

UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Paul Vernon

Le Maître du Feu



Le Maître du Destin

folio
junior

Titre original :

Fortress of the Firelord

© Paul Vernon Lydiatc, 1985, pour le texte. © Barrie Morton, 1985, pour les illustrations. © Éditions Gallimard, 1989, pour la traduction française.

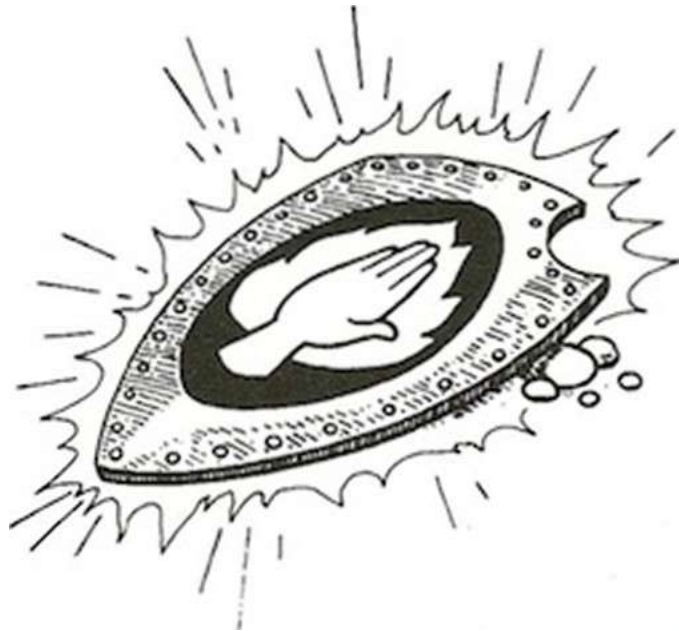
Paul Vernon

Le Maître du Feu

Le Maître du Destin/2

Traduit de l'anglais par Pascale Hervieux

Illustrations de Barrie Morton



Gallimard

Règles du jeu

Vous trouverez, à la page 14 de ce livre, une *Feuille d'Aventure* sur laquelle vous inscrirez les détails de votre quête. Vous pouvez la remplir au crayon mais nous vous conseillons d'en faire des photocopies qui vous permettront de jouer plusieurs fois.

Habilité, Endurance, Pouvoir

Afin de déterminer votre **ENDURANCE**, lancez un dé et ajoutez 6 au résultat, qui est donc compris entre 7 et 12. Au cours de votre mission, il vous arrivera de perdre ou de récupérer des points d'**ENDURANCE**, mais le total de ces points ne pourra en aucun cas dépasser le total dont vous disposiez au départ. Chaque fois que votre total d'**ENDURANCE** atteindra 10 ou 11, vous disposerez d'une Variable d'Attaque valant + 1. Chaque fois qu'il atteindra 12, votre Variable d'Attaque vaudra + 2. En revanche, chaque fois que votre total d'**ENDURANCE** tombera à 3 ou 4, votre Variable d'Attaque vaudra - 1. Chaque fois qu'il tombera à 2 ou 1, votre Variable d'Attaque vaudra + 2. La possession d'armes magiques peut vous permettre d'augmenter votre Variable d'Attaque, mais cela vous sera expliqué plus en détail au chapitre « Combats ».

Afin de déterminer votre **HABILITÉ**, lancez un dé et ajoutez 6 au résultat, qui est donc compris entre 7 et 12. Au cours de votre mission, il vous arrivera de perdre ou de récupérer des points d'**HABILITÉ**, mais le total de ces points ne pourra en aucun cas dépasser le total d'**HABILITÉ** dont vous disposiez au départ.

Chaque fois que votre total d'**HABILITÉ** atteindra 10 ou 11, vous disposerez d'une Variable de Défense valant + 1. Chaque fois qu'il atteindra 12, votre Variable de Défense vaudra + 2. En revanche, chaque fois que votre total d'**HABILITÉ** tombera à 3 ou 4, votre Variable de Défense vaudra - 1. Chaque fois qu'il tombera à 2 ou 1, votre Variable de Défense vaudra - 2. La possession d'armes magiques peut vous permettre d'augmenter votre Variable de

Défense, mais cela vous sera expliqué plus en détail au chapitre « Combats ».

Afin de déterminer votre **POUVOIR**, lancez un dé et ajoutez 4 au résultat, qui est donc compris entre 5 et 10. Au cours de votre mission, il vous arrivera de perdre ou de récupérer des points de **POUVOIR**, mais le total de ces points ne pourra en aucun cas dépasser le total de **POUVOIR** dont vous disposiez au départ. Les points de **POUVOIR VOUS** servent à jeter des sorts, mais cela vous sera expliqué plus en détail au chapitre « Magie ».

Dans certaines situations requérant une grande **HABILETÉ** (escalade de mur, franchissement de crevasse, etc.) il vous sera demandé de tenter une épreuve d'**HABILETÉ** : lancez deux dés ; si le résultat est inférieur ou égal à votre total **CFHABILETÉ**, votre entreprise est couronnée de succès ; dans le cas contraire, vous échouