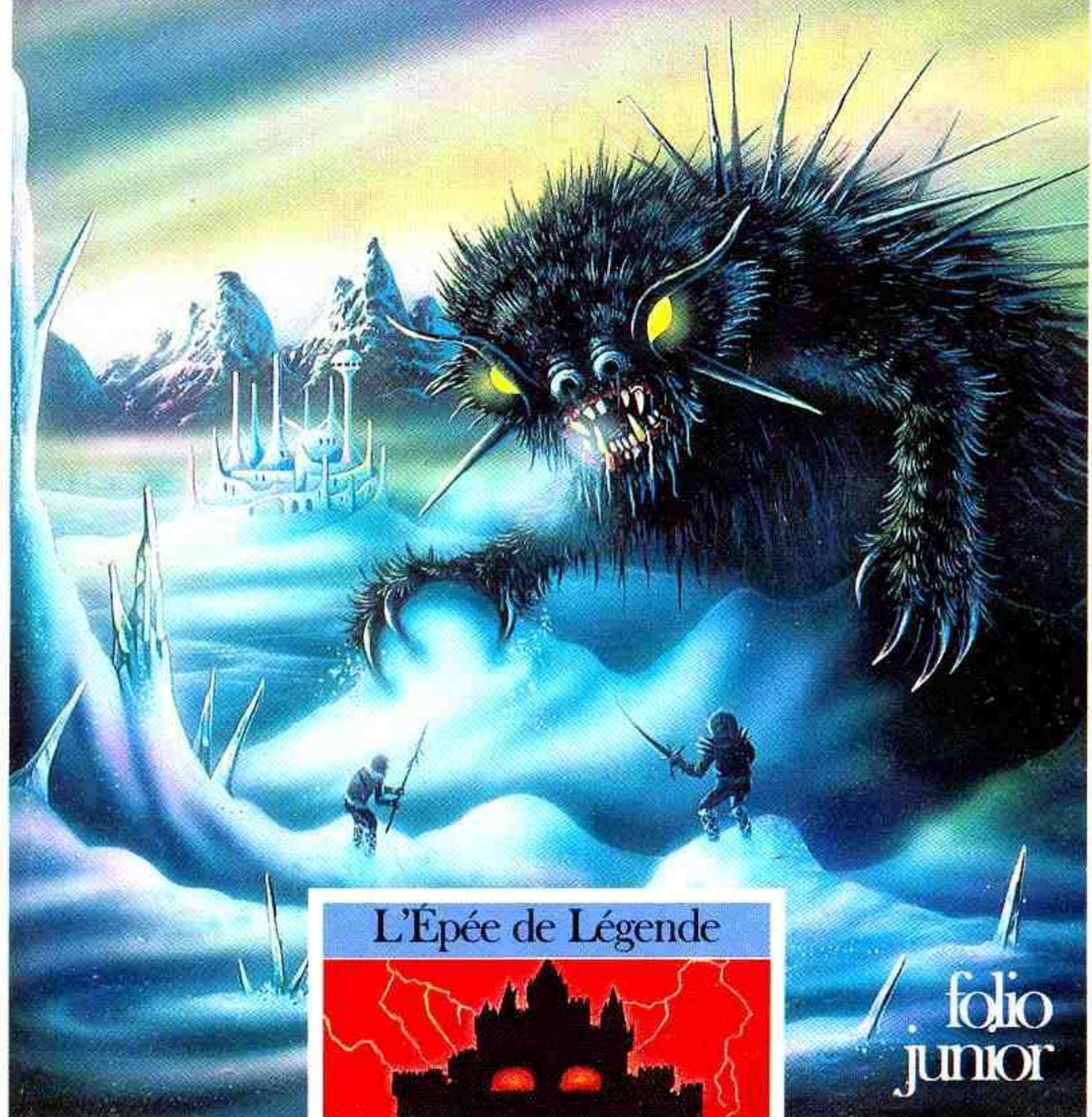


UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

D. Morris, O. Johnson et J. Thomson

Les Murailles de Spyte



L'Épée de Légende



folio
junior

L'Épée de Légende

L'univers dans lequel vont vous entraîner les cinq livres de la série L'Épée de Légende, c'est celui que vous avez découvert si vous connaissez la série Les Terres de Légende. Bien entendu, chaque livre de la présente série L'Épée de Légende se suffit à lui-même ; chacun contient une passionnante aventure dans le monde des Terres de Légende que vous pourrez vivre en solitaire ou à deux, trois ou quatre joueurs : chacun incarne alors le chevalier, le voleur, le magicien ou le prêtre.

Vous pouvez aussi jouer cette aventure en Équipe-Solo : vous donnez alors vous-même vie à plusieurs personnages.

Cette cinquième et dernière aventure de la série L'Épée de Légende va vous entraîner dans la Citadelle de Spyte, qui est décrite dans le livre *Les Terres de Légende*. Quant aux assassins et aux barbares que vous rencontrerez, vous en saurez plus sur eux en lisant *Le Livre des Règles* et *Les Créatures de l'Ombre*, toujours dans la série Les Terres de Légende.

**Dave Morris, Oliver Johnson
et Janie Thomson**

**Les Murailles
De Spyte**

L'Épée de légende 5

*Traduit de l'anglais
par Yannick Surcouf*

Illustrations de le Russ Nicholson

Titre original :
The Walls of Spyte

© Dave Morris et Oliver Johnson, 1988, pour le texte
© Russ Nocholson, 1988, pour les illustrations
© Éditions Gallimard, 1992, pour la traduction française



Gallimard

Sommaire

Règles du jeu	11
Feuille d'Aventure	13
Combats	14
Le jeu à plusieurs	18
Les personnages	22
L'Épée de Légende	37
La Grande Peur	38
L'Aventure	41

Règles du jeu

Vous allez vivre une palpitante aventure dans l'univers surnaturel des « Terres de Légende ». Quatre types d'aventuriers peuvent évoluer dans ce monde, chacun d'eux doté de pouvoirs et de capacités spécifiques. Les chevaliers possèdent la force et la maîtrise des armes, les magiciens connaissent les arcanes de la magie et disposent de sortilèges puissants, les prêtres possèdent la sagesse des Anciens, mais ils sont aussi de redoutables archers et maîtrisent les techniques de combat au bâton ou à mains nues. Viennent enfin les voleurs, qui sont eux aussi d'habiles combattants, mais dénués de tout scrupule et n'hésitant pas à employer la ruse ou la fourberie pour parvenir à leurs fins.

Si votre personnage et ses compagnons sont sortis vivants du Shéol, le Royaume des Morts, vous pouvez commencer cette nouvelle aventure avec la même équipe. Vos personnages ont les capacités, le Niveau et l'équipement qui étaient les leurs à l'issue de la précédente expédition. Vous pouvez rétablir le total d'ENDURANCE de votre personnage à son niveau de départ, considérant qu'une quinzaine de jours se sont écoulés entre les deux aventures.

Si vous décidez de partir seul, choisissez votre personnage parmi les quatre types d'aventuriers qui vous sont proposés. Vous ne pourrez alors compter que sur vous-même, mais votre personnage solitaire sera plus puissant. Un aventurier solitaire entreprend cette quête au Niveau 20.

Si vous choisissez de partir à deux, chaque aventurier sera de Niveau 12. Les personnages doivent appartenir à des classes d'aventure différentes, l'idéal étant que leurs capacités soient complémentaires de manière que les forces de l'un puissent pallier les faiblesses de l'autre. Un magicien, par exemple, n'est physiquement pas très puissant, tandis qu'un chevalier offre peu de résistance à la magie. Dans une équipe de trois joueurs, chaque personnage sera de Niveau 8, tandis que, dans une équipe de quatre joueurs, chaque personnage sera de Niveau 6.

Caractéristiques

La FORCE mesure les aptitudes physiques du personnage.

Le POUVOIR détermine sa résistance aux sortilèges et, dans le cas des magiciens, ses aptitudes à maîtriser la magie.

L'HABILETÉ tient compte à la fois de l'agilité du personnage et de sa présence d'esprit.

L'ENDURANCE détermine la constitution et la résistance du personnage. Les blessures subies au combat font baisser le total d'ENDURANCE. Lorsque celui-ci atteint zéro, le personnage meurt.

Terminologie

La formule x dés + y signifie que l'on jette x dés et que l'on ajoute une valeur y au résultat obtenu. Par exemple, 2 dés + 3 signifie : lancez deux dés et ajoutez 3 au résultat obtenu, ce qui donne un chiffre compris entre 5 et 15. 1 dé - 2 signifie : lancez un dé et ôtez 2 au résultat obtenu (un résultat négatif compte pour zéro), ce qui donne dans ce cas un résultat compris entre zéro et 4.

Feuille de Personnage

Nom : Niveau :

FORCE :

AGILITÉ :

ASTUCE :

POUVOIR :

CHARME :

Points de Vie

*Total
de départ :*

COMBAT

Attaque :

Parade :

Esquive :

MAGIE

Attaque :

Défense :

Points :

ÉQUIPEMENT

Armes :

Armure :

Trésor :

Objets :

Combats

Les combats sont divisés en un certain nombre d'Assauts (d'une durée moyenne de dix secondes) au cours desquels les personnages en présence peuvent entreprendre les actions de leur choix combattre, jeter un sortilège, etc. Le personnage doté du plus haut total d'HABILETÉ agit le premier. Si les personnages en présence possèdent des totaux identiques, ils entament en même temps le combat. Plusieurs actions peuvent être envisagées en un Assaut.

Déplacement

Cette action permet au personnage de se rapprocher et d'attaquer l'ennemi ou bien de s'enfuir. Si vous choisissez de vous déplacer en cours de combat, votre adversaire peut vous frapper. Vous pouvez toutefois vous déplacer sans risques si votre total d'HABILETÉ est supérieur à celui de votre ennemi. Si, au cours d'un combat, les aventuriers décident de fuir, ils doivent tous se déplacer et ne pourront prendre la fuite qu'à l'Assaut suivant.

Affrontement

Pour affronter un adversaire, le personnage doit, bien évidemment, se trouver au contact : il doit donc d'abord se déplacer. Toutefois, dans certaines circonstances, des plans montrent les positions des adversaires. Ainsi, vous pourrez parfois vous trouver directement au contact et entamer aussitôt le combat.

Parade

Si vous choisissez cette option, vous ne pouvez attaquer ; en revanche, vous devenez plus difficile à toucher. Les règles concernant la parade sont expliquées plus loin.

Tir

Cette option ne concerne que les seuls prêtres et voleurs et vos ennemis, les assassins armés de shurikens. Elle permet de décocher une flèche sur un adversaire unique. Il n'est pas nécessaire de se déplacer, le tir s'effectuant à distance. Cependant, il ne vous est plus permis de tirer sur votre adversaire dès que le combat est engagé : vous devrez attendre sa conclusion avant de choisir une autre cible.

Fuite

Vous aurez parfois la possibilité de prendre la fuite. Tous les survivants doivent alors se déplacer avant que l'expédition puisse prendre la fuite. Ensuite, les aventuriers fuient au début de l'Assaut, leurs adversaires ne peuvent donc ni les frapper ni leur jeter de sortilèges.

Concentration

Cette option ne concerne que les magiciens, elle est expliquée en détail dans la section qui leur est consacrée. Vous pouvez entreprendre une de ces actions en un Assaut. Les voleurs ont parfois la possibilité d'agir deux fois par Assaut, comme on le verra plus loin.

Lorsque vous avez choisi de combattre, l'affrontement se déroule de la manière suivante :

Attaquez : pour cela, lancez deux dés. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à votre total de FORCE, le coup porte. Si le résultat est supérieur attendez l'Assaut suivant pour procéder à un nouveau: lancer.

Vous avez touché votre adversaire : dans ce cas, lancez les dés afin de connaître le nombre de points d'ENDURANCE que votre ennemi a perdus. Si votre adversaire possède une Protection (selon le type d'armure qu'il porte), déduisez sa valeur du nombre de points qu'il perd.

Exemple: vous avez 7 en FORCE et les Dommages que vous infligez s'évaluent avec un dé. Vous affrontez un Troll qui possède 6 en FORCE et dont les Dommages s'évaluent avec un dé. Vous possédez le plus haut total d'HABILETÉ, vous frappez donc le premier. Vous jetez deux dés et obtenez un résultat de 3, ce qui est inférieur à votre total de FORCE. Vous touchez donc votre adversaire. Jetez maintenant un dé pour déterminer les Dommages que vous infligez à l'ennemi. Vous obtenez 6, mais le Troll porte une cuirasse qui lui confère une Protection de 2. Il ne perd donc que 4 points

d'ENDURANCE. S'il est encore en vie (si son total d'ENDURANCE n'est pas réduit à zéro), le Troll riposte. Il jette deux dés à son tour et obtient 6, ce qui est égal à son total de FORCE. Il parvient donc à vous toucher. Il lance son dé de Dommages et obtient 1, et comme vous possédez une valeur de Protection de 2, vous ne perdez pas de points d'ENDURANCE. L'épée de votre ennemi ricoche sur votre armure de cuir. Vous pouvez lancer un nouvel Assaut.

Deux cas de figure doivent être maintenant examinés. Le premier concerne la parade. Si vous choisissez votre option, vous ne pouvez attaquer pendant l'Assaut mais, pour vous toucher, votre adversaire doit obtenir un résultat inférieur ou égal à son total de FORCE avec trois dés.

Le second concerne le déplacement. Si votre total d'HABILETÉ est supérieur à celui de votre adversaire et que vous vous déplacez avant qu'il ait entamé le combat, vous ne risquez rien. Par contre, si vous vous déplacez en cours d'affrontement, votre adversaire peut vous frapper à sa guise et, dans ce cas, son coup porte.

Armures

Vous commencez votre aventure avec une armure. Si vous êtes chevalier, vous possédez une broigne (cuirasse renforcée de métal) qui vous confère une Protection de 3. Les autres classes de personnages possèdent une cuirasse qui leur confère une Protection de 2.

L'armure vous protège en cours de combat en absorbant les coups portés jusqu'à hauteur de la valeur de Protection. Si, par exemple, votre adversaire jette 2 dés + 1 de Dommages et obtient 13, vous ne subissez qu'un Dommage de 11 (13 - 2). Si, pour une raison quelconque, vous perdez votre armure, vous subissez dans ce cas la totalité des Dommages.

Il est interdit de superposer les armures. De toute manière, cela ne ferait que vous encombrer sans multiplier pour autant la Protection.

Armes

Si vous perdez votre armement en cours d'aventure, vous devez réduire votre total de FORCE et les Dommages que vous infligez de 2 points, jusqu'à ce que vous vous soyez procuré de nouvelles armes. Un chevalier de Niveau 8 possède un total de FORCE de 9 et évalue les Dommages avec 3 dés + 1.

S'il vient à perdre son arme, il doit combattre à mains nues avec une FORCE de 7 et détermine les Dommages avec 3 dés - 1.



Le jeu à plusieurs

Si vous choisissez d'entreprendre seul cette quête, vous procéderez comme dans tout autre « Livre dont vous êtes le héros ». Mais si vous jouez à plusieurs, l'un des participants fera office de lecteur et lira à voix haute les paragraphes. Parfois, un membre de l'équipe devra agir seul. Cette option se présentera de la manière suivante : « Si l'expédition compte un magicien, rendez-vous au... » Dans ce cas, seul le joueur concerné lira le paragraphe indiqué. Il rapportera à ses compagnons les informations qu'il découvre, sauf si certains renseignements en italique lui sont personnellement destinés : il peut alors choisir de divulguer ou non ce qu'il vient d'apprendre. Supposons que la possibilité soit donnée au prêtre de lire un ancien parchemin. Le joueur prend le livre et lit le paragraphe qui le concerne

« PRÊTRE : Vous déchiffrez les anciennes runes qui recouvrent le parchemin jauni. *Elles vous apprennent que le chemin qui mène à l'Emblème de la victoire se trouve derrière la porte d'or.* Rendez-vous au **559**. »

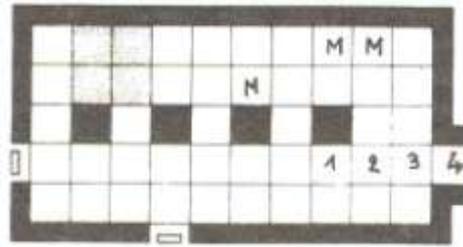
Le joueur informe ses compagnons qu'il lit le parchemin, mais n'est pas obligé de leur fournir les informations qu'il contient.

Dans certaines circonstances, la possibilité d'agir est offerte à plusieurs personnages. Les joueurs doivent alors en discuter entre eux et, s'ils ne parviennent pas à un accord, ils devront s'en remettre au hasard.

Rencontres

A tout moment, l'expédition doit spécifier son ordre de marche. Vous pouvez pour cela utiliser les figurines communément employées dans les Jeux de Rôles ou bien découper de petites cartes où sera notée la classe d'aventure des divers joueurs ou bien le nom qu'ils auront donné à leur personnage. Chaque joueur doit toujours connaître la place qu'il occupe dans l'expédition. L'ordre de marche peut être modifié à tout instant, sauf en cours de combat. Si l'ordre de marche est inutile pour un aventurier solitaire, il est crucial pour une expédition de plusieurs joueurs, car celui qui ouvre la marche est souvent la victime des attaques surprises ou des pièges. Si les joueurs ne parviennent pas à s'entendre sur l'ordre de marche, ils doivent adopter le suivant : le chevalier ouvre la marche, viennent ensuite le prêtre, le magicien

et le voleur. Les rencontres et les combats sont presque toujours représentés sur des plans, des salles ou des couloirs. Un exemple est présenté ci-dessous.



Les numéros représentent la position des aventuriers au début du combat. Les M désignent l'emplacement des monstres dans la salle.

L'affrontement avec un monstre débute lorsque le joueur se trouve sur une case adjacente. Il est interdit de se déplacer en diagonale ou de traverser une case déjà occupée par un joueur ou un monstre. Si un monstre ou un joueur trouve la mort, rayez sa position du plan ; il est alors possible de se tenir ou d'avancer à l'endroit où se trouve un cadavre. Il est interdit de se déplacer sur les cases noires (sur le plan ci-dessus, elles représentent des piliers). Les cases grises sont réservées aux monstres. Sauf indication contraire, un monstre se déplace toujours pour affronter le joueur le plus proche. Pour cela comptez le nombre de cases qui séparent le monstre du joueur. Si plusieurs joueurs se trouvent à égale distance d'un monstre, celui-ci porte son attention sur le joueur qui possède le plus faible total d'HABILETÉ. Quel que soit le nombre de cases à parcourir, le déplacement s'effectue en un Assaut.

Avant de commencer l'aventure, préparez plusieurs cartes pour les personnages ou les monstres. Il n'est pas nécessaire d'en préparer beaucoup, les joueurs ne rencontrant jamais plus de trois ou quatre monstres en même temps. Notez le total d'ENDURANCE des monstres survivants si vous décidez de prendre la fuite. Il se peut, en effet, que vous les rencontriez plus loin.

Équipement transporté

Chaque personne ne peut emporter plus de dix articles. Si, au cours de l'aventure, un personnage découvre un nouvel objet et qu'il ait atteint cette limite, il doit rayer un des objets de sa liste ou bien le remettre à l'un de ses compagnons.

Le carquois que possèdent les prêtres et les voleurs, qui contient 6 flèches, compte pour un article, qu'il soit plein ou vide : même chose pour la bourse, qui peut contenir jusqu'à 100 Pièces d'Or.

La mort

Si vous tentez cette mission en solitaire et que votre personnage y trouve la mort, forgez-vous un nouveau personnage... et recommencez !

Si un membre de l'expédition se fait tuer en cours d'aventure, ses compagnons poursuivent la quête l'équipe est affaiblie, mais garde des chances de réussir. Le personnage éliminé n'est pas pour autant exclu de la partie : il peut, s'il le désire, jouer le rôle des monstres et lancer des dés, modifier la tactique des monstres (sans pour autant leur inventer de nouveaux pouvoirs) et, de cette manière, donner du fil à retordre à ses anciens compagnons !

L'Équipe-Solo

Lorsque vous vous serez familiarisé avec les règles, il sera possible de tenter l'aventure en Équipe-Solo. Dans cette éventualité, le joueur unique n'invente pas un seul personnage, mais dirige les quatre membres de l'expédition ! Ce système requiert une parfaite connaissance des règles. Il est aussi permis de jouer à deux, chaque joueur tenant le rôle de deux personnages. Bien entendu, les personnages restent de Niveau 6, il serait trop facile de former une équipe composée d'aventuriers de Niveau 20!



Les personnages

Le joueur ne doit prendre connaissance que des informations qui concernent son personnage. Bien entendu, si vous optez pour l'Équipe-Solo, il vous faut connaître les pouvoirs de chaque type d'aventurier.

Le chevalier

Vous êtes un redoutable combattant, rompu depuis votre plus jeune âge au maniement des armes. Votre total de FORCE est donc supérieur à celui des autres classes d'aventuriers de Niveau équivalent et les coups que vous portez infligent plus de dommages. Vous êtes paré d'une broigne qui vous assure une Protection de 3. Tous ces atouts vous confèrent une réelle supériorité au combat, mais il ne faut pas pour autant vous croire invulnérable vous êtes sans défense face à la magie. Qui plus est, vous êtes issu d'une haute lignée et ne pouvez déroger aux règles de la chevalerie. Vous devez en toute circonstance obéir au code de l'honneur et tout acte de félonie risque d'entraîner une perte de points d'Expérience.

Niveau 5

FORCE : 8, POUVOIR : 6, HABILITÉ : 7, ENDURANCE : 30

Dommages : 2 dés + 1

Niveau 6

FORCE : 8, POUVOIR : 6, HABILITÉ : 7, ENDURANCE : 36

Dommages : 2 dés + 2

Niveau 7

FORCE : 8, POUVOIR : 6, HABILITÉ : 7, ENDURANCE : 42

Dommages : 3 dés

Niveau 8

FORCE : 8, POUVOIR : 7, HABILITÉ : 7, ENDURANCE : 48

Dommages : 3 dés + 1

Niveau 9

FORCE : 9, POUVOIR : 7, HABILITÉ : 7, ENDURANCE : 54

Dommages : 3 dés + 2

Niveau 10

FORCE : 9, POUVOIR : 7, HABILITÉ : 7, ENDURANCE : 60

Dommages : 4 dés

Niveau 11

FORCE : 9, POUVOIR : 7, HABILITÉ : 7, ENDURANCE : 66

Dommmages : 4 dés + 1

Niveau 12

FORCE : 9, POUVOIR : 7, HABILITÉ : 8, ENDURANCE : 72

Dommmages : 4 dés + 2

Niveau 13

FORCE : 9, POUVOIR : 7, HABILITÉ : 8, ENDURANCE : 78

Dommmages : 5 dés

Niveau 14

FORCE : 10, POUVOIR : 8, HABILITÉ : 8, ENDURANCE : 84

Dommmages : 5 dés + 1

Niveau 15

FORCE : 10, POUVOIR : 8, HABILITÉ : 8, ENDURANCE : 90

Dommmages : 5 dés + 2

Niveau 16

FORCE : 10, POUVOIR : 8, HABILITÉ : 8, ENDURANCE : 96

Dommmages : 6 dés

Niveau 17

FORCE : 10, POUVOIR : 8, HABILITÉ : 8, ENDURANCE : 102

Dommmages : 6 dés + 1

Niveau 18

FORCE : 10, POUVOIR : 8, HABILITÉ : 8, ENDURANCE : [108](#)

Dommmages : 6 dés + 2

Niveau 19

FORCE : 10, POUVOIR : 8, HABILITÉ : 8, ENDURANCE : [114](#)

Dommmages : 7 dés

Niveau 20

FORCE : 10, POUVOIR : 8, HABILITÉ : 9, ENDURANCE : [120](#)

Dommmages : 7 dés + 1

Notez votre Niveau et vos caractéristiques sur votre *Feuille d'Aventure*. Si vous jouez avec le même personnage qu'à l'aventure précédente, vous savez déjà quel est son équipement. Si vous forgez un nouveau personnage, vous commencez votre quête avec une épée, une broigne (valeur de Protection 3) et une bourse.

La bourse contient 35 Pièces d'Or au Niveau 5, 45 au Niveau 7, 70 au Niveau 10 et 140 Pièces d'Or au Niveau 20.

Vous possédez les capacités suivantes

Ambidextérité

Vous pouvez combattre avec deux épées (une dans chaque main) et frapper ainsi deux fois par Assaut. Si vous combattez avec une arme magique, les bonifications qu'elle vous apporte ne peuvent s'appliquer à la deuxième arme.

Combat à mains nues

Contrairement aux autres personnages, vous combattez à mains nues sans subir de pénalité ni en FORCE ni en Dommages.

Le voleur

Certains aventuriers sont loyaux, honnêtes et droits. Ce n'est pas votre cas ! Vous êtes un truand, charmant, certes, mais un truand quand même. Vous vivez d'expédients et, si le besoin s'en fait sentir, vous n'hésitez pas à frapper vos ennemis dans le dos. La fourberie et la ruse sont vos armes de prédilection. Mais vous n'êtes pas un lâche pour autant et vous vous montrez un adversaire farouche. Le chevalier mis à part, vous êtes peut-être le meilleur combattant de toute l'expédition.

Niveau 5

FORCE : 7, POUVOIR : 7, HABILITÉ : 8, ENDURANCE : 30

Dommages : 2 dés

Niveau 6

FORCE : 7, POUVOIR : 7, HABILITÉ : 8, ENDURANCE : 36

Dommages : 2 dés + 1

Niveau 7

FORCE : 7, POUVOIR : 7, HABILITÉ : 8, ENDURANCE : 42

Dommages : 2 dés + 2

Niveau 8

FORCE : 8, POUVOIR : 7, HABILITÉ : 9, ENDURANCE : 48

Dommages : 3 dés

Niveau 9

FORCE : 8, POUVOIR : 9, HABILITÉ : 9, ENDURANCE : 54

Dommmages : 3 dés + 1

Niveau 10

FORCE : 8, POUVOIR : 9, HABILITÉ : 9, ENDURANCE : 60

Dommmages : 3 dés + 2

Niveau 11

FORCE : 8, POUVOIR : 9, HABILITÉ : 9, ENDURANCE : 66

Dommmages : 4 dés

Niveau 12

FORCE : 8, POUVOIR : 9, HABILITÉ : 9, ENDURANCE : 72

Dommmages : 4 dés + 1

Niveau 13

FORCE : 8, POUVOIR : 9, HABILITÉ : 9, ENDURANCE : 78

Dommmages : 4 dés + 2

Niveau 14

FORCE : 9, POUVOIR : 9, HABILITÉ : 10, ENDURANCE : 84

Dommmages : 5 dés

Niveau 15

FORCE : 9, POUVOIR : 9, HABILITÉ : 10, ENDURANCE : 90

Dommmages : 5 dés + 1

Niveau 16

FORCE : 9, POUVOIR : 9, HABILITÉ : 10, ENDURANCE : 96

Dommmages : 5 dés + 2

Niveau 17

FORCE : 9, POUVOIR : 9, HABILITÉ : 10, ENDURANCE : 102

Dommmages : 6 dés

Niveau 18

FORCE : 9, POUVOIR : 9, HABILITÉ : 10, ENDURANCE : 108

Dommmages : 6 dés + 1

Niveau 19

FORCE : 9, POUVOIR : 9, HABILITÉ : 10, ENDURANCE : 114

Dommmages : 6 dés + 2

Niveau 20

FORCE : 10, POUVOIR : 10,, HABILITÉ : 11, ENDURANCE : 120

Dommmages : 7 dés

Notez votre Niveau et vos caractéristiques sur votre *Feuille d'Aventure*. Si vous jouez avec le même personnage qu'à l'aventure précédente, vous savez déjà quel est son équipement. Si vous forgez un nouveau personnage, vous commencez votre quête avec une épée, une cuirasse (valeur de Protection 2), une bourse, un arc et des flèches. La bourse contient 35 Pièces d'Or au Niveau 6, 45 au Niveau 8, 70 au Niveau 12 et 140 Pièces d'Or au Niveau 20. Votre carquois contient 6 flèches. Vous disposez en outre des capacités suivantes :

Esquive

Votre agilité et votre souplesse vous ont rendu maître dans l'art de l'esquive. Chaque fois qu'un adversaire tente de vous frapper, il doit jeter 2 dés + 1 au lieu des deux dés habituels.

Tir

Tant que vous possédez votre arc et vos flèches, vous pouvez choisir le tir lors des combats. Pour cela, vous n'avez pas besoin de vous trouver dans une case adjacente à celle de l'ennemi pour l'atteindre. Pour le toucher, vous devez obtenir un résultat inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ avec deux dés. Quel que soit votre Niveau, les flèches n'infligent qu'un Dommage de 1 dé (moins la Protection).

Vivacité

Lors d'un affrontement, vous pouvez tenter deux actions dans le même Assaut (mais *une* seule fois par combat). La première action est entreprise au début de l'Assaut, en fonction de votre total d'HABILETÉ. Vous pouvez agir une deuxième fois, en fin d'Assaut, lorsque votre adversaire a épuisé ses possibilités d'action (ce qui vous permet de fuir sans risques en cours d'affrontement).

Le prêtre

Vous êtes originaire de l'île de Kaxos, où vous avez vécu de longues années sous la férule des prêtres de l'Illumination. Un entraînement constant et rigoureux a aiguisé vos forces physiques et mentales et, finalement, vous avez été initié aux voies de la sagesse.

Niveau 5

FORCE : 7, POUVOIR. 8, HABILITÉ : 7, ENDURANCE. 25

Domages : 2 dés

Niveau 6

FORCE : 7, POUVOIR : 8, HABILITÉ : 7, ENDURANCE : 30

Domages : 2 dés +1

Niveau 7

FORCE : 7, POUVOIR. 8, HABILITÉ : 7, ENDURANCE : 35

Domages : 2 dés +2

Niveau 8

FORCE : 8, POUVOIR : 8, HABILITÉ : 7, ENDURANCE : 40

Domages : 3 dés

Niveau 9

FORCE : 8, POUVOIR : 8, HABILITÉ : 7, ENDURANCE : 45

Domages : 3 dés +1

Niveau 10

FORCE : 8, POUVOIR : 8, HABILITÉ : 7, ENDURANCE : 50

Domages : 3 dés +2

Niveau 11

FORCE : 8, POUVOIR : 8, HABILITÉ : 7, ENDURANCE : 55

Domages : 4 dés

Niveau 12

FORCE. 8, POUVOIR : 9, HABILITÉ : 8, ENDURANCE : 60

Domages : 4 dés +1

Niveau 13

FORCE : 8, POUVOIR : 9, HABILITÉ. 8, ENDURANCE : 65

Domages : 4 dés +2

Niveau 14

FORCE : 9, POUVOIR : 9, HABILITÉ : 8, ENDURANCE : 70

Domages : 5 dés

Niveau 15

FORCE : 9, POUVOIR : 9, HABILITÉ : 8, ENDURANCE : 75

Domages : 5 dés + 1

Niveau 16

FORCE : 9, POUVOIR : 10, HABILITÉ : 9, ENDURANCE : 80

Domages : 5 dés +2

Niveau 17

FORCE : 9, POUVOIR : 10, HABILITÉ : 9, ENDURANCE : 85

Dommmages : 6 dés

Niveau 18

FORCE : 9, POUVOIR : 10, HABILITÉ : 9, ENDURANCE : 90

Dommmages : 6 dés + 1

Niveau 19

FORCE : 9, POUVOIR : 10, HABILITÉ : 9, ENDURANCE : 95

Dommmages : 6 dés + 2

Niveau 20

FORCE : 10, POUVOIR : 10, HABILITÉ : 10, ENDURANCE : 100

Dommmages : 7 dés

Notez votre Niveau et vos caractéristiques sur votre *Feuille d'Aventure*. Si vous jouez avec le même personnage qu'à l'aventure précédente, vous savez déjà quel est son équipement. Si vous vous forgez un nouveau personnage, vous commencez votre quête avec un bâton, une cuirasse (valeur de protection 2), une bourse, un arc et des flèches. La bourse contient 35 Pièces d'Or au Niveau 6, 45 au Niveau 8, 70 au Niveau 12 et 140 Pièces d'Or au Niveau 20. Le carquois contient 6 flèches. N'oubliez pas de les rayer de la liste après usage. Vous disposez en outre des capacités suivantes :

Tir

Tant que vous possédez votre arc et vos flèches vous pouvez choisir l'option tir lors des combats. Pour cela, vous n'avez pas besoin de vous trouver dans une case adjacente à celle de l'ennemi pour l'atteindre. Pour le toucher, vous devez obtenir un résultat inférieur ou égal à votre total d'HABILITÉ avec deux dés. Quel que soit votre Niveau, les flèches n'infligent qu'un Dommmage de 1 dé à la cible touchée (moins sa Protection).

Maîtrise du Bâton

Une longue pratique des arts martiaux associée à une parfaite connaissance de l'organisme humain vous permet de toucher l'ennemi à ses points faibles. Lorsque vous combattez avec votre bâton et que vous frappez votre adversaire, il vous est possible de déterminer votre coup avec trois dés au lieu des deux dés habituellement requis. Cela augmente la difficulté mais, si le

coup porte, vous infligez à votre adversaire 1 dé de Dommages supplémentaires et vous parvenez à le déséquilibrer, et un ennemi à terre ne peut réagir avant la fin de l'Assaut suivant.

Soins

Vous pouvez utiliser ce pouvoir psychique à tout moment, sauf au combat. Pour prodiguer des soins vous devez avant tout déterminer le nombre de points d'ENDURANCE que vous allez dépenser à cet effet. Otez ces points de votre total d'ENDURANCE et jetez 1 dé - 2. Multipliez le résultat par le nombre de points d'ENDURANCE dépensés, afin de connaître le total d'Énergie Curative - sous forme de points d'ENDURANCE - que vous avez rassemblés. Ces points peuvent ensuite être distribués entre les membres de l'expédition, vous y compris. *Exemple* : Alric le prêtre décide de prodiguer des Soins et y consacre 5 points d'ENDURANCE. Il jette 1 dé - 2 et obtient 4. Il multiplie les 5 points qu'il a consacrés par 2 (4 - 2) et rassemble ainsi 10 points d'ENDURANCE. Il peut donc récupérer ses 5 points d'ENDURANCE et distribuer les 5 points restants à ses compagnons.

Les résultats négatifs comptent pour zéro. Cette pratique comporte des risques puisque vous pouvez dépenser des points sans rien avoir en retour.

Vous serez averti lorsque vous pourrez recourir à d'autres pouvoirs psychiques.

Perceptions extrasensorielles

Possibilité de connaître les pensées d'autrui.

Clairvoyance

Cette faculté permet de voir à travers les tentures un épais brouillard ou de l'eau trouble. Elle ne s'étend pas aux matériaux durs tels que la pierre ou le métal.

Lévitacion

Vous pouvez vous élever à la verticale dans les airs.

Exorcisme

Ce pouvoir permet de repousser les Fantômes ou les Morts Vivants en neutralisant l'énergie surnaturelle qui les anime.

Le magicien

Vous tirez vos pouvoirs de pratiques occultes et vous maîtrisez les forces surnaturelles qui vous entourent. *Vous* pouvez combattre à l'épée, mais l'essentiel de votre puissance réside dans la maîtrise de sortilèges.

Niveau 5

FORCE : 7, POUVOIR : 8, HABILITÉ : 7, ENDURANCE : 25

Dommages : 1 dé + 2

Niveau 6

FORCE : 7, POUVOIR : 8, HABILITÉ : 7, ENDURANCE : 30

Dommages : 1 dé + 3

Niveau 7

FORCE : 7, POUVOIR : 8, HABILITÉ : 7, ENDURANCE : 35

Dommages : 2 dés + 1

Niveau 8

FORCE : 7, POUVOIR : 9, HABILITÉ : 7, ENDURANCE : 40

Dommages : 2 dés + 2

Niveau 9

FORCE : 8, POUVOIR : 9, HABILITÉ : 7, ENDURANCE : 45

Dommages : 2 dés + 3

Niveau 10

FORCE : 8, POUVOIR : 9, HABILITÉ : 7, ENDURANCE : 50

Dommages : 3 dés

Niveau 11

FORCE : 8, POUVOIR : 9, HABILITÉ : 7, ENDURANCE : 55

Dommages : 3 dés + 1

Niveau 12

FORCE : 8, POUVOIR : 9, HABILITÉ : 8, ENDURANCE : 60

Dommages : 3 dés + 2

Niveau 13

FORCE : 8, POUVOIR : 9, HABILITÉ : 8, ENDURANCE : 65

Dommages : 3 dés + 3

Niveau 14

FORCE : 8, POUVOIR : 10, HABILITÉ : 8, ENDURANCE : 70

Dommages : 4 dés

Niveau 15

FORCE : 9, POUVOIR : 10, HABILITÉ : 8, ENDURANCE : 75

Dommmages : 4 dés + 1

Niveau 16

FORCE : 9, POUVOIR : 10, HABILITÉ : 8, ENDURANCE : 80

Dommmages : 4 dés + 2

Niveau 17

FORCE : 9, POUVOIR : 10, HABILITÉ : 8, ENDURANCE : 85

Dommmages : 4 dés + 3

Niveau 18

FORCE : 9, POUVOIR : 10, HABILITÉ : 9, ENDURANCE : 90

Dommmages : 5 dés

Niveau 19

FORCE : 9, POUVOIR : 10, HABILITÉ : 9, ENDURANCE : 95

Dommmages : 5 dés + 1

Niveau 20

FORCE : 9, POUVOIR : 11, HABILITÉ : 9, ENDURANCE : 100

Dommmages : 5 dés + 2

Notez votre Niveau et vos caractéristiques sur votre *Feuille d'Aventure*. Si vous jouez avec le même personnage qu'à l'aventure précédente, vous savez déjà quel est son équipement. Si vous vous forgez un nouveau personnage, vous commencez votre quête avec une épée, une armure d'argent (valeur de Protection 2) et une bourse. La bourse contient 35 Pièces d'Or au Niveau 6, 45 au Niveau 8, 70 au Niveau 12 et 140 Pièces d'Or au Niveau 20. La liste de vos capacités est beaucoup plus longue que celle de vos compagnons. Cela est dû au nombre important de sortilèges que vous maîtrisez. Lisez ce qui va suivre avec attention.

1. La concentration qu'exige un sortilège dure un Assaut. Vous pouvez vous concentrer à tout instant, même au combat, mais vous êtes alors totalement vulnérable pendant un Assaut. Un sortilège invoqué se garde en mémoire sans effort. Vous pouvez de cette manière avoir en tête plusieurs sortilèges prêts à l'usage.

Toutefois, le sortilège que vous gardez en mémoire réduit votre total de POUVOIR de 1 point, jusqu'à ce que vous l'ayez lancé. Si vous gardez en permanence plusieurs sortilèges, votre total de POUVOIR est réduit d'autant, ce qui vous rend vulnérable aux attaques psychiques.

2. Le lancer d'un sortilège prend un Assaut, mais cette tentative n'est pas toujours couronnée de succès : pour réussir son lancer, le magicien doit obtenir avec deux dés un résultat inférieur ou égal à son total de POUVOIR, le Niveau de complexité du sortilège est ajouté au résultat du jet de dés. Si vous manquez ce lancer, vous pouvez encore tenter votre chance à l'Assaut suivant. Cette fois, la tâche est plus aisée, puisque vous ôtez 1 point au Niveau de complexité. Si vous échouez une fois encore, vous ôtez 2 points à l'Assaut suivant. Si, pour une raison quelconque, le lancer du sortilège est interrompu (le magicien est frappé ou doit se déplacer), le processus doit être entièrement repris.

Exemple : Ragnarok le magicien possède un total de POUVOIR de 9. Il garde constamment en mémoire deux sortilèges, ce qui réduit son total de POUVOIR à 7. Au détour d'un couloir, Ragnarok se heurte à trois Hobgobelins. Aussitôt, il décide de lancer un Météore. La complexité de ce sortilège est de Niveau 3. Pour réussir, Ragnarok doit obtenir 7 ou moins avec 2 dés + 4. Il échoue mais recommence à l'Assaut suivant, cette fois-ci avec 2 dés + 3. Il échoue encore mais, au troisième Assaut, avec 2 dés + 2, il obtient enfin un résultat inférieur à 7. Une boule d'énergie incandescente jaillit de ses doigts et explose au milieu de ses adversaires. Heureusement pour Ragnarok, les Hobgobelins ont trop attendu avant de s'élancer à l'attaque car, s'il avait dû combattre, cela aurait interrompu le processus et l'aurait obligé à relancer 2 dés + 4 à l'Assaut suivant.

Vous disposez des sortilèges suivants :

Miasmes (Niveau 1)

Un brouillard toxique recouvre tous les adversaires et inflige à chacun la perte de 1 point d'ENDURANCE (moins la valeur de Protection). Il s'agit d'un sortilège d'attaque.

Hurlement (Niveau 1)

Ce sortilège mental ne peut affecter qu'une seule cible. Le cri du magicien trouble l'adversaire qui procède à ses jets de coups et à ses jets de tir avec trois dés au lieu de deux pendant quatre Assauts.

Foudre Blanche (Niveau 1)

Ce sortilège d'attaque frappe un seul adversaire et provoque la perte de 2 dés + 2 d'ENDURANCE (moins la valeur de Protection).

Blessure (Niveau 2)

Ce sortilège d'attaque frappe un seul adversaire et provoque la perte de 3 dés + 3 d'ENDURANCE (moins la valeur de Protection).

Puissance (Niveau 2)

Ce sortilège augmente votre FORCE de 2 points et permet d'ajouter 2 points aux Dommages que vous infligez *ou bien* d'augmenter de 1 point le total de FORCE de tous vos compagnons (vous compris) et d'ajouter 1 point à leur jet de Dommages. Les effets durent quatre Assauts.

Téléportation (Niveau 2)

Lorsque vous désirez rompre le combat, ce sortilège téléporte tous les membres de l'expédition vers la plus proche sortie, permettant de fuir dès l'Assaut suivant.

Souffle Mortel (Niveau 2)

Ce sortilège mental provoque la perte de 2 points d'ENDURANCE chez tous les adversaires qui n'auront su y résister. Dans ce cas, la Protection est inopérante.

Vampire (Niveau 3)

Ce sortilège mental n'affecte qu'un seul adversaire, qui, s'il ne peut y résister, perd 4 dés d'ENDURANCE.

De surcroît, le magicien récupère la moitié des points d'ENDURANCE perdus par la victime (arrondis au chiffre inférieur). Bien entendu, votre total d'ENDURANCE ne peut excéder son total de départ.

Météore (Niveau 4)

Ce sortilège d'attaque provoque la perte de 2 dés + 2 points d'ENDURANCE chez tous les adversaires (moins leur valeur de Protection).

Main du Diable (Niveau 4)

Ce sortilège mental opère par imposition de la main. Il est donc nécessaire d'être en contact avec l'adversaire, qui perd 7 dés d'ENDURANCE s'il ne peut résister. S'il résiste, il ne perd que 2 dés d'ENDURANCE.

Foudre Noire (Niveau 5)

Ce sortilège d'attaque puissant frappe un seul adversaire et provoque la perte de 7 dés + 7 d'ENDURANCE (moins la valeur de Protection).

Asservissement (Niveau 5)

Ce sortilège mental permet de contrôler l'esprit d'un seul adversaire qui, s'il ne peut y résister, demeure immobile et, si vous n'êtes pas en combat, doit répondre à vos questions. Le magicien peut lui ordonner de combattre ses anciens compagnons d'armes. Jetez alors un dé : avec un résultat de 6, l'adversaire reprend ses esprits et attaque à nouveau. Ce sortilège opère tant que vous demeurez à proximité. Lorsque vous quittez la pièce où se trouve la victime, la malheureuse meurt aussitôt.

Vous disposez de surcroît d'un certain nombre de sortilèges qui ne sont pas de nature offensive :

L'Appel du Faltyr

Une petite créature surnaturelle apparaît pour vous servir pendant un temps.

Oracle

Ce sortilège permet d'avoir un aperçu du futur.

Détection de la Magie

Elle permet d'avoir conscience des forces surnaturelles mises en oeuvre alentour.

Le recours à ces sortilèges ne nécessite pas de jet de dés particulier.

L'Épée de Légende

Vous êtes maintenant en possession de l'Épée de Légende qui fut forgée par l'archange Abdiel. Elle est dotée de fabuleux pouvoirs. Le joueur qui la manie gagne 3 points de FORCE et ajoute 2 dés aux Dommages qu'il inflige. En outre, tout Mort Vivant touché par l'Épée de Légende doit lancer deux dés. S'il obtient un résultat supérieur à son total de POUVOIR, il est immédiatement détruit. Les archimages que vous allez combattre sont considérés comme des Morts Vivants. Il est donc inutile de vous préciser le rôle essentiel que va tenir l'Épée de Légende dans cette aventure. Ce ne sont pas les seuls pouvoirs de L'Épée de Légende, mais vous découvrirez ses autres propriétés au cours de votre aventure. Vous devez maintenant choisir le joueur qui va la porter. Si votre groupe compte un chevalier, c'est lui qui en fera le meilleur usage.

La peur

Voici quelques années, un mystérieux troubadour rencontré dans les forêts de Krarth vous a arraché avant de mourir le serment de poursuivre sa quête. Il vous révéla l'existence des archimages, sorciers aux pouvoirs fabuleux, qui périrent lors de l'anéantissement de la Citadelle de Spyte. Ils se transformèrent et devinrent cinq étoiles, cinq objets lumineux brillant au firmament. Depuis lors, ces entités oeuvrent à retourner sur terre à la fin du millénaire. Elles réinvestiront les ruines de la citadelle, abandonnée depuis deux siècles, pour semer à nouveau la terreur et la désolation.

Afin de contrer cette menace, vous avez parcouru le monde en quête de l'Épée de Légende, seule capable de détruire les archimages. Nous sommes en l'an mil et vous foulez à nouveau la terre de Krarth, à la rencontre de votre destinée. Dans tous les pays traversés, la peste et la famine se sont abattues tel un raz de marée, décimant les populations. C'est le temps de la Grande Peur. Les survivants hébétés attendent la fin du monde, à minuit, au solstice d'hiver. Alors, Dieu rappellera les morts pour le Jugement. La semaine précédente, vous avez rencontré un marchand qui distribuait ses fourrures et ses richesses à qui voulait les prendre.

« En me défaisant de tous mes biens, je deviens pauvre, vous a-t-il expliqué. Ainsi, je m'assure une place au Paradis et, en enrichissant ces misérables, je leur interdis l'entrée du royaume des cieux. Je ne saurais tolérer de côtoyer ces gueux... » De tels comportements dictés par la bassesse et la peur sont, hélas, trop fréquents, mais vous savez que le sort de ces individus est déjà réglé. Fort heureusement, vous avez aussi rencontré de bonnes personnes, tels ces paysans de Krarth qui vous ont offert l'hospitalité et partagé avec vous leurs maigres rations. Vous avez ainsi appris de leur bouche les légendes concernant les archimages « Depuis l'anéantissement de Spyte, le monde est plongé dans un profond sommeil, mais les divinités malignes sont encore présentes et elles rappelleront leurs adorateurs, les mages. Alors, le monde se réveillera pour plonger à nouveau dans la réalité. Cet instant viendra au solstice d'été de l'an trois mille cent vingt-cinq de l'ancien calendrier... » Ces gens ne partagent pas votre foi, bien qu'ils soient bons et honnêtes. Les détails changent, mais tous s'accordent sur l'heure du Jugement : à minuit, au solstice d'hiver... Ce soir... Rendez-vous au 1.



1

Les ruines de la citadelle de Spyte se dressent devant vous, au centre de cette étendue désolée, battue par les vents glaciaux de l'hiver. Le millénaire s'achève et ce soir, au solstice, viendra l'heure du Jugement. Il y a mille ans, le Créateur vint sur la terre, sous une forme mortelle, et se sacrifia pour sauver les hommes. Il va revenir maintenant pour juger ses créatures. Si les hommes ont su gagner le Paradis, Il leur accordera sa bénédiction, mais si le mal est le plus fort dans le coeur des hommes, il les abandonnera aux puissances des ténèbres. Le retour des archimages risque de peser lourd dans la balance et vous seul pouvez empêcher cela. Le gouffre qui entoure la citadelle détruite libère en permanence d'épais nuages de soufre. Les gens de la région l'appellent le Chaudron et on dit que la faille prend naissance dans les entrailles de la terre. Une tempête s'est levée, soulevant des tourbillons de neige autour de vous. Vous empoignez nerveusement le pommeau de l'Épée de Légende. Si vous devez vaincre, ce sera grâce à la puissance de cette lame sacrée, forgée par un archange et trempée plusieurs fois dans le sang même du Sauveur. Une étrange vibration anime l'Épée. Peut-être sent-elle l'approche des archimages ? Le soleil disparaît à l'horizon. Bientôt, les étoiles maudites se lèveront sur les collines du nord. Dès cet instant, il ne vous restera que sept heures pour pénétrer dans la cité détruite et trouver l'endroit où s'opérera la réincarnation des mages. Pour le moment, une question plus immédiate occupe vos pensées. La veille, vous avez croisé une troupe de chasseurs et ils vous ont dit avoir rencontré une procession qui se dirigeait vers les ruines. Elle était menée par cinq sorciers arborant les couleurs des archimages, et les hommes portaient d'étranges instruments de sorcellerie. Cinq esclaves enchaînés fermaient la marche. Nul doute que ces malheureux seront sacrifiés pour permettre le retour des archimages. Vous contournez la faille et vous découvrez bientôt des empreintes fraîches dans la neige. Elles disparaissent au fond du gouffre. Ces disciples connaissent un chemin secret menant à la citadelle et vous craignez qu'ils ne profitent de leur avance pour laisser d'innombrables pièges sur leur route. Vous sentez soudain des présences non loin de vous. Curieusement, les monstres qui hantent ces terres désolées se sont rassemblés près de la cité. Vous reconnaissez le gigantesque Ours des Glaces dont les griffes peuvent percer les plus puissantes armures, le Basilic au regard foudroyant et une nuée d'Oiseaux-Rasoirs dont les becs acérés sont plus tranchants que les meilleures lames de Crescentium. Tous se sont regroupés à proximité de la faille. Cherchent-ils la chaleur ou bien sont-ils attirés par la magie du solstice ? Vous ne sauriez le dire.

Vous reportez votre attention sur les ruines. Les tours et les bâtisses démesurées semblent avoir fondu comme cire au soleil et dressent leurs masses noires dans le ciel. Comment pénétrer dans ce lieu ? Pendant que vous réfléchissez, une lumière bleutée est apparue à l'horizon. La première étoile vient de se lever. La Lune Bleue, l'Étoile des Illusions et des Mystères brille maintenant dans le ciel... Rendez-vous au [505](#).

2

Vous tentez de vous rappeler tous les chemins et les détours que vous venez de parcourir, mais vous perdez rapidement tout sens de l'orientation. Bientôt, vous repérez une arche s'ouvrant sur une salle. Vous y pénétrez et vous êtes confronté à une créature dotée de milliers d'yeux. Elle vous aperçoit aussitôt et ses griffes acérées fouettent l'air de la pièce. Si vous combattez le monstre, rendez-vous au [501](#). Si vous fuyez, rendez-vous au [249](#). Si vous pensez posséder un objet qui serait utile, rendez-vous au [394](#).



3

Les Serpents Ailés vous projettent dans la fosse. Vous tombez dans les flammes en hurlant de terreur. Si vous êtes prêtre, vous êtes capable de léviter et de reprendre pied sur la passerelle. Dans ce cas, vous ne perdez que 3 points d'ENDURANCE (sans Protection) (retournez au [93](#) et reprenez le combat). Si vous n'êtes pas prêtre, vous devenez la proie des démons des flammes et vous perdez 1 dé d'ENDURANCE à chaque Assaut. Vos compagnons ne pourront vous hisser qu'après avoir éliminé les quatre Serpents Ailés. Si vous êtes seul, vous allez périr dans les flammes, et les Démons du Feu s'arrangeront pour que votre agonie dure une éternité. Votre aventure est terminée.

4

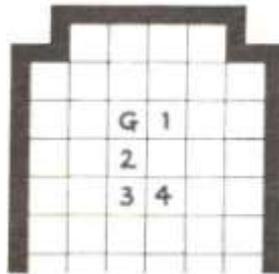
Vous projetez la poussière de diamant à la face du guerrier. Son heaume se couvre de taches noires mais la visière de glace protège son visage. Vous n'avez pu le blesser, mais son heaume est maintenant inutilisable et il perd un Assaut à l'ôter.

GUERRIER

DE GIVRE (Protection 4, Dommages 6 dés)

FORCE : 8 HABILITÉ : 8

POUVOIR : 8 ENDURANCE :90



Si vous prenez la fuite, rendez-vous au [278](#). Si vous remportez le combat, rendez-vous au [48](#).

5

« Comme il vous plaira », dit le roi, visiblement déçu. Vous pouvez lire de la tristesse sur le visage de nombreux convives. Vous prenez congé de l'assemblée et vous remontez vers la galerie des portraits. Rendez-vous au [402](#).

6

Vous jetez la cape sur la créature, recouvrant un bon nombre de ses yeux. Hélas, il lui en reste encore assez pour vous distinguer ! Rendez-vous au [501](#), mais considérez que le Démon Argus combat avec 1 point de FORCE en moins.

7

Vous jetez votre sortilège de Vol et vous vous élevez dans les airs (avec vos compagnons, s'ils existent). Si d'autres membres de votre groupe attendaient près de la faille, vous les rejoignez. Vous ne pouviez faire qu'un seul usage de ce sortilège et, en reprenant pied dans la caverne, vous sentez qu'il a disparu de votre esprit. Rendez-vous au [276](#).



8

MAGICIEN : Le Faltyn apparaît et observe les lieux. « *Tu veux que je détecte les objets magiques parmi tout cet arsenal, dit-il. Ce n'est pas une tâche facile...* » « *Cela m'est difficile, en effet, répondez-vous, mais tu es capable de ce prodige.* » « *C'est certain... En échange de mes services, je prendrai l'objet de mon choix.* » Le marché semble correct pour une fois. Au moins, vous n'avez rien à perdre dans cette transaction. Vous acceptez et le Faltyn jette tout simplement un sortilège. « *Mais... C'est une Détection de la Magie! vous exclamez-vous. J'aurais pu le jeter moi-même !* » « *Tu es d'autant plus stupide de m'avoir invoqué, réplique le Faltyn. Bien... Lequel de ces magnifiques objets vais-je choisir ? Peut-être cet anneau...* » Rendez-vous au [53](#).

9

PRÊTRE : Vos dons de clairvoyance vous permettent de distinguer une troupe d'étranges créatures juchées sur de longues pattes filiformes. Ils ressemblent à des moustiques, mais sont de la taille de chiens de guerre. Ils se déploient lentement sur le périmètre du jardin. Soudain une des créatures, comprenant que vous avez percé son invisibilité, se tourne vers vous et vomit un nuage de spores. Vous avez une fraction de seconde pour parer l'attaque. Jetez deux dés. Vous réussissez à esquiver les spores si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ. Les autres joueurs effectuent ce lancer avec quatre dés. Les joueurs qui respirent les spores se rendent au [138](#). Si tous les joueurs parviennent à éviter les spores, rendez-vous au [157](#).

10

Si vous avez le code « Électra », rendez-vous au [211](#). Sinon, rendez-vous au [205](#).

11

VOLEUR : Ceux qui vous accompagnent ont accumulé un nombre incroyable de richesses et de pouvoirs. Vont-ils les partager avec vous ? Certes non. Il faudra, comme d'habitude, vous emparer de ce qui vous revient de droit, mais vous devez frapper vite et par surprise. Rendez-vous au [286](#).

12

Assurez-vous d'avoir noté le numéro du paragraphe que vous venez de quitter. La dague s'envole dans les airs mais, à mi-course, elle change de direction et va se planter profondément dans votre poitrine ! Vous contemplez, interdit, la tache de sang qui vous couvre le torse avant de vous écrouler, mort. Les autres joueurs retournent au paragraphe qu'ils viennent de quitter.

13

A l'instant où vous vous en emparez, la gemme émet un sifflement qui vous déchire les tympan. L'âtre se lézarde et des blocs de pierre se détachent du plafond, pulvérisant la table des banquets. Si vous lâchez la gemme, rendez-vous au [490](#). Si vous continuez à la tenir, rendez-vous au [277](#).



14

A proximité de l'armurerie, vous découvrez un escalier qui s'enfonce en spirale dans la roche. Votre objectif est de pénétrer dans la citadelle centrale, mais vous savez par diverses sources qu'un réseau de souterrains se déploie telle une toile d'araignée autour de ce bâtiment. Ces passages souterrains auront certainement résisté au cataclysme. Sans plus attendre, vous empruntez l'escalier. Rendez-vous au [376](#).

15

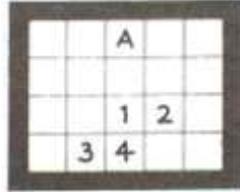
Vous avancez pour prêter main forte à Emeritus. (Si votre groupe compte un chevalier, cette tâche lui incombe en priorité. Sinon, ce sera le premier joueur selon l'ordre de marche.) Rendez-vous au [35](#).

16

ANARCHON (Protection variable, Dommages 3 dés)

FORCE : 8 HABILITÉ : 12

POUVOIR : 6 ENDURANCE : 30



Chaque fois que vous touchez le monstre, jetez un dé pour déterminer la Protection correspondant au type d'épiderme qu'il développe à cet instant. De même, lorsqu'il attaque, jetez un dé pour déterminer le nombre de coups qu'il porte à son adversaire. L'Anarchon possède la propriété de se régénérer jetez un dé quand arrive son tour de riposter, afin de déterminer le nombre de points d'ENDURANCE qu'il récupère (son total d'ENDURANCE ne peut dépasser 30). Le monstre est insensible au sortilège d'Asservissement. Chaque fois qu'il touche un adversaire, jetez un dé. Si vous faites :

1 ou 2 : rien ne se passe

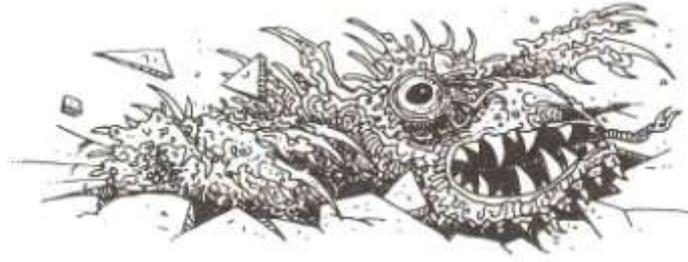
3 ou 4 : vous devez obtenir un résultat inférieur ou égal à votre total de POUVOIR avec deux dés, sous peine d'être paralysé pendant trois Assauts

5 ou 6 : vous perdez 1 point de FORCE (de POUVOIR pour le magicien) pour la durée du combat

Il est impossible de fuir. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [423](#).

17

Il se dresse brusquement, les naseaux frémissants de rage. « Misérables mortels ! gronde-t-il. Vous pensiez dérober mon trésor ! Je vais vous réduire en cendres ! » Vous vous enfuyez vers le tunnel, mais un grondement de tonnerre fait trembler les parois de la caverne et une vague incandescente vous submerge ! Chaque joueur perd 6 dés d'ENDURANCE. Les survivants parviennent à atteindre le tunnel, avant que le Dragon ne vomisse une deuxième gerbe de feu. Rendez-vous au [433](#).



18

Si vous prenez de nouvelles bottes, notez-les sur votre *Feuille d'Aventure*. Elles n'entrent pas en ligne de compte dans l'équipement transporté puisque vous vous débarrassez des anciennes. Vous reprenez votre progression, mais bientôt le sol devient spongieux et vous remarquez que des ondulations parcourent la plaine. Brusquement, une violente secousse vous projette sur le côté, tandis qu'une face haute comme un bâtiment jaillit du sol devant vous ! Vous marchiez sur le corps d'un Géant. Il devait être allongé depuis des temps immémoriaux pour que la nature l'ait ainsi recouvert ! Rendez-vous au [527](#).

19

A peine ouvrez-vous la cassette que des dizaines de petites lames de bronze sifflent dans toutes les directions. Le premier joueur selon l'ordre de marche perd 5 dés d'ENDURANCE. Le deuxième en perd 4, le troisième en perd 3 et le quatrième 2. Si les survivants veulent ouvrir une autre cassette, retournez au [63](#). Si vous êtes prêt à pénétrer dans le labyrinthe, rendez-vous au [2](#).

20

ONAKA (Protection 4, Dommages 4 dés)

FORCE : 8 HABILITÉ : 9

POUVOIR : 9 ENDURANCE : 40

Lancez un dé à chaque Assaut pour déterminer les actions d'Onaka. Si vous faites :

1 ou 2 : il combat l'adversaire le plus proche avec deux de ses quatre bras. Il est donc en mesure de frapper deux fois par Assaut

3 ou 4 : il crache un jet d'acide sur une cible désignée au hasard. Les règles sont celles concernant le tir, mais le jet d'acide cause 3 dés + 6 de Dommages (moins la Protection)

5 ou 6 : il jette un sortilège. Il a tous ses sortilèges en tête et n'a pas besoin de se concentrer. Lancez un dé pour déterminer le sortilège et, si nécessaire, un autre dé pour désigner la cible visée. Onaka dispose des sortilèges suivants : 1. Hurllement, 2. Blessure, 3. Souffle Mortel, 4. Foudre Noire, 5. Météore, 6. Asservissement (ordre est donné à la victime de combattre ses compagnons)

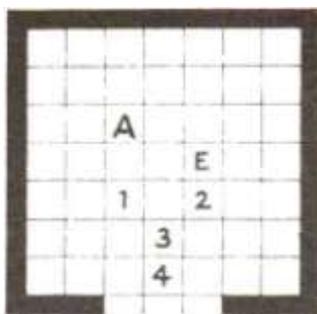
Si vous possédez un anneau d'or magique et si votre groupe compte un magicien, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [454](#).

AUTOMATE

D'ÉBÈNE (Protection 7, Dommages 3 dés)

FORCE : 9 HABILITÉ : 12

POUVOIR : 12 ENDURANCE : 70



Un Assaut sur deux, l'automate libère une charge d'énergie sur le personnage le plus éloigné. Contrairement aux règles concernant le tir, l'Automate peut libérer ses charges d'énergie même s'il est engagé dans un combat rapproché. Les charges d'énergie provoquent 3 dés de Dommages (moins la Protection). Il est impossible de fuir. Si vous remportez le combat, rendez-vous au [120](#).

21

PRÊTRE : Ce Démon se nomme Kirikélu. Il fait partie du panthéon que les archimages pouvaient invoquer, bien qu'ils n'aient pas le pouvoir de le contrôler. Sans plus attendre, vous entamez le rituel qui permet de le renvoyer dans son univers. « Chure Okalai Tlatum ! » A ces mots, le Démon explose en un millier d'étincelles, vous laissant la voie libre. Rendez-vous au [520](#).

22

Vous placez le masque sur le visage. Il ne se passe rien. Vous en placez un autre et vous essayez toutes les combinaisons possibles entre les masques et les visages, mais en vain. En haussant les épaules, vous vous dirigez vers la porte. Rendez-vous au [188](#).

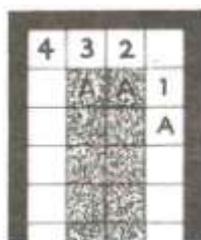
23

Vous brandissez l'Épée de Légende en direction des zones d'ombre du plafond. L'Épée se pare brusquement d'un halo scintillant qui illumine toute la salle. Les créatures, prises de panique, s'égaillent dans les ténèbres, mais trois d'entre elles trouvent la force de vous attaquer et foncent dans votre direction en hurlant.

ANGE DE LA MORT (Dommages 2 dés)

FORCE : 8 HABILITÉ : 10

POUVOIR : 8 ENDURANCE:21



Il serait vain de tenter de fuir. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [108](#).

24

Ses traits se décomposent quand il comprend que vous n'avez aucune intention de l'aider, mais la stupeur cède bientôt la place à la colère. « Comment ? Vous préférez me laisser courir tous les risques ? Et moi qui vous considérais comme des amis loyaux ! Quelle désillusion ! » Si vous changez d'avis, rendez-vous au [15](#). Si vous persistez à refuser votre aide, rendez-vous au [365](#).

25

Vous vous lancez à l'attaque, mais l'étrange personnage réagit comme s'il avait deviné vos intentions. Une boule d'énergie incandescente jaillit de ses yeux, vous manquant de peu. Le combat s'engage. Rendez-vous au [370](#).

26

Vous fermez les yeux pour une dernière prière. Au moins avez-vous la consolation d'avoir fait votre possible. Les muscles tendus à l'extrême, vous attendez la vague de feu qui doit vous pulvériser, mais à la place vous entendez un léger souffle, suivi du bruit mat d'un objet roulant sur le sol. Vous ouvrez à nouveau les yeux pour voir le corps décapité de la sorcière s'affaisser lentement et s'écrouler dans une mare de sang. Derrière elle, le guerrier tahashim essuie calmement sa lame avec un mouchoir de soie et la replace dans son fourreau. Si vous vous ruez à l'attaque, rendez-vous au [343](#). Si vous lui demandez les raisons de son geste, Rendez-vous au [371](#).

27

Vous avancez dans cet incroyable dédale de couloirs et de salles et vous débouchez bientôt dans un jardin de verre. Étonné, vous progressez lentement parmi les fontaines de verre irisé, les fleurs de cristal et les statues transparentes. Le labyrinthe se poursuit au-delà du jardin. Brusquement, une petite voix vous interpelle. Tournant la tête de côté, vous apercevez un piédestal transparent qui supporte une cloche. Une petite femme, de la taille d'une main, est emprisonnée sous la cloche de verre. Si vous l'ignorez, rendez-vous au [174](#). Si vous désirez employer un objet, rendez-vous au [134](#).

28

Vous percevez nettement un cliquetis métallique, suivi aussitôt par un bruit de verre brisé. Un pan de l'autel s'ouvre peu après, révélant des éclats de verre baignant dans un liquide. Manifestement, vous avez fait le mauvais choix. Dépité, vous décidez de quitter l'île et de repartir sur la rivière. Rendez-vous au [282](#).

29

La fresque représente Heimdal, le valeureux guerrier, gardien d'Asgard, le royaume des dieux. Il garde Bifrost, l'arc-en-ciel de givre qui, selon les légendes, est le lien entre le royaume d'Asgard et le territoire des Ombres. Heimdal souffle dans la corne des héros, connue sous le nom de Djall. Les couleurs du pont sont phosphorescentes et l'arc-en-ciel semble se détacher de la fresque malgré la pénombre qui règne en ce lieu. Sur le mur opposé, les masques sont à l'effigie de Démons grimaçants, mais chacun d'eux est de la



29 La fresque représente Heimdall, le valeureux guerrier, gardien d'Asgard, le royaume des dieux.

couleur correspondant aux archimages : rouge, vert, bleu, blanc et jaune. Vous remarquez aussi, aux quatre coins de la pièce, des visages d'albâtre d'une dimension identique aux masques. Si vous désirez placer les masques sur les visages, rendez-vous au [225](#). Si vous préférez ne pas prêter attention à ce décor et ouvrir la porte, rendez-vous au [188](#).

30

Vous vous penchez pour inspecter la fontaine. L'eau est d'une pureté cristalline et vous pouvez apercevoir une amulette de cuivre en forme de coeur, au fond du bassin. En cet endroit, des touffes d'herbes et des fleurs ont poussé entre les failles de la roche. Allez-vous prendre l'amulette (Rendez-vous au [480](#)) ou rebrousser chemin et quitter le jardin (rendez-vous au [276](#)) ?

31

Le guerrier pousse un hurlement de rage en comprenant vos intentions, mais vous le prenez de vitesse et vous projetez le sel sur les motifs gelés de la paroi de bronze. Les fragiles dessins de givre disparaissent et les contours du guerrier deviennent flous. En quelques secondes, il s'est évaporé ! Vous poussez un soupir de soulagement. Sans cette intervention, il est probable que vous n'auriez pas tenu longtemps face à ce farouche adversaire. Notez le code « Gel » sur votre *Feuille d'Aventure*. Les portes de bronze s'ouvrent lentement sous votre poussée. Rendez-vous au [58](#).

32

Vous avez à peine songé à vous enfuir qu'un nuage de spores vous enveloppe. Vous quittez le jardin en suffoquant, les poumons en feu. Vous avez échappé à votre ennemi invisible mais, hélas, les effets des spores vont durer tout le long de votre aventure ! A partir de maintenant, vous perdez 1 point d'ENDURANCE chaque fois que vous lisez un nouveau paragraphe. Chaque joueur note le code « Contamination » sur sa *Feuille d'Aventure*. Il n'existe aucun moyen de contrer la maladie qui vous ronge, même les potions de soins sont inefficaces. Vous devez maintenant lutter contre les archimages sans oublier que, plus que jamais, le temps vous est compté... Rendez-vous au [276](#).

33

Les créatures s'élancent des poutres du plafond avec un hurlement démentiel. Vous pouvez entrevoir leurs ailes déchiquetées et leurs yeux fous brillant comme des torches au coeur de la nuit. Vous feignez de vous enfuir mais, au dernier moment, vous projetez la poudre d'un geste ample à la face des créatures, semant la panique dans leurs rangs. Aveuglées, certaines percutent la paroi et tombent dans le vide tandis que d'autres rebroussement chemin et vont se cacher dans les ténèbres. Vous gravissez les marches jusqu'au dernier palier. Rendez-vous au [182](#).

34

Vous vous précipitez jusqu'à l'escalier qui mène à la terrasse au sommet de la tour. Vous pouvez déjà entendre une sinistre mélodie. Le rituel a commencé ! Vous gravissez les marches et vous débouchez à l'air libre. Aussitôt, un vent violent vous fouette le visage. La terrasse est immense et sans rambarde. Vous vous trouvez à plusieurs centaines de mètres. Un gigantesque pentacle a été tracé sur le sol. En son centre, cinq prisonniers terrifiés se blottissent les uns contre les autres, enfermés dans un cercle de flammes multicolores. Des sorciers en robe noire se tiennent à chaque extrémité du pentacle. Ce sont les cinq disciples Suprêmes des archimages. Leur pouvoir est extraordinaire. Ils vous toisent d'un regard haineux, mais aucun ne bouge. « Il est trop tard ! hurle l'un d'eux. La fin du monde est pour maintenant. Saluez le règne des archimages ! » Ils reprennent leur chant rituel. La tempête a cessé et la mélodie s'élève dans le silence nocturne. Une musique étrange se mêle alors aux chants, semblant tomber du ciel. Un halo de lumière inonde la terrasse. Vous levez les yeux. Les cinq étoiles se sont alignées sur les branches du pentacle. La musique gagne en puissance, la mélodie des sphères, qui a transformé les mages en dieux, se déploie sur le monde ! Rendez-vous au [196](#).

35

Ceci est réservé au joueur qui ouvre la porte.

Brusquement, un courant glacial vous parcourt l'échine et draine votre énergie. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total de POUVOIR, vous ne perdez que 2 dés d'ENDURANCE. Si vous obtenez un résultat supérieur, vous perdez 7 dés d'ENDURANCE. Pour les survivants, rendez-vous au [240](#).

36

Un grondement de tonnerre fait trembler l'air de la grotte. Aussitôt, un courant d'air glacial vous entoure tandis qu'une pellicule de givre se forme sur les panneaux de bronze. Lentement, les particules de givre dessinent un couloir en perspective, gardé par un guerrier. Soudain, le motif s'anime et les lignes de fuite se font plus larges, donnant l'illusion que le guerrier s'approche. Vous contemplez le phénomène, fasciné par la pureté des traits scintillants. Le guerrier arrive à votre hauteur et vous assène un coup d'une force incroyable. Le premier joueur selon l'ordre de marche perd 20 points d'ENDURANCE, l'armure assurant sa Protection habituelle. Maintenant, le Guerrier se détache de la paroi de bronze... Rendez-vous au [84](#).

37

MAGICIEN : Vous parvenez à contrôler les turbulences surnaturelles qui vous entourent ! Aussitôt, vous dirigez tout votre flux sur un point du vide où vous sentez que se trouve la faille temporelle. Vous percevez à nouveau la lumière et la pesanteur. Vous venez de vous matérialiser sur un vaste escalier souterrain. Au-dessus de vous, l'accès est bloqué par un effondrement et vous oblige à descendre les marches. Rendez-vous au [376](#).

38

Les objets tombent dans le bassin de lave et disparaissent lentement. Soudain, le bassin et le piédestal s'évanouissent et cèdent la place à une colonne bleue d'énergie crépitante, transperçant la salle du sol au plafond. Vous pouvez maintenant apercevoir un couloir au fond de la pièce. Rendez-vous au [432](#).

39

Les créatures volantes s'élancent dans les airs en poussant des hurlements stridents. Vous comprenez vite qu'il serait vain de chercher à fuir et vous vous apprêtez à combattre. Rendez-vous au [390](#).

40

A l'instar de l'Épée de Légende, l'Épée de Mort confère un bonus de 3 en FORCE et de 2 dés de Dommages à celui qui la manie. De même, lorsqu'elle blesse un Mort Vivant, elle le détruit immédiatement si ce dernier obtient un résultat supérieur à son total de POUVOIR avec deux dés. Si vous êtes chevalier et si vous maniez l'Épée de Légende, l'utilisation conjuguée des deux épées renforce vos capacités : vous gagnez 3 points de POUVOIR et vous doublez votre total d'ENDURANCE. De plus, si vous parvenez à blesser un Mort Vivant (les archimages sont considérés comme tels) avec les deux épées au cours du même Assaut, la créature doit obtenir un résultat inférieur ou égal à son total de POUVOIR avec quatre dés sous peine d'être immédiatement détruite. Notez bien que ces pouvoirs spéciaux ne s'appliquent que si vous êtes chevalier et capable de combattre simultanément avec deux armes. Retournez au paragraphe d'où vous venez.

41

PRÊTRE : Il vous revient en mémoire une vieille légende qui vous fut contée par un ménestrel de Krarth. Elle parlait d'un Géant qui dormait non loin de la citadelle de Spyte. Son corps occupait tout l'espace entre deux collines. Les voyageurs étaient conduits vers lui grâce à un sentier mais, heureusement, le Géant dormait si fort que seul le crissement de chaussures neuves pouvait le réveiller. Rendez-vous au [69](#).

42

Si vous avez le code « Chirographe », rendez-vous au [366](#). Sinon, rendez-vous au [177](#).

43

L'étroitesse du pont oblige le premier joueur dans l'ordre de marche à combattre seul cette étrange créature (toutefois, si le voleur est présent et s'il est le second dans l'ordre de marche, il peut bondir par-dessus son compagnon et la créature afin de la combattre par-derrière).

SEIGNEUR DÉMON (Protection 3, Dommages 3 dés)

FORCE : 12 HABILITÉ : 12

POUVOIR : 12 ENDURANCE 90

4	3	2	1	D
---	---	---	---	---

Otez de son total les blessures déjà infligées. Le monstre frappe cinq fois par Assaut avec chacun de ses bâtons. Ces bâtons sont surnaturels et l'armure n'assure aucune Protection contre leurs coups. Si le magicien désire jeter un sortilège, rendez-vous au [155](#). Si vous prenez la fuite, rendez-vous au [448](#). Si vous remportez le combat, rendez-vous au [438](#).

44

« Votre tentative est vouée à l'échec, dit le mage. Vous n'avez plus aucune chance de vaincre. » Vous crachez à terre. « Qu'importe la victoire ou la défaite, répliquez-vous. Seul compte le combat contre le mal ! » Le mage vous toise d'un air navré. « Je vous plains, dit-il. Vos croyances stupides vous ont ôté tout discernement. »

MAGE TOR (Protection 3, Dommages 8 dés)

FORCE : 12 HABILITÉ : 12

POUVOIR : 8 ENDURANCE : 50

Sa Protection est de 0 contre l'Épée de Légende. Il possède un sortilège de Missile qui frappe un seul adversaire et inflige 7 dés de Dommages (moins la Protection). Son sortilège réussit à tout coup. Il concentre ses attaques magiques sur le joueur qui possède l'Épée de Légende, mais si celui-ci est un chevalier, il ne subit que la moitié des Dommages. A chaque Assaut, le Mage Tor gagne 1 point de POUVOIR et 25 points d'ENDURANCE. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [550](#).



45

« Allah est grand ! » s'écrie Karunaz avant de s'élancer dans le vide. Vous le regardez disparaître dans la nuit. Le cerveau en fusion, vous murmurez une ultime prière et vous sautez à votre tour. Le Mage Tor pousse un long cri de désespoir. C'est la fin, votre sacrifice lui ôte définitivement toute chance de revenir sur terre. Vous avez vaincu. Vous tombez dans le vide, mais à aucun moment vous n'avez le sentiment de vous écraser. Le sommeil de la mort n'aura duré qu'un instant. Les notes cristallines d'une trompette sonnent votre réveil. Karunaz est à vos côtés. « Nous vivons à nouveau, dit-il. Ainsi que tous les morts de par le monde. L'heure est venue du Jugement. Nous devons nous présenter devant le Créateur. » Rendez-vous au [550](#).

46

VOLEUR : Le Démon a déclaré que sa prison n'était pas sans saveur, parce que le barreau était composé de sel. Vous en ramassez un fragment et vous le vous glissez dans votre sac, persuadé que le Démon n'a pas mentionné ce détail sans raison (le fragment de sel compte comme un objet). Il s'agit sûrement du présent qu'il voulait vous remettre ; aussi précieux que l'or et aussi abondant que l'océan. Peut-être parviendrez-vous à obtenir autre chose de lui. Rendez-vous au [323](#).

47

En fouillant les cadavres, vous découvrez trois fioles de soins, chacune d'elles permettant de récupérer 2 dés d'ENDURANCE. Vous pouvez les boire à tout instant, sauf au combat. Si besoin est, vous pouvez prendre leurs armes. Chaque disciple était armé d'une épée ordinaire. Rendez-vous au [130](#).

48

Notez le code «Gel » sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous vous penchez pour fouiller le cadavre du guerrier mais, à cet instant, le corps se pare de lumière et une vague de froid s'en dégage. Vous ne pouvez que reculer devant la chute brutale de température. Brusquement, un vent glacial tourbillonne autour du corps et, quand il s'arrête, le guerrier n'est plus qu'un petit monticule de neige poudreuse. Vous avancez vers les panneaux de bronze et vous les poussez de toutes vos forces. Ils s'ouvrent lentement devant vous. Rendez-vous au [58](#).

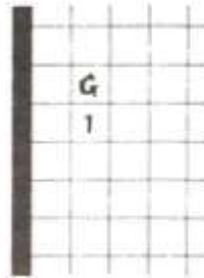
49

« Pauvre fou ! crie-t-il. En me combattant, tu fais le jeu des archimages ! Souhaites-tu donc les voir vaincre ? »

GUERRIER TAHASHIM (Dommages 9 dés)

FORCE : 13 HABILITÉ : 11

POUVOIR : 10 ENDURANCE : 100



Si vous le tuez, rendez-vous au [517](#). Si vous abandonnez le combat, rendez-vous au [528](#). Si vous combattez encore après quatre Assauts, notez vos positions sur le plan et rendez-vous au [482](#).

50

Cinq globes sont encore chargés d'énergie. La voix a dit qu'il était possible de bénéficier de cette aura magique, mais ce système fut conçu pour les archimages et vous n'avez aucune idée des effets qu'il pourra avoir sur vous. Si vous décidez de vous asseoir sur la chaise marquée du symbole de la Chauve-Souris, rendez-vous au [380](#). Si vous choisissez la chaise marquée d'une lame, rendez-vous au [250](#). Si vous choisissez la chaise marquée d'un croissant de lune, rendez-vous au [118](#). Si vous choisissez la chaise marquée d'un oeil, rendez-vous au [254](#). Si vous choisissez la chaise marquée de deux éclairs, rendez-vous au [10](#). Lorsque vous aurez inspecté les chaises, rendez-vous au [460](#).

51

Vous débouchez sur une étroite passerelle enjambant une gigantesque fosse. Vous remarquez une nouvelle porte sur le mur d'en face. Un tapis de flammes occupe toute la fosse et la chaleur qui s'en dégage est à la limite du supportable. Les flammes s'élancent vers vous, cherchant à vous atteindre. Cette masse incandescente vous observe. Peu à peu, vous reconnaissez des figures démoniaques et des milliers de serpents grouillants. Ce bestiaire infernal vous jette des regards avides et vous voyez alors des hommes et des femmes,

gesticulant sur le sol, en proie à d'insupportables douleurs. Leurs cris horrifiés se mêlant aux grondements du brasier vous arrachent un frisson de terreur. Vous sentez que la folie vous gagne. Aussitôt, vous traversez la passerelle et vous atteignez l'autre côté avant que ce spectacle ne vous fasse perdre la raison. Rendez-vous au [373](#).

52

Mortes, les créatures deviennent partiellement visibles. Elles ressemblent à de gigantesques insectes dotés d'une longue trompe spiralée. Si vous quittez le jardin, rendez-vous au [276](#). Si vous vous enfoncez plus avant dans la végétation, rendez-vous au [489](#).

53

MAGICIEN : Les objets magiques se parent d'un halo doré sous l'effet du sortilège. Vous découvrez les objets suivants :

Un bouclier magique : Lorsque vous le portez au combat, lancez un dé à chaque coup que vous recevez. Avec un résultat de 1, le bouclier absorbe la totalité de l'impact. Cette propriété s'applique aussi aux armes de jet et aux sortilèges d'attaque.

Un anneau de persuasion : Il peut vous aider lors des négociations avec le Faltyn. Dans ce cas, lancez un dé. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à 4, le Faltyn accepte de vous aider sans rien réclamer en échange. Si vous obtenez 5 ou plus, le Faltyn s'empare de l'anneau et disparaît.

Silex, l'épée enchantée : Cette arme légendaire accroît de 1 le total de FORCE et les Dommages de celui qui la manie. Elle est aussi dotée d'un sortilège de Météore qui peut être activé trois fois par jour. Le sortilège opère immédiatement (il n'est pas nécessaire de lancer les dés) et inflige 2 dés + 2 de Dommages (moins la Protection). Vous ne pourrez utiliser ce pouvoir que trois fois au cours de cette aventure. Notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*.

Une armure de plates en électrum : De Protection 2, cette armure ne gêne pas l'usage des sortilèges. Qui plus est, à la fin d'un combat, si son propriétaire a subi au moins une blessure, l'armure dégage un halo d'énergie curative qui permet de récupérer jusqu'à 2 dés d'ENDURANCE (à condition, bien sûr, que le propriétaire soit encore en vie).

Un javelot magique : Il peut être lancé une fois par combat et récupéré ensuite. Le lanceur ne peut être distant de plus de trois cases de la cible et il

doit obtenir un résultat inférieur ou égal à son total de FORCE avec deux dés pour toucher l'ennemi. Le javelot inflige 3 dés de Dommages, moins la Protection. Un arc magique : Les flèches que lance cet arc infligent 2 dés de Dommages au lieu de 1 dé habituel. Si vous avez invoqué le Faltyn pour vous aider, lancez un dé afin de déterminer l'objet qu'il va emporter. Lorsque vous aurez noté les effets des différents objets, rendez-vous au [14](#).

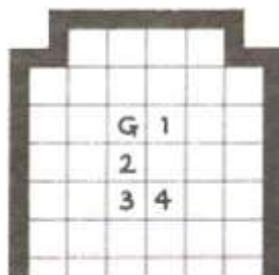
54

Le regard du Guerrier se charge de haine à la vue des ravages du sel sur son armure. Chaque fois que vous touchez le guerrier, réduisez sa Protection de 1 point, jusqu'à ce qu'elle atteigne zéro.

GUERRIER DE GIVRE (Dommages 6 dés)

FORCE : 8 HABILITÉ : 8

POUVOIR : 8 ENDURANCE : 90



Si vous prenez la fuite, rendez-vous au [278](#). Si vous remportez le combat, rendez-vous au [48](#).

55

Si vous interrogez le vieillard sur la nature de l'épreuve, rendez-vous au [234](#). Si vous rebroussez chemin, rendez-vous au [302](#).

56

Vous refusez catégoriquement de lui remettre un objet. « Qu'il en soit ainsi », grommelle la voix. Aussitôt, le visage disparaît à l'intérieur du faisceau de lumière. Cette pièce ne présentant plus aucun intérêt, vous vous dirigez vers l'escalier. Rendez-vous au [206](#).

57

Vous placez le masque sur le visage. Il ne se passe rien. Vous en placez un autre et vous essayez toutes les combinaisons possibles entre les masques et les visages, mais en vain. Vous haussez les épaules et vous vous dirigez vers la porte. Rendez-vous au [188](#).

58

Les portes de bronze s'ouvrent sur une place bordée de tours élancées. Brillant dans l'air froid au-dessus de vos têtes, les cinq Étoiles se sont rassemblées en pentacle. La vue de ce symbole accroît votre sentiment d'urgence. Un cercle de lumière illumine un piédestal au centre de la place. Aussitôt, vous pensez à un puits de téléportation. Si vous grimpez sur le piédestal, rendez-vous au [485](#). Si vous rebroussez chemin dans la caverne pour chercher une autre voie, rendez-vous au [276](#).

59

Ceci est réservé au premier joueur selon l'ordre de marche.

Vous avalez la potion dans l'espoir d'échapper à la vigilance des monstres. Hélas, leur vision est aiguisée comme celle d'un aigle ! Une créature s'élance et vous empoigne dans ses serres. Du fait de votre petite taille, vous ne pouvez vous dégager de son emprise. Le monstre se recroqueville en plein vol et, d'un coup de bec, vous tranche la tête ! Tout votre équipement est perdu. Les survivants peuvent employer l'Épée de Légende s'ils la possèdent (rendez-vous au [23](#)) ou tenir leur position (rendez-vous au [390](#)).

60

L'air bourru de ces villageois ne vous dit rien qui vaille, aussi décidez-vous de faire un large détour. Vous atteignez bientôt les limites de la forêt. Devant vous se dresse un pic désolé entouré de petites collines. Au sommet du pic, un château d'apparence sinistre domine la région. Si le prêtre est présent, rendez-vous au [41](#). Sinon, rendez-vous au [69](#).



61

Elle contient une cape noire. Notez-la sur votre *Feuille d'Aventure*. Si vous voulez ouvrir une autre cassette, retournez au [63](#). Si vous êtes prêts à pénétrer dans le labyrinthe, rendez-vous au [2](#).

62

Le couvercle du sarcophage glisse aisément, révélant le corps momifié d'une femme. Elle est revêtue d'une robe verte et jaune d'une remarquable finesse et ses mains jointes tiennent un bâton vert sur lequel est gravé le nombre cent. Vous vous en emparez et vous reculez aussitôt, vous attendant à voir la momie se lever, mais rien de tel ne se passe. Notez le bâton et le numéro sur votre *Feuille d'Aventure*. Maintenant, le joueur qui a le meilleur total d'HABILETÉ lance deux dés. S'il obtient un résultat inférieur ou égal à son total d'HABILETÉ, rendez-vous au [194](#). S'il obtient un résultat supérieur, rendez-vous au [139](#).

63

Si ce n'est déjà fait, vous pouvez ouvrir la cassette de fer (rendez-vous au [61](#)), la cassette d'or (Rendez-vous au [187](#)), la cassette d'argent (rendez-vous au [462](#)), la cassette de cuivre (rendez-vous au [160](#)) ou bien celle de bronze (rendez-vous au [19](#)). Si le prêtre est présent, rendez-vous au [191](#). Si vous en avez terminé avec les cassettes et si vous désirez pénétrer dans le labyrinthe, rendez-vous au [2](#).

64

« Boire ce liquide infâme ? vous exclamez-vous. Manifestement, il s'agit de poison ! Est-ce donc ainsi que tu exprimes ta gratitude ? » Le Démon ricane. « Tu voulais une conclusion rapide et satisfaisante de ta quête, répond-il. Rien n'est plus rapide que cette décoction de venin et de baies toxiques. Quant à la satisfaction, elle sera de vous voir périr. Si ce n'est avec ce poison, ce sera de mes propres mains... »

DÉMON (Protection 1, Dommages 5 dés + 2)

FORCE : 9 HABILETÉ : 7

POUVOIR : 9 ENDURANCE : 105

Si vous fuyez et si vous empruntez à nouveau le pont, rendez-vous au [448](#).
Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [362](#).

	3	
4	1	D
	2	

65

Malgré tous vos efforts, la porte ne s'ouvre pas. Rendez-vous au [119](#) et faites un autre choix.

66

« L'Albane, gardienne du savoir ! s'exclame la créature. Tout ce que je peux dire, c'est de prendre garde aux vents. N'hésitez pas, sautez et oubliez le reste ! Mais étudiez les motifs que vous verrez et tentez de les retenir. »
Rendez-vous au [150](#).

67

Le roi frappe dans ses mains. Aussitôt, les serviteurs accourent pour remplir vos verres et vous présenter des plats au fumet alléchant. « Mangez, buvez, dit le roi en levant sa coupe. Régalez-vous et narrez-moi vos aventures. » Si vous vous restaurez, rendez-vous au [122](#). Si vous racontez ce qui vous est arrivé dans le castel noir sans toucher à la nourriture, rendez-vous au [369](#). Si vous attaquez le roi, soupçonnant une supercherie, rendez-vous au [544](#).

68

Vous vous élancez à l'attaque. Le Fantôme pousse alors un hurlement effrayant qui vous arrête net ! Vous alliez repartir quand il disparaît avec un rire démentiel qui se répercute en écho dans la pièce. Vous fouillez la salle sans rien découvrir. Persuadé que le Fantôme ne reviendra pas, vous vous dirigez vers l'escalier. Rendez-vous au [206](#).

69

Vous empruntez un sentier escarpé qui serpente entre les collines en direction du promontoire rocheux. Vous progressez péniblement pendant près d'une heure, rongé par l'inquiétude que le temps qui passe ici ne s'écoule aussi à Spyte. Finalement, le sentier débouche sur une vaste prairie se déroulant jusqu'à la prochaine colline. Vous repérez alors, à quelque distance, un

monticule de chaussures et de bottes. Elles doivent se trouver ici depuis longtemps car certaines sont vermoulues, mais plusieurs paires sont en excellent état. Vous regardez vos bottes, usées par des mois d'aventure. Si vous les échangez contre une paire de bottes neuves, rendez-vous au [18](#). Si, malgré leur piteux état, vous en êtes satisfait, rendez-vous au [392](#).

70

Vous remontez à la surface en suffoquant pour voir la face immonde du Kraken se refermer sur vous ! Le monstre vous engloutit et votre dernier cri se perd dans ses entrailles. Votre aventure est terminée. Pour les survivants rendez-vous au [332](#).

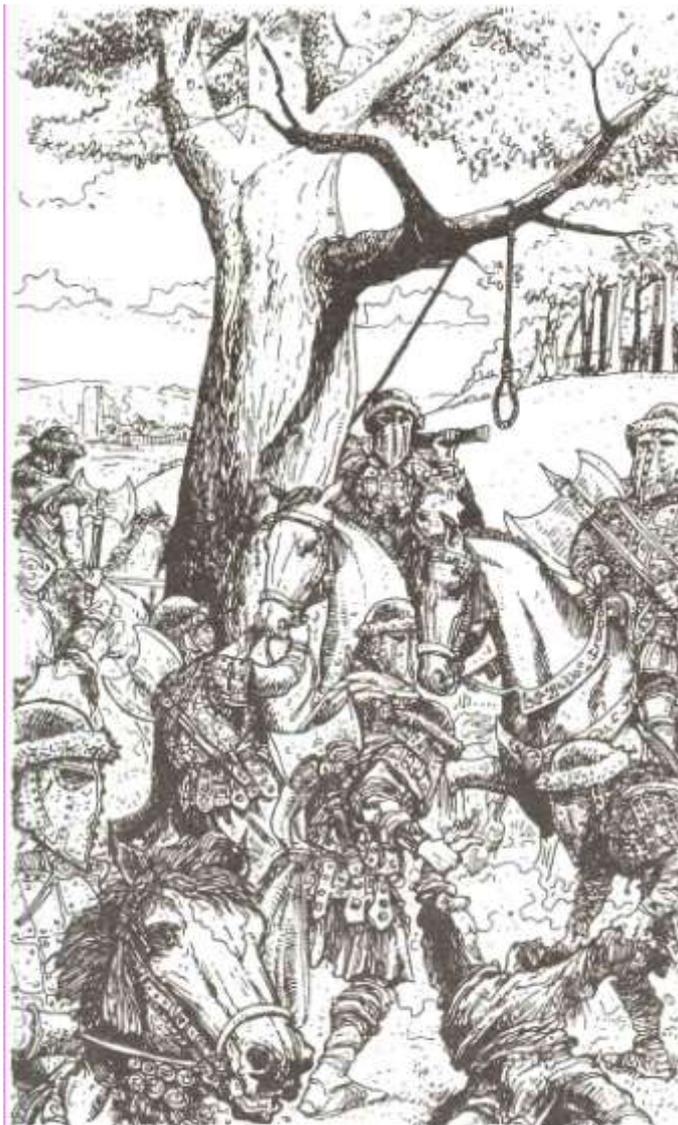
71

Comme vous traversez un bosquet, des sifflements stridents vous font sursauter. Avant même que vous puissiez réagir, des dizaines de Serpents se laissent choir des branches pétrifiées. Chaque joueur lance un dé pour connaître le nombre de Serpents qui l'assaillent. Pour esquiver leur attaque, vous devez obtenir un résultat inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ avec trois dés. Effectuez un lancer par Serpent. Si vous manquez ce lancer, le Serpent vous mord et vous inflige 1 dé de Dommages. L'armure n'assure aucune Protection puisque le Serpent mord en priorité les chairs nues. La morsure des serpents fait perdre 1 point d'HABILETÉ. (Vous ne perdez que 1 point, quel que soit le nombre de Serpents qui vous mordent.) Après une morsure, le Serpent disparaît entre les feuilles mortes du sol. Si vous voulez rebrousser chemin, rendez-vous au [276](#). Si vous désirez poursuivre la traversée du jardin, rendez-vous au [357](#).

72

La cabane est sur le point de s'effondrer. A l'intérieur, vous découvrez un cadavre momifié, recroquevillé sur une paille. Tout autour, vous repérez des poteries et quelques ustensiles de cuisine. Cet homme devait vivre en ermite, dans le dénuement le plus total. Vous fouillez la cabane sans rien découvrir, si ce n'est une amulette autour du cou du mort. Elle est formée de trois pièces suspendues à un lacet de cuir : une pièce d'argent, une de cuivre et une d'or. Vous pouvez la prendre si vous le voulez. Allez-vous maintenant examiner l'autel (rendez-vous au [459](#)) ou quitter l'île (rendez-vous au [282](#)) ?

Une troupe de cavaliers débouche d'un sous-bois. Ils portent les couleurs du Mage Kalugen, celui qui, dans le futur, deviendra l'Étoile des Pestiférés. Leur visage est masqué par un foulard et ils brandissent de lourdes haches. Un homme tente de leur échapper, mais un cavalier arrive à sa hauteur et le frappe du plat de sa hache. Aussitôt, il saute de cheval et traîne le malheureux vers un arbre que ses compères ont déjà transformé en gibet. Si vous voulez prêter main-forte à ce malheureux, rendez-vous au [270](#). Si vous préférez ne pas intervenir, Rendez-vous au [425](#).



73 Il saute de cheval et traîne le malheureux vers un arbre que ses compères ont transformé en gibet.

74

Le tourbillon de couleurs disparaît et vous vous retrouvez assis sur un tapis d'herbe tendre, baigné par une lumière clémente. Vous êtes au sommet d'une colline surplombant une vaste cité. Des drapeaux aux couleurs chatoyantes flottent au sommet des tours et certains de ces emblèmes vous sont étrangement familiers. Votre attention se porte alors sur la citadelle blanche dominant la ville et là, vous manquez de vous étouffer de stupéfaction. Vous reconnaissez la citadelle de Spyte. Cet édifice que vous avez connu carbonisé, au centre d'une mare de soufre, se dresse fièrement dans tout l'éclat de sa splendeur. Les emblèmes sont ceux des mages et vous reconnaissez ceux de l'Épreuve du Labyrinthe de Krarth. La tête vous tourne. Vous avez effectué un extraordinaire bond dans le temps. Le règne des mages est à son apogée et l'Anéantissement n'a pas encore ravagé le pays. Vous restez interdit par cette brusque révélation quand, soudain, un cri étouffé vous tire de votre rêverie. Rendez-vous au [73](#).

75

MAGICIEN : Le Faltyn apparaît, vêtu d'un chapeau et d'une cape de plume. *« Je constate avec plaisir que tu as étendu le champ de tes recherches à la mécanique des anciens, dit-il, le regard brillant. J'aimerais beaucoup que tu m'expliques comment fonctionne cet automate... » « C'est précisément ce que j'allais te demander ! »* répondez-vous, exaspéré. Le Faltyn lève un sourcil et observe l'oiseau avec une moue dubitative. *« Bien sûr, dit-il, confiant. Un enfant saurait le faire marcher. Attends quelques instants, je dois me souvenir... » « Évidemment, murmurez-vous. Il va falloir encore marchander. »* Le Faltyn se retourne, surpris. *« Marchander ? Oui, bien sûr, mais la récompense que je demande est infime en regard du service que je te rends... Peut-être as-tu eu affaire par le passé à certains de mes frères. Ils ont réclamé des récompenses exorbitantes et tu te méfies. Je comprends cela, mais sache que je suis régulier et que j'ai un grand sens de l'équité... » « Que veux-tu ? tranchez-vous. Les étoiles ne vont pas attendre ton bon plaisir... »* Le Faltyn sourit avec tolérance. *« Je veux une des ces gemmes rouges », dit-il finalement. Si vous possédez ces gemmes et si vous acceptez le marché, rendez-vous au [239](#). Sinon, vous devez renvoyer le Faltyn. Allez-vous dans ce cas tenter d'actionner l'oiseau (rendez-vous au [502](#)) ou bien chercher un autre moyen de pénétrer dans les ruines (retournez au [448](#)) ?*

76

VOLEUR : « Ton maître nous a convoqués pour une mission de la plus haute importance, répliquez-vous d'un ton dédaigneux. Notre entrevue ne saurait souffrir le moindre délai. Conduis-nous à lui au plus vite. » L'étrange personnage marque un temps de réflexion avant de s'incliner. « Veuillez me suivre », répond-il en ouvrant la route. Rendez-vous au [491](#).

77

Ceci est réservé au joueur qui s'est assis.

Vous sentez une légère pression dans votre dos au moment où vous vous asseyez. Curieusement, elle s'étend à travers toute votre poitrine. Vous baissez les yeux. Une lame vous a transpercé de part en part et jaillit maintenant, souillée de votre propre sang... Interdit, vous contemplez la lame tandis que la vie quitte peu à peu votre corps. Vos compagnons peuvent récupérer vos possessions et prendre l'épée s'ils le désirent. Dans ce cas, notez la Lame de l'Étoile des Dons sur votre *Feuille d'Aventure*. Retournez au [50](#).



78

La foule hurlante des disciples encercle aussitôt l'automate. Ils forment une troupe hétéroclite, composée de toutes les couches de la société : paysans, marchands, chevaliers déments, prêtres et lettrés. Ils s'élancent à l'attaque en chantant d'une même voix : « Fide et Armis ! - Par la Foi et la Force... »

DISCIPLE (Dommages 1 dé)

FORCE : 6 HABILITÉ : 6

POUVOIR : 6 ENDURANCE:10

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [88](#).

ruines, rendez-vous au [334](#). Si le magicien veut employer son sortilège de Téléportation, Rendez-vous au [431](#).

82

Vous sortez la fiole contenant l'Homunculus. « O puissant seigneur, sublimissime grandeur, l'éclat somptueux de votre beauté éclipse le soleil. O merveille des merveilles... » « Assez ! tranchez-vous, exaspéré par l'obséquieuse créature. Dis-nous ce qui se trouve derrière ces portes. » L'Homunculus hésite un instant. Je sais ce que ces portes dissimulent, dit-il, mais certaines lois m'obligent à ne vous informer que sur une seule. Si vous acceptez de me libérer après, je vous répondrai, ô ineffable splendeur... » Si vous acceptez, rendez-vous au [311](#). Sinon, rendez-vous au [189](#).

83

Les Scorpions accrochés aux cadavres de vos compagnons se transforment brusquement en chrysalides. Si le prêtre est présent, rendez-vous au [397](#). Sinon, rendez-vous au [424](#).

84

Le Guerrier qui vous fait face mesure près de six mètres de haut. Son épiderme bleu semble sur le point de se fendiller sous l'effet du gel. Il est recouvert d'une épaisse armure de glace et tient une lance de glace noire, de quatre mètres de haut. Si vous désirez employer un objet, rendez-vous au [381](#). Si vous voulez le combattre, rendez-vous au [513](#). Si vous préférez fuir, rendez-vous au [278](#).

85

Vous avancez avec précaution sur la dalle qui se trouve devant vous. Un flot d'adrénaline vous submerge au moment où vous sentez la dalle basculer sous votre poids avec un grincement métallique. Allez-vous vous jeter en avant (rendez-vous au [481](#)) ou vous plaquer au sol (rendez-vous au [331](#)) ?

86

Vous prenez le diadème-écran. Il est constitué d'une mince bande de cuivre sur laquelle sont gravés de curieux symboles. Vous pouvez vous coiffer de ce diadème à tout instant, sauf au cours d'un combat. Pour en connaître les effets, rendez-vous au [529](#) sans oublier de noter le numéro du paragraphe que vous quittez. Notez sur votre *Feuille d'Aventure*: diadème-écran, effets

au [529](#). Après vous avoir remis la fiole, le Démon disparaît dans un tourbillon de feu. Rendez-vous au [362](#).

87

Vous pénétrez dans une vaste salle de réception aux murs ornés de blasons et de trophées. Le fond de la pièce est occupé par un trône de métal aux dimensions imposantes. Le personnage qui y est assis est enveloppé dans une robe noire. Son visage est l'incarnation de vos pires cauchemars, chacun de ses traits suinte le mal et la perversité. Sa bouche gourmande est armée de plusieurs rangées de crocs démesurés et jaunâtres. Quatre bras d'une maigreur effrayante, semblables à des pattes d'insectes dépassent de sa robe. Comme il se lève à votre approche, vous remarquez qu'il a les pieds fourchus. Derrière le trône, dans une petite alcôve, la statuette de la Gardienne du Temps brille d'un éclat bienveillant. A côté du trône se tient une étrange créature d'un noir d'ébène marbré d'or. Vous pensez un instant avoir affaire à une statue, mais les mouvements de sa tête suivent votre progression, vous informant du contraire. Sa peau brille d'un éclat métallique à la lueur des torches.

Son visage est d'une stupéfiante beauté et la pureté de ses traits est si parfaite qu'elle en est dérangeante. Ses yeux sans pupilles brillent d'un éclat doré. La créature assise sur le trône prend alors la parole. « Je m'appelle Onaka, murmure-t-elle d'une voix sifflante. Je suis le gardien des plaines intemporelles. Les archimages m'ont placé en ce lieu pour garder la statuette. Je connais vos intentions... Préparez-vous à mourir ! » Sur ces mots, il passe à l'attaque en poussant un hurlement terrifiant, suivi par son serviteur. Rendez-vous au [20](#).

88

Vous fouillez les corps des disciples. Chacun portait une épée et vous trouvez, en plus, deux arcs et vingt flèches. Lancez un dé : le résultat obtenu correspond au nombre de fioles de soins que vous trouvez sur les cadavres. Chaque fiole contient une dose qui permet de récupérer 2 dés d'ENDURANCE. N'oubliez pas de noter ces objets sur votre *Feuille d'Aventure*. Maintenant, il faut trouver un moyen de pénétrer dans la citadelle principale qui domine le centre des ruines. Vous commencez l'exploration des bâtiments en bordure de la place. La plupart des entrées se sont écroulées de longue date, mais vous en repérez une intacte, qui s'ouvre sur un vaste escalier qui disparaît dans les profondeurs. Peut-être est-ce un passage souterrain qui mène à la citadelle ? Sans tarder, vous entamez la descente. Rendez-vous au [376](#).

89

Le guerrier croise les bras sur sa poitrine et vous toise calmement. « Je n'ai pas tué la sorcière pour vous éliminer moi-même, dit-il. Nous devrions nous allier plutôt que de nous combattre. » Si vous profitez qu'il est sans défense pour lui porter un coup fatal, rendez-vous au [517](#). Si vous lui demandez quelles sont ses intentions, rendez-vous au [371](#).

90

Vous traversez un alignement de pièces et de couloirs avant de déboucher sous un vaste dôme. Un escalier en spirale prend naissance au centre de la pièce et grimpe vers les hauteurs. Vous entamez l'ascension. A mi-parcours, vous remarquez que le dôme est orné de symboles astrologiques. Les architectes de Spyte avaient-ils prévu ce jour maudit ? Les conjonctions astrales dessinées sur la voûte porteraient à le croire... Si vous possédez le code «Débâcle», suivi d'un nombre supérieur à zéro, rendez-vous au [478](#). Sinon, rendez-vous au [130](#).

91

«Nous sommes porteurs d'un message, noble seigneur... » « Silence, pauvres larves ! tranche-t-il. Je connais vos intentions ! Les archimages m'ont placé en ce lieu pour parer les attaques des vermines de votre genre. Je vais vous pulvériser ! » Vous devez affronter Onaka et son serviteur. Rendez-vous au [20](#).

92

VOLEUR : Vous vous avancez, le sourire aux lèvres. « Salut, mes frères, lancez-vous. Nous venons d'explorer les niveaux inférieurs... Pas trace des intrus. Et vous ? » Les hommes vous regardent d'un air soupçonneux, mais un des paysans éclate de rire. « Nous vous avons pris pour eux ! » Vous vous approchez de la troupe, riant à votre tour. « Très drôle, en effet. Nous confondre avec les intrus ! » Parvenu à bonne distance, vous frappez le plus proche sans lui laisser le temps de riposter. Rendez-vous au [152](#) pour combattre, mais notez que les disciples sont incapables de riposter pendant le premier Assaut.

93

Vous revenez sur vos pas mais, sur la passerelle surplombant la lave, quatre Serpents Ailés à la peau couleur de flamme s'élançant à l'attaque.

SERPENT AILÉ (Protection 3, Dommages 3 dés + 3)

FORCE : 7 HABILITÉ : 8

POUVOIR : 7 ENDURANCE : 21

Si l'un des aventuriers subit un Dommage supérieur ou égal à 15 points et y survit, rendez-vous au 3. Toute fuite est impossible ; les Serpents vous rejoindraient avant que vous n'ayez quitté la salle. Si vous remportez le combat, rendez-vous au [80](#).

94

Soudain, un nuage de spores jailli de nulle part vous enveloppe. Pris par surprise, vous ne pouvez vous empêcher d'en respirer. Aussitôt, vous suffoquez, les poumons en feu. Vous crachez par réflexe et vous remarquez des traces de sang et des particules verdâtres. Les spores vous rongent de l'intérieur... A partir de maintenant, vous perdez 1 point d'ENDURANCE à chaque nouveau paragraphe. Chaque joueur note le code « Contamination » sur sa *Feuille d'Aventure*. Il n'existe aucun moyen de contrer la maladie qui vous ronge ; même les potions de soins sont inefficaces. Vous devez maintenant lutter contre les archimages sans oublier que, plus que jamais, le temps vous est compté... Rendez-vous au [359](#).

95

Un masque d'or flotte devant vous. Les ouvertures ménagées pour les yeux et la bouche grimaçante luisent d'un même éclat verdâtre. Cinq tentacules protégés par des anneaux de jade se déploient autour du masque. Chacun enserme un bâton de jade vomissant des flammèches. Si le prêtre est présent, rendez-vous au [21](#). Si le magicien veut employer la Téléportation pour dépasser le masque, rendez-vous au [155](#). Sinon, vous devez combattre ce Démon (rendez-vous au [43](#)).

96

Prisonniers de leur incantation, les disciples sont incapables de se défendre.

			D ₁		
D ₃		2			D ₂
		1		3	
			4	5	
	D ₄				D ₁

DISCIPLE (Protection 5)

POUVOIR : 9 ENDURANCE : 15

La valeur élevée de leur Protection est due aux sortilèges défensifs mis en oeuvre pour le rituel. Après trois Assauts, marquez vos positions sur le plan et rendez-vous au [543](#). Si vous les tuez tous en trois Assauts, rendez-vous au [190](#).

97

Ceci est réservé au joueur qui s'est assis.

A peine vous êtes-vous assis que le globe émet une violente lumière rouge. Aussitôt, des entraves invisibles vous plaquent au dossier ! Votre corps est maintenant recouvert d'un halo d'étincelles qui vous paralyse. Des aiguilles invisibles s'insinuent dans vos veines et drainent tout votre sang ! En quelques secondes, vous êtes vidé, racorni comme un fruit sec... Heureusement, votre mort a été rapide. Les survivants peuvent récupérer vos possessions avant de se rendre au [50](#).

98

Vous vous souvenez des paroles de l'Homunculus. Ces phrases murmurées à votre esprit ne sont que des mensonges, destinés à vous abuser. Rendez-vous au [294](#).

99

Si vous possédez une baguette bleue, rendez-vous au [241](#). Sinon, vous ouvrez la porte et vous entrez. Rendez-vous au [473](#).

100

La porte s'ouvre sur une petite pièce aux murs entièrement recouverts de mousse. Une cage d'escalier grimpe vers les hauteurs, dans l'angle droit de la salle. Le fond de la pièce est occupé par deux fontaines de marbre, chacune représentant une entité démoniaque. L'eau s'écoule de leur face grimaçante et termine sa course dans des bassins à leurs pieds. En vous approchant, vous remarquez une phrase gravée dans la paroi entre les fontaines : « Chacun doit boire pour atteindre les frontières de la félicité ou du malheur. » Si vous décidez de boire, chaque joueur choisit sa fontaine. Si vous buvez à la fontaine de gauche, rendez-vous au [344](#). Si vous buvez à celle de droite, rendez-vous au [339](#). Si vous préférez emprunter directement l'escalier, rendez-vous au [206](#).

101

Ceci est réservé au joueur qui manie la masse.

Vous manquez le Démon et vous frappez le mur. La masse éclate dans vos mains. Elle était trop fragile pour être employée comme arme. Rayez-la de votre *Feuille d'Aventure*. La surprise de vous retrouver sans arme vous fait perdre un Assaut. Vous emparer d'une nouvelle arme prend un Assaut. Retournez au [324](#) et poursuivez le combat.

102

Ceci est réservé au premier joueur selon l'ordre de marche.

Vous prisez une pincée de poudre. Elle est fortement épicée et vous éternuez violemment. Aussitôt, une chaleur intense vous envahit. Les couleurs autour de vous se parent d'un éclat irréel et vous les percevez avec une acuité jusqu'alors inconnue. Ces nouvelles sensations vous perturbent et vous titubez légèrement mais, bientôt, vous vous sentez étrangement calme. La notion de danger n'a plus aucun sens pour vous. Malheureusement, ce sentiment a pour effet de vous rendre apathique. Vous perdez 4 points de FORCE et 4 points d'HABILITÉ ; en revanche, vous gagnez 1 point de POUVOIR. Les effets vont se prolonger jusqu'au terme de cette aventure. Curieusement, ce narcotique possède aussi des vertus curatives. Toutes vos blessures guérissent comme par enchantement et votre ENDURANCE retrouve son total de départ. La bague contient assez de poudre pour tous les joueurs, s'ils en désirent. Vous aviez une quête urgente à accomplir. Qu'était-ce donc ? Ah, oui ! combattre les archimages. Vous luttez un instant contre l'envie de vous asseoir pour contempler le décor. Retournez au paragraphe d'où vous venez.

103

Vous bondissez dans le vide à l'instant même où l'édifice s'écroule ! Vous vous accrochez en hurlant au parapet, vous balançant dangereusement au-dessus du vide. Vous avez réussi ! Vous vous hissez à la force du poignet. Devant vous, un couloir mène à une vaste salle. Rendez-vous au [107](#).

104

Un frisson d'horreur vous parcourt l'échine au moment où vous sentez la dalle s'enfoncer sous votre poids. Au même instant, un bruit métallique résonne au-dessus de vous. Allez-vous sauter en l'air (rendez-vous au [453](#)) ou bondir sur le côté (rendez-vous au [507](#)) ?

105

Hélas, vous appuyez sur le bouton qui arrête le mécanisme ! L'oiseau tombe comme une pierre ! Vous actionnez frénétiquement toutes les manettes, mais en vain. Vous disparaîsez dans les brumes sulfureuses et vous achevez votre course dans le magma en fusion. Votre aventure est terminée.

106

Si vous possédez le code « Merveilleux », Rendez-vous au [128](#). Sinon, rendez-vous au [514](#).

107

Une arche gigantesque s'ouvre dans le mur au fond de la pièce. Elle est entourée d'un bas-relief richement décoré. Une lueur bleuâtre filtre par cette ouverture. Les motifs qui entourent l'arche sont étranges. Vous reconnaissez des visages, des formes géométriques et de nombreux symboles inconnus, mais le plus curieux est le motif qui orne le sommet de l'arche. Il s'apparente à un jeu d'échecs, dont le plateau ne comporterait que neuf cases. D'après le motif, il semblerait que certaines cases détruisent automatiquement les pièces qui les traversent. Hormis cette ornementation, la pièce ne présente aucun intérêt et vous ne repérez pas d'autre issue que l'arche. Vous haussez les épaules, en pénétrant dans la lueur bleue. Rendez-vous au [149](#).

108

La dernière créature tombe dans les ténèbres en contrebas. Si des joueurs ont succombé au regard des anges de la mort, rendez-vous au [487](#). Sinon, vous pouvez poursuivre l'ascension de l'escalier (rendez-vous au [182](#)).

109

Votre aventure se poursuit dans vos rêves, mais dans vos rêves seulement. Le sortilège de la nymphe vous a plongé dans un sommeil de mille ans. Lorsque vous vous réveillerez, les archimages auront établi leur domination sur le monde et vous reprendrez connaissance en enfer. Votre aventure est terminée.

110

Vous repérez des traces de pas dans la poussière s'arrêtant devant un des tonneaux. Vous vous en approchez et vous trouvez bientôt un petit levier sur le côté. En l'actionnant, l'avant du tonneau pivote et s'ouvre sur un couloir. Si vous désirez explorer ce passage, rendez-vous au [523](#). Si vous préférez rebrousser chemin et quitter la cave, rendez-vous au [255](#).

111

Vous vous aplatissez au sol, esquivant de justesse une volée de flèches qui va se briser sur la paroi d'en face. Vous vous relevez en poussant un soupir de soulagement. Maintenant, allez-vous fouler la dalle en face de vous qui longe le mur de gauche (rendez-vous au [337](#)), celle qui se trouve immédiatement sur votre droite (rendez-vous au [548](#)) ou bien avancer en diagonale et fouler la dalle qui se trouve au centre des neuf (rendez-vous au [542](#)) ?

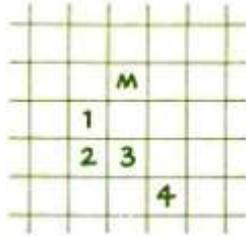
112

La créature que vous avez confondue avec Emeritus passe à l'attaque. Le combat s'engage, mais le monstre vous perturbe en permanence, projetant des images de vos proches ou des souvenirs d'événements passés. Tous les joueurs, à l'exception du chevalier, réduisent leur FORCE et leur HABILITÉ de 1 point pour la durée de l'affrontement.

MONSTRE-MIRAGE (Dommages 3 dés)

FORCE : 8 HABILITÉ : 12

POUVOIR : 9 ENDURANCE : 56



La créature dispose de quatre sortilèges (Asservissement, Main du Diable, Météore et Vampire). Lancez un dé à chaque Assaut afin de déterminer ses actions. Si vous obtenez :

1 ou 2 : elle combat avec son bec

De 3 à 6 : elle se concentre ou jette un sortilège

Si vous remportez le combat, rendez-vous au [483](#).

113

Vous vous retournez, furieux contre vous-même de vous être ainsi laissé surprendre. Qui plus est, cet endroit délabré, ouvert sur le vide, est le pire des lieux où entamer un combat. Une femme au sourire sinistre se tient à quelques mètres de vous. Son corps est recouvert de tatouages. Derrière elle, un guerrier tahashim vous observe en silence. C'est la femme qui a parlé. Comment a-t-elle pu connaître... « Vos pensées ? dit-elle soudain, avec un rire narquois. Je suis Zara de Mantis, la Télépathe. Je lis en vous comme dans un livre ouvert. » Vous avez déjà entendu parler de cette magicienne d'Emphidor. Son effroyable réputation a traversé les océans. Certains prétendent que chacun de ses tatouages renferme l'esprit d'un Démon et qu'elle peut les libérer à sa guise. « Cela, vous ne le saurez jamais, reprend-elle. J'ai d'autres projets pour vous détruire : l'incantation du Feu Suprême. Dans quelques secondes, vous ne serez plus qu'un petit tas de cendres fumantes et rien ne pourra plus s'opposer au retour de mes maîtres... » Elle lève les bras d'un air triomphant et un halo surnaturel crépite autour d'elle. Dans son dos, le guerrier tahashim dégaine lentement son épée. Pourquoi ce geste ? L'incantation devrait suffire à vous éliminer... Rendez-vous au [26](#).

114

Malgré tous vos efforts, la porte ne s'ouvre pas. Rendez-vous au [119](#) et faites un autre choix.



113 *Vous avez entendu parler de cette magicienne.
Son effroyable réputation a traversé les océans.*

115

Vous levez les yeux vers la brèche au-dessus de vous. Le tourbillon d'air chaud charrie des nuages de poussière qui s'élèvent en volutes et disparaissent dans la faille. Si vous possédez des fioles de Diminution, rendez-vous au [145](#). Si vous avez acquis le sortilège de Vol, rendez-vous au [164](#). Si vous êtes un prêtre, vous pouvez léviter (Rendez-vous au [288](#)). Si vous ne pouvez recourir à aucune de ces possibilités, rendez-vous au [158](#).

116

« Tu possèdes là un trésor magnifique, dites-vous, admiratif. Quel dommage de le conserver dans cette sombre caverne. Ces bijoux mériteraient de scintiller sous le soleil. » Le Dragon pousse un profond soupir. « Hélas ! répond-il. Je n'ai pas le choix. Autrefois, j'étais humain. Fafnir était mon nom, mais je fus puni de ma cupidité, et maintenant je suis prisonnier ici... » Il soulève légèrement la patte, révélant une lourde chaîne fermée par un cadenas. Si vous possédez une clef qui pourrait le libérer, rendez-vous au [178](#). Sinon, vous pouvez l'attaquer (rendez-vous au [524](#)) ou bien quitter la caverne (rendez-vous au [17](#)).

117

La cabane est sur le point de s'effondrer. A l'intérieur, vous découvrez un cadavre momifié, recroquevillé sur une paille. Tout autour, vous repérez des poteries et quelques ustensiles de cuisine. Cet homme devait vivre en ermite dans le dénuement le plus total. Vous fouillez la cabane sans rien découvrir, si ce n'est une amulette autour du cou du mort. Elle est formée de trois pièces suspendues à un lacet de cuir : une pièce d'argent, une de cuivre et une d'or. Vous pouvez la prendre si vous le désirez. Si vous voulez retourner près de l'autel pour l'examiner plus en détail, rendez-vous au [408](#). Si vous préférez quitter l'île, rendez-vous au [282](#).

118

Si vous avez le code « Séléne », rendez-vous au [290](#). Sinon, rendez-vous au [156](#).

119

Quelle porte allez-vous ouvrir ? La Porte de la Mort Rouge (rendez-vous au [203](#)), la Porte de la Lune Bleue (rendez-vous au [99](#)), la Porte des Pestiférés (rendez-vous au [264](#)), la Porte des Dons (rendez-vous au [354](#)) ou celle de l'Albane (rendez-vous au [330](#)) ? Si vous possédez un Homunculus et si vous désirez le consulter, rendez-vous au [82](#). Si vous possédez les cinq bâtons, bleu, rouge, blanc, vert et or, rendez-vous au [541](#).

120

Onaka se volatilise à l'instant où vous lui portez le coup fatal. Vous vous approchez de l'alcôve qui contient la statuette et vous remarquez, accroché au mur, un arc superbe à manche d'ivoire sur lequel sont gravés des symboles de pouvoir. A côté de l'arc se trouve un carquois de même facture contenant cinq flèches. Ces armes sont magiques, elles confèrent 1 point de FORCE supplémentaire à celui qui les manie et les flèches infligent 1 dé + 3 de Dommages. Satisfait de votre trouvaille, vous vous emparez de la statuette. Rendez-vous au [539](#).



121

Vous pensez immédiatement aux fioles que vous avez trouvées sur le cadavre. Les joueurs qui désirent s'en servir les rayent de leur *Feuille d'Aventure* et se rendent au [383](#). Sinon, le seul moyen de descendre dans la faille est de sauter (rendez-vous au [213](#)). Si vous préférez attendre dans la caverne vos compagnons qui ont sauté, rendez-vous au [546](#). Si vous êtes prêt à poursuivre votre route, Rendez-vous au [276](#).

122

Vous prenez part au banquet des Rêves Éternels. La saveur des plats vous réjouit le palais, mais pour un court instant seulement, car elle prend vite un goût de cendres. Des rires triomphants vous vrillent les oreilles et votre esprit est happé par le vide. Vous voyez quelques convives quitter la table. Vous allez prendre leur place, dans cet espace où le temps n'a plus cours. Un jour, peut-être, d'autres voyageurs imprudents viendront partager votre repas et vous libérer de la malédiction, mais pour l'instant, votre aventure est terminée.

123

Le puissant courant d'air chaud provient d'une faille dans le sol. Le vent jaillit avec un sifflement semblable à un hurlement démentiel. Vous regardez tout autour de vous. Le sol tremble sous la pression du jet d'air chaud et des filets de brume sulfureuse s'échappent de fissures le long des murs. Au fond de la salle, vous pouvez distinguer les traits d'une face gigantesque. Une longue table est dressée devant elle. Comme vous vous approchez, un murmure résonne à vos oreilles. « Approchez, seigneurs. Il me tarde de reprendre le banquet si brusquement interrompu. Retrouvez vos places et nourrissez-vous de la substance même des forces de l'univers. » Vous examinez les emblèmes qui surmontent les chaises tout autour de la table. Elles sont au nombre de quinze, autant que d'anciens mages qui régnaient sur Krarth. Une boule de cristal est déposée devant chaque chaise. Certaines d'entre elles luisent faiblement, d'autres sont d'un noir opaque. Seules cinq émettent une vive lumière mais, curieusement, les emblèmes qui leur correspondent ne sont pas ceux des archimages. Les chaises sont surmontées des symboles suivants :



Rendez-vous au [50](#).

124

Des forces obscures tentent d'investir votre esprit ! Si vous possédez le code « Fiel », rendez-vous au [98](#). Sinon, chaque joueur lance deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total de POUVOIR, rendez-vous au [294](#). Si le résultat est supérieur à ce total, rendez-vous au [446](#).

125

Maintenant que la Chauve-Souris est morte, vous pouvez vous engager sur l'étroite passerelle sans courir de risques. Vous avancez aussitôt vers la citadelle. Rendez-vous au [530](#).

126

MAGICIEN: «Tu ne veux plus atterrir ?» s'étonne le Faltyn. « Non, répondez-vous. Je veux que tu immobilises l'oiseau, le temps de lancer quelques sortilèges sur ces fanatiques... » En des sous de vous, la troupe s'est rassemblée et hurle sa haine. Certains arment des arcs, pendant que les autres brandissent leurs épées en scandant des chants de mort. Le Faltyn vous adresse un sourire gêné. « Il était seulement convenu que je te transporte à l'intérieur de la cité, dit-il. Obliger cette mécanique à faire du surplace est une procédure compliquée. Je dois consulter à nouveau mon manuel... Et je réclame paiement. » L'oiseau poursuit sa lente descente vers le sol. « Que veux-tu, cette fois-ci ? » demandez-vous, agacé. « Je veux l'Épée de Légende », dit-il d'un air détaché. Si vous préférez que l'oiseau se pose, rendez-vous au [308](#). Si vous acceptez de lui remettre l'Épée, rendez-vous au [127](#). Si vous voulez le renvoyer et tenter de manoeuvrer l'oiseau vous-même, rendez-vous au [521](#).

127

Vous lui remettez l'Épée de mauvaise grâce. Sans cette arme légendaire, il vous sera difficile de vaincre les archimages, mais si les disciples vous tuent, cet affrontement final n'aura jamais lieu. Le Faltyn manipule un levier et l'oiseau s'immobilise au-dessus de la place. « Appuie sur ce bouton quand tu désireras descendre », dit-il avant de repartir dans son monde avec l'Épée de Légende. Rendez-vous au [197](#).

128

Parvenu devant le cadavre, vous renoncez à le fouiller une seconde fois, persuadé de l'avoir déjà examiné précédemment. Rendez-vous au [276](#).

129

« Misérable, traître ! vous exclamez-vous. Cette boisson était empoisonnée ! Est-ce donc ainsi que tu exprimes ta gratitude ? » Le Démon ricane. « Vous vouliez une conclusion rapide et satisfaisante à votre quête, répond-il. Rien n'est plus rapide que cette décoction de venin et de baies toxiques. Quant à la satisfaction, elle sera de vous voir périr. Si ce n'est par ce poison, ce sera de mes propres mains... »

DÉMON (Protection 1, Dommages 5 dés + 2)

FORCE : 9 HABILITÉ : 7

POUVOIR : 9 ENDURANCE : 105

	3	
4	1	D
	2	

Si vous fuyez par le pont, rendez-vous au [448](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [362](#).

130

L'escalier débouche sur une salle polygonale aux parois ornées de visages lumineux. Vous repérez plusieurs issues et vous en choisissez une au hasard. Le passage décrit une boucle et débouche rapidement dans une galerie ouverte sur l'extérieur de la tour. Vous vous approchez d'une fenêtre et vous aspirez une bouffée d'air frais. L'éclat des cinq étoiles a gagné en puissance. Elles descendent sur terre ! Le temps a passé si vite ! Minuit sonnera dans quinze minutes et il vous faut encore trouver la salle dans laquelle va s'opérer la réincarnation des archimages. Vous devez absolument être présent à cet instant, car pendant les premières secondes, ils seront encore sous le choc de la métamorphose et totalement vulnérables. Tout sera perdu si vous ne profitez pas de cet avantage. « Tout est déjà perdu ! » dit une voix dans votre dos. Rendez-vous au [113](#).

131

Vous vous penchez au-dessus de la faille. Aussitôt, un souffle d'air chaud vous fouette le visage et, entre les tourbillons de fumée, vous apercevez un magma incandescent. Le sol de cette caverne pourrait à tout instant s'écrouler dans la lave. Rendez-vous au [276](#).

132

Vous poussez un cri d'horreur en voyant le corps de vos compagnons se dissoudre et leurs chairs tomber à terre en bouillie grésillante. Il ne reste bientôt plus qu'une masse informe, libérant une fumée âcre. Tout leur équipement a fondu avec eux. Vous vous enfuyez en suffoquant en direction du thorax. Rendez-vous au [81](#).

133

Les scorpions éliminés se racornissent et tombent à vos pieds comme des feuilles mortes. Si des joueurs ont été piqués par les scorpions, rendez-vous au [192](#). Sinon, vous pouvez explorer l'armurerie (rendez-vous au [363](#)) ou bien poursuivre l'exploration des ruines (rendez-vous au [14](#)).

134

Quel objet allez-vous employer ? La masse de pierre (rendez-vous au [333](#)), le joyau aux mille facettes (rendez-vous au [198](#)) ou la cape noire (rendez-vous au [269](#)) ? Si vous ne possédez aucun de ces objets ou s'ils ne vous semblent pas utiles, rendez-vous au [174](#).

135

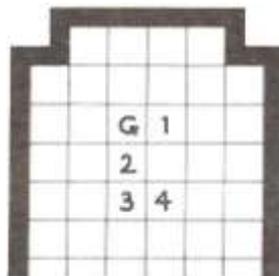
Le Guerrier pousse un hurlement en vous voyant projeter le sel sur sa lance. De rage, il l'abat en un large moulinet, mais il vous manque et la fracasse contre le sol. Fragilisée par le sel, l'arme se casse. Le guerrier la jette au loin et serre les poings.

GUERRIER

DE GIVRE (Protection 5, Dommages 6 dés - 2)

FORCE : 6 HABILITÉ : 8

POUVOIR : 8 ENDURANCE:90



Si vous prenez la fuite, rendez-vous au [278](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [48](#).

136

Le visage du vieillard s'éclaire à votre vue. « Enfin ! s'exclame-t-il. Il me semble que cela fait des siècles que j'attends ma libération. Ma femme et mes gens ont dû abandonner tout espoir de me revoir. Mais avant de retourner dans ma cité de Farantar, je jure de mettre un terme au règne despotique de ces maudits archimages... » Manifestement, le vieil homme n'a pas connaissance de la métamorphose des archimages, mais vous décidez de le laisser poursuivre. « Je suis Myorg de Farantar. Les archimages m'ont enfermé ici parce que je les avais défiés. Ils mirent au point cinq épreuves et tant qu'elles ne seront pas toutes remportées, je devrai demeurer dans ce couloir. Allez-vous tenter la dernière épreuve afin que je sois définitivement libéré ? » Rendez-vous au [55](#).

137

Vous prenez la dague-trident. C'est un objet de la taille d'une dague ordinaire, si ce n'est qu'elle possède trois lames. Lorsque vous la lancez, Rendez-vous au [12](#) pour en connaître les effets, mais n'oubliez pas de noter le paragraphe que vous quittez. Notez sur votre *Feuille d'Aventure* : dague-trident, effets au [12](#). Après vous avoir remis la fiole, le Démon disparaît dans un tourbillon de feu. Rendez-vous au [362](#).

138

Ceci est réservé aux joueurs qui ont inhalé les spores. Vous suffoquez et vos poumons vous brûlent. Vous crachez sur le sol et vous remarquez des traces de sang et des particules verdâtres. Les spores vous rongent de l'intérieur... A partir de maintenant, vous perdez 1 point d'ENDURANCE chaque fois que vous lisez un nouveau paragraphe. Chaque joueur note le code « Contamination » sur sa *Feuille d'Aventure*. Il n'existe aucun moyen de contrer la maladie qui vous ronge, même les potions de soins sont inefficaces. Vous devez maintenant lutter contre les archimages sans oublier que, plus que jamais, le temps vous est compté... Rendez-vous au [157](#).

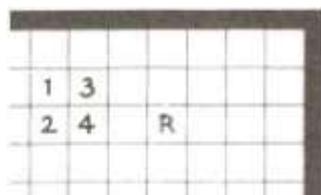
139

Vous vous apprêtez à quitter la pièce quand un grincement sinistre vous pousse à vous retourner. La Momie vient de quitter le sarcophage et s'avance lentement vers vous. Une lueur verdâtre anime maintenant ses orbites et son pectoral de cuivre est illuminé par des milliers d'étincelles.

REINE MORTE (Protection 3, Dommages 4 dés)

FORCE : 8 HABILITÉ : 12

POUVOIR : 6 ENDURANCE : 60



Le regard de la Reine Morte est hypnotique. Avant de la frapper, vous devrez d'abord obtenir un résultat inférieur ou égal à votre total de POUVOIR avec deux dés. Si vous manquez ce lancer, vous êtes paralysé jusqu'à l'Assaut suivant. Si vous prenez la fuite, rendez-vous au [374](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [318](#).

140

La porte s'ouvre sur une pièce envahie de poussière et de toiles d'araignée. Vous repérez le long du mur de gauche un escalier qui grimpe vers les hauteurs. Le centre de la pièce est occupé par une table exempte de poussière. Comme vous avancez, une silhouette fantomatique drapée dans une longue cape apparaît derrière la table. Elle vous salue et déclare d'une voix d'outre-tombe: «Venez jouer contre moi, étranger, ainsi que je l'ai fait durant toute mon existence passée. » Sur ces mots, des osselets se matérialisent sur la table. Si vous attaquez le Spectre, rendez-vous au [68](#). Si vous acceptez sa proposition, rendez-vous au [538](#). Si le prêtre de votre groupe désire l'exorciser, rendez-vous au [247](#).

141

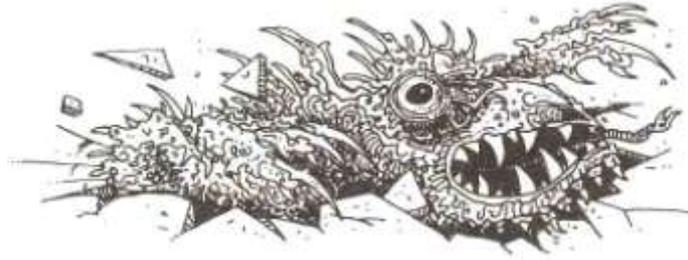
Assurez-vous d'avoir noté le numéro du paragraphe que vous venez de quitter. Vous mourez sur-le-champ. La potion soigne effectivement toutes les maladies mais, pour les Démons, la vie est le pire des maux. Cette potion vient de vous en guérir... Les survivants peuvent prendre votre équipement et retourner au paragraphe qu'ils viennent de quitter.

142

Au dernier moment, vous vous engouffrez dans le passage. Vous vous matérialisez au centre d'une gigantesque salle, nu comme au premier jour ! Vous comprenez maintenant pourquoi ces équipements étaient abandonnés au pied du passage ; le vôtre doit s'y trouver à présent. A l'exception de l'Épée de Légende, vous êtes sans armes. Au moins êtes-vous parvenu à entrer sain et sauf dans la cité. Par une faille donnant sur le gouffre, vous pouvez apercevoir le Titan fou de rage près du passage astral. Votre équipement s'y trouve. N'oubliez pas que, exception faite du chevalier, tous les joueurs doivent réduire les Dommages qu'ils infligent de 2 points quand ils combattent à mains nues. Vous allez devoir vous procurer de nouvelles armes de toute urgence. Vous traversez la salle et vous passez sous une arche qui s'ouvre sur un labyrinthe. Dans une alcôve près de l'entrée, vous remarquez cinq cassettes, de cuivre, d'argent, de bronze, d'or et de fer. Si vous désirez ouvrir une cassette, rendez-vous au [63](#). Si vous préférez vous engager dans le labyrinthe sans tarder, rendez-vous au [2](#).

143

Vous quittez enfin le labyrinthe et vous débouchez dans une vaste salle de marbre blanc. De toute évidence, vous êtes dans une salle d'armes. Les murs sont ornés de lances et d'épées formant des motifs décoratifs. Les armes sont toutes de même facture et les lames ont été forgées à l'image de feuilles. Les armures sont d'un style archaïque, avec de lourds renforts sur les épaules et des heaumes à l'effigie de Démons. Si vous désirez explorer la salle d'armes, rendez-vous au [363](#). Si vous préférez quitter cette salle et poursuivre votre progression, rendez-vous au [14](#).



144

Vous pénétrez dans le tunnel. A l'intérieur, un étrange brouillard phosphorescent stagne à la surface des eaux. Vous tentez de lutter contre le courant, en vain. La brume vous recouvre... Une fois encore, vous êtes pris de vertige et vous éprouvez l'épouvantable sensation de tomber dans un gouffre sans fond. Vous reprenez conscience dans une salle circulaire entourée de fenêtres. Vous repérez aussitôt les étoiles maudites en conjonction dans le ciel, leur lueur blafarde éclairant les ruines de la citadelle. Sans attendre, vous vous engouffrez dans l'escalier grimpant vers les hauteurs. Rendez-vous au [90](#).

145

Les joueurs qui désirent emprunter le courant d'air chaud doivent boire deux fioles de Potion de Diminution. Si vous ne buvez qu'une seule dose, vous serez trop lourd pour que le courant puisse vous soulever. Si vous désirez utiliser ce procédé, rayez deux doses et rendez-vous au [435](#). Si vous voulez procéder autrement, ou si vous n'avez pas assez de fioles, retournez au [115](#) et faites un autre choix.

146

PRÊTRE : Désirez-vous aider votre vieil ami ? En usant de votre clairvoyance, peut-être pourriez-vous détecter les pièges ? Si vous aidez Emeritus, rendez-vous au [378](#). Si vous préférez le laisser agir seul, rendez-vous au [346](#).

147

Malgré tous vos efforts, la porte ne s'ouvre pas. Rendez-vous au [119](#) et faites un autre choix.

148

Notez le code « Chirographe » sur votre *Feuille d'Aventure*. Le corps inerte de la Chauve-Souris tombe de la plate-forme et disparaît dans le brouillard en contrebas. Vous pouvez maintenant ramasser autant de gemmes qu'il vous plaît. Chacune d'elles compte comme un objet et vaut environ mille pièces d'or. Vous pouvez maintenant examiner le passage astral (rendez-vous au [532](#)), traverser le pont d'or (rendez-vous au [420](#)), examiner le cadavre du Titan (rendez-vous au [417](#)) ou bien vous approcher de l'oiseau métallique (rendez-vous au [262](#)).

149

Comme vous pénétrez dans le halo bleuté, vous êtes pris de violentes nausées et un voile noir obscurcit votre vue. Vous reprenez conscience dans la salle des portes. Manifestement, vous avez été téléporté. Rendez-vous au [119](#).

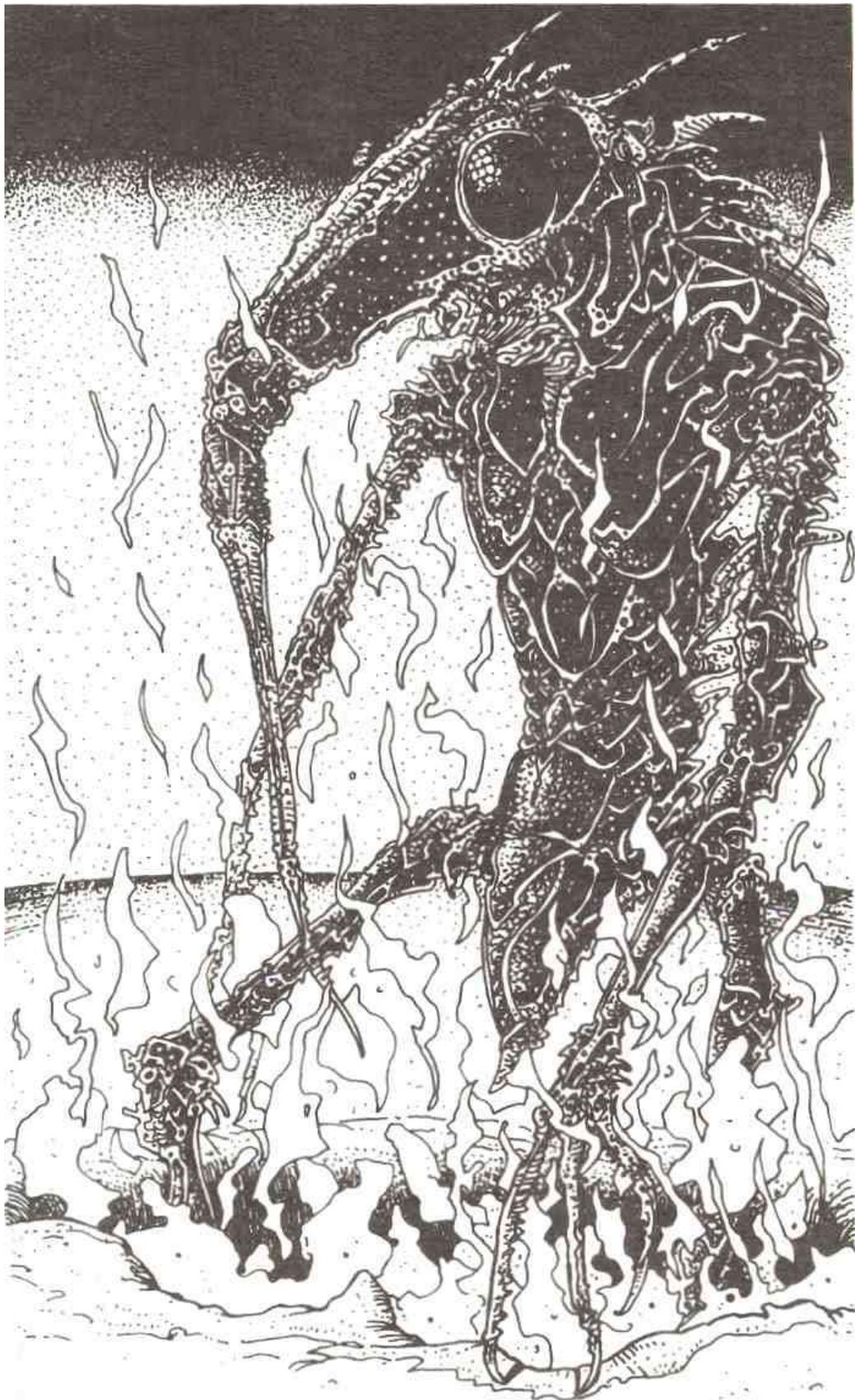


150

« J'ai rempli mes engagements, nobles seigneurs. A vous de tenir votre promesse. » Comme convenu, vous débouchez le flacon et vous libérez l'Homunculus. La petite créature s'éloigne en voletant. « Adieu ! s'exclame-t-il avant de disparaître. Puissiez-vous rôtir en enfer, bande de charognards. » Pour toute réponse, vous haussez les épaules. Rayez l'Homunculus de votre *Feuille d'Aventure* et retournez au [119](#).

151

Le Titan vous observe un instant. A-t-il conscience de votre présence ? Peut-être n'êtes-vous pour lui qu'un insecte sans intérêt ? Non, hélas, il abaisse son énorme pince dans votre direction ! Vous fuyez aussitôt vers le passage astral et vous disparaissiez dans le cercle à l'instant où il allait vous atteindre. Rendez-vous au [142](#).



151 *Le Titan vous observe un instant... Il abaisse son énorme pince dans votre direction !*

152

La lueur malade qui brille dans les yeux de ces fanatiques ne vous laisse aucun doute : ils combattront jusqu'à la mort.

DISCIPLE (Protection 3, Dommages 3 dés)

				D ₆
	1	D ₁		
4	2	D ₂	D ₅	
	3	D ₃		
			D ₄	

Vous ne pouvez pas fuir. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [409](#).

153

A la taille des marches, vous vous rendez compte que cet escalier a été conçu pour une race de géants. Une tête de Démon en bas-relief orne les panneaux de bronze. La vue de ce visage vous met mal à l'aise. Si vous poursuivez l'ascension pour ouvrir les portes, rendez-vous au [36](#). Si vous préférez rebrousser chemin et trouver une autre route, rendez-vous au [276](#).

154

Après quelques minutes de recherches infructueuses, vous découvrez enfin un bouclier en adamantium, métal magique pratiquement indestructible. Lorsque vous êtes touché, lancez un dé: si vous obtenez 1, le bouclier absorbe l'impact. Cette propriété s'applique aussi aux missiles et aux sortilèges d'attaque. Si vous voulez poursuivre votre fouille, rendez-vous au [497](#). Si vous désirez reprendre votre quête, rendez-vous au [14](#).

155

MAGICIEN : Rien ne se passe ! Vous vous concentrez à nouveau, mais vous comprenez bientôt la vérité : ce Démon a le pouvoir d'annihiler tous vos sortilèges. Vous ne pourrez faire usage de la magie tout le temps que durera ce combat. Rendez-vous au [43](#).

156

Ceci est réservé au joueur qui s'est assis.

Chaque joueur note le code « Séléné » sur sa *Feuille d'Aventure*. Le globe s'illumine et devient opaque. Un brusque afflux d'énergie vous envahit et vous vous sentez investi d'un nouveau pouvoir. Vous disposez à présent d'un sortilège de Renforcement Magique. Vous ne pourrez l'utiliser qu'une fois et il doit être associé à un autre sortilège (les vôtres ou ceux d'un compagnon, si vous n'êtes pas magicien). Le Renforcement Magique permet au sortilège de prendre effet immédiatement et au maximum de sa puissance. Ainsi, un sortilège de Foudre Noire intensifié par le Renforcement Magique provoquera jusqu'à 49 points de Dommages (7 dés + 7). Notez les effets de ce sortilège sur votre *Feuille d'Aventure* ou le numéro de ce paragraphe. N'oubliez pas que ce sortilège ne peut servir qu'une seule fois. Retournez au [50](#).

157

Si vous prenez la fuite, rendez-vous au [32](#). Si vous faites front, rendez-vous au [359](#).

158

Si votre groupe s'est séparé et qu'une partie se trouve dans la caverne tandis que l'autre est dans la salle de banquet des mages, en contrebas, les premiers notent le numéro de paragraphe **276** sur leur *Feuille d'Aventure*. Si les joueurs qui se trouvent dans la salle de banquet venaient à trouver la mort, leurs compagnons demeurés dans la caverne pour suivront l'aventure au [276](#). Pour l'instant, les joueurs dans la salle de banquet se rendent au [228](#).

159

Vous appuyez sur le bouton de cuivre, puis sur le bouton doré. Aussitôt, un panneau s'ouvre sur le côté de l'autel, révélant une petite fiole de verre remplie d'un liquide transparent (la fiole contient assez de liquide pour tous les joueurs). Cet élixir guérit toutes les maladies que vous avez contractées et vous permet de récupérer les points d'ENDURANCE perdus par maladie ou ingestion d'un poison. L'élixir ne soigne pas les blessures ordinaires. Vous pouvez maintenant déposer une offrande sur l'autel (rendez-vous au [449](#)) ou quitter l'île et repartir sur la rivière (rendez-vous au [282](#)).

160

En soulevant le couvercle, vous découvrez une masse de pierre. Elle n'est pas équilibrée et ne peut servir comme arme. Notez-la sur votre *Feuille d'Aventure*. Si vous voulez ouvrir une autre cassette, retournez au [63](#). Si vous êtes prêt à pénétrer dans le labyrinthe, rendez-vous au [2](#).

161

La musique des sphères atteint un volume assourdissant. Vous tombez à genoux en hurlant de douleur, le cerveau torturé par les notes aiguës. Brusquement, le silence s'abat sur la tour. Vous ouvrez les yeux, encore hébété. Cinq silhouettes sont alignées devant vous, à chaque branche du pentacle. Elles sont entourées d'un halo de lumière bien que leur corps soit un condensé d'ombre. « Vous avez échoué ! lancent-elles à l'unisson. Notre règne commence maintenant et pour l'éternité ! » Sur ces mots, elles lèvent les bras vers le ciel, étendant sur le monde leur pouvoir funeste. Votre esprit explose et se mêle au cauchemar. C'est la fin.

162

Vous obtenez un chiffre supérieur à celui du Spectre. Il émet alors une plainte terrifiante et disparaît. Au même instant, un rouleau de parchemin se matérialise sur la table. Il renferme un sortilège de Météore. Ce sortilège ne pourra servir qu'une seule fois au combat. N'importe quel joueur peut lire le parchemin et libérer le sortilège, comme s'il était magicien, avec 8 points de POUVOIR. Ce sortilège ne nécessite pas de concentration préalable puisqu'il jaillit du parchemin. La salle ne présentant plus aucun intérêt, vous entamez l'ascension de l'escalier. Rendez-vous au [206](#).

163

MAGICIEN : Les ruines doivent être à portée de téléportation maintenant. Si vous voulez courir le risque, rendez-vous au [279](#). Si vous ne voulez rien tenter avant d'être sûr d'être à portée, rendez-vous au [496](#).

164

Vous jetez votre sortilège de Vol et vous vous élevez dans les airs (avec vos compagnons, s'ils existent). Si d'autres membres de votre groupe attendaient près de la faille, vous les rejoignez. Vous ne pouviez faire qu'un seul usage de ce sortilège et, en reprenant pied dans la caverne, vous sentez qu'il a disparu de votre esprit. Rendez-vous au [276](#).

165

Un flot de lumière aveuglant vous submerge. L'espace se disloque et vous sombrez dans un abîme sans fond. Quelques instants plus tard, vous vous retrouvez sur un appontement au bord d'une rivière souterraine. Les eaux jaillissent d'une caverne sur votre gauche pour s'engouffrer dans un vaste couloir. Un courant d'air glacial accompagne le passage des eaux noires. Une barque de cuivre, assez grande pour transporter six personnes, est amarrée au ponton. L'angoisse vous envahit à la vue de ce décor souterrain. Êtes-vous encore dans la citadelle ou bien avez-vous été téléporté dans une autre partie du monde ? Le seul moyen de le savoir est de partir en exploration. Vous prenez place dans la barque et vous vous laissez glisser au fil de l'eau. Au bout de quelque temps, la rivière s'élargit et forme un petit lac, au centre duquel se dresse un îlot de pierre noire. A l'autre extrémité de la caverne, les eaux s'engouffrent à nouveau dans un tunnel. Si vous accostez sur l'îlot, rendez-vous au [235](#). Si vous traversez le lac vers le tunnel, Rendez-vous au [282](#).

166

En examinant les côtés du sarcophage, vous découvrez l'inscription suivante : « LA FIANCÉE DE LA PESTE ». Puisse-t-elle reposer en paix. Les étoiles veillent sur elle. Si vous décidez d'ouvrir la tombe, rendez-vous au [62](#). Si vous préférez retourner dans la salle des portes, rendez-vous au [119](#).

167

Vous découvrez cinq portes derrière les tentures. Vous les ouvrez l'une après l'autre, révélant de longs corridors, plongés dans les ténèbres. Peu à peu, vos yeux s'habituent à l'obscurité et vous apercevez, à mi-chemin de chaque couloir, une table et une chaise bloquant le passage. Dans les quatre premiers, vous repérez une silhouette qui s'enfuit et disparaît dans les ténèbres. Dans le cinquième, un vieillard enveloppé d'une cape blanche et le front ceint d'un ruban d'argent attend patiemment. Si vous désirez

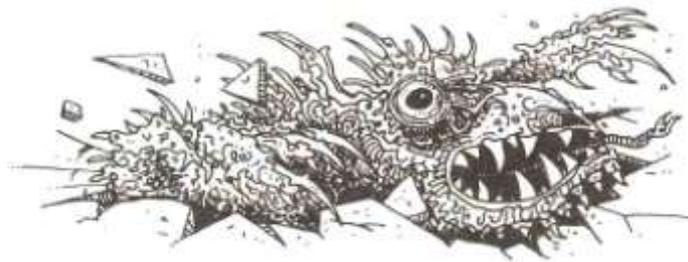
emprunter un des quatre premiers corridors, rendez-vous au [509](#). Si vous voulez avancer à la rencontre du vieillard, rendez-vous au [136](#).

168

Si vous brisez les cosses avec l'Épée de Légende, rendez-vous au [232](#). Si vous employez une autre arme, rendez-vous au [267](#).

169

L'oiseau entame sa descente en direction des ruines. De toute évidence, il va se poser sur le gigantesque parvis, au pied de la principale forteresse. Vous suivez la manoeuvre, confiant, quand une foule hurlante prend possession de la place. Ce sont les disciples des archimages. Ce troupeau de fanatiques attend la conjonction des cinq étoiles. Ils vous ont aperçu et vocifèrent en montrant le poing. Dans quelques instants, vous allez atterrir au beau milieu d'eux ! Si vous désirez manoeuvrer les commandes pour tenter de redresser l'oiseau, rendez-vous au [521](#). Si vous préférez atterrir et combattre, rendez-vous au [78](#).



170

Le piédestal disparaît, ainsi que le bassin de lave ! Vous venez de tomber dans un piège de la Lune Bleue et vous êtes maintenant emprisonné dans une colonne de lumière bleue qui vous ronge peu à peu. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE, sans aucune Protection. Tous les joueurs doivent obtenir un résultat inférieur ou égal à leur total de POUVOIR avec deux dés pour anéantir les effets de la lumière. Ceux qui manquent ce lancer perdent à nouveau 3 points d'ENDURANCE et lancent de nouveau les dés. Procédez ainsi jusqu'à ce que vous soyez libéré. Si vous survivez rendez-vous au [321](#).

171

L'objet disparaît en crépitant dans le faisceau lumineux. L'Oracle parle alors : « Avant demain est aujourd'hui. Avant que les derniers grains ne s'écoulent, quand les disciples chanteront le rituel, quand la terreur enserrera le coeur des braves, frappez un coup fatal... » Sur ces mots, le visage de l'Oracle disparaît et le faisceau de lumière se tarit. Aussitôt, vous entamez l'ascension des marches. Rendez-vous au [206](#).

172

Vous bondissez trop tard pour esquiver la volée de flèches acérées qui jaillit de toute la surface du mur. Chaque joueur est touché par trois flèches qui infligent chacune 1 dé + 2 de Dommages (moins la Protection). Les survivants poursuivent leur progression dans la pièce. Allez-vous fouler la dalle en face de vous qui longe le mur de droite (Rendez-vous au [104](#)), celle qui se trouve immédiatement à gauche (rendez-vous au [548](#)) ou bien avancer en diagonale et fouler la dalle qui se trouve au centre des neuf (rendez-vous au [542](#)) ?

173

Ceci est réservé au joueur qui a bu la potion.

Votre taille diminue rapidement et vous êtes bientôt à peine plus gros qu'une fourmi ! Aussitôt, le courant d'air vous emporte et vous retrouvez votre aspect premier en émergeant dans la caverne. Si d'autres joueurs se trouvent encore en bas, ils retournent au [396](#) pour faire leur choix. Si tous les survivants sont réunis, rendez-vous au [276](#).

174

« Frappez ! Tuez ! » s'exclame soudain la Nympe d'une petite voix aiguë. En réponse, les arbres fouettent l'air de leurs branches de verre et vous frappent. Chaque joueur perd 5 dés d'ENDURANCE. Si vous survivez, vous quittez le jardin en courant, le corps lacéré d'entailles. Rendez-vous au [305](#).

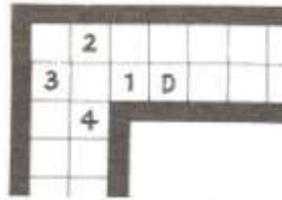
175

La créature s'avance, toutes griffes dehors, sans cesser un instant de hurler.

DÉMON HURLEUR (Dommages 4 dés)

FORCE : 9 HABILITÉ : 9

POUVOIR : 7 ENDURANCE : 50



Si vous le tuez, rendez-vous au [143](#).

176

Le Dragon pousse un soupir dédaigneux en vous voyant brandir la masse. « Espères-tu me vaincre avec ce marteau, misérable mortel ? Tor lui-même a reculé devant mon souffle de feu. Je vais te pulvé... » Vous n'attendez pas qu'il finisse sa phrase pour lui asséner un coup sec sur la patte. Le Dragon pousse un cri de douleur et vous profitez de ce bref répit pour vous enfuir vers la sortie. Malheureusement, dans votre hâte, vous laissez choir la masse (rayez-la de votre *Feuille d'Aventure*). Vous alliez vous engouffrer dans le tunnel quand le Dragon vomit un torrent de flammes. Les deux derniers joueurs dans l'ordre de marche perdent chacun 2 dés d'ENDURANCE. Les survivants se rendent au [433](#).

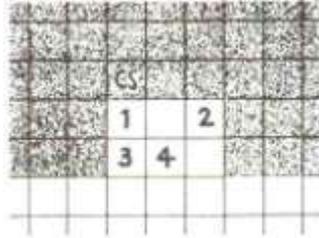
177

Vous avancez lentement en direction des gemmes en vous efforçant de ne pas regarder le précipice en contrebas. Vous alliez en ramasser une, quand un hurlement sinistre vous force à vous redresser. Une Chauve-Souris écarlate vient de surgir des brumes et fonce sur vous ! Le monstre est gigantesque, ses ailes ont vingt mètres d'envergure et ses griffes ont la taille de glaives !

CHAUVE-SOURIS (Dommages 2 dés + 2)

FORCE : 10 HABILITÉ : 8

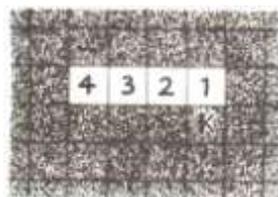
POUVOIR : 6 ENDURANCE:77



Si le monstre obtient 6 ou moins à son lancer de dés, rendez-vous au [518](#). Si vous fuyez, rendez-vous au [313](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [148](#).

178

« Je vous dois ma gratitude, dit le Dragon en étirant sa patte à nouveau libre. Je ne sais pas comment vous remercier. » Il aperçoit une Pièce d'Or qui a glissé du monticule et la remet délicatement en place. « Que vas-tu faire maintenant que tu es libre ? » demandez-vous. Le Dragon s'étend à nouveau sur son trésor et plisse les yeux. « Je vais continuer à surveiller mon bien, dit-il, mais j'aime pouvoir choisir en toute liberté... Si je peux vous être utile, n'hésitez-pas à me demander. » Vous jetez un regard envieux sur les armes qui dépassent de l'amoncellement de richesses. « Tu pourrais nous aider en nous donnant quelques-unes de ces armes superbes », dites-vous. Le Dragon hésite un instant. « Une épée, mais pas plus, répond-il. Vous ne devez pas surestimer l'aide que vous m'avez apportée. J'aurais pu me libérer moi-même si je l'avais voulu. » Vous n'osez guère rechigner devant cet être capable de vous pulvériser d'un seul souffle. « Pourrons-nous aussi prendre quelques armures ? » hasardez-vous. Le Dragon relève la tête et vous observe. « Soit, mais des armures de cuir. Les autres ont trop de valeur. » Vous choisissez une épée au hasard, mais la chance guide votre main. Vous êtes en possession d'une épée magique qui ajoute 2 points de FORCE à celui qui la manie et augmente de 1 point les Dommages qu'il inflige. Tout en ramassant dans la pile quelques vêtements pour couvrir votre nudité, vous subtilisez une bourse de cuir à l'insu du Dragon. Après avoir quitté la caverne, vous ouvrez la bourse et vous découvrez qu'elle contient de la poussière de diamant. Notez tous les objets que vous avez récupérés sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [433](#).



179

Le dieu païen a été offensé par votre misérable offrande ! Brusquement, l'eau se met à bouillonner et une forme gigantesque fait irruption ! La barque tangue dangereusement et vous devez vous accrocher pour ne pas tomber. Vous reconnaissez le Kraken dessiné sur l'île. Son bec crochu est entouré d'une douzaine d'yeux disposés en demi-cercle. Des bras humains et des tentacules fouettent l'air, cherchant à vous frapper.

KRAKEN (Protection 4, Dommages 6 dés)

FORCE : 8 HABILITÉ : 8

POUVOIR : 6 ENDURANCE:50

Il est impossible de fuir. A chaque Assaut, lancez un dé pour le Kraken. Si vous obtenez 1, il s'en prend à votre embarcation. Calculez les Dommages qu'il inflige de la manière habituelle mais, s'il touche la barque, rendez-vous au [418](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [444](#).

180

Suspectant un piège, vous avancez prudemment sur la dalle de gauche qui longe le mur. Soudain, vous sentez qu'elle s'enfonce légèrement sous votre poids et vous percevez nettement un cliquetis métallique dans la paroi de gauche. Allez-vous bondir en arrière (rendez-vous au [515](#)) ou bien vous plaquer au sol (rendez-vous au [111](#)) ?

181

Ceci est réservé au joueur qui a été touché.

Vous êtes maintenant sous contrôle magique et vous allez combattre aux côtés des Cavaliers Noirs contre vos compagnons. Si les Cavaliers remportent le combat, ils vous achèveront. Si vos compagnons gagnent la bataille, le sort sera rompu et vous retrouverez vos esprits. Retournez au [270](#) et reprenez le combat. Si vos compagnons décident de fuir, ils vous abandonneront à votre destin...

182

Vous atteignez enfin le dernier palier. En contrebas, le sol de la caverne disparaît dans l'obscurité. La seule issue est une porte de verre sans aucun système d'ouverture visible. Pour l'atteindre, il faut emprunter un étroit promontoire surplombant le vide. Vous vous y engagez lentement, le dos à la paroi, tâchant d'oublier le gouffre béant qui s'ouvre sous vos pieds. Devant la porte, vous faites courir vos doigts sur la surface polie, à la recherche d'un quelconque mécanisme. Soudain, vous apercevez des mouvements furtifs derrière la vitre. La saleté vous empêche de distinguer clairement. Une silhouette s'approche : vous reconnaissez un énorme Minotaure qui se précipite vers la surface, les cornes en avant ! Vous reculez, surpris. La surface vitreuse doit être épaisse puisqu'elle ne laisse échapper aucun son, mais sera-t-elle assez solide ? Si vous vous préparez à esquiver la charge du monstre à l'instant où il va pulvériser la vitre, rendez-vous au [416](#). Si vous vous apprêtez à combattre, rendez-vous au [399](#).

183

Vous foulez la dalle sans encombre jusqu'à la surface de marbre gris qui entoure le piédestal. Rendez-vous au [303](#).

184

Les joueurs qui désirent emprunter le courant d'air chaud doivent boire deux fioles de potion de Diminution. Si vous ne buvez qu'une seule dose, vous serez encore trop lourd pour que le courant puisse vous soulever. Si vous désirez utiliser ce procédé, rayez deux doses et rendez-vous au [173](#). Si vous voulez procéder autrement, ou si vous n'avez pas assez de fioles, retournez au [396](#) et faites un autre choix.

185

Vos sens s'exacerbent et, brusquement, le jardin désolé se pare de vives couleurs. Là où il n'y avait que de la cendre et des ruines, il y a maintenant des parterres de fleurs sur un lit d'herbe tendre. Non loin, un pavillon d'or se dresse au centre d'un bosquet. Ce que vous voyez est incroyable mais vous sentez, au plus profond de vous-même, qu'il ne s'agit pas là d'une illusion engendrée par les archimages. Ce paysage est d'essence sacrée. Des silhouettes sortent alors du pavillon. Ce sont des jeunes filles au visage radieux, vêtues de tuniques blanches. Elles encadrent d'autres personnages et vous

sursautez en les reconnaissant. Ce sont vos compagnons morts ! Les jeunes filles disparaissent et, avec elles, le jardin idyllique, mais vous ne vous en souciez guère. Vos compagnons ont été ressuscités par miracle et peuvent à nouveau se joindre à vous. Ils sont uniquement vêtus de tuniques et de sandales. Ils devront combattre sans armure et sans armes, à moins que vous ne puissiez leur en fournir. La joie des retrouvailles est de courte durée. Minuit approche, le combat final est pour bientôt. Rendez-vous au [429](#).

186

Le monstre ne reviendra plus vous menacer, maintenant que vous avez détruit sa forme matérielle. Quelques instants plus tard, vous atteignez l'autre côté du pont. Rendez-vous au [520](#).

187

Elle contient une clef, longue comme deux mains humaines. Notez-la sur votre *Feuille d'Aventure*. Si vous voulez ouvrir une autre cassette, retournez au [63](#). Si vous êtes prêt à pénétrer dans le labyrinthe, rendez-vous au [2](#).

188

La porte s'ouvre sur un couloir plongé dans l'obscurité. Au bout de quelque temps, il débouche dans une vaste salle. Rendez-vous au [456](#).

189

« Misérables fils de chacal ! s'exclame la petite créature. Libérez-moi, faces de rat, cloportes, bouches d'égout ! » Vous le réduisez au silence en glissant sans ménagement la fiole dans votre havresac. Si vous décidez malgré tout d'accepter sa proposition, rendez-vous au [311](#). Sinon, rendez-vous au [119](#) et faites un autre choix.

190

Le rituel d'invocation est interrompu et les archimages ne peuvent se métamorphoser. L'accord parfait qui émanait des Étoiles se transforme en une épouvantable cacophonie de plus en plus aiguë. Soudain, les Étoiles explosent en un millier de fragments multicolores. Pendant une fraction de seconde, cinq faces gigantesques apparaissent dans le ciel, les traits déformés par la douleur. Les débris incandescents dessinent une dernière courbe dans le ciel avant d'aller mourir au loin. Bientôt, le silence nocturne

reprend ses droits. Vous vous dirigez vers l'escalier quand, brusquement, un halo de lumière bleue éclaire la terrasse. « Vous n'avez pas encore gagné... », murmure une voix éthérée. Vous vous retournez, parcouru par un frisson d'horreur. « La Lune Bleue... » Devant vous se dresse une haute silhouette aux contours fluctuants. Son corps est une flamme bleue brillant d'un éclat glacial. « Votre intervention a détruit mes frères, reprend le Mage Tor. Qu'importe, je régnerai donc seul sur le prochain millénaire... » La stupeur vous paralyse un instant. « Comment est-ce possible ? vous exclamez-vous. Nous avons vu l'explosion ! » L'apparition éclate d'une rire sardonique. « Je me ferai un plaisir de vous expliquer », répond-elle. Sa voix est plus forte et la lumière bleue gagne en intensité. « En vérité, vous m'avez détruit avec les autres. Mais je suis le maître des illusions. Ce que vous voyez à présent n'est encore qu'un phantasme, mais je possède le pouvoir de lui donner corps. » Si Karunaz est encore en vie, rendez-vous au [364](#). Sinon, rendez-vous au [44](#).

191

PRÊTRE : Le bronze est le seul alliage parmi ces cinq métaux. Les autres se trouvent à l'état pur. Maintenant, retournez au [63](#).

192

Ceci est réservé aux joueurs qu'un scorpion a piqués. Le venin s'insinue lentement dans vos veines. Vous êtes pris de vertige et vous devez prendre appui sur la paroi pour ne pas vous évanouir. Le poison va drainer toutes vos forces : à partir de maintenant, vous perdez 1 point d'ENDURANCE à chaque nouveau paragraphe. Seules des potions de soins ou le pou voir curatif d'un prêtre peuvent vous guérir. Sans ces soins magiques, vous êtes condamné à une mort certaine... Si vous désirez fouiller la pièce à la recherche d'armes ou de potions de soins, Rendez-vous au [363](#). Si vous préférez quitter l'armurerie, rendez-vous au [14](#).

193

Vous enjambez les cadavres des Orques pour porter votre attention sur le donjon de pierre noire qui se dresse au centre de la cour. Les portes d'entrée sont ouvertes. Rendez-vous au [484](#).



194

Vous remarquez un pectoral de cuivre autour de son cou, à demi dissimulé par sa chevelure. Il est recouvert de symboles étoilés. Si vous vous en emparez, rendez-vous au [257](#). Si vous quittez la pièce sans y toucher, rendez-vous au [139](#).

195

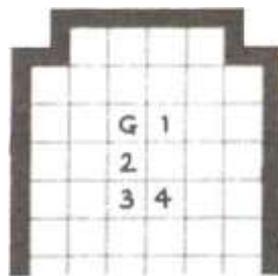
Les joueurs qui boivent la potion de Diminution voient leur taille réduite à quelques centimètres. Il est encore possible de jeter des sortilèges mais, bien entendu, vos coups ne pourront plus affecter le guerrier. En revanche, le guerrier doit calculer les Dommages qu'il inflige avec quatre dés contre les joueurs réduits (cinq dés si le joueur se défend), mais un seul coup réussi suffit à tuer le joueur, puisque son total d'ENDURANCE est aussi divisé par dix. Les effets de la potion se prolongent pendant six Assauts, à l'issue desquels les joueurs retrouvent une taille normale.

GUERRIER

DE GIVRE (Protection 5, Dommages 6 dés)

FORCE : 8 HABILITÉ : 8

POUVOIR : 8 ENDURANCE:90



Si vous prenez la fuite, rendez-vous au [278](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [48](#).

196

Si vous désirez utiliser un objet, rendez-vous au [411](#). Si votre première pensée est de libérer les prisonniers destinés au sacrifice, rendez-vous au [329](#). Si vous attaquez les disciples, rendez-vous au [96](#).

197

Les vingt disciples se sont rassemblés en dessous de vous et hurlent leur haine en brandissant le poing. « Descendez, pleutres ! Lâches ! Montrez que vous n'avez pas peur de combattre ! » Vous les toisez d'un air condescendant. Ces illuminés ne vous inspirent que dédain. Vous pouvez jeter des sortilèges offensifs et lancer des flèches pendant six Assauts. Passé ce délai, les vingt disciples iront se réfugier dans les ruines. Notez sur votre *Feuille d'Aventure* le nombre de survivants ainsi que le code « Débâcle ». Ainsi, vous noterez « Débâcle 3 » si trois disciples ont échappé à vos tirs.

DISCIPLE (Protection 0)

ENDURANCE : 6 POUVOIR : 10

Lorsque les disciples auront disparu, vous pourrez poser l'oiseau au centre de la place. Rendez-vous au [88](#).

198

Vous sortez le joyau de votre sac. « Oh ! Il est magnifique, s'exclame la Nymphe d'une petite voix cristalline. Libère-moi et, si tu me donnes ce joyau, je te ferai sortir du labyrinthe. » Si vous la libérez, rendez-vous au [519](#). Si vous l'abandonnez pour poursuivre votre chemin, rendez-vous au [174](#).

199

PRÊTRE : Il s'agit d'une représentation du Démon Onaka, seigneur des Plaines Intemporelles, appelé aussi Celui-qui-Brûle. Cette entité dévolue aux archimages était souvent invoquée par eux. Retournez au [340](#).

200

Si vous possédez une poignée de cristaux de couleur, rendez-vous au [526](#). Sinon, rendez-vous au [469](#).

201

« Vous êtes bien tous pareils, vous autres Tahashims ! hurlez-vous d'une voix hystérique. Tu préférerais mourir que de partager ta précieuse poudre ! » « Silence ! » murmure Karunaz d'un air horrifié. Vous reprenez vos esprits, mais trop tard. Cinq silhouettes viennent d'apparaître au sommet des marches. Ce ne sont pas les fanatiques obtus que vous avez rencontrés jusqu'ici mais les cinq disciples du Premier Cercle qui vont présider au retour de leurs maîtres. Vous comprenez votre bétise au moment où un torrent d'énergie démoniaque vous submerge et vous anéantit... Vous subissez le sort que vous méritez.

202

Vous bondissez en l'air mais, juste au-dessus de vous le plafond expulse violemment un javelot d'obsidienne qui vous transperce de haut en bas ! La mort est immédiate... Les éventuels survivants poursuivent leur progression. Allez-vous fouler la dalle qui vous fait face (rendez-vous au [183](#)), avancer en diagonale et fouler la dalle de gauche (rendez-vous au [85](#)) ou bien faire un pas de côté et fouler la dalle qui se trouve immédiatement sur votre gauche (rendez-vous au [542](#)) ?



203

Si vous possédez un bâton rouge, rendez-vous au [114](#). Sinon, vous ouvrez la porte et vous entrez. Rendez-vous au [51](#).

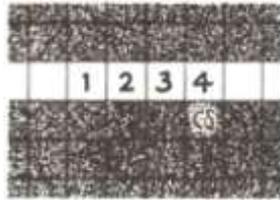
204

Vous êtes à mi-chemin quand la Chauve-Souris prend son envol et s'élance à l'attaque. Vous allez devoir combattre sur cette rambarde large d'un mètre à peine !

CHAUVE-SOURIS (Dommages 2 dés + 2)

FORCE : 10 HABILITÉ : 8

POUVOIR : 6 ENDURANCE : 77



Retirez à la Chauve-Souris les Dommages qui lui ont déjà été infligés. Chaque joueur qui se fait toucher doit obtenir un résultat inférieur ou égal à son total d'HABILITÉ avec deux dés, sous peine de perdre l'équilibre et de chuter. La chute est mortelle, sauf pour le prêtre qui a la possibilité de léviter. Si vous êtes vainqueur, vous poursuivez la traversée. Rendez-vous au [530](#).

205

Ceci est réservé au joueur qui s'est assis.

Tous les joueurs notent le code « Électra » sur leur *Feuille d'Aventure*. La lumière du globe vacille comme la flamme d'une chandelle et disparaît. Brusquement, vous sentez un nouvel afflux d'énergie vous parcourir. Vous possédez le sortilège de Foudre Noire. Vous ne pourrez l'utiliser qu'une fois, mais vous n'aurez pas à vous concentrer pour le jeter et il opérera immédiatement. Retournez au [50](#).

206

Vous entamez l'ascension mais, en atteignant le sommet de l'escalier, vous constatez qu'il débouche devant une paroi. Soudain, une marche s'enfonce sous votre poids et le panneau de pierre pivote sur lui-même. Vous pénétrez dans une caverne naturelle où règne une odeur épouvantable. Ce que vous voyez alors manque de vous faire défaillir : une créature gélatineuse, en mutation constante, occupe le centre de la caverne. La masse informe produit des tentacules, des pattes d'insectes ou encore des bras humains dans le désordre le plus total. Des yeux naissent au sommet d'antennes visqueuses, des bouches s'ouvrent dans cette masse amorphe, comme autant de plaies béantes, pour se refermer ensuite avec des bruits de succion. La contemplation de cette chose abominable vous paralyse un instant mais, alors que vous songez à fuir,



206 *Une créature gélatineuse, en mutation constante, occupe le centre de la caverne.*

le panneau se referme avec fracas derrière vous, vous emprisonnant avec la bête. Il va falloir la combattre. Rendez-vous au [16](#).

207

Ceci est réservé au joueur qui s'est assis.

Tous les joueurs notent le code « Envol » sur leur *Feuille d'Aventure*. La lueur du globe vacille un instant et diminue d'intensité. *Vous sentez au plus profond de vous-même que vous avez acquis le pouvoir de voler. Vous ne pourrez employer ce pouvoir qu'une seule et unique fois. Il vous permettra de voler en emportant jusqu'à trois compagnons, pour une courte période. Employé en combat, il vous permettra de fuir sans avoir à vous déplacer avant. N'oubliez-pas que ce pouvoir ne vous sera accordé qu'une fois. Sachez en faire bon usage.* Retournez au [50](#).

208

Vous foulez la dalle sans encombre et vous atteignez enfin la surface de marbre gris qui entoure le piédestal. Rendez-vous au [303](#).

209

Vous grimpez sur le dos de la Chauve-Souris et vous la talonnez de toutes vos forces. L'animal pousse un cri de douleur et s'envole au-dessus de la faille. Poussée par les courants chauds, elle retourne dans son aire, au sommet d'une tour, à la périphérie de la citadelle. Vous ne repérez aucun escalier permettant de descendre dans la tour. L'édifice est relié à la cité par une étroite passerelle de pierre surplombant le vide. Si vous vous engagez sur la passerelle, rendez-vous au [204](#). Si vous voulez tuer la Chauve-Souris, rendez-vous au [245](#).



210

La dernière créature s'écroule sous vos coups et, aussitôt, tous les cadavres disparaissent ! A distance, vous pouvez apercevoir les animaux immobiles, le regard tourné vers le ciel. Vous avez combattu des illusions. Tout en maugréant contre les duperies de la Lune Bleue, vous avancez en direction de la faille. Rendez-vous au [274](#).

211

Ceci est réservé au joueur qui s'est assis.

Dans un grondement de tonnerre, le globe libère une violente lumière blanche qui vous brûle. Vous perdez de 10 à 60 points d'ENDURANCE (lancez un dé et multipliez le résultat par dix). Si vous survivez retournez au [50](#).

212

Vous placez le masque sur le visage. Il ne se passe rien. Vous en placez un autre et vous essayez toutes les combinaisons possibles entre les masques et les visages, mais en vain. En haussant les épaules, vous vous dirigez vers la porte. Rendez-vous au [188](#).

213

Ceci est réservé au joueur qui saute dans la faille.

Vous vous jetez dans le vide, au centre du courant d'air chaud. Si vous êtes prêtre, vous pouvez léviter de manière à amortir votre chute. Tout autre personnage s'écrase sur le sol en contrebas et perd 5 dés d'ENDURANCE, sans Protection. Les autres joueurs peuvent sauter à leur tour ou bien recourir à la potion de Diminution, s'ils la possèdent. Dans ce cas, rendez-vous au [121](#). Si le joueur qui a sauté a trouvé la mort, ses compagnons se rendent au [276](#). Quand tous les joueurs qui veulent sauter dans la faille seront en bas, rendez-vous au [546](#). Vous n'êtes pas obligé de sauter, mais ceux qui demeurent dans la caverne ne pourront pas prendre part aux événements avant que le groupe ne se reforme.

214

Quel objet allez-vous utiliser ? L'Épée de Légende (rendez-vous au [23](#)), la potion de Diminution (rendez-vous au [59](#)) ou une poignée de poussière de diamant (rendez-vous au [33](#)) ? Si vous ne possédez aucun de ces objets ou si vous ne désirez pas les employer, rendez-vous au [390](#).

215

En appuyant sur le bouton d'argent, vous percevez nettement un cliquetis métallique, mais il ne se passe rien. Allez-vous appuyer sur le bouton d'or (rendez-vous au [223](#)) ou sur le bouton de cuivre (rendez-vous au [159](#)) ?

216

Si l'offrande était supérieure à 20 Pièces d'Or ou à un objet magique, rendez-vous au [144](#). Si elle était inférieure à cette somme, rendez-vous au [179](#).

217

En scrutant à travers le cristal du barreau, vous entrevoyez une face qui semble tout droit issue des enfers. Vous dressez l'oreille afin d'entendre ce qu'elle vous dit : « Libère-moi et je te conduirai au centre de Spyte. » Soudain, une voix dans le deuxième barreau se manifeste à son tour : « Ne l'écoute pas. Si tu me libères, je te transporterai aussitôt face aux archimages. » Le troisième barreau se fait entendre : « Balivernes que tout cela. Libère-moi et je ferai en sorte que la quête trouve une conclusion heureuse. » La voix du quatrième barreau couvre alors celle des autres : « Ces promesses ne valent rien, mortel. Si tu me libères, je te donnerai une chose aussi précieuse que l'or, aussi abondante que l'eau de l'océan. Un présent qui n'est ni arme ni potion mais qui te permettra de vaincre un ennemi gigantesque... » Si vous ne voulez pas libérer ces Démons, vous devez rebrousser chemin et trouver un autre passage (rendez-vous au [448](#)). Sinon, allez-vous briser le premier barreau (rendez-vous au [287](#)), le second (rendez-vous au [355](#)), le troisième (rendez-vous au [272](#)) ou bien le quatrième (rendez-vous au [387](#)) ?

218

L'Automate s'écroule à vos pieds et sa tête se fracasse sur le sol, éjectant ses yeux dorés. Vous vous penchez pour les ramasser. Ils sont faits d'or pur et d'une valeur approximative de 20 Pièces d'Or chacun. Notez les yeux d'or sur votre *Feuille d'Aventure*. Derrière l'Automate, vous remarquez un escalier grim pant vers les sommets du donjon. Si vous désirez l'emprunter, rendez-vous au [412](#). Sinon, vous pouvez rebrousser chemin vers l'entrée et, si ce n'est déjà fait, descendre les marches menant aux caves (rendez-vous au [345](#)) ou bien voir ce que dissimule la porte à droite de l'entrée (rendez-vous au [340](#)).

219

Vous placez le masque vert sur la troisième face. Est-ce votre imagination qui vous joue des tours ou bien Eimdal vient-il de bouger ? Si vous renoncez et si vous quittez la pièce, rendez-vous au [188](#). Sinon, quel masque allez-vous placer sur la dernière face ? Le bleu (rendez-vous au [237](#)) ou le blanc (Rendez-vous au [57](#)) ?

220

Instantanément, vous êtes pris de vertiges. Vous venez de perdre une partie de votre énergie vitale. Chaque joueur perd 5 points d'ENDURANCE (sans Protection) et ce, de manière définitive. « Maintenant, reprend l'Oracle, donnez-moi un de vos objets et je parlerai... » Vous protestez mais il demeure intraitable. Si vous lui jetez l'un de vos objets magiques (rayez-le de votre *Feuille d'Aventure*), rendez-vous au [171](#). Si vous refusez, rendez-vous au [56](#).

221

Vous êtes subjugué par la hache. Immédiatement, vous abandonnez votre arme et vous vous laissez traîner jusqu'à l'arbre sans opposer la moindre résistance. Les cavaliers masqués passent un nœud coulant autour de votre cou et vous pendent à côté du malheureux. Votre cadavre servira de pâture aux corneilles. Miam, miam !

222

MAGICIEN : Immédiatement, le sortilège détecte une puissante source d'énergie surnaturelle mais, contre toute attente, elle émane d'Emeritus lui-même ! Vous avancez pour intervenir, mais le guérisseur pousse un hurlement de rage. Son aspect se modifie et, bientôt, vous vous trouvez devant un monstre au corps spongieux et à la tête boursouflée. Rendez-vous au [112](#) pour le combattre, mais vous disposerez d'un Assaut pour le frapper.

223

Vous percevez nettement un cliquetis métallique, suivi aussitôt par un bruit de verre brisé. Un pan de l'autel s'ouvre peu après et révèle des éclats de verre baignant dans un liquide. Manifestement, vous avez fait le mauvais choix. Dépité, vous décidez de quitter l'île et de repartir sur la rivière. Rendez-vous au [282](#).

224

Le Faltyn jette votre armure dans le gouffre. « Je viendrai la reprendre plus tard », dit-il d'un air détaché. Il actionne un levier et l'oiseau s'immobilise dans les airs. « Redresse cette manette quand tu voudras descendre, reprend-il. La fin est proche maintenant. Je doute que nous nous revoyions... Adieu donc. » Rendez-vous au [197](#).

225

Quel masque allez-vous placer sur le premier visage ? Le jaune (rendez-vous au [57](#)), le vert (rendez-vous au [22](#)), le rouge (rendez-vous au [336](#)), le bleu (rendez-vous au [212](#)) ou bien le blanc (Rendez-vous au [342](#)) ?

226

Ceci est réservé aux joueurs qu'un Scorpion a piqués.

Le venin s'insinue lentement dans vos veines. Vous êtes pris de vertige et vous devez prendre appui sur la paroi pour ne pas vous évanouir. Le poison va drainer toutes vos forces : à partir de maintenant, vous perdez 1 point d'ENDURANCE chaque fois que vous vous rendez à un nouveau paragraphe. Seules des potions de soins ou le pouvoir curatif d'un prêtre peuvent vous guérir. Sans ces soins magiques, vous êtes condamné à une mort certaine... Rendez-vous au [512](#).

227

Ceci est réservé au joueur qui a été désigné.

Vous devez obtenir un résultat inférieur ou égal à votre total de POUVOIR avec deux dés. Si vous réussissez ce lancer, vous ne tombez pas sous l'emprise magique de la hache et vous pouvez fuir à travers bois (rendez-vous au [353](#)). Sinon, vous êtes paralysé. Dans ce cas, les cavaliers vous achèveront en arrivant à votre hauteur. Vos compagnons peuvent prendre la fuite en se rendant au [353](#). Si votre groupe compte un chevalier, il pourra transporter le compagnon ensorcelé sur son dos et fuir avec lui.

228

Dans l'immédiat, vous n'avez aucun moyen de remonter vers la faille. En haussant les épaules, vous reportez votre attention sur le masque de pierre qui occupe le fond de la pièce. Peut-être dissimule-t-il un passage qui donne accès à la caverne ? Rendez-vous au [350](#).

229

Une trépidation anime les marches mais, cette fois-ci, la créature ne réapparaît plus. Vous poussez de toutes vos forces les lourdes portes de bronze. Elles sont encore froides mais la pellicule de givre ne se forme plus. Lentement, elles s'ouvrent devant vous. Rendez-vous au [58](#).

230

Vous tombez à genoux, la tête entre les mains, hurlant de douleur. Votre raison se désagrège petit à petit. Devant vous s'ouvre un gouffre béant peuplé de solitude. Vous êtes devenu fou et condamné à errer dans les couloirs de la citadelle, jusqu'à ce que les mages viennent mettre un terme à vos tourments. Votre aventure est terminée.

231

« Ce sont les appartements de l'Étoile des Pestiférés, dit la créature avec une moue dégoûtée. C'est un endroit maudit où règne la maladie et infesté de Morts Vivants. Prenez garde qu'ils ne vous contaminent, mais n'hésitez pas à leur dérober ce qu'ils possèdent. » Rendez-vous au [150](#).

232

Une poudre de cristal coloré s'échappe de la cosse. Au contact de l'Épée de Légende, elle s'embrase et libère une fumée âcre. En suffoquant, vous rebroussez chemin pour emprunter le passage qui mène au thorax. Rendez-vous au [469](#).

233

Le Guerrier se matérialise à nouveau. Toutes les blessures que vous auriez pu lui infliger sont guéries, mais comme vous êtes conscient du phénomène, vous pouvez le frapper pendant un Assaut. Rendez-vous au [513](#), sans oublier que chaque joueur peut agir librement pendant un Assaut avant le début du combat.

234

« Il vous faudra quitter la citadelle et vous rendre au Castel Noir. Ce fortin se trouve au sommet d'un pic, quelque part dans la Plaine de Spyte. Vous devrez vous emparer d'une statuette et la rapporter pour compléter ce pentagramme... » D'un geste ample, il illumine une zone se trouvant manifestement derrière la paroi du couloir. Un pentagramme est tracé sur le sol et, en son centre, se trouve un cristal gelé à tête humaine. « Placez la statuette à l'emplacement vide du pentagramme et quittez la salle, reprend-il. Vous serez grandement récompensé. » Vous esquissez un mouvement d'étonnement. La plaine de Spyte est une vaste étendue désertique et aucun pic ne rompt la monotonie du paysage. Vous êtes sur le point de protester quand, brusquement, les contours de la pièce deviennent flous et se mélangent comme les facettes d'un kaléidoscope. Le vieillard disparaît peu à peu. Rendez-vous au [74](#).

235

Vous amarrez la barque à un piquet de métal scellé dans la roche et vous prenez pied sur l'îlot. Au bout de quelques mètres vous constatez que le centre de l'île est occupé par un cratère. Non loin de vous, une hutte délabrée se dresse auprès d'un autel de pierre de facture primitive. Allez-vous inspecter la hutte (rendez-vous au [72](#)) ou l'autel (rendez-vous au [459](#)) ? Si vous préférez quitter l'îlot, rendez-vous au [282](#).

236

Vous avez trop de bon sens pour déposer une offrande sur l'autel d'une divinité païenne. Vous luttez pour la gloire du Tout-Puissant et votre foi est récompensée : la bête maléfique qui hante les eaux noires s'écarte de votre barque. Rendez-vous au [144](#).



237

Vous placez le masque sur la dernière face. Soudain, l'air devient électrique et vous voyez la silhouette d'Heimdal se détacher du mur ! Vous reculez d'instinct, prêt à combattre, mais l'apparition vous tend la corne des Héros avant de reprendre sa place sur le mur. Notez la corne des Héros sur votre *Feuille d'Aventure*. Encore stupéfait de ce prodigieux phénomène, vous vous dirigez vers l'unique issue de la pièce. Rendez-vous au [188](#).

238

Allez-vous boire la potion ou la projeter sur votre adversaire ? Si vous la buvez, rendez-vous au [195](#). Si vous la jetez sur le guerrier, rendez-vous au [271](#).

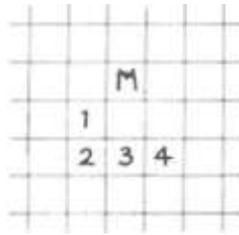
239

Le Faltyn fait apparaître un lourd grimoire recouvert de soie et il le consulte. Il le referme bientôt avec assurance et vous invite à prendre place sur le dos de l'oiseau. Cela fait, il s'installe aux commandes et actionne quelques manettes. L'oiseau pousse un cri métallique et déploie les ailes. Il s'avance par petits bonds en direction de la faille ! Un instant, la peur vous saisit, mais l'oiseau se met à battre des ailes et s'élance dans le vide. L'écran de fumée vous empêche de voir, mais vous sentez que vous vous élevez. Bientôt, vous émergez du nuage de brume, survolant la citadelle détruite. L'oiseau décrit un cercle et, sous l'impulsion du Faltyn, entame sa descente en direction des ruines. De toute évidence, il va se poser sur le gigantesque parvis, au pied de la principale forteresse. Vous suivez la manoeuvre, confiant, quand une foule hurlante prend possession de la place. Ce sont les disciples des archimages. Ce troupeau de fanatiques attend la conjonction des cinq étoiles. Ils vous ont aperçu et vocifèrent en montrant oing. Dans quelques instants, vous allez atterrir au beau milieu d'eux ! Si vous voulez que le Faltyn manoeuvre l'oiseau de manière qu'il survole la place, rendez-vous au [126](#). Si vous préférez atterrir et combattre, rendez-vous au [78](#).

240

Brusquement la silhouette d'Emeritus semble se dissoudre. A sa place apparaît un monstre au corps spongieux et à la tête boursouflée, sillonnée de veines apparentes. Vous reconnaissez aussitôt un spécimen de Monstre-Mirage, créature mythique qui a le pouvoir de lire les pensées et peut prendre n'importe quelle apparence. Le monstre s'élance à l'attaque. Le combat s'engage, mais la

créature vous perturbe en permanence, projetant des images de vos proches ou des souvenirs d'événements passés. Tous les joueurs, à l'exception du chevalier réduisent leurs totaux de FORCE et d'HABILETÉ de 1 point pour la durée de l'affrontement.



MONSTRE-MIRAGE (Dommages 3 dés)

FORCE : 8 HABILETÉ : 12

POUVOIR : 9 ENDURANCE : 56

La créature dispose de quatre sortilèges (Asservissement, Main du Diable, Météore et Vampire). Lancer un dé à chaque assaut afin de déterminer ses actions. Si vous obtenez :

1 ou 2 : elle combat à coup de bec

De 3 à 6 : elle se concentre ou jette un sortilège

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [483](#).

241

Malgré tous vos efforts, la porte ne s'ouvre pas. Rendez-vous au [119](#) et faites un autre choix.

242

Vous percevez nettement un cliquetis métallique, suivi aussitôt d'un bruit de verre brisé. Un pan de l'autel s'ouvre peu après et révèle des éclats de verre baignant dans un liquide. Manifestement, vous avez fait le mauvais choix. Dépité, vous décidez de quitter l'île et de repartir sur la rivière. Rendez-vous au [282](#).

243

Vous vous souvenez des mots de l'Homunculus : la peur est une illusion. Vous les répétez inlassablement et vous finissez par retrouver courage. Retournez au [315](#) pour combattre, mais vous ne serez paralysé de peur que si vous obtenez un résultat de 1.

244

Vous vous élancez vers le passage en serrant la gemme palpitante. Le sol ondule sous vos pieds et vous avez du mal à garder l'équilibre. Soudain, le mur de brique qui obstruait le passage achève de s'écrouler, révélant un escalier grim pant vers les hauteurs. Rendez-vous au [295](#).

245

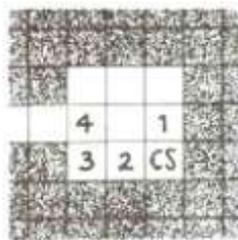
Vous attaquez la Chauve-Souris par surprise et vous pouvez la frapper pendant un Assaut avant qu'elle ne songe à réagir.

CHAUVE-SOURIS (Dommages 2 dés + 2)

FORCE : 10 HABILITÉ : 8

POUVOIR : 6 ENDURANCE : 77

Otez à la Chauve-Souris les Dommages que vous lui avez déjà infligés. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [125](#). Si vous fuyez sur le chemin de ronde, rendez-vous au [204](#).



246

Tous ces trésors entassés pourraient vous rendre plus riche que les rois de cette terre, mais vous avez depuis longtemps abandonné vos rêves de fortune. Seul compte maintenant l'anéantissement des archimages. Vous fouillez les richesses, à la recherche d'un équipement pour remplacer celui que vous avez perdu lors de la traversée du passage astral. Chaque joueur découvre une cotte de mailles en mithril (Protection 4). Ce métal surnaturel ne perturbe pas le lancer des sortilèges. Vous découvrez aussi plusieurs épées forgées par les

Cyclopes dans le meilleur acier. Les lames ont été trempées une centaine de fois et leur tranchant est aussi vif qu'au premier jour : ajoutez 1 point à vos Dommages quand vous les maniez. L'une d'elles est magique et accroît de 2 points le total de FORCE de son propriétaire (si vous êtes en groupe, laissez le sort choisir celui qui va la posséder). Vous trouvez encore deux boucliers qui absorbent partiellement les coups portés (y compris les flèches et les sortilèges d'attaque). Lancez un dé chaque fois que vous êtes touché : si vous obtenez 1, le bouclier absorbe le coup. Toutefois, un résultat de 6 détruit le boucher. Un chevalier qui se protège d'un bouclier ne peut plus combattre que d'une main. Vous allez quitter la caverne quand une petite poche de cuir blond attire votre attention. La bourse contient de la poussière de diamant. Notez toutes vos nouvelles possessions sur votre Feuille d'Aventure et Rendez-vous au [433](#).

247

PRÊTRE : Vous pratiquez l'exorcisme. Le Fantôme tente de résister, mais il pousse bientôt un hurlement d'horreur et disparaît. Aussitôt, vous vous dirigez vers l'escalier. Rendez-vous au [206](#).

248

Tous vos sens en éveil, vous passez sous les mandibules du monstre. Contrairement à ce que vous attendiez, il ne règne aucune odeur de décomposition, mais au contraire un léger parfum d'encens... Vous avancez avec prudence. La gorge est assez vaste pour que vous puissiez tenir debout. Elle est formée d'anneaux chitineux, lisses et brillants, sans aucune trace de chair. La créature doit être morte depuis des siècles. Vous devez maintenant choisir entre deux routes. Allez-vous pénétrer dans la cavité qui conduit au cerveau (rendez-vous au [414](#)) ou vous avancer dans ce vaste tunnel que forme le thorax (rendez-vous au [469](#)) ?

249

Vous tentez de semer la créature aux mille yeux, mais elle semble connaître parfaitement le labyrinthe. Bientôt, vous vous trouvez acculé au fond d'une impasse, sans autre choix que de combattre. Rendez-vous au [501](#).

250

Si vous avez le code « Renfort », rendez-vous au [77](#). Sinon, rendez-vous au [422](#).

251

Vous découvrez un arc et une lance magiques. Les flèches lancées avec cet arc infligent 2 dés de Dommages. La lance peut servir une fois par affrontement et se lance à une distance minimale de trois cases. Si le lanceur obtient un résultat inférieur ou égal à son total de FORCE avec deux dés, la lance inflige 3 dés de Dommages. Le joueur doit attendre l'issue du combat pour la récupérer. Vous êtes certain que le lieu abrite d'autres objets magiques mais le temps vous manque, aussi préférez-vous abandonner les fouilles. Rendez-vous au [14](#).

252

Des vagues de pensées négatives vous traversent l'esprit, mais vous luttez de toutes vos forces pour les chasser. Les dents serrées, vous avancez dans la pièce et vous vous emparez du bâton bleu. Le chiffre 50 y est gravé. Notez tout cela sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous quittez la pièce et vous rebroussez chemin vers la chambre des portes. Rendez-vous au [119](#).

253

Vous tombez à plat ventre, mais un javelot à la lame barbelée jaillit du mur, rasant le sol, et va se ficher profondément dans votre flanc (si vous êtes en groupe, laissez le hasard déterminer la victime). Vous devez ôter le javelot, même si ce geste ouvre la blessure davantage. La victime perd 7 dés d'ENDURANCE (sans Protection). Si l'ENDURANCE du blessé atteint zéro ou moins, le prêtre dispose d'une seule tentative pour prodiguer des Soins, avant que la mort n'emporte la victime. Maintenant, allez-vous fouler la dalle qui vous fait face (rendez-vous au [208](#)), avancer en diagonale et fouler la dalle de droite (rendez-vous au [85](#)) ou bien fouler la dalle qui se trouve immédiatement à droite (rendez-vous au [542](#)) ?

254

Si vous avez le code « Cyclope », rendez-vous au [285](#). Sinon, rendez-vous au [300](#).

255

Vous quittez la cave et vous remontez dans l'entrée. Allez-vous vous enfoncer plus avant dans le donjon (rendez-vous au [377](#)) ou ouvrir la porte à droite (rendez-vous au [340](#)) ?

256

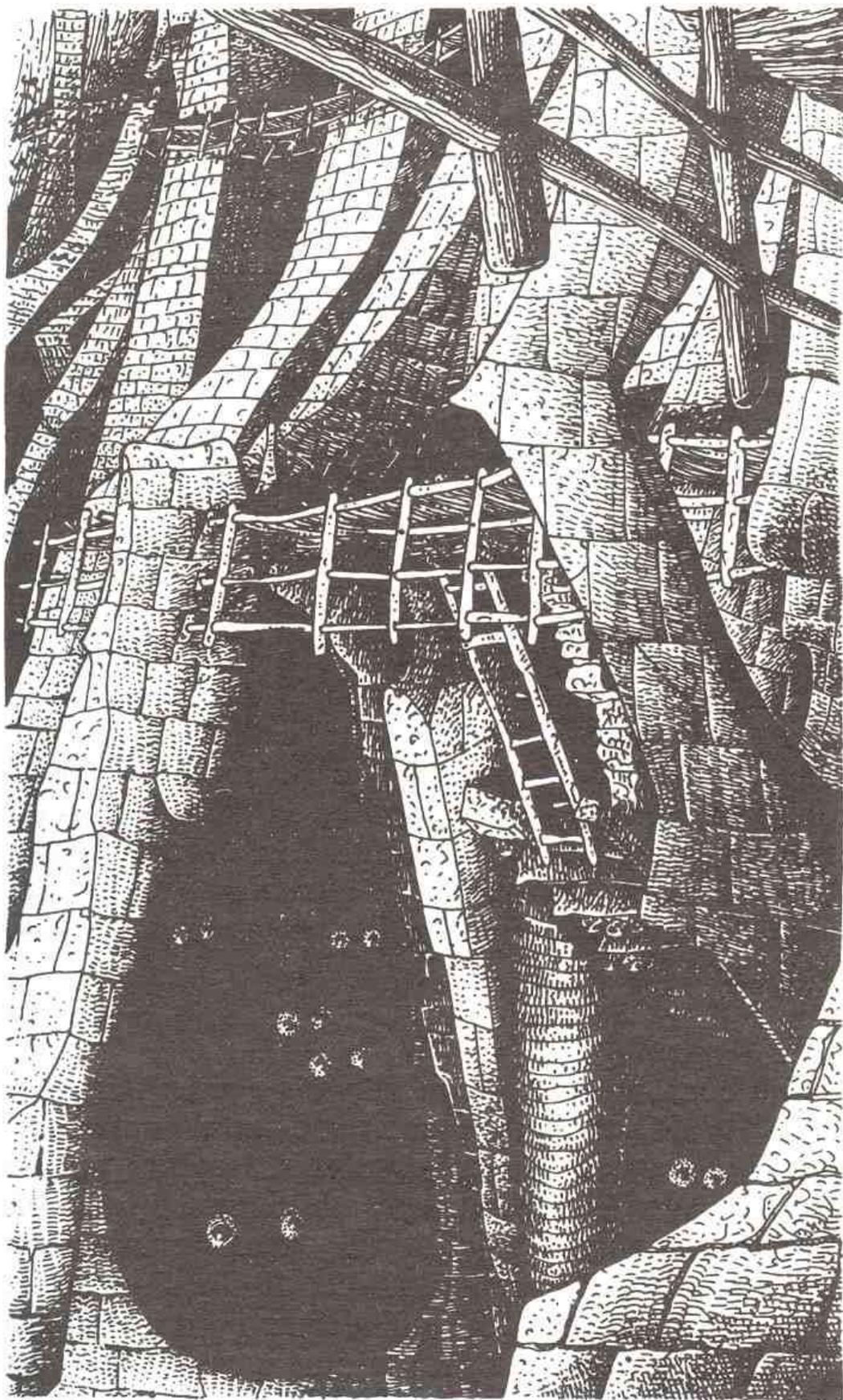
CHEVALIER : Vous en avez assez de cet endroit maudit et de ces pièges. Quant à ces abrutis, adorateurs du mal, leur simple vision vous met hors de vous. La rage au ventre, vous vous élancez à l'attaque en hurlant. Votre charge spectaculaire sème la panique dans les rangs ennemis et quelques paysans prennent la fuite. Rendez-vous au [152](#) pour combattre, mais notez que deux disciples ont fui et ne participent pas à l'affrontement.

257

Vous êtes en possession d'un torque de Réanimation. Si vous êtes seul, cet objet ne vous sera d'aucune utilité. En revanche, si vous êtes en groupe et si l'un d'entre vous trouve la mort, vous pourrez placer le torque autour de son cou. Le défunt se relèvera, mais à l'état de Zombie, soumis aux ordres de celui qui a placé le torque. Le Zombie ne peut être employé que lors des combats, comme renfort. Il est incapable de la moindre décision et ne possède plus les pouvoirs qui auraient pu être les siens dans son existence passée (si le Zombie est un prêtre, il ne peut lire les paragraphes qui concernent le prêtre). Le Zombie ne peut jeter de sortilèges et toutes les caractéristiques de son ancien personnage sont réduites de 1 point, exception faite de l'ENDURANCE, qui augmente de 10 points. Le Zombie est insensible aux sortilèges mentaux. Vous reculez lentement, vous attendant à tout moment à voir le cadavre se lever mais, heureusement, rien de tel ne se produit. Vous quittez la caverne de l'Étoile des Pestiférés pour retourner dans la salle des portes. Rendez-vous au [119](#).

258

Le corridor débouche devant une gigantesque faille qu'enjambe un étroit pont de pierre. Un courant d'air froid, chargé de vapeurs fétides, s'élève de la crevasse. Le bruit que vous avez perçu provenait du pont, qui se désagrège. Allez-vous retourner à la salle des portes ou bien vous précipiter et franchir d'un bond la distance qui vous sépare de l'autre côté ? Vous n'avez que quelques secondes pour choisir avant que l'édifice ne s'effondre... Si vous tentez de traverser, rendez-vous au [103](#). Si vous rebroussez chemin, rendez-vous au [291](#).



260 *Des dizaines d'yeux jaunes vous observent,
brillant comme autant de petites lampes.*

259

Malgré tous vos efforts, la porte ne s'ouvre pas. Rendez-vous au [119](#) et faites un autre choix.

260

Vous grimpez maintenant vers une zone obscure éclairée par des torches scellées dans la paroi. A chacun de vos pas, la structure de l'escalier émet des grincements sinistres, protestant contre le brusque fardeau. Le sol de la caverne disparaît maintenant dans les ténèbres et, à en juger par les murailles de pierre taillée, l'escalier poursuit à présent sa course à l'intérieur d'une tour. Vous *repérez* des mouvements furtifs dans les ténèbres au-dessus de vous. Des Chauves-Souris ou peut-être des corbeaux géants, pensez-vous. Des dizaines d'yeux jaunes vous observent, brillant comme autant de petites lampes. Le malaise vous gagne. Si vous voulez préparer un objet, rendez-vous au [214](#). Si vous poursuivez l'ascension des marches, Rendez-vous au [284](#). Si vous rebroussez chemin, rendez vous au [39](#).

261

« Les appartements de la Lune Bleue, dit l'Homunculus d'un air pensif. De sombres dangers vous y attendent, mais il vous faudra explorer tous les appartements des archimages si vous voulez triompher. Ne vous laissez pas abuser par les illusions et surtout ne laissez pas la cupidité guider vos actes. Ne croyez pas ce que vous ressentez. » Notez le code « Fiel » sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [150](#).

262

Vous contournez l'oiseau et vous remarquez une série de leviers et de manettes disposés entre ses ailes. Vous êtes devant une des merveilles mécaniques que les archimages savaient construire. Manifestement, il s'agit d'une machine volante, mais allez-vous courir le risque de l'utiliser pour atteindre les ruines ? Si cette idée ne vous tente pas, retournez au [448](#) et faites un autre choix. Si vous voulez grimper sur le dos de l'oiseau et actionner une manette, rendez-vous au [502](#). Si le magicien désire invoquer le Faltyn, rendez-vous au [75](#).

263

Vous débouchez dans une vaste pièce circulaire aux parois de pierre taillée. Cinq portes sont alignées devant vous, chacune ornée des motifs et symboles se rapportant aux archimages. La porte de la Mort Rouge est écarlate, celle de la Lune Bleue a des reflets d'azur. La porte de l'Albane est d'une blancheur immaculée, celle des Pestiférés est vert émeraude, quant à la porte des Dons, elle semble faite d'or pur. Une large plaque circulaire en acier poli occupe le centre de la pièce. Le milieu du cercle est évidé en forme de trou de serrure. Allez-vous ouvrir la porte de la Mort Rouge (rendez-vous au [203](#)), la porte de la Lune Bleue (rendez-vous au [99](#)), la porte des Pestiférés (rendez-vous au [264](#)), la porte des Dons (rendez-vous au [354](#)) ou celle de l'Albane (rendez-vous au [330](#)) ? Si un Homunculus vous accompagne et si vous désirez le consulter, Rendez-vous au [82](#).

264

Si vous possédez une baguette verte, rendez-vous au [65](#). Sinon, vous ouvrez la porte et vous entrez. Rendez-vous au [292](#).

265

Vous vous préparez mentalement à éprouver la curieuse sensation d'être téléporté et vous pénétrez dans le passage. Vous vous matérialisez au centre d'une gigantesque salle, nu comme au premier jour ! Vous comprenez maintenant pourquoi ces équipements étaient abandonnés au pied du passage, le vôtre doit s'y trouver à présent. A l'exception de l'Épée de Légende, vous êtes sans armes. Au moins êtes-vous parvenus à entrer dans la cité sans dommages. N'oubliez pas que, exception faite du chevalier, tous les joueurs doivent réduire les Dommages qu'ils infligent de 2 points car ils combattent à mains nues. Vous allez devoir vous procurer d'urgence de nouvelles armes. Vous traversez la salle et vous passez sous une arche qui s'ouvre sur un labyrinthe. Dans une alcôve proche de l'entrée, vous remarquez cinq cassettes, de cuivre, d'argent, de bronze, d'or et de fer. Si vous désirez en ouvrir une, rendez-vous au [63](#). Si vous préférez vous engager dans le labyrinthe sans tarder, rendez-vous au [2](#).

266

La porte s'ouvre sur un long corridor de pierre polie au sol recouvert d'un tapis rouge brodé de fils d'or. Si vous vous y engagez, rendez-vous au [398](#). Sinon, rendez-vous au [119](#) et faites un autre choix.

267

Une poudre de cristal coloré s'échappe de la cosse et tombe à vos pieds. Elle scintille et une odeur agréable s'en dégage. Vous pouvez en prendre si vous le désirez. Une poignée de ces cristaux compte comme un objet. Rendez-vous au [200](#).

268

Le fond de l'âtre a été évidé de manière à former une caisse de résonance. La voix mystérieuse venait donc de là. En examinant la cavité vous découvrez une gemme rouge qui émet des pulsations lumineuses régulières. Apparemment, il suffit d'étendre la main pour s'en emparer. Si vous désirez la prendre, rendez-vous au [13](#). Si vous préférez rebrousser chemin vers le courant d'air chaud, rendez-vous au [115](#).

269

Vous recouvrez la cloche de verre avec la cape noire. « Il n'y a plus de lumière ! gémit-elle. Libère-moi, par pitié. » Bientôt, ses plaintes se font plus faibles. Si vous la libérez, rendez-vous au [519](#). Sinon, vous abandonnez la cape et vous poursuivez votre chemin. Rendez-vous au [305](#).

270

Vous courez aussitôt au secours du malheureux. Les cavaliers vous aperçoivent et s'apprêtent à combattre.

CAVALIER NOIR (Protection 4, Dommages 3 dés)

FORCE : 7 HABILITÉ : 7

POUVOIR : 7 ENDURANCE : 25

CHEVAL (Protection 3)

POUVOIR : 5 ENDURANCE : 30



Il est possible de concentrer les attaques (même magiques) sur les montures. Lorsque le cheval est tué, le cavalier est éjecté sur la case adjacente et perd 2 dés d'ENDURANCE, (sans Protection). Les joueurs blessés par la hache du cavalier noir notent leur position sur le plan et se rendent au [314](#). Si vous prenez la fuite, rendez-vous au [353](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [549](#).

271

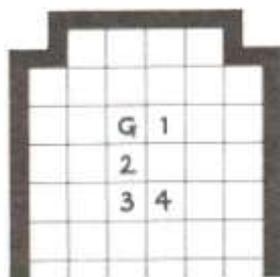
La fiole explose en percutant le heaume du Guerrier, mais elle gèle aussitôt sans causer le moindre dommage. Rayez la fiole de votre *Feuille d'Aventure*. Le joueur qui a jeté la fiole de Diminution a perdu un Assaut. Le combat reprend comme précédemment.

GUERRIER

DE GIVRE (Protection 5, Dommages 6 dés)

FORCE : 8 HABILITÉ : 8

POUVOIR : 8 ENDURANCE : 90



Si vous prenez la fuite, rendez-vous au [278](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [48](#).

272

La barre de cristal éclate sous votre coup. Quelques instants plus tard, un Démon grimaçant, vêtu d'une livrée noir et jaune, apparaît devant vous. « Je vais enfin pouvoir retrouver mon brasier après ces siècles d'emprisonnement ! s'exclame-t-il d'un air réjoui. Mais avant toute chose, je dois tenir ma promesse. » Il s'empare d'une corne à boire et, la portant à ses lèvres, boit goulûment le liquide grisâtre qu'elle contient. Il s'essuie les lèvres d'un revers de main et vous la tend. Si vous buvez à votre tour, rendez-vous au [391](#). Si vous refusez de boire, rendez-vous au [64](#).

273

Vous gravissez les dernières marches et vous débouchez à l'air libre. Aussitôt, un vent violent vous fouette le visage. La terrasse est immense et dépourvue de rambarde. Vous vous trouvez à plusieurs centaines de mètres du sol. Un gigantesque pentacle a été tracé sur le sol. En son centre, cinq prisonniers terrifiés se blottissent les uns contre les autres, enfermés dans un cercle de flammes multicolores. Des sorciers en robe noire se tiennent à chaque extrémité du pentacle. Ce sont les cinq disciples suprêmes des archimages. Leur pouvoir est extraordinaire. Ils vous toisent d'un regard haineux, mais aucun ne bouge. « Il est trop tard ! hurle l'un d'eux. La fin du monde est pour maintenant. Saluez le règne des archimages ! » Ils entament leur chant rituel. A cet instant, le vent retombe et la mélodie s'élève dans le silence nocturne. Une musique étrange se mêle alors aux chants, semblant venir du ciel. Un halo de lumière inonde la terrasse. Vous levez les yeux vers le ciel. Les cinq étoiles se sont alignées sur les branches du pentacle. La musique gagne en puissance, la mélodie des sphères, qui a transformé les mages en dieux, se déploie sur le monde ! « Nous devons agir vite ! dit Karunaz. Le rituel n'est pas encore achevé. Surtout ne tuez pas les disciples quand ils auront cessé leur chant. Leur mort ne ferait que renforcer la puissance du sacrifice. » Rendez-vous au [196](#).

274

Vous êtes au bord du gouffre. A plusieurs centaines de mètres en contrebas, un lac de flammes libère des tourbillons de vapeur sulfureuse. La chaleur est intenable et vous devez vous protéger le visage pour ne pas suffoquer. Lentement, vous longez la faille, cherchant un moyen de la traverser. Rendez-vous au [448](#).

275

Allez-vous projeter le sel sur le givre des portes (rendez-vous au [31](#)), sur la lance du guerrier (rendez-vous au [135](#)) ou sur le guerrier lui-même (rendez-vous au [54](#)) ?

276

Vous pouvez maintenant pénétrer dans le jardin (rendez-vous au [386](#)), fouiller le corps près de la faille (rendez-vous au [106](#)), examiner la faille elle-même (rendez-vous au [445](#)), gravir l'escalier de bois (rendez-vous au [327](#)) ou bien monter les marches de marbre (rendez-vous au [403](#)).

277

La gemme vibre sous vos doigts comme une chose vivante et les hurlements s'amplifient. Des pans entiers de muraille s'écroulent dans des nuages de poussière. Vous hésitez à quitter l'âtre, mais ne risque-t-il pas, lui aussi, de s'écrouler à tout moment ? Soudain, vous remarquez que l'effondrement a mis au jour un tunnel autrefois muré. Peut-être remonte-t-il vers la citadelle ? Si vous demeurez dans l'âtre, rendez-vous au [427](#). Si vous tentez de traverser la salle en direction du courant d'air chaud, rendez-vous au [296](#). Si vous vous engouffrez dans le tunnel, rendez-vous au [244](#).

278

Ne percevant aucun signe de poursuite., vous vous retournez à mi-course. Le Guerrier a disparu et la glace a fondu sur les portes de bronze. N'était-ce encore qu'une illusion provoquée par la Lune Bleue ? Si vous voulez gravir à nouveau les marches, rendez-vous au [233](#). Si vous préférez chercher une autre issue, rendez-vous au [276](#).

279

En un instant, vous vous téléportez à l'intérieur des ruines. Vous vous trouvez à présent sur une vaste allée bordée d'arcades. Vous venez d'échapper aux Limaces Géantes et aux vapeurs toxiques, mais vous n'êtes pas au bout de vos peines. Vous devez maintenant trouver le moyen de pénétrer dans le château qui domine toute la cité. Vous explorez les immeubles, mais la majorité d'entre eux se sont écroulés. Vous fouillez les décombres et vous trouvez bientôt un vaste escalier qui disparaît dans le sol. Aussitôt, vous descendez les marches. Rendez-vous au [376](#).

Les Oiseaux-Rasoirs tourbillonnent au-dessus de vos têtes. Le Basilic tourne lentement son regard vers vous et l'Ours des Glaces s'avance, se dressant de toute sa hauteur.

BASILIC (Protection 1, Dommages 2 dés)

FORCE : 6 HABILITÉ : 6

POUVOIR : 8 ENDURANCE : 24

Vous mourez sur-le-champ si vous croisez le regard du Basilic. Lancez un dé à chaque Assaut : si vous êtes sur une case adjacente au monstre, vous mourez si vous obtenez 1 ou 2. Si vous vous trouvez à distance, vous mourez si vous obtenez 1. Vous pouvez, bien entendu, combattre les yeux fermés mais, *dans ce cas, vous calculez les Dommages* que vous infligez avec un dé supplémentaire et vous ne pouvez pas employer d'armes de jet ni jeter des sortilèges d'attaque.

OURS

DES GLACES (Protection 2, Dommages 4 dés)

FORCE : 8 HABILITÉ : 6

POUVOIR : 5 ENDURANCE:38

			R ₁	
R ₂	B		O	
				R ₃
	R ₁	R ₂	R ₃	
1	2	3	4	

Les longues épines de glace qui recouvrent l'Oiseau-Rasoir provoquent 1 dé + 1 de Dommages à chaque Assaut en combat rapproché. Si vous êtes chevalier et si vous frappez deux fois par Assaut, vous subissez deux fois ces Dommages. L'armure assure sa Protection habituelle.

OISEAU-RASOIR (Dommages 1 dé)

FORCE : 9 HABILITÉ : 7

POUVOIR : 6 ENDURANCE:2

Ajoutez 1 dé à vos Dommages ou à vos tirs, à cause de la petite taille et de la vivacité des créatures. Leur bec est capable de percer le meilleur acier. Votre armure n'assure aucune Protection contre leurs attaques. Vous ne pouvez fuir qu'au premier Assaut, c'est-à-dire avant que les créatures ne vous aient rejoint. Si vous choisissez la fuite, Rendez-vous au [393](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [210](#).

281

Vous vous enfuyez à toute allure, mais le couloir dans lequel vous vous engagez se termine en cul-de-sac! Vous vous retournez pour affronter le monstre. Il s'est arrêté à quelques mètres, les babines écumantes. Rendez-vous au [175](#).

282

Devant vous, les eaux bouillonnantes s'engouffrent dans le tunnel et le grondement se répercute en écho inquiétant sur la paroi de la caverne. Est-ce un effet d'optique ou venez-vous d'apercevoir une masse sombre se profiler à distance ? Vous prenez conscience de votre vulnérabilité, coincé au milieu des eaux sur ce frêle esquif. Si vous avez débarqué sur l'île et déposé une offrande sur l'autel, rendez-vous au [216](#). Si vous avez examiné l'autel sans y déposer d'offrande, rendez-vous au [236](#). Si vous n'avez pas débarqué sur l'île, rendez-vous au [144](#).

283

Si le prêtre est présent, rendez-vous au [397](#). Sinon, rendez-vous au [424](#).

284

Les monstres volants s'élancent des hauteurs de la tour en poussant des hurlements de haine. Leurs yeux brillent comme des étoiles, mais leur corps n'est qu'une ombre vacillante. Vous disposez d'un Assaut pour intervenir avant qu'ils soient au contact. Le magicien peut se concentrer ou bien jeter le sortilège qu'il avait préparé. Les joueurs qui manient des armes de jet peuvent les utiliser. Si vous désirez occuper cet Assaut à vous emparer d'un objet, rendez-vous au [214](#).

Sinon, rendez-vous au [390](#) pour combattre, mais n'oubliez pas que vous disposez d'un Assaut avant que les créatures ne soient au contact.

285

Ceci est réservé au joueur qui s'est assis.

Le globe en face de vous est d'un noir opaque mais, à l'instant où vous le frôlez, il émet une vive lueur. Aussitôt, vous vous masquez les yeux en hurlant. Quelques instants plus tard, la douleur a disparu, mais vous êtes aveugle ! Si vous êtes prêtre, Rendez-vous au [436](#). Sinon, rendez-vous au [268](#).

286

Vous allez vous affronter. Les joueurs dont l'esprit est perverti choisissent leur adversaire. Les joueurs sains d'esprit ne font que riposter. Les joueurs pervertis vont combattre à mort. Les joueurs sains d'esprit peuvent choisir de combattre à mort ou simplement de dominer leur adversaire. Le combat pour la domination se résout comme un combat normal, si ce n'est que les Dommages n'excèdent pas 1 dé. Dans un tel combat, les points d'ENDURANCE perdus sont temporaires et l'adversaire qui atteint zéro tombe évanoui au lieu de mourir. Le sortilège d'Asservissement peut servir à guérir un joueur perverti, même en cours d'affrontement. Si les joueurs sains d'esprit remportent le combat, ils peuvent ranimer les joueurs évanouis. Ces derniers retrouvent alors un état d'esprit normal. Dans ce cas, rendez-vous au [401](#). Si les joueurs pervertis remportent le combat, ils s'affronteront à mort jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un. Le survivant se rend au [230](#).

287

La barre de cristal éclate dans un grondement de tonnerre. Quelques instants plus tard, un Démon grimaçant à la peau d'or rouge apparaît devant vous. La fournaise qui s'en dégage vous force à reculer d'un pas. « Conduis-moi au centre de la cité », dites-vous. « Bien sûr ! gronde-t-il. Je vais vous conduire au coeur même des ruines. Dans une tombe de pierre ! » Un nuage de vapeur mauve vous entoure et vous reprenez connaissance dans une cavité de pierre sans aucune issue ! L'angoisse vous étreint. Vous êtes enterré vivant au centre des fondations de la cité. Quelle folie d'avoir fait confiance à un Démon ! Votre aventure est terminée.

288

PRÊTRE : Vous vous élevez dans les airs, votre corps n'ayant pas plus de poids que les particules de poussière que soulève le courant chaud. Vous atteignez bientôt le bord de la faille. Si d'autres joueurs attendent encore en contrebas, rendez-vous au [115](#). Si tous les survivants sont réunis, rendez-vous au [276](#).

289

Vous vous agrippez à la balustrade qui entoure le promontoire afin d'éviter la charge du Minotaure. Hélas, le bois vermoulu cède sous la poussée et vous tombez dans le vide ! Vous voyez le monstre disparaître à l'instant où il pulvérise la vitre. Vous allez mourir pour avoir tenté d'esquiver une illusion... Les survivants se rendent au [421](#).

290

Ceci est réservé au joueur qui s'est assis.

Un tourbillon d'images vous assaille. Des ombres fantomatiques glissent en silence devant vous, avançant des mains décharnées, le visage grimaçant. Vous avez conscience qu'il ne s'agit que d'illusions, mais elles persistent quand vous quittez le siège et vous devez vous concentrer pour faire la part entre la réalité et l'illusion. Ces hallucinations vont durer jusqu'au terme de cette aventure et viendront vous perturber même dans les moments critiques. A cause de cette gêne continuelle, vous perdez 2 points de FORCE et 4 points d'HABILETÉ. Retournez au [50](#).

291

Le pont s'effondre, ne laissant que le vide entre vous et l'autre bord. Vous devez rebrousser chemin vers la salle des portes. Rendez-vous au [119](#).

292

A peine entrés, vous êtes assaillis par une épouvantable odeur de putréfaction. Vous venez de pénétrer dans une vaste caverne naturelle nimbée d'une lumière glauque émanant du sol. Votre regard se pose sur le plancher et vous ne pouvez réprimer un haut-le-cœur : le sol est tapissé d'une gelée verdâtre, immonde bouillie dans laquelle baignent encore des carcasses. Une sorte de monticule émerge de ce limon infâme. Rendez-vous au [372](#).

293

Vous tournez les talons et vous retournez dans la salle des portes refermant le battant blanc derrière vous. Si vous empruntez à nouveau cette porte, le Biophage se sera régénéré. Retournez au [119](#).

294

Vous êtes venu à bout de ces pensées obscures. Si certains de vos compagnons ont manqué leur lancer de dés, rendez-vous au [286](#). Si tous l'ont réussi, rendez-vous au [401](#).

295

Les hurlements qu'émet la gemme commencent à vous porter sur les nerfs. De toute manière, elle a rempli son office en provoquant l'effondrement de la pièce et la conserver plus longtemps ne servirait qu'à vous faire repérer. Vous la lancez au loin et vous gravissez rapidement les marches, débouchant dans la caverne par une porte dérobée. Si des compagnons vous attendaient au bord de la faille, votre groupe est maintenant réuni. Rendez-vous au [276](#).

296

La voûte s'effondre dans un fracas de tonnerre. Votre dernière vision est celle de tonnes de pierres s'écroulant sur vous. Vous êtes mort, enseveli au centre de la citadelle. Si certains joueurs sont demeurés dans la caverne, au bord de la faille, ils ont assisté à la fin tragique de leurs compagnons. Ils peuvent maintenant poursuivre l'aventure en se rendant au [276](#).

297

Vous projetez la poudre à la face des premiers assaillants. Aussitôt, ils se roulent à terre en suffoquant et s'immobilisent après un dernier spasme. Les autres Orques, stupéfaits, marquent un temps d'arrêt, mais ils reprennent bientôt leurs esprits et s'élancent à nouveau à l'attaque.

ORQUE (Protection 2 , Dommage 3 dés)

FORCE : 5 HABILITÉ : 5

POUVOIR : 6 ENDURANCE :25

	0	1		
		0	2	4
			0	3

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [193](#).

298

Vous vous ruez sur les disciples avant qu'ils ne reprennent leurs esprits. Vous pouvez les frapper en toute liberté pendant deux Assauts, avant qu'ils ne songent à riposter.

DISCIPLE (Dommages 1 dé)

FORCE : 5 HABILITÉ : 7

POUVOIR : 9 ENDURANCE : 15

A partir de maintenant, tracez une croix sur votre Feuille d'aventure à chaque disciple tué. Tracez aussi une croix pour les joueurs qui meurent au cours de cet affrontement (Karunaz y compris). Toutes ces croix seront autant de fatalités. Au bout de cinq Assauts ou à la mort de tous les adeptes, rendez-vous au [407](#).

			D ₁		
			1		
D ₅			3	2	D ₂
			4		
			5		
	D ₂				D ₃

299

Les villageois s'expriment dans un langage archaïque, mais ils se montrent très accueillants. Bientôt, vous êtes conduit devant le conseil des anciens, où l'on vous remet de la nourriture et des médecines. (Vous pouvez vous en servir maintenant ou plus tard. Chaque joueur reçoit un petit paquet d'herbes et d'onguents qui permet de récupérer 2 dés d'ENDURANCE. Le paquet compte comme un objet.) Les villageois ne montrent aucune surprise quand vous mentionnez votre rencontre avec les Cavaliers Noirs. « Nous vivons une période troublée, dit l'un des sages avec fatalisme. Nous devons endurer notre

lot de souffrance. Il est dit que le règne des Cavaliers Noirs ne s'arrêtera que lorsque notre déesse, la Gardienne du Temps, quittera le Castel des Ombres. Hélas, qui oserait braver les périls qui entourent la statue ? Qui affrontera le Géant Snorr et tous les monstres du château ? Nous mourrons tous avant de voir se lever un tel héros... » Vous haussez les épaules. « Qui sait ? répondez-vous, laconique. Que peux-tu nous dire sur le Géant et sur les gardiens du château ? » Le vieillard vous apprend que le Géant est endormi en travers du chemin des collines. Une sorcière a déposé à quelque distance un tas de bottes neuves dont les crissements pourraient le réveiller. Un voyageur qui prendrait une paire de bottes neuves courrait à sa perte. Le castel, lui, est le repaire d'une bande d'Ogres, mais il semble que seule la poudre sacrée que conservent les anciens du village vous empêchera de terminer dans le garde-manger des monstres. Les anciens manquent de s'étouffer de surprise quand vous leur demandez un peu de cette poudre. « Personne n'a encore osé s'aventurer dans le castel, dit l'un des sages en vous remettant un petit sachet. Jetez la poudre à la face des monstres et ils s'étoufferont... » Vous remerciez les villageois de leur hospitalité et vous prenez sans tarder le chemin des collines. Rendez-vous au [69](#).

300

Ceci est réservé au joueur qui s'est assis.

Tous les joueurs notent le code « Cyclope » sur leur *Feuille d'Aventure*. Le globe émet une vive lueur et redevient opaque. *Vous vous sentez investi d'un pouvoir nouveau. Une grande partie de cette force a disparu au cours du transfert, car vous n'étiez pas préparé à la recevoir, mais vous n'en avez pas moins acquis l'usage d'un sortilège de Pressentiment. Vous ne pourrez vous en servir qu'une fois. Ce sortilège ressemble à l'Oracle des magiciens, en plus puissant. Lorsque vous déciderez de l'utiliser, vous pourrez lire toutes les options qui vous sont offertes en fin de paragraphe et choisir ainsi entre tous les avènements possibles. Faites en sorte de l'employer à bon escient, si vous êtes confronté à des choix multiples et... dangereux.* Retournez au [50](#).

301

PRÊTRE : Ces curieuses protubérances vous mettent mal à l'aise. En les observant, vous vous souvenez de la théorie du savant Philoménus qui avance la curieuse hypothèse que, pour certains insectes géants, la mort ne serait qu'un phénomène transitoire. Selon lui, des modifications climatiques auraient forcé les insectes géants à se placer en hibernation prolongée. Leurs chairs se seraient décomposées, mais leur énergie vitale serait conservée dans des poches, dans l'attente de conditions favorables à la renaissance. Quelque part, au tréfonds de vous-même, cette hypothèse vous donne le frisson. Retournez au [414](#) et faites un autre choix.

302

Vous tournez les talons mais, à votre grand étonnement, vous vous trouvez à présent au bord d'une gigantesque faille baignée de vapeurs sulfureuses. Le dernier joueur selon l'ordre de marche lance deux dés. S'il obtient un résultat inférieur ou égal à son HABILITÉ, il conserve son équilibre et ne tombe pas dans le vide (rendez-vous au [338](#)). S'il obtient un résultat supérieur à son total d'HABILITÉ, Rendez-vous au [534](#).

303

Vous examinez attentivement le bâton. Taillé dans un bois dur, il a un embout de métal à chaque extrémité. Des veines d'argent courent sur toute sa longueur et des runes magiques y sont gravées. Si votre groupe compte un prêtre, rendez-vous au [458](#). Pour les autres joueurs, ce bâton ne présente pas d'autre intérêt que sa valeur marchande. Vous vous dirigez vers la gigantesque porte et vous ouvrez les battants d'une simple poussée. Rendez-vous au [165](#).

304

La porte s'ouvre sur un petit balcon qui surplombe une vaste salle de banquets. En contrebas, une assemblée festoie autour d'une longue table chargée de victuailles. Les convives sont tous richement habillés, mais dans un style archaïque et sans unité, comme s'ils étaient issus de cultures et d'époques différentes. Vous en comptez une quinzaine, tous dans la force de l'âge. Un personnage à l'allure imposante préside ce banquet et vous remarquez qu'il porte une couronne d'or. Tout autour d'eux, une cohorte de serviteurs s'affaire sans relâche à remplir les verres et changer les plats. Tout à leur réjouissances, ils n'ont pas encore remarqué votre présence. Si vous désirez



305 Hélas, le Dragon prend conscience de votre présence et ouvre un œil...

descendre les marches menant à la salle, rendez-vous au [319](#). Si vous préférez rebrousser chemin jusqu'à l'entrée du donjon, rendez-vous au [402](#).

305

La sensation angoissante d'être perdu à jamais dans les méandres du labyrinthe finit par vous gagner. Et vous savez que pendant ce temps les disciples des mages oeuvrent sans relâche au retour de leurs maîtres. Vous pressez le pas mais cette succession interminable de couloirs et de culs-de-sac finit par vous ôter tout espoir. Soudain, au détour d'un pas sage, le sol se dérobe sous vos pieds ! Malgré tous vos efforts, rien ne peut arrêter votre chute et vous atterrissez lourdement plusieurs mètres plus bas, sur le sol d'une caverne illuminée. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous relevant avec peine, vous observez les alentours. La luminosité émane d'un fantastique amas d'or et de pierreries. Des couronnes de diamants se mêlent aux sceptres d'or et aux diadèmes, aux armures d'apparat serties de bijoux. Lové au sommet de la masse scintillante, un gigantesque Dragon rouge dort profondément... Vous ne l'avez pas aperçu tout de suite, ses écailles lustrées se confondant avec la masse du trésor. Vous reculez lentement, retenant votre souffle. Hélas, le Dragon prend conscience de votre présence et ouvre un oeil... Si vous fuyez pour quitter la caverne, rendez-vous au [17](#). Si vous voulez lui parler, rendez-vous au [116](#). Si vous l'attaquez, Rendez-vous au [524](#). Si vous désirez employer un objet, rendez-vous au [442](#).

306

Vous récupérez les objets que portaient vos compagnons. Soudain, la chair des cadavres se déchire et de petits Scorpions surgissent des plaies ! Leurs prédécesseurs avaient eu le temps de pondre avant de mourir ! Chaque joueur est attaqué par un petit Scorpion. Ils piquent à chaque Assaut, s'ils obtiennent 1 ou 2 avec un dé et ils infligent 1 dé de Dommages (sans Protection). Un lancer de dés réussi suffit à les éliminer mais il faut un résultat inférieur ou égal au total d'HABILETÉ du joueur avec deux dés pour ne pas toucher un de ses compagnons par la même occasion (dans ce cas, la victime subit la moitié des Dommages habituellement infligés). Si vous tuez les Scorpions, rendez-vous au [133](#).

307

Myorg sursaute à votre vue. « Incroyable! s'exclame-t-il. Vous avez réussi ! Je suis libre ! Libre ! » Il entame une gigue endiablée autour de la table, riant à gorge déployée. Mais il retrouve rapidement son sérieux et désigne le pentacle. « Vite ! ordonne-t-il. Qu'attendez-vous pour placer la statuette ? » Votre regard se pose sur le pentacle tracé à même le sol, au centre duquel se trouve un petit socle d'argent. Si vous placez la statuette sur le socle, rendez-vous au [476](#). Si vous préférez l'ignorer et vous diriger vers la porte qui se trouve derrière lui, au fond du couloir, rendez-vous au [388](#).

308

MAGICIEN : « Fort bien, déclare le Faltyn en se rendant compte que vous ne vous séparerez pas de l'Épée. Je me contenterai de ton armure. » Si vous portez une armure et si vous la lui donnez, Rendez-vous au [224](#). Si vous refusez, le Faltyn vous abandonne à votre sort (rendez-vous au [78](#)).

309

Le Dragon a un mouvement de recul en vous voyant sortir la clef. « Enfin ! s'exclame-t-il. Vous allez pouvoir me libérer de cette caverne.» Vous remarquez en effet la lourde chaîne qui le maintient prisonnier. « Ces entraves sont le prix de mon avarice », reprend-il en pleurant des larmes de crocodile. Si vous ouvrez le cadenas, rendez-vous au [178](#). Si vous attaquez le Dragon, rendez-vous au [524](#). Si vous vous esquiviez, rendez-vous au [17](#).

310

Les gemmes donnent brusquement naissance à des Scorpions écarlates qui, aussitôt, grimpent le long des joueurs. Lancez un dé à chaque Assaut : le Scorpion vous pique si vous obtenez 1 ou 2 et son venin inflige 2 dés de Dommages (sans Protection). Vous pouvez frapper les Scorpions. Un lancer de dés réussi suffit à les éliminer, mais le joueur qui frappe doit obtenir un résultat inférieur ou égal à son total d'HABILETÉ avec deux dés pour ne pas blesser un de ses compagnons. Si vous manquez ce lancer, le Scorpion est tué, mais votre voisin subit la moitié des Dommages habituellement infligés. Les Scorpions ont 5 points de POUVOIR. Les sortilèges lancés seront sans danger pour les joueurs. Si vous les tuez tous, rendez-vous au [312](#). Si les Scorpions font des victimes, les survivants se rendent au [83](#).

311

« C'est une sage décision, dit la petite créature, mais pouvait-il en être autrement avec un seigneur d'une intelligence aussi éblouissante ? Quelle porte allez-vous choisir, ô merveille du vivant ? » Si vous voulez des informations sur la Porte de la Mort Rouge, rendez-vous au [356](#). Si vous choisissez la Lune Bleue, rendez-vous au [261](#). Si vous choisissez la Porte de l'Albane, rendez-vous au [66](#). Si vous voulez des informations sur la Porte des Pestiférés, rendez-vous au [231](#). Si vous choisissez la Porte des Dons, rendez-vous au [455](#).

312

Les Scorpions tombent en poussière lorsque vous les tuez. Si des joueurs ont été mordus, rendez-vous au [226](#). Sinon, rendez-vous au [512](#).

313

La Chauve-Souris abandonne le combat en vous voyant fuir. Elle décrit un dernier cercle dans les airs et se pose sur les gemmes pour les couvrir. Le temps que vous repreniez votre souffle, elle est déjà repartie en direction des ruines. Rendez-vous au [448](#).

314

Lancez deux dés. Vous devez obtenir un résultat inférieur ou égal à votre total de POUVOIR. Si vous réussissez, retournez au [270](#) et reprenez le combat. Si vous manquez ce lancer et si vous êtes seul, rendez-vous au [221](#). Si vous manquez ce lancer et si vous êtes en groupe, rendez-vous au [181](#).

315

Vous devez affronter les trois messagers de la Mort Rouge.

MESSAGER (Protection 5, Dommages 5 dés)

FORCE : 8 HABILITÉ : 8

POUVOIR : 6 ENDURANCE : 35

		1		
4	2		M ₁	
3			M ₂	
			M ₃	

Lancez un dé à chaque Assaut. Si vous obtenez 1 ou 2, vous êtes paralysé par la peur et incapable d'agir pendant cet Assaut. La fuite est impossible. Si vous avez le code « Épée », rendez-vous au [243](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [335](#).

316

Les cinq bâtons s'emboîtent de manière à former une clef. Vous vous dirigez vers le cercle de métal et vous insérez la clef dans la serrure qui est au centre. Soudain, dans un grondement de tonnerre le piédestal circulaire s'élève dans les airs et vous comprenez qu'il n'était que la partie visible d'une gigantesque colonne qui monte maintenant vers les sommets. Un cercle vient de s'ouvrir dans le plafond et la colonne s'y emboîte. Elle s'immobilise brusquement et le silence retombe sur la pièce. Surpris, vous la contournez pour découvrir l'entrée d'un escalier en colimaçon. Rendez-vous au [540](#).

317

Vous vous penchez au-dessus de la faille et, aussitôt, un souffle d'air chaud vous fouette le visage. Un coup d'oeil en contrebas vous permet d'entrevoir un précipice. La puissance du souffle pourrait peut-être ralentir votre chute... Vous expérimentez cette idée en lançant quelques ossements. En effet, la chute est ralentie, mais en sera-t-il de même pour vous ? Si vous courez le risque de vous jeter dans la faille, rendez-vous au [213](#). Si vous possédez des fioles de Diminution et si vous désirez les employer, rendez-vous au [121](#). Si vous préférez poursuivre l'exploration de la caverne, rendez-vous au [276](#).

318

La créature s'écroule comme un pantin désarticulé. A cet instant, le pectoral cesse de luire. Vous pouvez le prendre. Vous êtes en possession d'un torque de Réanimation. Si vous êtes seul, cet objet ne vous sera d'aucune utilité. Si vous êtes en groupe et que l'un d'entre vous trouve la mort, vous pourrez placer le torque autour de son cou. Le défunt se relèvera, mais à l'état de Zombie, soumis aux ordres de celui qui a placé le torque. Le Zombie ne peut être employé qu'au combat, comme renfort. Il est incapable de prendre la moindre décision et ne possède plus les pouvoirs qui étaient les siens dans son existence passée (si le Zombie est prêtre, il ne peut lire les paragraphes qui concernent le prêtre.) Le Zombie ne peut jeter de sortilèges ni faire usage des caractéristiques de son ancien personnage. Ses seules possibilités lors d'un affrontement sont le déplacement, le combat ou la fuite. Le torque de Réanimation ne peut s'employer qu'une fois et le cadavre doit le porter en permanence. Vous quittez la caverne de l'Étoile des Pestiférés pour retourner dans la salle des portes. Rendez-vous au [119](#).

319

Un silence pesant s'abat sur la salle. Tous les regards sont braqués sur vous et vous pouvez lire la surprise sur les visages, mais le maître de cérémonie vous gratifie d'un sourire bienveillant et, aussitôt, les convives reprennent leurs libations. A cet instant, la résine d'une torche fixée au mur s'embrase brusquement, éclairant l'assemblée. Vous sursautez car il vous a semblé voir pendant cet instant une assemblée de vieillards chenus. Simple illusion d'optique, sans doute... Rendez-vous au [451](#).

320

Quel objet allez-vous utiliser ? Une masse de pierre (rendez-vous au [516](#)) ou une cape noire (Rendez-vous au [475](#))? Si vous ne possédez aucun de ces objets, rendez-vous au [175](#).

321

Vous vous arrachez enfin à l'emprise de la colonne lumineuse, le souffle coupé. Reprenant peu à peu vos esprits, vous remarquez un couloir au fond de la pièce. Ne repérant pas d'autre issue, vous vous y engagez. Rendez-vous au [432](#).

322

Le Biophage n'est plus. Vous remarquez alors un bâton blanc enchâssé dans la paroi. Vous vous en emparez aussitôt. Le chiffre 16 y est gravé. Notez ce détail sur votre *Feuille d'Aventure*. Soudain, vous entendez un éboulement dans le couloir devant vous. Curieux, vous allez voir ce qui se passe. Rendez-vous au [258](#).

323

« A bien y réfléchir, le présent que je voulais vous remettre est sans intérêt, déclare le Démon. A sa place, que diriez-vous de ce baume satanique ? Il guérit toutes sortes de blessures. Je vous propose aussi cette dague-trident, terriblement précise et mortelle, ou bien encore ce diadème-écran, qui renvoie les sortilèges hostiles. » Si vous choisissez le baume satanique, rendez-vous au [326](#). Si vous voulez la dague-trident, rendez-vous au [137](#). Si vous préférez le diadème-écran, rendez-vous au [86](#). Si vous insistez pour qu'il vous remette le cadeau initialement prévu, rendez-vous au [384](#).

324

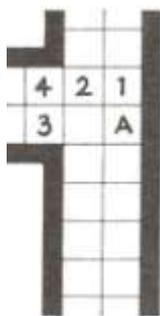
Le joueur qui manie ce maillet déséquilibré combat avec 1 point de FORCE en moins. Il provoque cependant les Dommages habituels. Si vous obtenez un double 1 à votre lancer de dés, rendez-vous au [101](#). (Vous pouvez abandonner le maillet et combattre avec votre arme habituelle, mais cette action prend un Assaut.)

ARGUS (Protection 3, Dommages 3 dés +3)

FORCE : 9 HABILITÉ : 6

POUVOIR : 9 ENDURANCE :54

Considérez que le Démon Argus est capable de frapper simultanément tous les joueurs se trouvant sur une case adjacente. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [27](#).



325

« Ce joyau est superbe, déclare le Dragon. Il ne déparera pas ma collection... » Vous n'aimez guère la lueur envieuse de ses yeux ni les rubans de fumée qui s'échappent de ses narines. Rendez-vous au [524](#).

326

Vous prenez le baume satanique. Vous pouvez boire cette potion à tout instant, sauf au combat. Pour en connaître les effets, rendez-vous au [141](#), mais n'oubliez pas de noter le numéro du paragraphe que vous quittez. Notez sur votre *Feuille d'Aventure*: baume satanique, effets au [141](#). Après vous avoir remis la fiole, le Démon disparaît dans un tourbillon de feu. Rendez-vous au [362](#).

327

L'escalier comporte plusieurs paliers à intervalles irréguliers. La paroi lisse sur lequel il s'accroche forme un contraste surprenant avec le reste de la caverne. Par endroits, vous passez devant des arches qui s'ouvrent dans la roche. Au fur et à mesure que vous vous élevez, la structure de bois grince sous vos pas et le vent qui s'engouffre arrache des plaintes déchirantes au fragile édifice. Vous arrivez sur un palier et vous découvrez un cadavre. D'après l'angle bizarre que forme son bras, vous comprenez qu'il a été victime d'une chute. Si vous voulez inspecter le corps, rendez-vous au [351](#). Si vous continuez l'ascension, rendez-vous au [260](#). Si vous préférez rebrousser chemin et chercher une autre route, rendez-vous au [276](#).

328

PRÊTRE : Vous allez aider votre ami malgré ses protestations. De toute manière, il n'en saura rien, à moins que vous vous précipitez pour lui éviter de tomber dans une trappe. La clairvoyance vous permet de distinguer des portes derrière les rideaux, mais vous sursautez devant la vision qui apparaît à présent.

Emeritus a été remplacé par un monstre au corps spongieux et à la tête boursouflée, sillonnée de veines apparentes. Vous reconnaissez aussitôt un spécimen de Planetor Mutabilis, créature qui vivait sur les collines d'Asmulie bien avant la fondation du Selentium. La bête possède le pouvoir de lire les pensées et peut prendre n'importe quelle apparence. Rendez-vous au [112](#) pour le combattre, et vous disposerez d'un Assaut pour le frapper le premier.

329

Vous vous précipitez vers le pentacle. Les disciples vous foudroient du regard, mais le rituel est trop avancé pour qu'ils courent le risque de l'interrompre. Les captifs poussent des hurlements déchirants. Le cercle de flammes se resserre sur eux et déjà la chaleur leur brûle la peau. Vous décrochez vos capes pour commencer à étouffer le brasier. La chaleur est insupportable, mais vous ne pouvez laisser ces malheureux en proie aux flammes. Votre détermination vous permet d'ouvrir une brèche dans le cercle de feu. Aussitôt, les prisonniers s'y engouffrent et disparaissent dans l'escalier. Chaque joueur perd 1 dé d'ENDURANCE (sans Protection). Notez le mot « Délivrance » sur votre *Feuille d'Aventure*. Le rituel est achevé. Les disciples se sont tus, mais la mélodie qui émane des étoiles retentit de plus en plus fort. « Vous êtes perdus ! hurle alors un adepte. Rien ne peut plus empêcher l'avènement des nouveaux dieux ! » Ce blasphème vous met la rage au ventre. Ces hérétiques ne méritent que la mort ! Si vous possédez la corne des Héros et si vous en faites usage maintenant, Rendez-vous au [437](#). Sinon, rendez-vous au [404](#).

330

Si vous possédez une baguette d'acier blanc, rendez-vous au [147](#). Sinon, vous ouvrez la porte et vous entrez. Rendez-vous au [79](#).

331

Vous vous aplatissez, mais un pieu de bois jaillit du sol (si vous êtes en groupe, désignez la victime au hasard). Heureusement, le pieu n'a fait que vous effleurer et la blessure est superficielle. Vous perdez 7 points d'ENDURANCE (sans Protection). Vous vous redressez et vous avancez vers le piédestal. Ce parcours infernal est terminé. Rendez-vous au [303](#).

332

Mus par l'énergie du désespoir, vous nagez de toutes vos forces pour échapper au monstre. L'entrée de la caverne se découpe à quelques mètres devant vous. Soudain, vous êtes happé par un courant violent qui vous propulse dans le tunnel. Rendez-vous au [144](#).

333

D'un coup de masse, vous pulvérisez la cloche de verre. « Tu es libre », dites-vous à la Nymphé, espérant sa gratitude. La frêle créature vous regarde et vous adresse un sourire dédaigneux. Rendez-vous au [519](#).

334

Le gigantesque insecte prend appui sur le rebord de la faille et entreprend de se hisser sur la terre ferme. Chaque joueur lance un dé : avec un résultat compris entre 1 et 3, vous perdez l'équilibre et vous faites une chute mortelle dans la faille ; avec un résultat compris entre 4 et 6, vous parvenez à vous agripper à la carapace jusqu'à ce que le monstre ait rejoint la terre ferme. S'il y a des survivants Rendez-vous au [151](#).

335

Le dernier guerrier s'écroule enfin. Vous constatez alors que leurs armures sont vides. Soudain, les portes du fond s'ouvrent brusquement sur trois réduits semblables à des sarcophages placés debout. Dans l'un d'eux, vous découvrez un bâton rouge sur lequel est gravé le numéro 50. Notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*, sans oublier le numéro et rendez-vous au [93](#).

336

Vous placez le masque rouge sur le premier visage. Il ne se passe rien. Quel masque allez-vous placer sur le deuxième visage ? Le bleu (rendez-vous au [57](#)), le blanc (rendez-vous au [212](#)), le vert (Rendez-vous au [22](#)) ou le jaune (rendez-vous au [430](#)) ?

337

Un frisson d'horreur vous parcourt lorsque vous sentez la dalle s'enfoncer sous votre poids. Au même instant, un bruit métallique résonne au bas du mur, sur votre gauche. Allez-vous vous plaquer au sol (rendez-vous au [253](#)) ou bondir en l'air (rendez-vous au [466](#)) ?

338

« On n'échappe pas si facilement à Myorg de Farantar, dit-il, dédaigneux. Vous savez maintenant ce qu'il vous en coûtera de refuser, mais la récompense, bien sûr, sera à la hauteur de la mission. » Rendez-vous au [234](#).

339

Dès que le dernier joueur a terminé de boire, les deux fontaines se tarissent. A cet instant, vous êtes pris de nausée. Vous êtes le jouet d'une malédiction : lors des deux prochains combats que vous mènerez, vous devrez ôter ou ajouter 1 à tous vos lancers de dés, de manière que le résultat vous soit défavorable. Le reste de la pièce étant sans intérêt, vous vous dirigez vers l'escalier. Rendez-vous au [206](#).

340

Vous pénétrez dans une longue galerie éclairée par des lampes d'argent suspendues au plafond. Les parois sont ornées des portraits des différents seigneurs du Castel. Vous repérez aussitôt une autre porte à l'extrémité de la galerie. Votre regard parcourt l'ensemble des tableaux et l'un d'eux retient particulièrement votre attention : il représente un personnage en robe noire assis sur un trône de métal. Sa face monstrueuse aux traits déformés irradie le mal et la perversité. Sa bouche armée de crocs démesurés s'ouvre en un cri muet, tandis qu'il dresse vers le ciel quatre longs bras d'une maigreur effrayante. Si votre groupe compte un prêtre, rendez-vous au [199](#). Si le magicien désire intervenir, rendez-vous au [495](#). Sinon, rendez-vous au [406](#).



341

Le dernier monstre s'écroule dans une mare d'humeurs et de sang verdâtre. Vous réprimez un frisson nerveux avant de vous approcher de la tombe. Le sarcophage est recouvert d'un gisant de pierre qui représente une femme majestueuse portant un pectoral et tenant une sorte de bâton. Les flancs du

sarcophage sont recouverts de symboles et de hiéroglyphes inconnus. Si vous désirez ouvrir le sarcophage, rendez-vous au [62](#). Si vous préférez l'examiner d'abord avec soin, rendez-vous au [166](#).

342

Vous placez le masque sur le visage. Il ne se passe rien. Vous en placez un autre et vous essayez toutes les combinaisons possibles entre les masques et les visages, en vain. En haussant les épaules, vous vous dirigez vers la porte. Rendez-vous au [188](#).

343

Si vous êtes seul, rendez-vous au [49](#). Si vous êtes en groupe, rendez-vous au [89](#).

344

Dès que le dernier joueur a terminé de boire, les deux fontaines se tarissent. A cet instant une vague de bien-être vous parcourt. Lors des deux prochains combats que vous mènerez, vous pourrez ôter ou ajouter 1 à tous vos lancers de dés, de manière que le résultat vous soit favorable. Le reste de la pièce étant sans intérêt, vous vous dirigez vers l'escalier. Rendez-vous au [206](#).

345

L'escalier débouche dans une cave voûtée dans laquelle sont alignés d'énormes tonneaux de chêne. Si votre groupe compte un voleur, il faut à celui-ci un résultat inférieur ou égal à son total d'HABILETÉ avec 2 dés - 1. Si votre groupe ne comprend pas de voleur, ce lancer de dés est effectué par celui qui possède le meilleur total d'HABILETÉ mais, dans ce cas, il doit obtenir un résultat inférieur ou égal à son total d'HABILETÉ avec 2 dés + 1. Si vous réussissez, rendez-vous au [110](#). Sinon, rendez-vous au [255](#).

346

Emeritus soulève lentement l'une des tentures, révélant une lourde porte de chêne. « Il n'y a pas de piège, dit-il en essuyant la sueur de son front. Si je suis dans le vrai, cette porte va nous conduire à la crypte. » Il tire le battant, mais celui-ci résiste. « Les gonds sont rouillés, dit-il. Venez m'aider... » Si vous lui prêtez main forte, rendez-vous au [15](#). Sinon, rendez-vous au [24](#).

La musique des sphères atteint un volume assourdissant. Vous tombez à genoux en hurlant de douleur, le cerveau torturé par les notes aiguës. Brusquement, le silence s'abat sur la tour. Vous ouvrez les yeux, encore hébété. Cinq silhouettes sont alignées devant, ;vous, à chaque branche du pentacle. Elles sont entourées d'un halo de lumière, bien que leur d'ombre. « Vous avez échoué ! lancent-ils. Notre règne commence maintenant et pour l'éternité ! » Bien qu'ils parlent à l'unisson, vous pouvez percevoir une légère distorsion dans leurs voix. Ils sont apparus mais la réincarnation n'est pas encore achevée. Il vous reste encore une toute petite chance de vaincre...

ARCHIMAGE (Dommages 8 dés, Protection 3)

FORCE : 12 HABILITÉ : 12

POUVOIR : 6 ENDURANCE : 55

Leur Protection est de 0 contre l'Épée de Légende. Ils disposent d'un sortilège de Missile qui inflige 7 dés de Dommages (moins la Protection) à une cible unique. Leur lancer de sortilège réussit à tout coup. Ils concentrent leurs attaques magiques sur le joueur qui possède l'Épée de Légende, mais si celui-ci est un chevalier, il ne subit que la moitié des Dommages. A chaque Assaut, les Mages gagnent 1 point de POUVOIR et 10 points d'ENDURANCE. Vous devez vaincre, le destin du monde est entre vos mains ! Si vous êtes vainqueur, Rendez-vous au [550](#).

		RD		
BM	4	1	GS	
	5			
	3	2		
WL			PS	



348 *A leur faciès animal, vous reconnaissez six Orques. Toute retraite est coupée.*

348

Vous vous enfuyez en hurlant de terreur, n'osant vous arrêter qu'à plusieurs centaines de mètres du Géant. Dans le lointain, vous voyez le monstre récupérer les cadavres broyés de vos compagnons pour les avaler comme de vulgaires cacahuètes ! Vous reprenez votre progression vers la montagne noire jusqu'au moment où l'obscurité vous enveloppe. A la nuit tombée, vous pénétrez dans la cour du château. Brusquement, la herse s'abat derrière vous avec un hurlement de métal et des silhouettes inquiétantes surgissent de tous les coins d'ombre. A leur faciès animal, vous reconnaissez six Orques. Toute retraite est coupée, vous allez devoir combattre.

ORQUE (Protection 2 , Dommages 3 dés)

FORCE : 6 HABILITÉ : 5

POUVOIR : 6 ENDURANCE:25

Si vous possédez la poudre sacrée et si vous voulez l'employer, rendez-vous au [297](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [193](#).

349

L'abdomen est constitué de trois cavités principales et d'une multitude de cloisonnements. Vous trouvez bientôt un passage par le canal de pont qui forme un gigantesque tube tout le long de la queue articulée. Vous rampez jusqu'à l'extrémité que vous faites éclater à coups d'épée. Vous débouchez au pied d'une muraille que le gigantesque insecte a pulvérisé. En vous retournant, vous constatez que la carcasse était en équilibre précaire et qu'elle aurait pu tomber à n'importe quel moment. Mais le temps n'est pas à de telles pensées. Il vous faut maintenant trouver un moyen de pénétrer dans la citadelle principale qui domine les ruines. Aussitôt, vous entamez l'exploration des bâtiments qui bordent la place. La plupart des entrées se sont écroulées de longue date, mais vous en repérez une, intacte, qui s'ouvre sur un vaste escalier qui disparaît dans les profondeurs. Serait-ce un passage souterrain menant à la citadelle ? Sans tarder, vous entamez la descente. Rendez-vous au [376](#).

350

Le visage grimaçant occupe toute la surface du mur et ses mâchoires béantes servaient de cheminée. Si vous désirez vous pencher dans l'âtre pour fouiller le tapis de cendres, rendez-vous au [428](#). Si vous préférez rebrousser chemin vers le courant d'air chaud, rendez-vous au [115](#).

351

Malgré toutes vos années d'aventure, vous ne pouvez réprimer un frisson effrayé en retournant le cadavre. La chair de son visage est cristallisée et ses traits sont figés en masque de terreur. La cristallisation est plus importante autour des yeux, qui sont grand ouverts. Le cadavre enserme encore un grimoire dans sa main squelettique. Notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous pouvez le lire à tout instant, excepté pendant les combats. Pour le lire, rendez-vous au [493](#), sans oublier de noter le paragraphe que vous quittez. La fouille du cadavre se révélant infructueuse, vous poursuivez l'ascension de l'escalier. Rendez-vous au [260](#).

352

PRÊTRE : Vous vous élevez dans les airs, votre corps n'ayant pas plus de poids que les particules de poussière que soulève le courant chaud. Vous atteignez bientôt le bord de la faille. Si d'autres joueurs attendent encore en bas, ils retournent au [396](#) pour faire un choix. Si tous les survivants sont réunis, rendez-vous au [276](#).

353

Vous fuyez dans le sous-bois pendant près d'une heure. Les Cavaliers Noirs, gênés par les fourrés et les branches basses, ne parviennent pas à vous rattraper. Vous perdez 1 dé d'ENDURANCE à cause des multiples égratignures provoquées par les ronces et des chutes répétées. Si votre total d'ENDURANCE atteint zéro, vous vous évanouissez et les Cavaliers vous rejoignent. Dans ce cas, ils se montrent sans pitié. Bientôt, vous arrivez en vue d'un hameau, au centre d'une clairière. A quelque distance, des paysans travaillent aux champs. Si vous désirez entrer en contact avec les villageois, rendez-vous au [299](#). Si vous préférez éviter le village, rendez-vous au [60](#).

354

Si vous possédez une baguette d'or, rendez-vous au [259](#). Sinon, vous ouvrez la porte et vous entrez. Rendez-vous au [266](#).

355

La barre de cristal éclate dans un grondement de tonnerre. Quelques instants plus tard, un Démon grimaçant à la peau d'or apparaît devant vous. « Ah ! s'exclame-t-il, réjoui. Il est agréable de bouger après tous ces siècles d'emprisonnement. Etes-vous prêt à rencontrer les mages ? » Vous reculez d'un pas devant la fournaise qui se dégage de son corps. « Oui », répondez-vous. « Dans ce cas, préparez-vous à mourir ! » réplique-t-il en levant les bras. Aussitôt, vous êtes projeté dans le ciel, filant en direction des Étoiles ! Vous foncez vers les astres, mais l'air vient à vous manquer. Vous allez mourir asphyxié dans le néant sidéral...

356

« Derrière cette porte se trouvent les appartements de la Mort Rouge, dit l'Homunculus. C'est un endroit où règnent la terreur et la souffrance. Vous y rencontrerez des êtres malfaisants dont la simple vue vous remplira d'effroi. Mais si vous savez dominer votre peur, alors vous pourrez les vaincre. » Notez le code « Épée » sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [150](#).

357

Les grondements gagnent en intensité au fur et à mesure de votre progression. Heureusement, vous n'avez plus à craindre les Serpents. Soudain, vous percevez distinctement des bruits de pas provenant d'une allée sur votre gauche mais, malgré vos efforts, vous ne voyez rien. Si le prêtre désire user de clairvoyance, rendez-vous au [9](#). Si vous fuyez, rendez-vous au [32](#). Si vous brandissez vos armes, préparant vos sortilèges et prêt à rester sur place, rendez-vous au [94](#).

358

Vous avez été blessé par les monstres purulents et vos plaies sont infectées. Lancez un dé : si vous obtenez un nombre pair, rendez-vous au [395](#). Si vous obtenez un nombre impair, rendez-vous au [498](#).

359

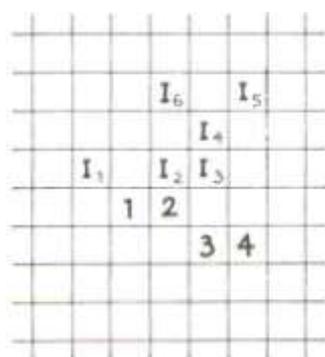
Des créatures invisibles vous attaquent. A leur manière de se déplacer, vous avez le sentiment qu'il s'agit de gigantesques insectes. Surmontant votre répulsion, vous trouvez la force de riposter.

CRÉATURE INVISIBLE (Dommages 1 dé + 2)

FORCE : 7 HABILITÉ : 7

POUVOIR : 6 ENDURANCE : 17

Comme elles sont invisibles, vous devez lancer trois dés au lieu des deux habituels. Cette pénalité ne concerne pas le prêtre qui peut faire usage de sa clairvoyance pour localiser les créatures. Si vous prenez la fuite, rendez-vous au [32](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [52](#).



360

Un escalier s'élève vers les hauteurs. Vous entamez l'ascension et bientôt des fenêtres apparaissent sur les parois. En observant le ciel nocturne, vous constatez que les cinq étoiles sont maintenant en conjonction. Il vous reste moins d'une heure avant que ne sonne l'heure fatidique de minuit. Vous gravissez en toute hâte les dernières marches qui vous séparent du palier. Rendez-vous au [263](#).

361

« Attendez ! hurle Karunaz. Si nous les tuons dans la surface du pentacle, leur énergie vitale ne fera que renforcer le sortilège d'Invocation. Leur sacrifice servira les desseins de leurs maîtres. » La mélodie qui émane des étoiles atteint un volume assourdissant. « Que faire ? » criez-vous. En réponse, Karunaz empoigne un disciple et le jette tranquillement dans le vide. Sa froide intervention vous choque mais, après tout, ces sorciers ne

sont que des tyrans potentiels, inféodés au mal. Débarrassé de tout scrupule, vous imitez son geste. Rendez-vous au [190](#).

362

Plus rien ne vous empêche d'atteindre les ruines. Vous débouchez sur une vaste place dominée par une citadelle. Haut dans le ciel, les Étoiles maudites brillent d'un éclat menaçant. Vous devez à tout prix trouver un moyen de pénétrer dans la citadelle avant que les archimages ne se réincarnent. Vous explorez les immeubles, mais la majorité d'entre eux se sont écroulés. En fouillant les décombres, vous trouvez bientôt un large escalier qui disparaît dans le sol. Aussitôt, vous descendez les marches. Rendez-vous au [376](#).

363

Vous trouvez des épées, des arcs et des armures de plates (Protection 4). Aucune armure n'est en argent, les magiciens ne peuvent donc pas les porter. Toutes ces armes sont d'une facture superbe mais dépourvues de pouvoir particulier. Si vous désirez chercher des armes magiques, rendez-vous au [154](#). Si le magicien désire jeter un sortilège, rendez-vous au [479](#). Si vous quittez l'armurerie, rendez-vous au [14](#).

364

« Il ne vit que dans notre imagination, dit Karunaz. Nos esprits vont lui donner accès à notre monde. Si nous mourons maintenant, il n'aura plus de contact avec la réalité et il sera détruit. » Si vous acceptez de mourir, rendez-vous au [45](#). Si vous refusez de vous sacrifier sans combattre, rendez-vous au [44](#).

365

Emeritus devient fou de rage et il se produit alors un phénomène étrange. Son apparence se modifie et vous avez bientôt devant vous une créature au corps spongieux et à la face boursouflée ! Ce n'est pas votre ami, mais un monstre capable de lire dans les esprits et de prendre n'importe quelle forme. Aussitôt, il s'élançe vers vous en hurlant. Rendez-vous au [112](#).



366

Vous montez avec hésitation sur la plate-forme, craignant qu'une deuxième Chauve-Souris Géante ne vienne vous agresser, mais comme rien ne se passe, vous vous penchez pour ramasser les gemmes. Chacune est grosse comme un œuf et compte comme un objet. Elles valent probablement 1000 Pièces d'Or chacune. Allez-vous maintenant examiner le passage astral (rendez-vous au [532](#)), le pont d'or (rendez-vous au [420](#)), le cadavre du Titan (rendez-vous au [417](#)) ou bien l'oiseau de métal (rendez-vous au [262](#)) ?

367

Soudain l'oiseau s'éloigne des ruines et part à tire d'aile en direction du sud ! Si vous demeurez sur son dos, il vous conduira vers la toundra, au pied des monts Drakken. Vous n'avez d'autre solution que de sauter en vol... Vous atterrissez lourdement sur le sol aride, à plusieurs centaines de mètres du Chaudron. Chaque joueur perd 5 dés d'ENDURANCE, (sans Protection). Tandis que vous vous redressez, vous voyez l'oiseau rebrousser chemin et reprendre la place qu'il occupait. Si vous voulez l'utiliser une seconde fois, rendez-vous au [262](#). Si vous préférez examiner le cadavre du Titan, rendez-vous au [417](#). Vous pouvez aussi tenter le passage astral (Rendez-vous au [532](#)), aller voir les gemmes sur la plateforme (rendez-vous au [42](#)) ou bien traverser le pont d'or (rendez-vous au [420](#)).

368

Suspectant un piège, vous avancez prudemment sur la dalle de droite, longeant le mur. Soudain, vous sentez qu'elle s'enfonce légèrement sous votre poids et vous percevez nettement un cliquetis métallique dans le mur. Allez-vous bondir en arrière (Rendez-vous au [172](#)) ou vous plaquer au sol (rendez-vous au [504](#)) ?

369

Le roi écoute votre histoire avec une indifférence polie, jusqu'au moment où vous mentionnez le tableau du Démon dans la galerie des portraits. A cet instant, ses yeux se chargent de haine et vous entendez quelques convives réprimer des jurons. « Il s'agit d'Onaka, seigneur des Plaines Intemporelles, dit-il. On l'appelle aussi Celui qui Brûle. Un voyageur nous a appris un charme pour le contrer. Hélas, il ne nous est plus d'aucune utilité ! L'invocation est la suivante : « Exarch Aoristic Onaka, toi qui marches dans les plaines, intact par le temps, par Autarch, le Démon du Vide, je te défais de ton pouvoir. » Le roi s'interrompt, comme perdu dans ses pensées, mais il se lève brusquement. « Assez parlé ! crie-t-il. Je vous ordonne de manger ! » Il vous toise nerveusement et porte la main au poignard glissé dans sa ceinture. Un silence pesant est tombé sur l'assemblée. Si vous faites ce qu'il dit, rendez-vous au [122](#). Si vous l'attaquez, rendez-vous au [544](#).

370

La créature brandit ses poings nus et deux boules d'énergie jaillissent de ses yeux d'or. Son corps d'ébène est d'une incroyable dureté et il se déplace à une vitesse stupéfiante.

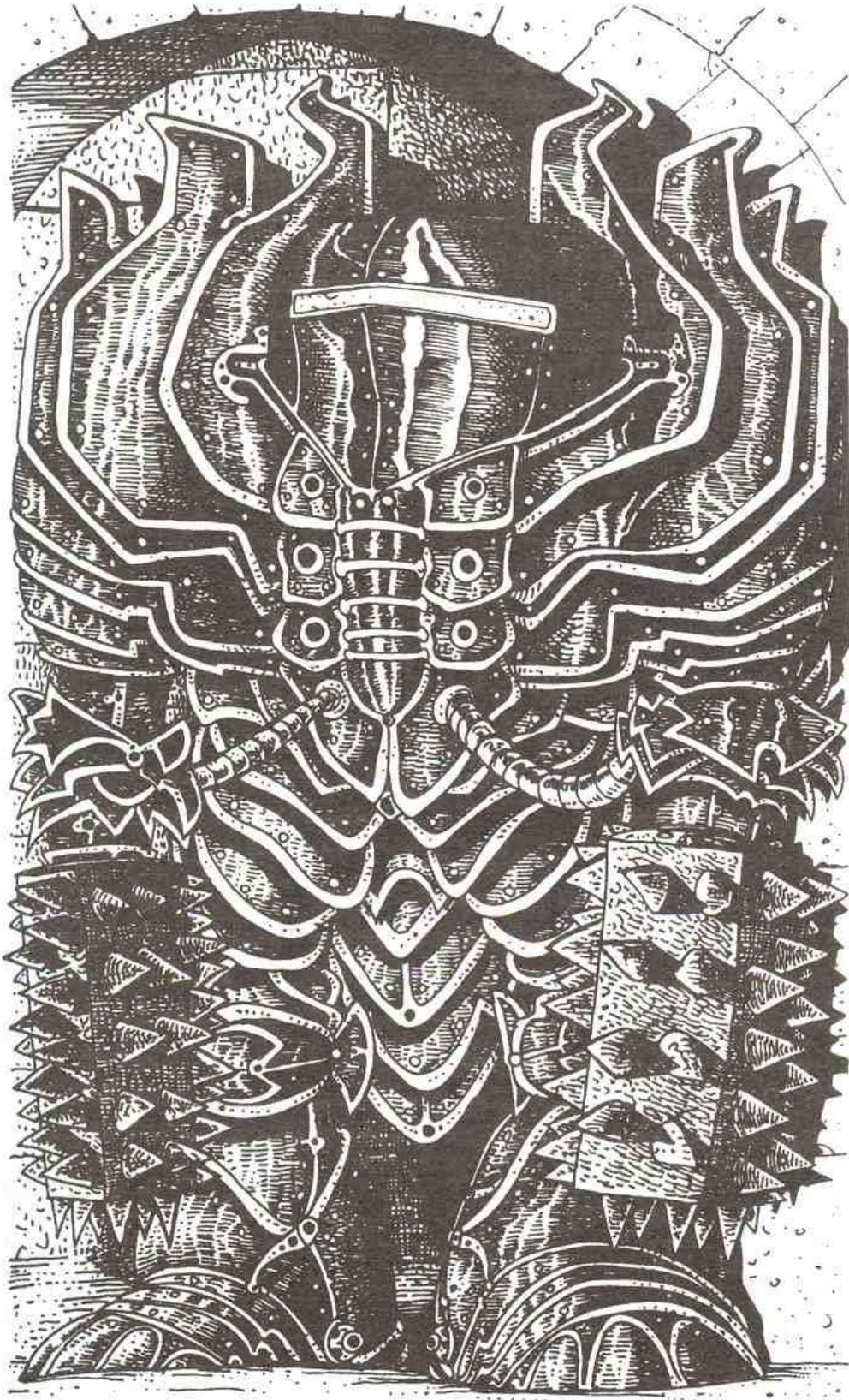
AUTOMATE

D'ÉBÈNE (Protection 7, Dommages 3 dés)

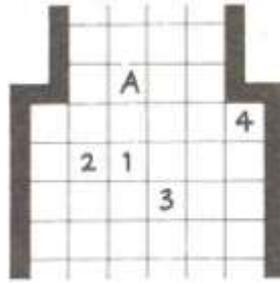
FORCE : 9 HABILITÉ : 12

POUVOIR : 12 ENDURANCE : 70

Un Assaut sur deux, l'Automate libère une charge d'énergie sur le personnage le plus éloigné. Contrairement aux règles du tir, l'Automate peut libérer ses charges d'énergie même s'il est engagé dans un combat rapproché. Les charges d'énergie provoquent 3 dés de Dommages (moins la Protection). L'Automate est trop rapide pour vous laisser fuir. Si vous parvenez à le détruire, rendez-vous au [218](#).



370 *Son corps d'ébène est d'une dureté incroyable
et il se déplace à une vitesse stupéfiante.*



371

«Laissez-moi d'abord me présenter. Je m'appelle Karunaz Ustad Usain. Mon père est le grand maître des assassins Marijahs... » « Hasan-i-Sabbah, répondez-vous : il était à nos côtés quand l'Épée de Vie fut retrouvée. » « Je le sais, reprend Karunaz. Et à cette occasion, il reprit l'Épée de Mort, arme que je porte maintenant. » Vous reconnaissez en effet le double obscur de l'Épée de Légende qui pend à sa ceinture. « Ton père avait prévu que nous nous reverrions », dites-vous. Karunaz secoue tristement la tête. « Oui, répond-il. Mon père prépare notre secte au combat contre les mages depuis de nombreuses années, bien avant le début de votre quête. Hélas, l'année dernière, il fut grièvement blessé au cours d'un duel contre le chef des assassins Pansigar. La lame de son adversaire était empoisonnée et il ne s'est pas remis. Vieux de plusieurs siècles, il porte maintenant les stigmates de son âge. Il m'a chargé d'infiltrer les sociétés secrètes qui oeuvrent en faveur du retour des archimages. Il m'a aussi appris à maîtriser la technique du Boucher Mental. C'est de cette manière que j'ai pu m'immiscer dans le cercle privilégié de Zara la Sorcière, sans qu'elle puisse un instant deviner mes véritables intentions. » « Merci de l'avoir éliminée, dites-vous. Sans ton intervention, nous étions perdus. » Son père avait agi de même deux ans plus tôt. Il s'était débarrassé du Prince Sussurien avec la vitesse d'un serpent, sans se départir un instant de son calme. « Ce fut un réel plaisir, dit-il en souriant, mais le temps n'est plus aux mondanités. Il ne nous reste que quelques minutes avant le retour des mages. Dans ma religion comme dans la vôtre, les textes prévoient la fin du monde. Oublions les différends qui nous opposent et luttons ensemble contre le mal. » « Tu as raison, dites-vous. La guerre sainte a déchiré nos peuples, mais le moment est venu de s'unir. » Vous brandissez vos épées et vous criez d'une même voix : « Que le Créateur nous donne la force de vaincre ! » Rendez-vous au [389](#).



372

Comme vous atteignez le centre de la pièce, vous remarquez que le monticule est un vaste sarcophage. Au moment où vous alliez l'atteindre, un bruit dans votre dos vous pousse à vous retourner. Trois créatures hideuses s'avancent lentement vers vous. Leur visage en décomposition n'est plus qu'un amas de chairs en lambeaux. Des humeurs glauques s'écoulent d'innombrables pustules et tombent sur le sol avec des floc-floc abjects. Ce sont des Lépreux Morts Vivants...

LÉPREUX MORT VIVANT (Protection 3, Dommages 3 dés)

FORCE : 6 HABILITÉ : 5

POUVOIR : 6 ENDURANCE : 30

Si les monstres vous blessent, rendez-vous au [358](#), sauf si vous maniez l'Épée de Légende. Si vous prenez la fuite vers la salle des portes, rendez-vous au [119](#) (si vous revenez plus tard, les monstres blessés se seront régénérés, mais ceux que vous avez détruits le sont définitivement). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [341](#).

373

Vous refermez la porte, laissant derrière vous cette vision d'enfer. Poussant un soupir de soulagement, vous observez la pièce. Vous venez de pénétrer dans une vaste salle aux parois lambrissées ornées de boucliers. Une centaine de guerriers à la peau claire et aux cheveux blonds vous font face. Tous portent la barbe et vous remarquez qu'ils sont couturés de cicatrices. Vous reculez d'un pas, prêt à essayer une première attaque, mais ils brandissent leurs haches et vous ovationnent ! Au même instant, trois portes s'ouvrent dans le mur du fond et les vivats retombent. Trois gigantesques guerriers font leur apparition. Ils portent de lourdes armures de plates hérissées de piques. Le premier tient une hallebarde écarlate, le second une hache d'un noir d'encre. Quant au troisième, il brandit une épée à la lame barbelée. Les guerriers blonds s'élancent

à l'attaque, mais les trois intrus ripostent avec une violence sans nom, se frayant un passage à grands coups de lame. Les membres sectionnés et les corps tronçonnés jonchent le sol. Inexorablement, ils avancent vers vous, laissant derrière eux un tapis de cadavres démembrés. Bientôt, le dernier guerrier succombe... Rendez-vous au [315](#).

374

Le Mort Vivant s'élançe à votre poursuite ; heureusement, il se déplace avec une extrême lenteur. Rapidement, vous atteignez la sortie et vous bloquez la porte derrière vous. Rendez-vous au [119](#).

375

Le Spectre obtient un chiffre supérieur au vôtre. Immédiatement, l'accusant de tricherie, vous dégainez votre arme, mais il disparaît en riant, emportant votre mise (rayez-la de votre *Feuille d'Aventure*). Exaspéré, vous fouillez la pièce sans rien découvrir. Vous n'avez d'autre solution que d'emprunter l'escalier. Rendez-vous au [206](#).

376

Vous pénétrez dans une vaste caverne dont les limites se perdent dans les ténèbres. De temps à autre, des langues de flammes jaillissent des crevasses de la paroi et illuminent les lieux un instant. Vous vous trouvez dans les fondations de la cité. Le magma en fusion du Chaudron gronde derrière ces murs et, même ici, les archimages ont laissé leur empreinte. Le centre de la caverne est occupé par un jardin laissé à l'abandon. Les plantes et les arbres se sont desséchés sur place et les statues détruites gisent au pied de leur socle. Le gaz qui s'échappe des crevasses émet un sifflement semblable à celui d'un nid de serpents. Le centre du jardin se perd dans l'obscurité. Non loin de là, vous repérez une gigantesque faille dans le sol. Le grondement de la lave se fait entendre et, par instants, le gouffre vomit une vague de scories qui retombent en pluie sur toute la caverne. Près de la faille, vous apercevez un corps allongé et, plus au sud, un escalier de bois accroché à la paroi qui disparaît dans les hauteurs. Au nord de la caverne, une majestueuse rangée de marches conduit à une lourde porte de bronze. Si vous explorez le jardin, Rendez-vous au [386](#). Si vous fouillez le corps près de la faille, rendez-vous au [106](#). Si vous regardez dans le gouffre, rendez-vous au [445](#). Si vous empruntez l'escalier

de bois, rendez-vous au [327](#). Si vous gravissez les marches qui mènent à la porte, Rendez-vous au [403](#).

377

Vous arrivez bientôt devant une porte s'ouvrant sur un escalier qui grimpe vers les hauteurs du donjon. Sans attendre, vous entamez l'ascension. Rendez-vous au [412](#).

378

PRÊTRE : Emeritus semble avoir connaissance de vos intentions et il se retourne, piqué au vif. « Je n'ai pas besoin de toi pour trouver la bonne porte, s'exclame-t-il. J'ai effectué de longues recherches avant de venir ici. Je sais ce que je fais ! » Allez-vous le laisser agir seul (rendez-vous au [346](#)) ou user de votre clairvoyance, en dépit de ses protestations (rendez-vous au [328](#)) ?

379

Vous vous levez, prétextant une affaire urgente. De nombreux invités insistent pour que vous restiez et le roi lui-même se joint à eux. « Partagez donc notre repas, accordez-vous un peu de répit. C'est moi qui vous le demande. » Il vous sourit encore mais sa voix est lourde de menaces. Si vous insistez pour partir, rendez-vous au [5](#). Si vous vous rasseyez, rendez-vous au [67](#).

380

Si vous avez le code « Envol », rendez-vous au [97](#). Sinon, rendez-vous au [207](#).

381

De quel objet allez-vous vous servir ? D'une poignée de cristaux de sel (rendez-vous au [275](#)), de poussière de diamant (rendez-vous au [4](#)) ou de la potion de Diminution (rendez-vous au [238](#)) ? Si vous ne possédez rien de tout cela, rendez-vous au [513](#).

382

PRÊTRE : Les supercheries de la Lune Bleue ne vous abusent plus depuis longtemps. Les réactions des animaux ne sont que des illusions. En réalité, ils demeurent impassibles, le regard fixé sur les étoiles. Rassurez vos compagnons s'ils existent et avancez en direction de la faille. Rendez-vous au [274](#).

383

Ceci est réservé aux joueurs qui ont bu la potion.

Votre corps se réduit au dixième de sa taille normale. D'un seul coup, la caverne prend des proportions monstrueuses ; une chaise vous surplombe tel un Géant. Sans plus attendre, vous sautez dans la faille. Porté par l'air chaud, vous descendez lentement pour atterrir sans encombre plusieurs centaines de mètres plus bas. Vous retrouvez aussitôt votre taille normale. Les autres joueurs peuvent choisir de sauter à leur tour ou de boire la potion de Diminution. S'ils choisissent de sauter, ils se rendent au [213](#). Lorsque tous les joueurs auront sauté dans la faille, rendez-vous au [546](#). Le saut n'est pas obligatoire, mais les joueurs qui choisissent de demeurer dans la caverne ne pourront prendre part à l'aventure avant que le groupe ne se reforme.

384

« Il se trouve à vos pieds, déclare le Démon en désignant les gemmes grisâtres. Ma prison était faite de sel et, comme vous le savez, les Démons détestent le sel. » Vous vous penchez pour en ramasser un fragment. « C'est donc ceci que tu nous proposais en échange de ta liberté ? » vous étonnez-vous. Le Démon esquisse une grimace. « Les autres cadeaux avaient bien plus de valeur, mais vous avez insisté pour avoir celui-ci... » Sur ces mots, il vous souffle son haleine fétide en pleine face et vous vous évanouissez. Lorsque vous reprenez connaissance, il a disparu. Vous pouvez ramasser autant de fragments de sel que vous le désirez. Chacun d'eux compte comme un objet. Rendez-vous au [362](#).

385

Snorr le Géant est de la taille d'une colline...

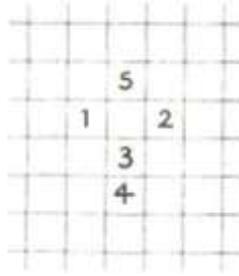
SNORR

LE GÉANT (Protection 10 , Dommages 20 dés)

FORCE : 11 HABILITÉ : 11

POUVOIR : 11 ENDURANCE:950

Si vous prenez la fuite, rendez-vous au [348](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [547](#).



386

Au fur et à mesure de votre progression, les tourbillons de feuilles mortes se font plus violents. De nombreux sentiers quadrillent le jardin, tous recouverts du même tapis de feuilles. Des spores, semblables à des têtes de pissenlit, dansent en cercle sur le sol, soulevées par le vent. Si vous désirez rebrousser chemin, rendez-vous au [276](#). Si vous voulez poursuivre plus avant dans le jardin, rendez-vous au [71](#).

387

La barre de cristal explose dans un grondement de tonnerre. Quelques instants plus tard, un Démon grimaçant à la peau couleur d'or rouge apparaît devant vous. « Enfin libre ! s'exclame-t-il. Je suis enfermé depuis des siècles dans cette prison et pourtant elle ne manquait pas de saveur... » Si le voleur est présent, rendez-vous au [46](#). Sinon, rendez-vous au [323](#).

388

Vous vous dirigez vers la porte au fond du couloir. Interloqué, Myorg vous regarde passer avant de s'écrier : « Que faites-vous ? Revenez ! » Brusquement, il pousse un hurlement de rage et libère une boule de feu dans votre direction, mais le missile est absorbé par la statuette. « Non ! supplie-t-il. Ne m'abandonnez pas ! » Vous refermez la porte derrière vous, mettant un terme définitif à cette rencontre. Rendez-vous au [360](#).



388 *Interloqué, Myorg vous regarde passer avant de s'écrier : « Que faites-vous ? Revenez ! »*

389

Ajoutez Karunaz à votre groupe. Ses caractéristiques sont les suivantes.

KARUNAZ (Dommages 9 dés)

FORCE : 13 HABILITÉ : 11

POUVOIR : 10 ENDURANCE:100

Ces caractéristiques tiennent compte des bonus qu'apporte l'Épée de Mort (qui, à l'instar de l'Épée de Légende, donne + 3 de FORCE et + 2 dés de Dommages). En outre, lorsqu'elle touche un Mort Vivant, l'Épée de Mort le détruit immédiatement si ce dernier obtient un résultat supérieur à son total de POUVOIR avec deux dés. Si Karunaz se fait tuer et si vous vous emparez de l'Épée de Mort, Rendez-vous au [40](#) pour connaître ses autres propriétés (sans oublier de noter le paragraphe d'où vous venez). Pour l'instant, rendez-vous au [440](#).

390

Le regard de ces créatures est mortel. Tous les joueurs lancent un dé à chaque Assaut : si vous obtenez 6, vous croisez le regard des monstres et vous mourez sur-le-champ. Le joueur qui manie l'Épée de Légende est insensible au regard des monstres. Vous pouvez choisir de combattre les yeux fermés mais, dans ce cas, vous devez lancer trois dés au lieu des deux habituels et vous ne pouvez pas jeter de sortilèges d'attaque ni lancer de missiles. De plus, vous ne pouvez avancer de plus d'une case par Assaut, sous peine de tomber pardessus la balustrade.

ANGES DE LA MORT (Dommages 2 dés)

FORCE : 8 HABILITÉ : 10

POUVOIR : 8 ENDURANCE:21



Il serait vain de tenter de fuir. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [108](#).

391

Ceci est réservé au premier joueur selon l'ordre de marche.

Vous avalez le liquide et vous tombez, mort, sur le sol. Votre aventure se termine ici. Elle a trouvé une fin immédiate, comme convenu, et de manière satisfaisante... selon les critères du Démon. Vos compagnons se rendent au [129](#).

392

Vous reprenez votre progression, mais le sol devient spongieux et des ondulations agitent la daine Vous pressez le pas jusqu'à rejoindre à nouveau une parcelle de terrain solide mais, à cet endroit, le sol est glacé et parsemé de cailloux pointus. Vous en venez à regretter de ne pas avoir pris de nouvelles bottes. Chaque joueur perd 1 point d'ENDURANCE. Rendez-vous au [457](#).

393

Les Oiseaux-Rasoirs s'élancent à votre poursuite et vous sentez soudain une brusque secousse dans votre dos. Aussitôt, une vague de chaleur vous parcourt l'échine. Vous atteignez la faille et vous courez vous mettre à l'abri. Machinalement, vous passez la main dans votre dos et vous la retrouvez couverte de sang ! Les ailes tranchantes des Oiseaux-Rasoirs ont ouvert une profonde entaille dans votre armure et vous perdez 3 dés d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, rendez-vous au [274](#).

394

Quel objet allez-vous employer ? Un maillet de pierre (rendez-vous au [324](#)), un joyau aux mille facettes (rendez-vous au [503](#)) ou une cape noire (rendez-vous au [6](#)) ? Si vous ne possédez aucun de ces objets, vous pouvez fuir (rendez-vous au [249](#)) ou combattre (rendez-vous au [501](#)).

395

Rien ne se passe. Retournez au [372](#) et reprenez le combat.

396

Vous terminerez réduit en chair à pâté si vous demeurez dans cette pièce plus longtemps. Vous vous précipitez vers la sortie, esquivant au passage les blocs de pierre qui tombent de toutes parts. Les hurlements de la gemme résonnent derrière vous comme une plainte fantomatique. Le sol tremble sous vos pieds et partout des crevasses apparaissent, libérant des nuages de soufre. Dans quelques instants, l'édifice va s'effondrer. Si vous possédez des fioles de Diminution, rendez-vous au [184](#). Si vous avez acquis le sortilège de Vol, rendez-vous au [7](#). Si vous êtes prêtre, vous pouvez employer la lévitation en vous rendant au [352](#). Si vous ne pouvez recourir à aucune de ces solutions, rendez-vous au [296](#).

397

PRÊTRE : *Les cadavres de vos compagnons sont recouverts d'un léger dépôt rougeâtre. Les Scorpions ont pondu avant de mourir et il serait dangereux de fouiller les corps.* Rendez-vous au [424](#).

398

Le sol se dérobe sous vos pieds ! Lancez un dé. Si vous obtenez un chiffre impair, rendez-vous au [463](#). Si vous obtenez un chiffre pair, rendez-vous au [545](#).

399

Adoptant une position de combat, vous attendez de pied ferme l'arrivée du Minotaure. Son ombre grandit et, brusquement, la vitre explose en mille morceaux. Chaque joueur est touché par des éclats de verre et perd 1 dé d'ENDURANCE. Vous craignez un instant que la masse imposante de la bête vous propulse hors du promontoire, mais il n'en est rien. Un couloir s'ouvre à présent derrière la vitre pulvérisée. Le Minotaure n'était heureusement qu'une illusion. Rendez-vous au [405](#).

400

Alarmée à l'idée de se faire blesser en vol, la Chauve-Souris redescend sur la plate-forme. Vous vous apprêtez aussitôt à reprendre le combat, mais elle replie les ailes et baisse la tête en signe de reddition. Le coup qu'elle a reçu lui a fait comprendre qui était le maître. Si vous voulez trouver une autre route pour traverser le Chaudron, retournez au [448](#). Si vous voulez prendre le risque de grimper sur le dos de la Chauve-Souris pour qu'elle vous emporte, rendez-vous au [209](#).

401

Vous vous avancez et vous prenez le bâton bleu sur le plateau. Le numéro 50 y est gravé. Notez ce détail sur votre *Feuille d'Aventure*. La pièce ne possédant pas d'autre issue, vous retournez dans la salle des portes. Rendez-vous au [119](#).

402

Vous retournez sans tarder dans l'entrée du donjon. Allez-vous explorer le fond de la salle, plongé dans l'obscurité (rendez-vous au [377](#)) ou, si ce n'est déjà fait, emprunter l'escalier de gauche (rendez-vous au [345](#)) ?

403

Si vous avez le code « Gel », rendez-vous au [229](#). Sinon, rendez-vous au [153](#).

404

N'oubliez pas d'ajuster le total d'ENDURANCE des disciples en fonction des blessures qui leur ont déjà été infligées.

DISCIPLE (Dommages 1 dé)

FORCE : 5 HABILITÉ : 7

POUVOIR : 9 ENDURANCE: 15

A partir de maintenant, tracez une croix sur votre *Feuille d'Aventure* pour chaque disciple que vous tuez. Cela ne concerne pas les disciples que vous auriez pu tuer précédemment. Tracez aussi une croix pour chaque joueur qui meurt au cours de cet affrontement (Karunaz y compris). Toutes ces

croix seront autant de fatalités. Au bout de cinq Assauts ou bien à la mort de tous les disciples, rendez-vous au [407](#).

			D ₁		
D ₃		2			D ₂
	1		3		
		4	5		
	D ₄				D ₅

405

Enjambant les éclats de verre, vous pénétrez dans le couloir. Des faces démoniaques aux traits grimaçants ornent les parois du boyau, leur regard mauvais semblant suivre votre progression. Vous arrivez bientôt devant une lourde porte de bois rouge renforcée de ferrures. Vous devez peser de tout votre poids sur le battant pour contrebalancer la force du vent qui souffle à l'extérieur. Vous débouchez sur un balcon que prolonge un pont menant à une autre tour. Le vent s'engouffre en tourbillonnant entre les deux bâtisses et vous devez vous accrocher à la balustrade pour ne pas être emporté par les rafales. Au-dessus de vous, de lourds nuages gris forment un dôme que perce la lueur blafarde des cinq étoiles maudites. A leur vue, vous pressez le pas. Vous atteignez la porte de la deuxième tour. Rendez-vous au [447](#).

406

Cette peinture est très ancienne et d'un réalisme extraordinaire. Si certains joueurs désirent l'examiner de plus près, rendez-vous au [536](#). Sinon, vous traversez la galerie en direction de la porte du fond. Rendez-vous au [304](#).

407

Faites le compte des morts qui sont survenues de part et d'autre depuis la fin du rituel. Chaque âme va renforcer la puissance du sortilège d'Invocation. Lancez un dé pour chaque mort (si, par exemple, vous avez éliminé trois disciples et qu'un des vôtres a trouvé la mort, lancez quatre dés). Le total de ces lancers correspond à la puissance du sacrifice. Notez ce résultat sur votre *Feuille d'Aventure*. Retranchez 1 dé si vous avez saupoudré du sel sur le Pentacle. Rendez-vous au [464](#) si vous avez le code « Délivrance ». Sinon, rendez-vous au [434](#).

408

Les yeux peints ne sont autres que des boutons. Tapotant l'autel, vous percevez un son creux à sa base. Quel bouton allez-vous presser en premier ? Le bouton d'or (rendez-vous au [28](#)), celui de cuivre (rendez-vous au [242](#)) ou bien celui d'argent (Rendez-vous au [215](#)). Si vous préférez quitter l'île et repartir sur la rivière, rendez-vous au [282](#).

409

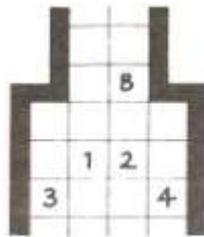
Le dernier disciple s'écroule à vos pieds. Enjambant les cadavres, vous vous dirigez vers le couloir au fond de la pièce. Le corridor débouche sur une petite salle carrée dont le mur du fond est percé d'une porte. Une fresque occupe toute la paroi de gauche et cinq masques colorés sont accrochés à celle de droite. Rendez-vous au [29](#).

410

BIOPHAGE (Protection 4, Dommages 3 dés)

FORCE : 8 HABILITÉ : 7

POUVOIR : 9 ENDURANCE:30



L'armure n'assure aucune Protection contre les coups de ce monstre. A chaque Assaut, le Biophage absorbe l'énergie de ses adversaires. Chaque joueur doit obtenir un résultat inférieur ou égal à son total de POUVOIR avec deux dés pour contrer cette attaque psychique. S'il manque ce lancer, il perd 1 point de FORCE (1 point de POUVOIR pour le magicien) pour la durée du combat. Si vous fuyez, rendez-vous au [293](#). Si vous le tuez, rendez-vous au [322](#).

411

Quel objet allez-vous employer ? Réfléchissez bien, le destin du monde est entre vos mains. Allez-vous choisir la corne des Héros (rendez-vous au [477](#)), une pépite de sel (rendez-vous au [413](#)) ou l'Épée de Légende (rendez-vous au [439](#)) ? Si vous renoncez à employer un objet, allez-vous libérer les captifs (rendez-vous au [329](#)) ou attaquer les disciples (rendez-vous au [96](#)) ?

412

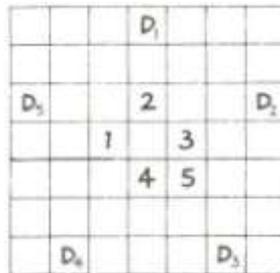
Arrivé au sommet des marches, vous découvrez une porte secrète qui donne accès à un petit couloir. Le corridor se termine devant une porte de cuivre martelé qui s'ouvre à la première poussée. Si vous possédez deux yeux d'or, rendez-vous au [415](#). Sinon, rendez-vous au [87](#).

413

Vous savez que le sel est un élément qu'on emploie fréquemment pour conjurer la magie noire. Vous l'écrasez dans vos mains et vous le saupoudrez sur le pentacle. Les disciples vous foudroient du regard, mais ils ne peuvent intervenir sans interrompre le rituel. En fait, ils sont prisonniers de leurs positions et incapables de se défendre.

DISCIPLE (Protection 5)

POUVOIR : 9 ENDURANCE : 15



La valeur élevée de leur Protection est due aux sortilèges défensifs qui sont mis en œuvre pour le rituel. Un joueur doit consacrer le premier Assaut à saupoudrer le sel. Après trois Assauts, marquez vos positions sur le plan et rendez-vous au [543](#). Si vous les tuez tous en trois Assauts, rendez-vous au [190](#).

414

Vous avancez courbé à l'intérieur du crâne de la créature. Il se compose de plusieurs alvéoles spiralées et, au centre de chaque alvéole, vous remarquez une protubérance qui ressemble à un œuf, ou bien encore à une cosse végétale. Si un prêtre est présent, rendez-vous au [301](#). Sinon, vous pouvez tenter d'ouvrir l'une de ces cosses (rendez-vous au [168](#)) ou bien rebrousser chemin et pénétrer dans le corps de la créature (rendez-vous au [469](#)).

415

Vous pénétrez dans une vaste salle de réception aux murs ornés de blasons et de trophées. Le fond de la pièce est occupé par un trône de métal aux dimensions imposantes. Le personnage qui y est assis est enveloppé dans une robe noire. Son visage est l'incarnation de vos pires cauchemars, chacun de ses traits suinte le mal et la perversité. Sa bouche veule est armée de plusieurs rangées de crocs démesurés et jaunâtres. Quatre bras d'une maigreur effrayante, semblables à des pattes d'insectes, dépassent de sa robe. Comme il se lève à votre approche, vous remarquez qu'il a les pieds fourchus. Derrière le trône, dans une petite alcôve, la statuette de la Gardienne du Temps brille d'un éclat bienveillant. « Je m'appelle Onaka, murmure la créature d'une voix sifflante. Je suis le gardien des Plaines Intemporelles. Les archimages m'ont placé en ce lieu pour garder la statuette. Je connais vos intentions... Préparez-vous à mourir ! » Sur ces mots, il s'élançe à l'attaque en poussant un hurlement terrifiant.

ONAKA (Protection 4, Dommages 4 dés)

FORCE : 8 HABILITÉ : 9

POUVOIR : 9 ENDURANCE:40

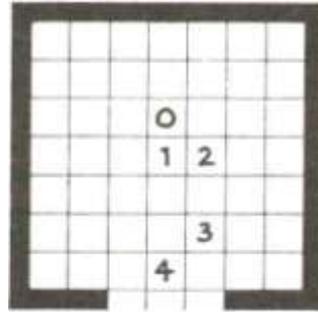
Lancez un dé à chaque Assaut pour déterminer les actions d'Onaka. Si vous obtenez :

1 ou 2 : il combat l'adversaire le plus proche avec deux de ces quatre bras ; il est donc en mesure de frapper deux fois par Assaut

3 ou 4 : il crache un jet d'acide sur une cible désignée au hasard ; les règles sont celles du tir, mais le jet d'acide cause 3 dés + 6 de Dommages (moins la Protection)

5 ou 6 : il jette un sortilège (il a tous ses sortilèges en tête et n'a pas besoin de se concentrer) ; lancez un dé pour déterminer le sortilège et, si nécessaire, un autre

dé pour désigner la cible : 1. Hurlement, 2. Blessure, 3. Souffle Mortel, 4. Foudre Noire, 5. Météore, 6. Asservissement (ordre est donné à la victime de combattre ses compagnons)



Si vous possédez un anneau d'or magique et si votre groupe compte un magicien, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [454](#). Il vous est impossible de fuir. Si vous êtes vainqueur, Rendez-vous au [120](#).

416

Tous les joueurs doivent obtenir un résultat inférieur ou égal à leur total d'HABILETÉ avec trois dés (à l'exception du voleur, qui effectue ce lancer avec deux dés). Les joueurs qui ont manqué ce lancer de dés se rendent au [289](#). Si tous les joueurs ont réussi leur lancer de dés, rendez-vous au [421](#).



417

Vous descendez les quelques mètres qui vous séparent de la créature titanesque. Ses mâchoires béantes s'ouvrent comme une caverne tandis que le reste de son corps traverse la faille pour aller se perdre dans la muraille de pierre qui entoure la cité. Peut-être, en pénétrant dans cette carcasse, pourrez-vous atteindre la citadelle. Si vous désirez vous engager à l'intérieur du monstre, rendez-vous au [248](#). Si cette idée vous répugne, retournez au [448](#) et faites un nouveau choix.

418

Un gigantesque tentacule percute la barque de plein fouet, vous propulsant dans les eaux noires. L'embarcation sectionnée disparaît au fond du lac. Vous remontez à la surface, cherchant désespérément à reprendre votre souffle. Vous êtes à la merci du monstre. Lancez quatre dés : chaque joueur doit obtenir un résultat inférieur ou égal à la somme de ses totaux de FORCE et de POUVOIR. Les joueurs qui manquent ce lancer se rendent au [70](#). Si tous les joueurs ont réussi leur lancer, rendez-vous au [332](#).

419

PRÊTRE : Vous reconnaissez là un spécimen de Biophage, tel que le décrit Claudio Fiorillo dans son *Bestiaire oublié*. Cette créature se nourrit de toutes les formes de vie, commençant par absorber les pensées et l'énergie jusqu'à ce que la victime tombe inerte. Il s'attaque alors à l'enveloppe corporelle, qu'il absorbe à son tour. Il faut le détruire au plus vite. Vous savez que ces créatures sont extrêmement sensibles à la chaleur. Le sortilège de Foudre Blanche qui causera 1 dé de Dommages de plus que d'ordinaire. Rendez-vous au [410](#).



420

Si vous avez le code « Imperium », rendez-vous au [186](#). Sinon, rendez-vous au [510](#).

421

La vitre vole en éclats. Vous êtes touché par les projections et vous perdez 1 dé d'ENDURANCE. VOUS alliez vous projeter contre la balustrade pour éviter la charge du monstre, mais vous vous arrêtez au dernier moment. Le monstre n'apparaît pas et le couloir derrière la vitre est silencieux. Le Minotaure n'était qu'une illusion de la Lune Bleue ! En voulant l'éviter vous n'auriez fait que tomber dans le vide... Rendez-vous au [405](#).

422

Ceci est réservé au joueur qui s'est assis.

Tous les joueurs notent le code « Renfort » sur leur *Feuille d'Aventure*. La lueur du globe diminue d'intensité. *Vous vous sentez investi d'un nouveau pouvoir qui a pour effet de renforcer les armes de toutes sortes. Ce sortilège ne peut servir qu'une fois. L'arme sur laquelle il est lancé voit ses Dommages augmentés de 1 dé. Les effets persisteront jusqu'au terme de cette aventure.* Retournez au [50](#).

423

La chose s'écroule enfin. Pour plus de sûreté, vous achevez de la tailler en pièces. Vous repérez alors un bâton d'or au milieu des viscères et des os broyés. Vous vous en emparez en remarquant que le numéro 100 y est gravé. Notez ce détail sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous explorez la caverne sans découvrir d'issue. En reportant votre attention sur la dalle, vous découvrez une cavité circulaire dans laquelle le bâton d'or s'emboîte. Vous l'enfoncez et le retirez aussitôt, provoquant l'ouverture du mécanisme. Sans plus attendre, vous refaites le chemin en sens inverse et vous retournez sans encombre dans la salle des portes. Rendez-vous au [119](#).

424

Si vous désirez récupérer l'équipement de vos compagnons morts, rendez-vous au [306](#). Sinon, vous pouvez fouiller l'armurerie (rendez-vous au [363](#)) ou poursuivre votre route (rendez-vous au [14](#)).

425

Vous assistez, horrifié, à la pendaison du malheureux. L'un des cavaliers lance une remarque qui provoque l'hilarité de ses compères, tandis que le corps suspendu est agité de spasmes. Ecœuré par ce spectacle, vous vous repliez dans le sous-bois, mais ce faisant, vous marchez sur une branche morte. Les cavaliers se retournent immédiatement et vous aperçoivent. Talonnant aussitôt leurs montures, ils vous prennent en chasse. Rendez-vous au [353](#).



426

PRÊTRE : Les misérables qui vous accompagnent conspirent à vous arracher vos connaissances. Ils vous tueront après, vous en êtes persuadé. Ce ne sont d'ailleurs que des iconoclastes dont le passe-temps favori est de brûler les livres. Ces êtres malfaisants doivent être éliminés afin que triomphe le savoir et la justice. Rendez-vous au [286](#).

427

Les parois s'effondrent les unes après les autres et, dans 'un fracas de tonnerre, le plancher s'éventre, plongeant toute la pièce dans les entrailles sulfureuses du Chaudron. Vous êtes mort. Si tous les joueurs se trouvaient dans cette pièce, rien ne pourra empêcher le retour des archimages. Si certains joueurs sont demeurés dans la caverne au bord de la faille, ils ont assisté à la fin tragique de leurs compagnons. Ils peuvent maintenant poursuivre l'aventure en se rendant au [276](#).

428

Le fond de l'âtre est évidé de manière à former une caisse de résonance. La voix mystérieuse venait donc de là. En examinant la cavité, vous découvrez une gemme rouge qu'anime une pulsation régulière. Il suffit d'étendre la main pour s'en emparer. Si vous désirez le faire, rendez-vous au [13](#). Si vous préférez rebrousser chemin vers le courant d'air chaud, rendez-vous au [115](#).

429

Vous quittez le jardin en toute hâte. Les arbres morts et les buissons d'épineux semblent moins effrayants. Votre esprit s'est revigoré au contact de ce bassin bénéfique et c'est d'un coeur confiant que vous marchez vers l'affrontement final. Rendez-vous au [276](#).



430

Vous mettez le masque jaune en place. Est-ce votre imagination ? Il vous semble percevoir une légère vibration de l'air environnant. Quel masque allez-vous placer sur la troisième face ? Le vert (Rendez-vous au [219](#)), le bleu (rendez-vous au [342](#)) ou le blanc (rendez-vous au [57](#)) ?

431

MAGICIEN : Vous concentrez toute votre attention sur les ruines quand le Titan fait un mouvement brusque et vous déséquilibre ! Vous devez réussir votre sortilège à la première tentative. Pour cela, il vous faut un résultat inférieur ou égal à votre total de POUVOIR avec 1 dé + 2. Si vous manquez ce lancer, vous et vos compagnons êtes précipités dans le vide et votre aventure se termine ici. Si vous parvenez à jeter votre sortilège, rendez-vous au [494](#).

432

Le couloir débouche sur une petite pièce. Un piédestal recouvert d'une étoffe bleue se trouve contre le mur du fond. Il supporte un plateau d'argent sur lequel repose un bâton couleur d'azur. Comme vous avancez dans la pièce, d'indéfinissables modifications se produisent. Si vous êtes seul, rendez-vous au [525](#). Si vous êtes en groupe, rendez-vous au [124](#).



433

Vous quittez la caverne et vous débouchez sur une nouvelle fraction de labyrinthe. A cet endroit, les parois sont composées de lourdes plaques de bronze suspendues à des chaînes d'acier. Vous tapez sur l'une d'elles, qui résonne comme un gong mais, bien qu'elle ne soit pas fixée au sol, il vous est impossible de la déplacer. Vous errez dans ce lieu étrange quand un hurlement strident vous fait sursauter. Vous avancez, sur vos gardes et, au détour d'un passage, vous découvrez la source de ces cris sinistres. C'est un Hurlleur. Ce féroce carnivore ressemble à une Chauve-Souris aux ailes atrophiées. Il pousse un cri dément et, grâce à son sonar, localise votre position. Si vous désirez combattre, Rendez-vous au [175](#). Si vous utilisez un objet, rendez-vous au [320](#). Si vous prenez la fuite, rendez-vous au [281](#).

434

Le cercle de flammes s'est maintenant refermé sur les captifs. Une épouvantable odeur de chair brûlée emplit l'atmosphère. Le rituel est consommé. Ajoutez 5 dés à la puissance du sacrifice. Rendez-vous au [464](#).

435

Ceci est réservé aux joueurs qui ont bu la potion. Votre taille diminue rapidement et vous n'êtes bientôt pas plus gros qu'une fourmi ! Aussitôt, le courant d'air vous emporte et vous retrouvez votre aspect premier en émergeant dans la caverne. Si d'autres joueurs se trouvent encore en bas, Rendez-vous au [115](#). Si le groupe est réuni, rendez-vous au [276](#).

436

Ceci est réservé au joueur aveugle.

Vous pourrez poursuivre cette aventure à condition de recourir en permanence à votre pouvoir de clairvoyance. Toutefois, ce mode de vision vous fait perdre 1 point de FORCE et 1 point d'HABILETÉ. Retournez au [50](#).

437

La corne de Heimdral propulse les disciples au sol et les laisse hébétés. Le son se déploie dans le ciel et le fait trembler comme un fragile dôme de cristal. La prophétie païenne vous revient alors en mémoire Heimdral soufflera dans la corne pour annoncer l'embrasement final, au jour du Ragnarok, le crépuscule des dieux. Dans votre foi, la septième trompette sonnera l'heure du Jugement.

Par-delà les différences, les deux prophéties annoncent le début d'une ère nouvelle. La conviction d'être les acteurs de la destinée vous rend force et courage pour l'affrontement final. Si Karunaz est à vos côtés, rendez-vous au [361](#). Sinon, rendez-vous au [298](#).

438

A force d'acharnement et de courage, vous parvenez à éliminer la forme terrestre de cette créature. D'après vos connaissances en démonologie, il ne pourra plus se manifester sous cette forme avant plusieurs siècles. Notez le code « Imperium » sur votre *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous au [520](#).

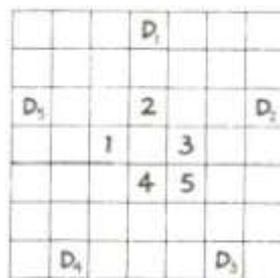
439

Les disciples sursautent à la vue de l'Épée de Légende. Manifestement, ils connaissent ses pouvoirs et les redoutent, mais ils ne peuvent prendre le risque d'interrompre le rituel. En fait, ils sont prisonniers de leurs positions et incapables de se défendre.

DISCIPLE (Protection 5)

POUVOIR : 9 ENDURANCE : 15

La valeur élevée de leur Protection est due aux sortilèges défensifs qui ont été mis en œuvre pour le rituel. Au bout de trois Assauts, marquez vos positions sur le plan et rendez-vous au [543](#). Si vous les tuez tous en trois Assauts, rendez-vous au [190](#).



440

Karunaz ouvre la marche et vous conduit au pied d'un escalier qui donne accès au toit de la tour. Chemin faisant, il vous fait part de ses connaissances : « Mon père a découvert que l'anéantissement de Spyte ne fut en rien accidentel. Pendant des années, il a accumulé les documents, jusqu'à percer l'énigme. Tout porte à croire que les cinq archimages interrompirent

sciemment le rituel à l'instant même où la divinité invoquée allait apparaître. La mort du Démon Suprême provoqua une déflagration qui détruisit d'un coup la citadelle et le pays environnant. Contrairement à ce que l'on croit, les archimages ne se transformèrent pas en étoiles pour échapper à l'anéantissement. Ils savaient que l'énergie du Démon allait les métamorphoser et telle était leur intention depuis le début. » Vous sursautez à cette révélation. « Devenir des Étoiles ! vous exclamez-vous. Pour quelle raison ? » D'un geste, Karunaz vous exhorte au silence. « Afin de se plonger dans la musique des sphères, reprend-il à voix basse. La mélodie des étoiles renferme les secrets de l'origine du monde. En s'intégrant à la musique, ils ont acquis des pouvoirs insoupçonnés. S'ils parviennent à revenir sur terre, leur puissance fera d'eux les égaux des dieux. » Vous atteignez maintenant le sommet des marches et un chant étrange s'élève de la terrasse. Les disciples des mages ont entamé le rituel ! Karunaz soulève le chaton de sa bague et prend une pincée de poudre dans le compartiment qu'elle dissimule. Aussitôt, il la porte à ses narines et la prise (s'il était blessé, vous voyez ses plaies se refermer). Devant votre étonnement, Karunaz esquisse un sourire. « Désolé, murmure-t-il. Je ne peux partager avec vous. C'est du charas, la poudre sacrée de notre secte. Ses effets vous seraient néfastes... » Si vous insistez pour qu'il vous en donne, rendez-vous au [201](#). Si vous acceptez son explication, Rendez-vous au [273](#).

441

Ceci est réservé au joueur que la Chauve-Souris a emporté.

La Chauve-Souris tombe droit vers la faille ! Lancez un dé : avec un résultat supérieur ou égal à 3, vous parvenez à vous agripper au rebord de la plateforme mais, ce faisant, vous vous foulez la cheville. A partir de maintenant, vous ne pouvez plus vous déplacer que de trois cases par Assaut. Si vous obtenez un résultat inférieur à 3, vous disparaîsez dans les profondeurs incandescentes du Chaudron. Les survivants notent le code « Chirographe » sur leur *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous au [366](#).

442

Quel objet allez-vous employer ? Une masse de pierre (rendez-vous au [176](#)), un joyau aux mille facettes (rendez-vous au [325](#)) ou une grande clef (rendez-vous au [309](#)) ? Si vous ne possédez aucun de ces objets, retournez au [305](#) et faites un autre choix.

443

« Je connais vos intentions ! » hurle Onaka, mais à peine a-t-il terminé sa phrase que vous êtes sur lui. Rendez-vous au [20](#) pour combattre, mais vous pourrez frapper Onaka et son serviteur pendant le premier Assaut sans qu'ils puissent riposter.



444

Le monstre agonisant s'enfonce lentement dans les eaux noires. Ses derniers spasmes provoquent de violents remous qui manquent de vous faire chavirer mais, bientôt, le calme revient sur le lac. Rendez-vous au [144](#).

445

Si vous possédez le code « Bouleversement », rendez-vous au [131](#). Sinon, rendez-vous au [317](#).

446

Des sentiments pervers prennent possession de votre esprit. Si vous êtes prêtre, rendez-vous au [426](#). Si vous êtes chevalier, rendez-vous au [470](#). Si vous êtes voleur, rendez-vous au [11](#). Si vous êtes magicien, rendez-vous au [511](#). Chaque joueur note le paragraphe qui lui correspond. Entamez ensuite la lecture en respectant l'ordre donné ci-dessus.

447

De longs rubans de fumée blanche stagnent dans la pièce. Manifestement, elle faisait office de vestiaire. Des vêtements et des capes sont suspendus à la paroi, mais ils se réduisent en poussière à l'instant où vous les effleurez. En passant devant la masse sombre d'un couloir vous distinguez une silhouette qui s'avance. Vous vous arrêtez, sur vos gardes, mais vous reconnaissez les traits familiers de votre ami Emeritus de Quadrille ! « Le seigneur soit loué ! s'exclame-t-il joyeusement en vous reconnaissant à son tour. Je vous cherche

partout sur Krarth depuis plus d'un an ! Comme j'étais sans nouvelles, je m'étais résolu à affronter seul les archimages. Mes prières n'auront pas été vaines ! Nous n'avons pas de temps à perdre. J'ai découvert l'endroit où reposent leurs dépouilles mortelles. C'est au fond de ce couloir. Mais attention, le lieu est truffé de pièges... » Vous le suivez jusqu'à une chambre sur les murs de laquelle sont alignées cinq alcôves masquées par des tentures. Emeritus s'avance et une flèche jaillie du mur va se briser contre la paroi d'en face, manquant de peu son visage. Votre ami se retourne et s'essuie le front avant de poursuivre sa progression. Si le prêtre est présent, rendez-vous au [146](#). Si le magicien est présent, rendez-vous au [535](#). Si tous deux sont absents, rendez-vous au [346](#).

448

Bientôt, vous repérez d'étranges constructions qui bordent le Chaudron. Si le prêtre est présent, rendez-vous au [506](#). Une gigantesque statue de métal étincelant se dresse au bord de la faille. Elle représente un oiseau de proie. Si vous désirez vous en approcher, rendez-vous au [262](#). A quelque distance en contrebas, vous pouvez apercevoir la carcasse monstrueuse d'un insecte géant. Si vous désirez descendre pour l'examiner, rendez-vous au [417](#). Un peu plus loin, disparaissant dans les brumes, vous remarquez un étroit pont d'or qui enjambe la faille. Si vous désirez l'emprunter, rendez-vous au [420](#). Une surface bleue se découpe dans les airs. Des armes et des armures s'entassent au pied de ce passage astral. Si vous désirez l'examiner, rendez-vous au [532](#). Non loin, une plate-forme surplombe le gouffre et des gemmes rouges de la taille d'un neuf y ont été déposées. Si vous voulez inspecter cette plate-forme, rendez-vous au [42](#).

449

Vous pouvez déposer des Pièces d'Or ou un objet de votre choix. Notez sur votre *Feuille d'Aventure* que vous avez déposé une offrande, ainsi que sa nature (n'oubliez pas de les rayer de votre *Feuille d'Aventure*). Le dépôt des objets ne provoque aucun changement notable (mais il ne vous est pas permis de les reprendre). Si vous examinez l'autel plus en détail, rendez-vous au [408](#). Si ce n'est déjà fait, vous pouvez visiter la hutte (rendez-vous au [72](#)). Si vous préférez quitter l'île, rendez-vous au [282](#).

450

Votre progression vous conduit bientôt devant une porte qui s'ouvre sur une vaste pièce. Rendez-vous au [360](#).

451

Le personnage assis au centre de la table se lève en souriant. « Bienvenue, étrangers, dit-il d'une voix grave. Bienvenue au banquet des Rêves Éternels. » A ces mots, plusieurs convives étouffent des ricanements. « Je suis le Roi Vorto, reprend-il, seigneur du Castel Noir. La tradition veut que les voyageurs soient accueillis à notre table. Prenez place et contez-nous vos aventures... » Aussitôt, plusieurs serviteurs accourent et dressent le couvert aux côtés du roi. Vous vous rendez alors compte à quel point vous êtes affamés : le fumet de ces plats vous met l'eau à la bouche. Si vous prenez place aux côtés du Roi Vorto, rendez-vous au [508](#). Si vous préférez décliner l'invitation et rebrousser chemin, Rendez-vous au [5](#).

452

La musique des sphères atteint un volume assourdissant. Vous tombez à genoux en hurlant de douleur, le cerveau torturé par les notes aiguës. Brusquement, le silence s'abat sur la tour. Vous ouvrez les yeux, encore hébété. Cinq silhouettes sont alignées devant vous, à chaque branche du pentacle. Elles sont entourées d'un halo de lumière, bien que leur corps soit un condensé d'ombre. « Vous avez échoué ! lancent-ils. Notre règne commence maintenant et pour l'éternité ! » Bien qu'ils parlent à l'unisson, vous pouvez percevoir une légère distorsion dans leurs voix. Ils sont apparus mais leur réincarnation n'est pas achevée. Il vous reste encore une toute petite chance de vaincre...

ARCHIMAGE (Protection 3, Dommages 8 dés)

FORCE : 12 HABILITÉ : 12

POUVOIR : 8 ENDURANCE : 75

Leur Protection est de 0 contre l'Épée de Légende. Ils disposent d'un sortilège de Missile qui inflige 7 dés de Dommages (moins la Protection) à une cible unique. Leur sortilège réussit à tout coup. Ils concentrent leurs attaques magiques sur le joueur qui porte l'Épée de Légende, mais si celui-ci est un chevalier, il ne subit que la moitié des Dommages. A chaque

Assaut, les mages gagnent 1 point de POUVOIR et 10 points d'ENDURANCE. Si, par miracle, vous êtes vainqueur, rendez-vous au [550](#).

		RD		
BM	4	1	GS	
	5			
	3	2		
WL			PS	

453

Si vous êtes en groupe, désignez un joueur au hasard et rendez-vous au [202](#). Si vous êtes seul, rendez-vous aussi au [202](#).

454

MAGICIEN : Les paroles du Roi Vorto vous reviennent en mémoire. Aussitôt, vous prononcez les paroles de l'incantation. « Exarch Aoristic Onaka, toi qui marches dans les plaines, intact par le temps, par Autarch, Démon du Vide, je te défais de ton pouvoir. » Onaka pousse un hurlement de douleur mais, quelques instants plus tard, il reprend le combat avec une hargne décuplée. A partir de maintenant, Onaka ne dispose plus de ses pouvoirs. Lorsque les dés indiqueront qu'il jette un sortilège, considérez qu'il combat à mains nues. Retournez au paragraphe d'où vous venez.

455

« Ce sont les appartements de l'Étoile des Dons, dit la créature. C'est le lieu de la chance et de l'aléatoire. Vous y trouverez trois portes. Celle de gauche contient une bénédiction. Celle de droite vous permettra de rencontrer la chance. La troisième porte donne accès à un oracle, si vous pouvez en payer le prix. Au-delà des portes se trouve le gardien. » Sur ces mots, l'Homunculus esquisse une grimace. Vous le sommez de s'expliquer. « Je ne peux en dire plus, répond-il, mais il vous faudra le détruire pour remporter la victoire. » Rendez-vous au [150](#).

456

Vous pénétrez dans une vaste salle. Le mur du fond est entièrement occupé par une gigantesque porte dont chaque battant est orné d'une face démoniaque en or martelé. Devant la porte se trouve un piédestal sur lequel repose un bâton métallique qu'auréole un faible halo. Le sol de la salle est recouvert par neuf dalles de deux mètres de côté, semblables aux cases d'un échiquier. Vous devez traverser la pièce. Trois dalles sont alignées devant vous. Allez-vous fouler celle de gauche (Rendez-vous au [180](#)), celle du milieu (rendez-vous au [548](#)) ou bien celle de droite (rendez-vous au [368](#)) ?

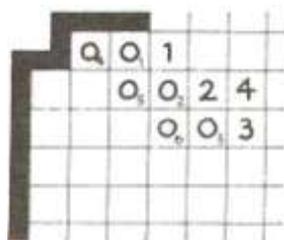
457

Vous progressez vers la montagne noire jusqu'à ce que l'obscurité vous enveloppe. A la nuit tombée, vous pénétrez dans la cour du château. Brusquement, la herse s'abat derrière vous avec un hurlement de métal et des silhouettes inquiétantes surgissent de tous les coins d'ombre. A leur faciès animal, vous reconnaissez des Orques. Toute retraite est coupée, vous allez devoir combattre.

ORQUE (Protection 2, Dommages 3 dés)

FORCE : 6 HABILITÉ : 5

POUVOIR : 6 ENDURANCE:25



Si vous possédez la poudre sacrée et si vous voulez l'employer, rendez-vous au [297](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [193](#).

458

PRÊTRE : Vous reconnaissez immédiatement cet objet. Il s'agit sans nul doute du légendaire bâton de Puissance que fabriqua Kashura, le sorcier suprême, maître de la connaissance et suzerain du royaume lunaire. Lorsque vous maniez ce bâton, vous gagnez 1 point de FORCE et vous infligez 1 point de Dommages supplémentaire. Le bâton vous permet aussi de libérer, à l'instar d'un magicien, un sortilège de Miasmes une fois par combat. Le sortilège se libère automatiquement, sans concentration préalable, et vous disposez à cet effet de 10 points de POUVOIR. Libre à vous d'informer ou non vos compagnons des capacités de ce bâton. Notez le numéro de ce paragraphe et retournez au [303](#).



458 Vous reconnaissez le bâton de puissance que fabriqua Kashura, le sorcier suprême...

459

L'autel est un monolithe de pierre grossièrement aplani. Des fruits desséchés et d'autres offrandes de nourriture y sont déposés. La représentation gravée d'un monstre marin court sur la surface de pierre. Vous reconnaissez un Kraken. Sa longue queue serpentine, enroulée en spirale, se termine par un torse humain d'où partent de nombreux bras et tentacules. Sa face possède une multitude d'yeux. Trois d'entre eux sont rehaussés de peinture. L'un est doré, l'autre argenté, le troisième a la couleur du cuivre. Si vous examinez le monolithe plus en détail, rendez-vous au [408](#). Si ce n'est déjà fait, vous pouvez visiter la hutte (rendez-vous au [117](#)). Si vous désirez déposer une offrande sur l'autel, rendez-vous au [449](#).

460

Si vous voulez observer de plus près le masque de pierre, rendez-vous au [350](#). Si vous êtes prêt à repartir par le courant d'air chaud, rendez-vous au [115](#).

461

Vous devez déposer un objet sur la table, ou bien un minimum de 20 Pièces d'Or. Vous lancez le dé et le Spectre l'envoie en l'air à son tour en usant de magie. Lancez un dé. Si vous obtenez 2, 4 ou 5, rendez-vous au [375](#). Si vous obtenez 1, 3 ou 6, rendez-vous au [162](#).

462

Elle contient un joyau scintillant. Notez le joyau aux mille facettes sur votre *Feuille d'Aventure*. Si vous voulez ouvrir une autre cassette, retournez au [63](#). Si vous êtes prêt à pénétrer dans le labyrinthe, rendez-vous au [2](#).

463

La fosse est peu profonde, mais elle est hérissée de pieux d'acier. Chaque joueur perd 2 dés d'ENDURANCE (moins sa Protection). Si des joueurs trouvent la mort, le prêtre n'a le droit qu'à une seule tentative pour prodiguer des Soins avant que la mort ne les emporte. Quoi qu'il en soit, vous vous hissez hors de la fosse et vous reprenez votre progression. Le couloir débouche bientôt devant un alignement de trois portes, toutes en bois et dépourvues de signe distinctif. Laquelle allez-vous ouvrir ? Celle du centre (rendez-vous au [531](#)), celle de droite (rendez-vous au [140](#)) ou bien celle de gauche (rendez-vous au [100](#)) ?

464

Si la puissance du sacrifice est supérieure ou égale à 29, rendez-vous au [161](#). Si elle est comprise entre 15 et 28, rendez-vous au [452](#). Si elle est comprise entre 7 et 14, rendez-vous au [347](#). Si elle est inférieure à 7, rendez-vous au [190](#).

465

Vous avancez en direction du bruit. Quelques instants plus tard, une silhouette puissante se détache devant vous. Le personnage est d'un noir d'ébène. Sa peau sillonnée de marbrures dorées scintille d'un éclat métallique à la lueur de votre torche. Son visage est d'une beauté stupéfiante et la pureté de ses traits est si parfaite qu'elle en devient gênante. Ses yeux sans pupilles brillent d'un éclat doré. « Je suis le régisseur du Castel Noir, dit-il d'une voix monocorde. Mon maître désire connaître la raison de ce remue-ménage. Je suppose que vous en êtes la cause... A qui ai-je l'honneur? » Si vous attaquez cet étrange personnage, rendez-vous au [25](#). Si vous lui dites que vous êtes venu pour la statuette de la Gardienne du Temps, rendez-vous au [472](#). Si le voleur désire intervenir, rendez-vous au [76](#).

466

Sautant en l'air, vous évitez de justesse le javelot qui vient de jaillir du mur, au ras du sol. Vous retombez sain et sauf sur la dalle. Allez-vous maintenant fouler la dalle qui vous fait face (rendez-vous au [208](#)), avancer en diagonale et fouler la dalle de droite (rendez-vous au [85](#)) ou bien fouler la dalle qui se trouve immédiatement à droite (rendez-vous au [542](#)) ?

467

Le Spectre part d'un rire dément et disparaît peu à peu. Vous explorez la pièce mais, comme vous ne découvrez rien, vous vous dirigez vers l'escalier. Rendez-vous au [206](#).

468

Plus rien ne vous empêche d'atteindre les ruines. Vous parvenez à l'extrémité de la queue de l'insecte, coincée entre deux piliers. Hélas, pendant ce trajet, les fumées toxiques vous ont brûlé les poumons ! Vous perdez 2 dés d'ENDURANCE (sans Protection). Vous devez maintenant trouver le moyen de pénétrer dans la citadelle qui domine toute la cité. Vous explorez les immeubles, mais la

plupart se sont écroulés. Toutefois, en fouillant les décombres, vous trouvez bientôt un large escalier qui s'enfonce dans le sol. Vous entamez aussitôt la descente. Rendez-vous au [376](#).

469

Les parois de ce conduit sont percées de valves chitineuses qui se déploient comme les pétales d'une fleur. Vous atteignez bientôt le thorax et vous entrez dans une vaste cavité qui s'ouvre partiellement sur l'extérieur. En vous penchant par cette ouverture, vous constatez que vous surplombez le gouffre, à mi-chemin de la citadelle. Si vous désirez sortir et poursuivre votre route à l'extérieur, rendez-vous au [471](#). Si vous préférez vous engager dans l'un des passages qui mènent à l'abdomen, rendez-vous au [349](#).

470

CHEVALIER : Ces gueux ne sont pas dignes de votre amitié. Ils n'ont pas la moindre idée de l'honneur ni de la noblesse d'esprit. Ils vont attendre que vous ayez le dos tourné pour vous tuer, comme tous les lâches de leur espèce. « Reconnais ton ennemi et élimine-le », telle est la devise des chevaliers. Vous allez sans tarder la mettre en pratique. Rendez-vous au [286](#).

471

Vos yeux s'emplissent de larmes au contact des vapeurs sulfureuses, mais vous parvenez finalement à vous extraire de la carapace. Vous ne devriez pas rester plus de quelques minutes dans cette atmosphère suffocante. Vous entamez votre progression vers la muraille quand une explosion dans le magma projette un nuage d'acide vers les hauteurs. Chaque joueur perd 1 dé d'ENDURANCE (sans Protection). Pour comble de malchance, un groupe de crustacés ressemblant à des Limaces Géantes rampe lentement vers vous. Si le magicien est présent, rendez-vous au [163](#). Sinon, vous devez combattre ces créatures (rendez-vous au [496](#)).

472

« Dans ce cas, je dois vous détruire », dit-il calmement. Sur ces mots, deux boules de feu jaillissent de ses yeux d'or (si vous êtes en groupe, choisissez au hasard celui qui sera la cible de cette attaque). Pour esquiver ces missiles, la cible doit obtenir un résultat inférieur ou égal à son total d'HABILETÉ avec deux

dés. Si elle manque ce lancer, la victime perd 3 dés d'ENDURANCE (moins la Protection). Aussitôt, vous vous lancez à l'attaque. Rendez-vous au [370](#).

473

La porte de la Lune Bleue s'ouvre sur une vaste caverne naturelle dont un bassin de lave occupe le centre. Au bord de la faille, vous repérez un piédestal que recouvre un linge d'or et sur lequel sont déposés une magnifique hache ornée de bijoux, un bâton serti d'argent et un rouleau de parchemin entouré d'un halo surnaturel. Comme vous contemplez ces trésors, le piédestal se penche lentement, menaçant de projeter les objets dans la lave. Si vous ne voulez pas intervenir, rendez-vous au [38](#). Si le magicien est présent, il peut tenter une Détection de la Magie (rendez-vous au [537](#)). Si vous vous précipitez sur les objets avant qu'ils ne tombent, rendez-vous au [170](#).

474

Ceci est réservé au joueur blessé.

Lancez un dé : si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à 4, vous trébuchez mais vous parvenez tout de même à garder l'équilibre (vous ne pourrez pas agir à l'Assaut suivant). Si vous obtenez 5 ou 6, vous tombez dans le gouffre. Si vous êtes prêtre, vous pouvez léviter. Sinon, vous plongez dans le magma en fusion et vous mourez sur-le-champ. Si vous survivez, rendez-vous au [496](#) et reprenez le combat.

475

Vous jetez la cape à la face de la créature, dans l'espoir de l'aveugler. Hélas ! elle se repère grâce à l'écho de ses hurlements et le voile qui la recouvre ne l'empêche pas de combattre. Cependant, les sons lui parviennent atténués. Rendez-vous au [175](#) pour combattre, mais réduisez de 1 point les totaux de FORCE et d'HABILETÉ de la créature.



476

Quelques secondes plus tard, le pentacle s'embrase et pulvérise la statuette. Bientôt, il n'en reste plus aucun souvenir. Myorg exulte. « Je suis libre ! Je vais enfin pouvoir assouvir ma vengeance contre les archimages ! » Soudain, il titube et sa peau devient grise, tandis que ses cheveux se mettent à blanchir. « Que se passe-t-il ? s'inquiète-t-il. Mon emprisonnement a donc été si long ? Mon heure est venue ! Aidez-moi, je vais mourir. » Hélas, vous ne pouvez rien faire ! Ses cheveux s'allongent démesurément et des rides apparaissent, de plus en plus profondes. Il tombe à genoux, agonisant. Sa voix n'est plus qu'un murmure à peine perceptible. « Je meurs. Les archimages ont finalement eu raison de moi... Je sais que vous aussi, vous voulez leur perte. Tout n'aura pas été vain... Mes forces me quittent, mais elles ne seront pas perdues... » Myorg s'écroule, et son cadavre tombe en poussière. Mais à cet instant, vous sentez une force nouvelle vous envahir. Dans un dernier sursaut d'énergie, le vieux sorcier vous a fait don de tous ses pouvoirs. Chaque joueur reçoit 5 points d'ENDURANCE. Dès à présent, le chevalier gagne 1 point supplémentaire de Dommages, le prêtre ajoute 1 au résultat de ses lancers de Soins. Le voleur gagne 1 point d'HABILETÉ et le magicien 1 point de POUVOIR. Cette vigueur nouvelle a aussi des effets bénéfiques sur votre moral et c'est d'un pas résolu que vous vous dirigez vers la porte, au fond du couloir. Rendez-vous au [360](#).

477

Vous soufflez de toutes vos forces dans la corne des Héros. Elle émet un son d'une puissance incroyable et résonne par-delà les Neuf Mondes comme un grondement de tonnerre. La tour vacille sur ses bases et vous assistez à un phénomène stupéfiant le ciel se déchire et un rayon aveuglant vient frapper le sommet de la tour. Les disciples tombent à genoux et le cercle de flammes s'éteint d'un coup. Aussitôt, les captifs quittent le centre du pentacle et disparaissent en courant dans l'escalier. Notez le code « Délivrance » sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous reportez votre attention sur les disciples. Ils se sont relevés et tentent de reprendre leur incantation, mais le son de la corne les a traumatisés. Ils titubent légèrement et, pour la première fois, vous pouvez lire l'angoisse dans leur regard. Prisonniers de leur incantation, les disciples sont incapables de se défendre.

DISCIPLE (Protection 5)

POUVOIR : 9 ENDURANCE:15

			D ₁		
			1		
D ₁			3	2	D ₂
			4		
			5		
	D ₁				D ₂

La valeur élevée de leur Protection est due aux sortilèges défensifs qui ont été mis en œuvre pour le rituel. Au bout de six Assauts, marquez vos positions sur le plan et rendez-vous au [543](#). Si vous les tuez tous en trois Assauts, rendez-vous au [190](#).

478

Soudain, des cris de guerre retentissent au-dessus de vous. Immédiatement, vous repensez aux disciples des mages qui ont fui à votre arrivée. L'un d'eux dévale l'escalier et charge en hurlant, indifférent aux risques qu'il court. Vous vous préparez au combat.

DISCIPLE (Dommages 1 dé)

FORCE : 6 HABILITÉ : 6

POUVOIR : 6 ENDURANCE:10

Le joueur qui se positionne à droite des marches est gêné dans ses mouvements par la rambarde de l'escalier. Il combat avec 1 point de FORCE en moins tant qu'il tient cette position. Le nombre d'assaillants correspond à celui que vous avez inscrit à côté du code « Débâcle ». Placez vos adversaires face aux joueurs 1 et 2. Les disciples combattent à mort. Si vous remportez la victoire, rendez-vous au [47](#).

2	1			
4	3			

479

MAGICIEN : Quel sortilège allez-vous employer pour détecter les objets magiques ? L'Appel du Faltn (rendez-vous au [8](#)), la Détection de la Magie (rendez-vous au [53](#)) ou l'Oracle (rendez-vous au [499](#)) ?

480

La présence de ces quelques brins d'herbe au centre de ce jardin désolé suffit à vous rendre espoir. Vous plongez la main dans le bassin pour attraper l'amulette, mais vos doigts ne rencontrent que le vide. L'objet n'est qu'une illusion, mais l'eau est bien réelle et vous ne pouvez résister à l'envie de vous désaltérer. Ce faisant, vous éprouvez une délicieuse sensation de fraîcheur et vous vous sentez subitement ragaillardi. L'eau vient de guérir toutes vos blessures. Si vous souffriez de maladies ou d'empoisonnement, tout cela n'est plus qu'un mauvais souvenir. Si certains de vos compagnons ont trouvé la mort depuis que vous êtes dans la citadelle, rendez-vous au [185](#). Sinon, rendez-vous au [429](#).

481

Vous atterrissez sain et sauf devant le piédestal. En vous retournant, vous pouvez apercevoir un pieu de bois acéré à l'endroit où vous vous trouviez. Rendez-vous au [303](#).

482

Cette épée vous est familière. Vous l'avez déjà vue quelque part, mais où ? Vous réglerez cette question plus tard ; pour l'instant vous devez vous concentrer sur ce combat, car cet adversaire est redoutable. Si vous abandonnez la lutte, rendez-vous au [528](#). Si vous poursuivez l'affrontement, retournez au [49](#).

483

La créature s'écroule en grimaçant, baignant dans une mare de sang et d'humeurs. Vous vous apercevez alors qu'elle porte une gemme bleue autour du cou. Notez-la sur votre *Feuille d'Aventure*. Le joueur qui la possède peut faire apparaître un Guerrier qui vous aidera au cours d'un seul combat. Les capacités du Guerrier sont les suivantes.

GUERRIER

FANTÔME (Protection 3, Dommages 4 dés)

FORCE : 8 HABILITÉ : 7
POUVOIR : 7 ENDURANCE:30

Notez le numéro de ce paragraphe à côté de la gemme bleue sur votre *Feuille d'Aventure*, afin de connaître les capacités du Guerrier lorsque vous en aurez besoin. N'oubliez pas que la gemme ne pourra servir qu'une seule et unique fois. Rendez-vous au [167](#).

484

Vous gravissez les quelques marches qui vous séparent de l'entrée du donjon et vous pénétrez dans la bâtisse. A peine êtes-vous entré que les portes se referment derrière vous avec un bruit sourd. Vous êtes dans une salle obscure. Seul le bruissement des ailes des Chauves-Souris que votre intrusion a dérangées vient troubler le silence. Le fond de la salle disparaît dans les ténèbres. A gauche, vous distinguez un escalier qui s'enfonce dans les profondeurs du donjon et, à droite, vous repérez les contours d'une porte. Soudain, une porte claque et vous entendez le martèlement sourd de talons sur le sol. Si vous descendez l'escalier, rendez-vous au [345](#). Si vous prenez la porte à droite, rendez-vous au [340](#). Si vous vous dirigez vers le bruit qui se fait entendre devant vous, rendez-vous au [465](#).

485

Lorsque vous pénétrez dans le puits de lumière, votre corps se pare d'étranges couleurs. Quelques secondes plus tard, vous êtes happé dans les airs. Vous vous élevez de plus en plus vite jusqu'à déboucher sur un balcon à plusieurs centaines de mètres au-dessus du sol. En quittant le faisceau de lumière vous ressentez à nouveau les effets de la pesanteur. Votre regard balaie les alentours. Vous repérez une porte qui permet de quitter le balcon et une passerelle qui mène à une autre tour. Aussitôt, vous abandonnez l'idée de traverser : le vent violent qui souffle entre les deux bâtisses risquerait de vous précipiter dans le vide. Vous ouvrez la porte et vous vous engouffrez à l'intérieur, pesant de tout votre poids contre le battant pour contrebalancer la bourrasque. Rendez-vous au [447](#).

486

MAGICIEN : Vous exécutez une série de gestes occultes, mais Emeritus s'en aperçoit et se retourne vers vous, piqué au vif. « Me prends-tu donc pour un incapable ? s'exclame-t-il. Je n'ai pas besoin de ton aide ! » Allez-vous jeter tout de même votre sortilège (rendez-vous au [222](#)) ou bien l'annuler pour ne pas heurter votre compagnon (rendez-vous au [346](#)) ?

487

La chair de vos compagnons morts s'est transformée en cristal sous le regard des créatures. Vous réprimez un frisson devant l'expression de terreur figée à jamais sur leurs visages. Vous récupérez dans leur équipement ce qui pourra vous être utile et vous jurez que leur mort n'aura pas été vaine. Après une courte prière à leur mémoire, vous reprenez l'ascension des marches. Rendez-vous au [182](#).

488

Vous appuyez sur le bouton au centre des ailes mais, hélas, cette manoeuvre bloque le mécanisme ! L'oiseau s'immobilise et tombe comme une pierre ! Vous vous écrasez sur la place. Chaque joueur perd 5 dés d'ENDURANCE (sans Protection). Heureusement, plusieurs disciples ont péri écrasés par la chute de l'oiseau et les autres se sont éloignés. Vous vous redressez péniblement tandis qu'ils s'élancent à l'attaque en hurlant.

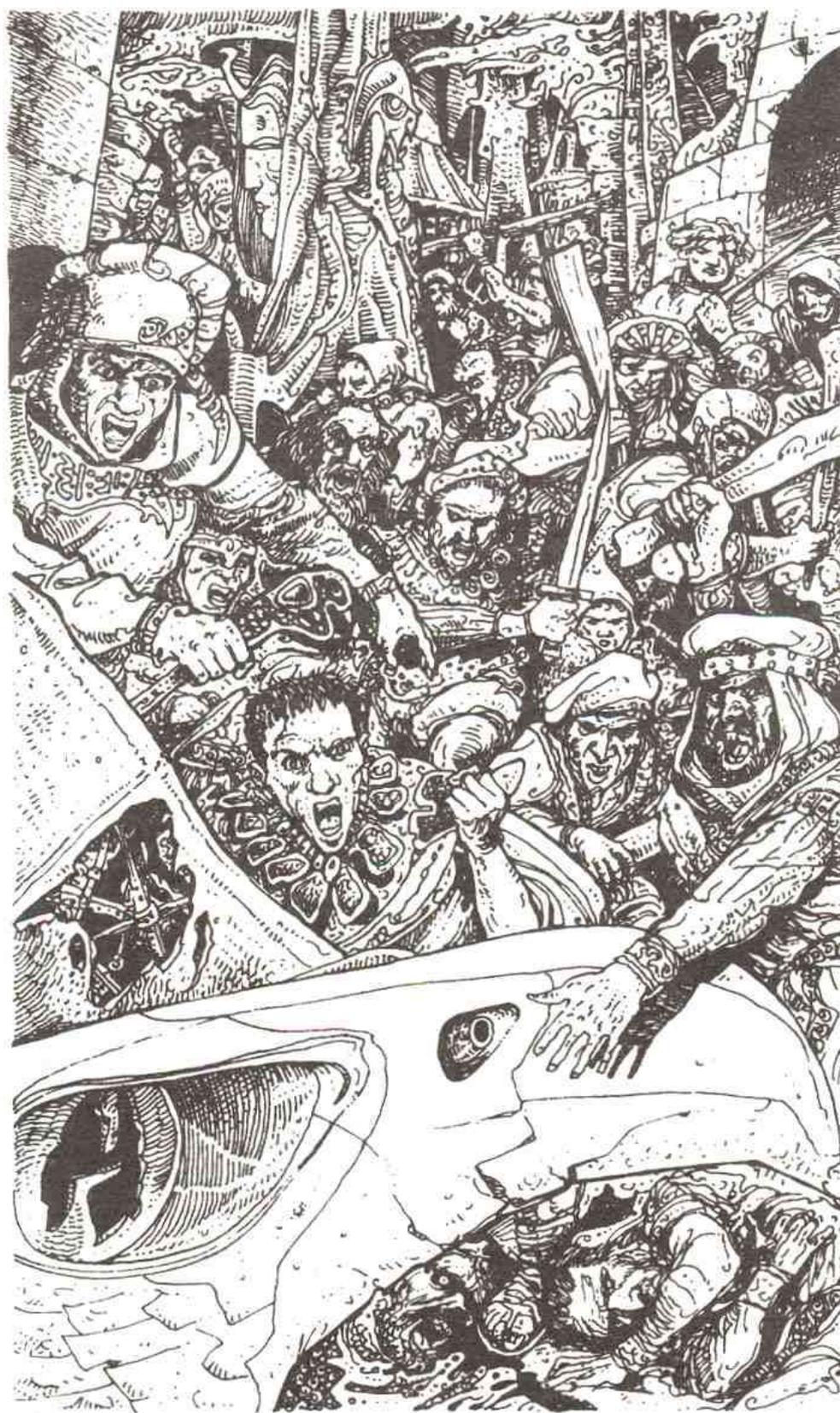
DISCIPLE (Dommages 1 dé)

FORCE : 6 HABILITÉ : 6

POUVOIR : 6 ENDURANCE : 10

				D ₄	D ₅	D ₆
		D ₁	D ₂	D ₃		
4				1		D ₇
						D ₈
	3					D ₉
	D ₄		2		D ₁₀	
		D ₅				
			D ₆	D ₇		

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [88](#).



488 *Vous vous redressez péniblement tandis que les disciples s'élancent à l'attaque en hurlant.*

489

Le centre du jardin est occupé par une clairière. Des arbres morts, pétrifiés par les siècles, entourent le périmètre, telle une armée de guerriers immobiles. Vous vous avancez vers une fontaine qui se dresse au centre du jardin, soutenue par quatre gargouilles de pierre. Vous percevez alors un léger bruit provenant du bassin. Si vous désirez vous approcher, rendez-vous au [30](#). Si vous préférez quitter le jardin au plus vite, rendez-vous au [276](#).

490

Les hurlements se prolongent bien que vous ayez lâché la gemme. Brusquement, tout un pan de l'âtre s'effondre sur vous. Vous perdez 3 dés d'ENDURANCE. Si vous décidez de demeurer dans l'âtre, rendez-vous au [427](#). Si vous préférez fuir vers le courant d'air chaud, rendez-vous au [396](#).

491

Vous suivez l'Automate dans les méandres du donjon, vous grimpez quelques marches et vous dépassez de lourdes portes de cuivre martelé qui donnent sur une vaste salle de réception. Vous avancez jusqu'à un trône de métal aux dimensions imposantes. Le personnage qui y est assis est enveloppé dans une robe noire. Son visage est l'incarnation de vos pires cauchemars : chacun de ses traits suinte le mal et la perversité. Sa bouche veule est armée de plusieurs rangées de crocs démesurés et jaunâtres. Quatre bras d'une maigreur effrayante, semblables à des pattes d'insectes, dépassent de sa robe. Comme il se lève à votre approche, vous remarquez qu'il a les pieds fourchus. Derrière le trône, dans une petite alcôve, la statuette de la Gardienne du Temps brille d'un éclat bienveillant. L'Automate s'arrête à une distance respectueuse et s'incline. « Seigneur Onaka, dit-il, voici les messagers que vous attendiez. » Le Démon esquisse une grimace de dédain. « Je n'attendais personne », murmure-t-il d'une voix sifflante. Si vous tentez de vous expliquer pour gagner du temps, rendez-vous au [91](#). Si vous attaquez Onaka et son serviteur, rendez-vous au [443](#).

492

Puisque le sortilège d'Oracle vous a prévenu de l'imminence d'une attaque, vous disposerez d'un Assaut pour agir quand celle-ci se produira. Cet Assaut vous permettra de frapper le premier ou de prendre la fuite. Rendez-vous au [154](#).

493

Assurez-vous d'avoir noté le paragraphe que vous venez de quitter. Le grimoire relate toute l'histoire de la citadelle de Spyte et de nombreux chapitres sont consacrés aux Démons qui hantent ses murs. Une page est marquée d'un cercle rouge. Vous lisez : « Au sud du jardin couvert, un escalier mène à la Tour des Yeux de Cristal, domaine des Anges de la Mort. Ces créatures volantes sont des animaux familiers pour les archimages, mais elles attaquent sans hésitation tout étranger qui pénètre dans leur territoire. Le regard de ces Anges est mortel. Il faut progresser à l'aveugle ou bien leur projeter une poudre abrasive au visage... » Vous feuillotez le grimoire quelques minutes, mais sans trouver d'autres renseignements dignes d'intérêt. Vous regardez une fois encore le titre de l'ouvrage : *Histoire de Spyte après l'anéantissement*, par Hordred, moine de Leire. Retournez au paragraphe d'où vous venez.

494

MAGICIEN : Vous êtes brusquement pris au centre d'un tourbillon de lumière. Vous avez la sensation de vous déplacer à une vitesse hallucinante, bien que tout autour de vous il n'y ait que le vide... Vous comprenez ce qui s'est passé : l'énergie magique qui émane de la Citadelle a perturbé votre sortilège et vous a projeté dans une faille spatio-temporelle. Vous devez absolument reprendre le contrôle de votre sortilège. Lancez trois dés. Si vous obtenez un résultat supérieur à votre total de POUVOIR, vous et vos compagnons êtes définitivement perdus. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à votre total de POUVOIR, rendez-vous au [37](#).

495

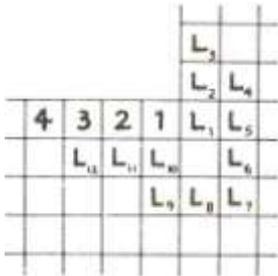
MAGICIEN : Une rapide Détection de la Magie vous apprend que cette peinture est ensorcelée. Retournez au [340](#).

496

Les Limaces s'approchent dangereusement. Elles ont pour fonction de nettoyer la carapace de toutes les matières organiques et, manifestement, elles vous considèrent comme telles.

LIMACE (Dommages 1 dé)

FORCE : 6 HABILITÉ : 4
 POUVOIR : 5 ENDURANCE : 6



Vous perdez 1 point d'ENDURANCE à chaque Assaut à cause des fumées toxiques. L'étroitesse de la carapace vous empêche de vous déplacer de plus d'une case par Assaut. Si un joueur subit des Dommages supérieurs ou égaux à 12 points en un seul Assaut, rendez-vous au [474](#). Si vous êtes vainqueur, Rendez-vous au [468](#).

497

Soudain, plusieurs armures s'écroulent avec fracas sur le sol. Votre exploration a dérangé un gigantesque Brontophon qui sommeillait derrière un râtelier d'armes. Ce monstre est une boule de poils informe juchée sur de longues pattes. Déjà, son bec acéré s'ouvre et se referme en cadence, mais le danger réside ailleurs. Au combat, l'animal pousse des hurlements qui, à leur paroxysme, peuvent fendre la pierre et faire implorer les corps !

BRONTOPHON (Protection 5, Dommages 4 dés)

FORCE : 8 HABILITÉ : 8
 POUVOIR : 7 ENDURANCE : 40

Au premier Assaut, tous les joueurs qui se trouvent sur une case adjacente au monstre perdent 1 point d'ENDURANCE à cause de ses cris. La perte est de 2 points au deuxième Assaut, de 4 points au troisième et de 8 au quatrième. Les Dommages vont ainsi croissant, vous devez donc l'éliminer le plus

rapidement possible. Si vous prenez la fuite, rendez-vous au [14](#). Si vous le tuez, rendez-vous au [251](#).

498

Vous venez de contracter une terrible maladie. A partir de maintenant, vous lancerez deux dés chaque fois que vous vous rendrez à un nouveau paragraphe. Si vous obtenez 2, la maladie vous ronge et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Le prêtre ne peut guérir cette maladie. Retournez au [372](#) et reprenez le combat.

499

MAGICIEN : Pendant la fouille de l'armurerie, vous serez attaqué par des monstres errants. Inutile de courir un tel risque... bien que vous repérez un anneau magique. La vision disparaît peu à peu. Si vous décidez de fouiller l'armurerie, rendez-vous au [492](#). Si vous passez votre chemin, rendez-vous au [14](#).

500

Vous vous précipitez vers la terre ferme. Soudain, le monstre agrippe le bord du gouffre et se hisse lentement ! Sans attendre davantage, vous vous ruez en direction du passage astral, la bête sur vos talons. Vous disparaissiez dans le cercle bleu à l'instant où ses mandibules allaient se refermer sur vous... Rendez-vous au [142](#).

501

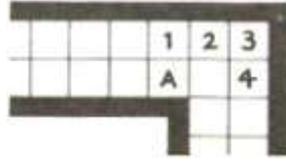
Les innombrables yeux de la créature en font un adversaire redoutable, capable d'affronter simultanément tous ses adversaires. Le Démon Argus est capable de frapper tous les joueurs qui se trouvent sur une case adjacente.

ARGUS (Protection 3, Dommages 3 dés +3)

FORCE : 9 HABILITÉ : 6

POUVOIR : 9 ENDURANCE : 54

Il est inutile de chercher à fuir, le monstre vous poursuivrait dans le labyrinthe. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [27](#).



502

L'oiseau pousse un cri métallique et déploie ses ailes. Il s'avance par petits bonds en direction de la faille ! Un instant, l'angoisse vous étreint, mais l'oiseau se met à battre des ailes. Vous fiant à votre intuition, vous manœuvrez le levier central, alors que l'oiseau s'élance dans le vide. L'écran de fumée vous empêche de voir, mais vous sentez que vous vous élevez. Bientôt, vous émergez du nuage de brume, survolant la citadelle détruite. D'une main tremblante, vous actionnez à nouveau le levier et l'oiseau change de cap. Vous pouvez remercier le ciel, la chance est avec vous. Il va falloir maintenant diriger cet oiseau vers les ruines. Lancez un dé. Si vous obtenez un résultat supérieur ou égal à 4 (3, si le prêtre est présent ou si vous avez déjà tenté cette manœuvre), l'oiseau prend la direction de la citadelle (rendez-vous au [169](#)). Si vous obtenez un résultat inférieur à 4, rendez-vous au [367](#). Si vous obtenez 1, rendez-vous au [105](#).

503

Les mille facettes du joyau s'illuminent aussitôt sous la lueur fantomatique qui éclaire le labyrinthe. La créature s'immobilise, fascinée par les lumières dansantes de la gemme. Tout en présentant le joyau, vous quittez lentement la pièce. Rendez-vous au [27](#).

504

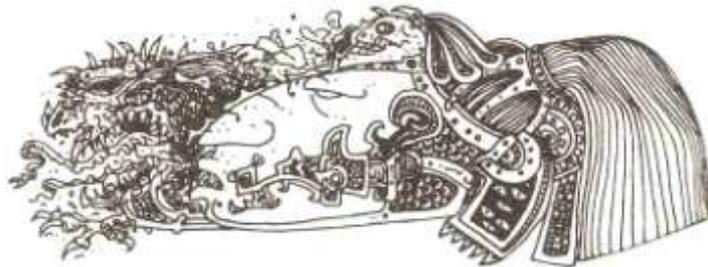
Vous vous aplatissez sur le sol, juste à temps pour esquiver la volée de flèches qui jaillit de toute la surface du mur et va se briser sur la paroi d'en face. Vous vous relevez en poussant un soupir de soulagement. Allez-vous maintenant fouler la dalle d'en face, qui longe le mur de droite (rendez-vous au [104](#)), celle qui se trouve immédiatement à gauche (rendez-vous au [548](#)) ou bien avancer en diagonale et fouler la dalle qui se trouve au centre des neuf (rendez-vous au [542](#)) ?

505

La lueur bleue de l'étoile vous met mal à l'aise. Les images de cette nuit horrible dans les Monts Drakken vous reviennent en mémoire avec une douloureuse acuité. Cette nuit a été le début de votre quête et la Lune Bleue fut alors la première à avoir conscience de vos intentions. Sa riposte faillit vous coûter la vie et, malgré toutes ces années, vous ne pouvez réprimer un frisson en y repensant. Soudain, l'Ours des Glaces pousse un grognement rageur et laboure le sol de ses griffes. Les Oiseaux-Rasoirs se sont envolés et le Basilic ouvre lentement les yeux. Manifestement, votre présence les agace. D'instinct vous reculez, mais le Basilic pousse un cri perçant et, en réponse à ce signal, toutes les créatures foncent dans votre direction ! Si votre groupe compte un prêtre, rendez-vous au [382](#). Sinon, vous pouvez les combattre (rendez-vous au [280](#)) ou bien fuir en direction de la faille (Rendez-vous au [393](#)).

506

PRÊTRE : De toute évidence, chacune de ces constructions est en rapport avec un archimage. L'oiseau mécanique est l'oeuvre de l'Albane. L'Étoile des Pestiférés doit être à l'origine de la mort de la créature. Le pont d'or vous met aussitôt en garde contre les stratagèmes de l'Étoile des Dons. Cette route ouverte pourrait dissimuler quel que piège. Le passage astral est de la couleur de la Lune Bleue. Quant aux gemmes, elle ont la teinte écarlate de la Mort Rouge. Retournez au [448](#) et faites un nouveau choix.



507

Vous bondissez sur le côté à l'instant où un javelot d'obsidienne, propulsé du plafond, vient se briser à l'endroit où vous vous trouviez ! La mort vient de vous frôler... Allez-vous maintenant fouler la dalle d'en face (rendez-vous au [183](#)), avancer en diagonale et fouler la dalle de gauche (rendez-vous au [85](#)) ou bien faire un pas de côté et fouler la dalle qui se trouve immédiatement à gauche (rendez-vous au [542](#)) ?

508

En vous asseyant, vous avez le sentiment de prendre place autour d'une table de bois vermoulu recouverte de poussière. Les victuailles sont fossilisées et l'ensemble de la pièce à la couleur des cendres. Tout autour de vous, des squelettes grimaçants aux vêtements en lambeaux semblent figés pour l'éternité, acteurs immobiles d'une mise en scène macabre. Un frisson d'horreur vous parcourt l'échine quand, soudain, une voix féminine, chaude et sensuelle, vous parvient aux oreilles. «Que se passe-t-il, très cher? Vous êtes bien pâle. » Vous vous tournez pour apercevoir une magnifique jeune femme aux yeux verts. Les sons joyeux d'une lyre montent dans la salle, se mêlant aux rires et aux bavardages. Vous vous frottez les yeux, troublé par cette vision fugitive. « Ce... Ce n'est rien », bredouillez-vous. Si vous demeurez assis, rendez-vous au [67](#). Si vous désirez quitter cette salle et remonter vers la galerie des portraits, rendez-vous au [379](#).

509

Vous vous engagez dans l'un des couloirs. Ce boyau de pierre lisse semble se prolonger indéfiniment. Si vous poursuivez votre progression, rendez-vous au [450](#). Si vous rebroussez chemin pour aller à la rencontre du vieillard, rendez-vous au [136](#).

510

Le pont est formé d'une étroite bande d'or qui enjambe le vide. Aucune armature ne le soutient et vous vous demandez s'il sera capable de supporter votre poids. La passerelle, large d'un mètre, est dépourvue de rambarde. Vous allez devoir avancer en file indienne. Vous vous engagez lentement, tâchant de ne pas penser au vide qui vous environne. En contrebas, la fournaise gronde et vomit ses nuages de vapeurs soufrées : le moindre faux pas serait fatal. Au bout d'un temps qui vous semble interminable, vous atteignez le milieu du pont. De l'autre côté, les murailles de la citadelle émergent des brumes. Tout à votre concentration, vous ne remarquez pas le symbole qui est gravé sur le sol. A l'instant où vous le foulez, un disque scintillant se matérialise devant vous. La masse lumineuse prend peu à peu la forme d'une face grimaçante... Rendez-vous au [95](#).



510 *La masse lumineuse prend peu à peu la forme d'une face grimaçante...*

511

MAGICIEN : Quel sot vous avez été ! Ces gens, ces prétendus compagnons, ont toujours été jaloux de votre pouvoir. Vous ne pouvez plus supporter leurs regards en biais et toutes leurs mesquineries. Vous allez les détruire avant qu'ils ne le fassent car ils est évident qu'ils complotent tous contre vous. Vous allez leur montrer une fois pour toutes ce qu'est le réel pouvoir. Rendez-vous au [286](#).

512

Si des joueurs ont succombé aux piqûres de Scorpion, rendez-vous au [283](#). Sinon, vous pouvez fouiller l'armurerie (rendez-vous au [363](#)) ou poursuivre votre route (rendez-vous au [14](#)).

513

Le Guerrier passe à l'attaque en poussant un hurlement à glacer le sang.

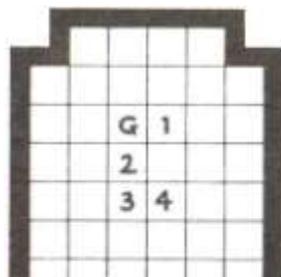
GUERRIER

DE GIVRE (Protection 5, Dommages 6 dés)

FORCE : 8 HABILITÉ : 8

POUVOIR : 8 ENDURANCE:90

Si vous prenez la fuite, rendez-vous au [278](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [48](#).



514

Notez le code « Merveilleux » sur votre *Feuille d'Aventure*. Avançant vers le cadavre, vous le retournez du bout du pied. Vous reculez d'instinct en apercevant la face grimaçante d'un Squelette. Malgré votre répulsion, vous fouillez les pans de sa cape et vous découvrez six fioles dans une poche intérieure. Vous débouchez une fiole et vous goûtez le liquide verdâtre du bout de la langue. Aussitôt, vous ressentez un changement dans votre organisme et il

vous semble que vous avez diminué. Vous renouvelez l'opération et vous perdez à nouveau un centimètre de taille. Vous venez de trouver six fioles de Diminution. Notez-les sur votre *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous au [276](#).

515

Vous bondissez trop tard pour esquiver la volée de flèches acérées qui jaillit de toute la surface du mur. Chaque joueur est touché par deux flèches, chacune d'elles infligeant 1 dé + 2 de Dommages (moins la Protection). Les survivants doivent poursuivre leur progression dans la pièce. Allez-vous fouler la dalle d'en face, qui longe le mur de gauche (rendez-vous au [337](#)), celle qui se trouve immédiatement à droite (rendez-vous au [548](#)) ou bien avancer en diagonale et fouler la dalle qui se trouve au centre des neuf (rendez-vous au [542](#)) ?

516

Vous frappez les parois de cuivre qui résonnent en écho désordonné. Perturbée, la créature ne peut plus vous localiser avec son sonar. Rendez-vous au [175](#) pour combattre, mais réduisez de 5 points les totaux de FORCE et d'HABILETÉ de la créature.

517

Vous reconnaissez immédiatement l'arme qu'il maniait. La dernière fois que vous l'avez vue, vous vous trouviez dans les souterrains de la cité d'Hakbad, la nuit où Haïken de Yamato disparut aux enfers. C'est l'Épée de Mort, double obscur de votre Épée de Légende. Comment a-t-il pu se la procurer ? Certainement pas par la force : son dernier possesseur était Hasan-i-Sabbah, grand maître des assassins Marijahs. Quoi qu'il en soit, le temps n'est pas aux conjectures. A l'instar de l'Épée de Légende, l'Épée de Mort confère 3 points de FORCE et 2 dés de Dommages supplémentaires à celui qui la manie. De même, elle détruit immédiatement les Morts Vivants qu'elle touche si ces derniers obtiennent un résultat supérieur à leur total de POUVOIR avec deux dés. Si vous êtes chevalier et si vous maniez l'Épée de Légende, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [40](#). L'homme porte une bague à compartiment secret contenant une étrange poudre brune. Si vous désirez priser cette poudre, vous pouvez le faire à tout moment. Dans ce cas, rendez-vous au [102](#), sans oublier de noter le paragraphe que vous quittez. La bague ne compte pas comme un objet à transporter. Si vous la conservez notez sur

votre *Feuille d'Aventure* : bague contenant de la poudre à priser, effets au [102](#). Maintenant, rendez-vous au [34](#).

518

Ceci est réservé au joueur qui a été touché.

La Chauve-Souris vous emprisonne dans ses griffes et vous soulève de terre. Vos compagnons, s'ils existent, assistent impuissants à votre lutte désespérée en plein ciel.

CHAUVE-SOURIS (Dommages 2 dés + 2)

FORCE : 10 HABILITÉ : 8

POUVOIR : 6 ENDURANCE : 77

Otez au total d'ENDURANCE de la créature les blessures qui lui étaient déjà été infligées. Si vous parvenez à lui faire perdre plus de 8 points d'ENDURANCE en un seul coup, rendez-vous au [400](#). Si vous la tuez, rendez-vous au [441](#). Si elle vous tue, vos compagnons se rendent au [533](#).

519

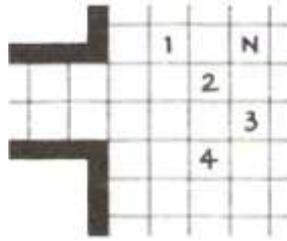
A peine libérée de sa prison de verre, la Nymphé retrouve une taille normale (environ un mètre cinquante). Ce faisant, elle éclate de rire et jette un sortilège.

NYMPHE

HABILITÉ : 11

POUVOIR : 10 ENDURANCE : 30

A chaque Assaut, la Nymphé jette un sortilège de Sommeil de mille ans. La victime qui ne peut y résister s'endort aussitôt. Les compagnons du joueur qui en est la victime peuvent tenter de le réveiller s'ils se trouvent sur un case adjacente. Cette tentative prend un Assaut et le joueur demeure assoupi s'il obtient 1 ou 2 avec un dé. La Nymphé n'a pas à se concentrer pour jeter son sortilège et celui-ci porte à tout coup. Si tous les joueurs sont endormis, rendez-vous au [109](#). Si vous fuyez en abandonnant vos compagnons endormis, rendez-vous au [174](#). Si vous êtes vainqueur, vous réveillez vos compagnons et vous quittez les lieux (rendez-vous au [305](#)).



520

Le pont débouche sur une terrasse au sommet des murailles. La seule issue est une arche qui donne accès à un petit couloir descendant vers une place. Hélas, quatre barres épaisses comme un bras d'homme en bloquent l'entrée ! Vous remarquez qu'elles sont constituées d'une sorte de cristal opaque. En en brisant une seule, vous pourriez vous frayer un passage. Vous frappez de toutes vos forces sur la première, mais elle émet un murmure mélodieux et dégage une faible lueur. Vous reculez d'un pas en voyant distinctement une paire d'yeux dorés qui vous fixent depuis l'intérieur du cristal ! Si vous désirez regarder de plus près, rendez-vous au [217](#). Si vous préférez retourner vers le pont et tenter de trouver une autre issue, rendez-vous au [448](#).

521

Lancez un dé. Si vous obtenez un résultat supérieur ou égal à 4 (3 si le prêtre est présent ou s'il s'agit de votre seconde tentative), vous réussissez à immobiliser l'oiseau à quelques mètres au-dessus de la place (rendez-vous au [197](#)). Si vous obtenez un résultat inférieur à 4, rendez-vous au [78](#). Si vous obtenez 1, rendez-vous au [488](#).

522

L'Homunculus vous a mis en garde contre les illusions de la Lune Bleue. Ce désespoir que vous ressentez n'est qu'un piège. Rendez-vous au [252](#).

523

Le petit couloir débouche dans un laboratoire secret. Les fioles et les cornues sont recouvertes d'une épaisse couche de poussière. L'endroit est abandonné depuis longtemps. Vous errez un instant entre les paillasses et les étagères quand une petite fiole, remplie d'un liquide laiteux, attire votre attention. Vous la débarrassez de sa couche de poussière et vous découvrez qu'elle renferme une sorte de foetus ailé, en suspension dans le liquide un Homunculus. La petite créature sort alors de sa torpeur et gratte à la paroi de



523 *Une petite fiole, remplie d'un liquide laiteux, attire votre attention...*

verre. « Libérez-moi, noble seigneur, gémit-elle d'une voix à peine perceptible. Libérez-moi et je vous couvrirai de richesses, ô lumière de la création, phare de la pensée, merveille du genre humain... » L'Homunculus poursuit inlassablement sa requête, faisant preuve chaque fois d'une écoeurante flagornerie. Vous le laissez s'époumoner jusqu'à ce qu'il s'arrête enfin mais, entre-temps, il vous a dit posséder des secrets sur la Citadelle de Spyte. Vous lui dites que vous le libérerez lorsqu'il sera en mesure de vous fournir des informations intéressantes. Sur ce, vous glissez la fiole dans votre havresac (notez l'Homunculus sur votre *Feuille d'Aventure*). Une exploration plus poussée du laboratoire se révélant inutile, vous rebroussez chemin vers l'entrée du donjon. Rendez-vous au [255](#).

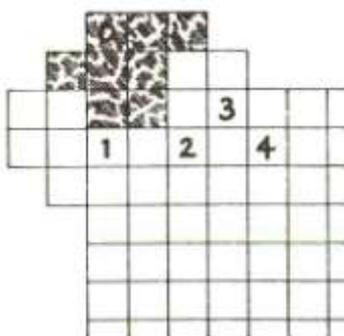
524

Le Dragon se dresse, menaçant, mais il ne peut quitter le sommet de son trésor. Les joueurs qui désirent escalader le monticule (représenté par des hachures sur le plan) ne se déplacent que d'une case par Assaut. La descente, en revanche, se fait normalement.

DRAGON (Protection 4, Dommages 7 dés)

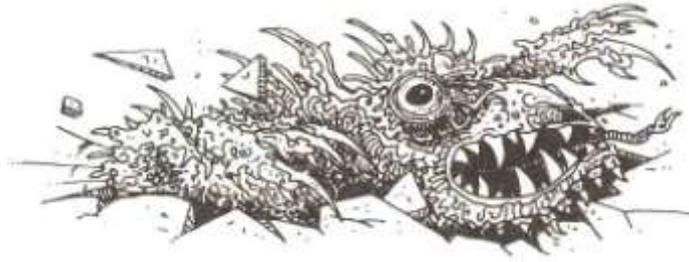
FORCE : 8 HABILITÉ : 8

POUVOIR : 10 ENDURANCE : 150



Un Assaut sur deux, le Dragon crache du feu, infligeant une perte de 6 dés d'ENDURANCE. Lancez les dés séparément pour chaque joueur, quelle que soit sa position sur le plan. Si le Dragon manque sa cible, le joueur perd malgré tout 2 dés d'ENDURANCE à cause de la fournaise. Quand il ne crache pas le feu, le Dragon combat à coups de griffes. Si vous fuyez pendant que le Dragon crache le feu, Rendez-vous au [17](#). Si vous fuyez

pendant qu'il reprend son souffle, rendez-vous au [433](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [246](#).



525

La folie vous gagne. Si vous possédez le code « Fiel », rendez-vous au [522](#). Sinon, lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total de POUVOIR, rendez-vous au [252](#). Si vous obtenez un résultat supérieur, rendez-vous au [230](#).

526

Soudain, une odeur bizarre envahit l'atmosphère. Vos doigts tremblent et, en les portant devant votre visage, vous constatez avec horreur que votre chair se dissout, laissant apparaître les os ! La panique vous gagne, mais vous mourez avant de comprendre ce qui vous arrive... Si tous les joueurs possédaient des cristaux, votre aventure se termine ici. Ceux qui ne possédaient pas de cristaux se rendent au [132](#).

527

D'un geste brusque, le Géant empoigne tous les joueurs qui portent des bottes neuves. « Misérables pucerons ! hurle-t-il. Vous osez me piétiner le ventre avec vos talons neufs. Et ce crissement insupportable m'a réveillé, moi qui dormais si bien ! » Avec un grognement rageur, il écrase dans son poing tous les joueurs chaussés de neuf et jette au loin les cadavres écrabouillés. Les survivants, s'ils existent, peuvent fuir (rendez-vous au [348](#)) ou bien le combattre, s'ils sont assez fous pour cela (rendez-vous au [385](#)).

528

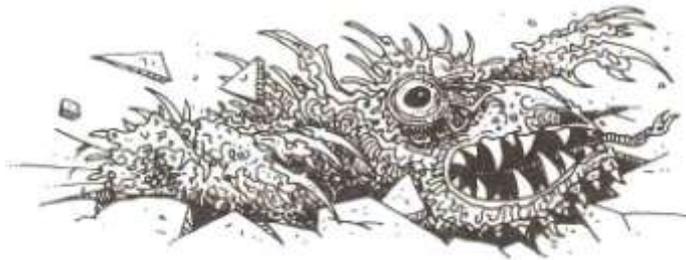
« Inutile de te soumettre, lance-t-il, agacé. Nous devons unir nos forces. » Sur ces mots, il rengaine son épée d'un geste preste. Sa maîtrise des armes est impressionnante, comme vous l'avez constaté en croisant le fer. Rendez-vous au [371](#).

529

Assurez-vous d'avoir noté le paragraphe que vous venez de quitter. Le diadème se fixe autour de votre tête comme une seconde peau et, malgré tous vos efforts, vous ne pouvez le retirer. Aussitôt, des images mentales vous informent de ces réels pouvoirs : si vous (ou l'un de vos compagnons) jetez un sortilège d'attaque, celui-ci est immédiatement renvoyé sur le joueur qui vient de le jeter. Lorsque cela se produit, le diadème se relâche et vous pouvez l'ôter. Pour ne pas oublier les effets du diadème, tous les joueurs aptes à jeter des sortilèges notent le code « Sortilège renvoyé » sur leur *Feuille d'Aventure*. Retournez au paragraphe d'où vous venez.

530

L'étroite passerelle aboutit à une terrasse qui s'ouvre sur une salle gigantesque. Les murs sont recouverts d'armes de toutes sortes, joliment disposées. Vous reconnaissez là le signe de la décadence des mages qui utilisent des armes à des fins ornementales. Toutes ces armes ont de larges lames finement ciselées qui se déploient comme les pétales d'une fleur venimeuse. Les armures sont de style archaïque, avec de lourdes épaulières et des heaumes martelés à l'image de bêtes de proie. Si vous sortez l'une des gemmes que gardait la Chauve-Souris, rendez-vous au [310](#). Sinon, vous pouvez examiner les armes (rendez-vous au [363](#)) ou bien traverser la salle (rendez-vous au [14](#)).



531

La porte s'ouvre sur une pièce octogonale. Au fond, un escalier grimpe vers les hauteurs. Le centre de cette pièce est occupé par une fosse d'où s'échappe un tourbillon de lumière. Bientôt, une face aux contours indécis se forme au centre de la colonne lumineuse. « Je suis l'Oracle de l'Étoile des Dons, dit soudain une voix sépulcrale. Payez le prix et je vous parlerai... » Vous demandez à plusieurs reprises quel prix vous allez devoir payer, mais l'apparition se contente à chaque fois de répondre « Payez le prix ou bien partez. » Si vous

acceptez de payer le prix, rendez-vous au [220](#). Si vous préférez traverser la pièce et emprunter l'escalier, Rendez-vous au [206](#).

532

Toutes sortes d'objets sont éparpillés sur le sol autour du passage astral. Parmi eux, vous découvrez les objets suivants :

Trois cottes de mailles (Protection 3). Elles ne peuvent être portées par un magicien, sous peine de gêner l'usage de ses sortilèges

Une armure de plates (Protection 4). Inutilisable, elle aussi par un magicien

Quatre épées, six bâtons, trois arcs et deux carquois de six flèches

Huit fioles de soins. Le contenu de chaque fiole permet de récupérer 3 dés d'ENDURANCE

Une arbalète, qui équivaut à un arc mais qui peut être maniée aussi bien par un chevalier que par un magicien, un voleur ou un prêtre. Un carquois contenant dix carreaux d'arbalète. Prenez ce que vous voulez. Vous pouvez maintenant pénétrer dans le passage astral (rendez-vous au [265](#)) ou bien retourner au [448](#) et choisir une autre route.

533

Ceci est réservé aux joueurs survivants.

Vous voyez le cadavre inanimé de votre compagnon choir dans la faille ! Avec un cri rageur, la Chauve-Souris reporte son attention sur vous. Vous n'avez aucune envie de connaître le destin de votre ami et vous vous enfuyez à toute allure. La bête vous poursuit un instant avant de repartir en direction des ruines. Retournez au [448](#).

534

Ceci est réservé au joueur qui ferme la marche.

Vous tombez dans le vide, ballotté comme un pantin au gré des vents tourbillonnants. Déjà vous apercevez la masse bouillonnante du magma qui émerge des brumes mais, alors que vous croyiez votre dernière heure venue, vous vous retrouvez miraculeusement devant le vieillard. Rendez-vous au [338](#).

535

MAGICIEN : Vous poussez un profond soupir. Malgré toute la bonne volonté qui l'anime, Emeritus n'a rien d'un aventurier. Il peut à tout instant s'empaler sur une lance ou succomber à un sortilège. Vous au moins pourriez recourir à la Détection de la Magie pour lui éviter de tomber dans un piège surnaturel. Si vous décidez de l'aider, Rendez-vous au [486](#). Si vous préférez le laisser agir seul, rendez-vous au [346](#).

536

Vous vous approchez de la toile afin de mieux en apprécier la facture mais, à cet instant, la face démoniaque prend vie et vous crache au visage un épais liquide noir ! Vous reculez en hurlant de douleur, la peau rongée par un puissant acide. Les joueurs qui se sont approchés de la toile perdent chacun 1 dé d'ENDURANCE (sans Protection). Le temps que vous repreniez vos esprits, le portrait est redevenu immobile, mais vous entrevoyez une lueur sardonique dans son regard. Vous reprenez votre progression dans la galerie vers la porte du fond. Retournez-vous au [304](#).

537

Lançant une rapide Détection de la Magie, vous décelez une zone chargée d'énergie surnaturelle autour du piédestal. Vous sentez confusément que cette magie se rapporte aux blessures. Allez-vous attendre (rendez-vous au [38](#)) ou bien vous précipiter sur le piédestal et tenter de vous emparer des objets (rendez-vous au [170](#)) ?

538

Vous avancez vers la table et vous empoignez les osselets en demandant quelles sont les règles du jeu. « D'abord, tu mises un objet, murmure le Fantôme. A défaut, tu peux miser de l'or, mais un minimum de 20 Pièces. Ensuite, tu lances le dé. Si tu gagnes, je te donne une récompense. Si tu perds, j'empêche ta mise. » Si vous acceptez, rendez-vous au [461](#). Si vous refusez ou si vous n'avez rien à miser, Rendez-vous au [467](#).

539

A l'instant où vous vous emparez de la statuette, votre vue se brouille et vous avez l'effroyable sensation de tomber dans le vide. L'angoisse vous étreint et vous perdez connaissance. Vous reprenez vos esprits dans un couloir sombre et Myorg de Farantar est assis devant vous. Vous êtes à nouveau à votre époque, dans la Citadelle de Spyte. Rendez-vous au [307](#).

540

L'escalier mène à une vaste antichambre qu'un couloir prolonge. Là, une troupe hétéroclite est rassemblée, composée de deux soldats, de plusieurs paysans en armes et de quelques marchands. « Mort aux ennemis de nos maîtres ! » hurle un marchand à votre vue. Si le voleur veut prendre la parole, rendez-vous au [92](#). Si le chevalier désire intervenir, rendez-vous au [256](#). Sinon, vous devez affronter les disciples des archimages. Rendez-vous au [152](#).

541

Chaque bâton est gravé d'un chiffre. Faites l'addition des cinq chiffres afin d'obtenir le numéro de paragraphe où vous devez vous rendre. Si vous ne possédez pas tous les bâtons (ce qui prouve que vous avez triché), retournez au [119](#) et faites un autre choix.

542

Vous foulez la dalle centrale, prêt à réagir au moindre bruit suspect, mais rien ne se passe. Allez-vous maintenant fouler la dalle qui se trouve immédiatement à gauche (rendez-vous au [337](#)), celle qui se trouve immédiatement à droite (rendez-vous au [104](#)), celle qui est devant vous (rendez-vous au [85](#)), avancer en diagonale vers la dalle de gauche (rendez-vous au [208](#)) ou bien avancer en diagonale vers la dalle de droite (rendez-vous au [183](#)) ?

543

Le rituel est achevé. Les disciples se sont tus, mais la mélodie qui émane des étoiles a gagné en puissance. « Vous êtes perdus ! hurle alors un disciple. Rien ne peut plus empêcher l'avènement des nouveaux dieux ! » Sur ces mots, ils passent à l'attaque en hurlant. Rendez-vous au [404](#).

544

Vous vous levez brusquement et vous frappez le roi. A cet instant, toute la pièce se transforme. La salle délabrée que vous aviez entr'aperçue s'avère être la réalité. Le Roi Vorto n'est qu'un cadavre momifié qui règne sur une cour de squelettes. En le frappant, vous avez brisé le charme. Votre regard parcourt la pièce lugubre quand, soudain, un objet brillant attire votre attention. C'est un anneau d'or à l'index du roi. Vous pouvez le prendre. Le joueur qui le porte est investi d'une vigueur nouvelle et gagne 1 point de FORCE. Vous remarquez alors que des marches s'élèvent vers les étages du donjon ; elles étaient autrefois dissimulées par une tenture à présent en lambeaux. Sans plus tarder, vous quittez la salle par cet escalier. Rendez-vous au [412](#).

545

Par chance, vous parvenez à vous agripper au rebord de la fosse. Vous vous hissez hors du piège et vous poussez un soupir de soulagement à la vue des pieux acérés qui en tapissent le fond. Vous reprenez votre progression. Le couloir débouche bientôt devant un alignement de trois portes, toutes en bois et dépourvues de signe distinctif. Laquelle allez-vous ouvrir ? Celle du centre (rendez-vous au [531](#)), celle de droite (rendez-vous au [140](#)) ou bien celle de gauche (rendez-vous au [100](#)) ?

546

Tous les joueurs (qu'ils sautent ou non dans la faille) notent le code « Bouleversement » sur leur *Feuille d'Aventure*. Si votre groupe s'est séparé, les joueurs qui sont restés au bord du gouffre notent le paragraphe **276** sur leur *Feuille d'Aventure*. Si les joueurs qui ont sauté dans la faille se font tuer, ils pourront poursuivre l'aventure sans eux en se rendant au [276](#). Pour le moment, les joueurs qui ont sauté dans le gouffre se rendent au [123](#).

547

Par miracle, vous parvenez à vaincre le Géant. Le sol tremble sous vos pieds à l'instant où il s'effondre. Vous le voyez alors disparaître et reprendre la forme de la colline. Vous espérez que cette transformation sera définitive cette fois-ci. Sans plus attendre, vous reprenez votre progression vers le Castel Noir qui se détache à l'horizon. Rendez-vous au [457](#).

548

Tous vos sens en alerte, vous avancez prudemment sur la dalle centrale. Rien ne se passe. Allez-vous maintenant fouler la dalle centrale, en face de vous (rendez-vous au [542](#)), celle qui se trouve à gauche (rendez-vous au [180](#)), celle qui se trouve à droite (rendez-vous au [368](#)) ou bien allez-vous avancer en diagonale et fouler la dalle de gauche (rendez-vous au [337](#)) ou avancer en diagonale et fouler la dalle de droite (rendez-vous au [104](#)) ?

549

Vous avez vaincu, mais le combat a attiré l'attention des gardes de la cité et vous pouvez maintenant voir de nouveaux cavaliers masqués chevauchant à toute allure dans votre direction. Vous reportez votre attention sur le paysan et vous tentez d'enlever le noeud coulant, mais il se débat en grognant et prend la fuite dans les bois, traînant la corde derrière lui. Vous restez un instant surpris de son attitude, mais le temps n'est pas aux interrogations ; les cavaliers se rapprochent dangereusement. Si vous désirez prendre une hache des cavaliers, désignez celui qui s'en empare et rendez-vous au [227](#). Sinon, vous prenez la fuite. Rendez-vous au [353](#).

550

Les Mages sont détruits à jamais. Votre quête est couronnée de succès. Les trompettes du Jugement résonnent de par le monde, annonçant la fin des temps. Partout, les morts renaissent de leurs cendres. Compagnons ou ennemis, tous reprennent corps autour de vous. Le ménestrel qui fut à l'origine de votre quête s'avance en souriant, égrenant sur sa lyre une mélodie d'une pureté cristalline. A cet instant, vous comprenez qu'il n'était pas un simple mortel, mais l'incarnation de l'Archange Abdiel, celui-là même qui forgea les Épées de Vie et de Mort. Il était descendu sur terre pour désigner ceux qui sauveraient le monde, et son choix s'était porté sur vous... Une lueur d'or naît à l'horizon. L'aube se lève, mais elle ne sera plus jamais suivie du crépuscule. Cette lumière bienveillante va bercer le monde pour l'éternité. Vous exultez. Cette lumière vous purifie et vous ouvre les portes de la compréhension. Vous vous présenterez sans crainte devant le Créateur, conscient d'avoir œuvré pour sa plus grande gloire. D'ores et déjà, vous savez que les portes du Paradis s'ouvriront devant vous.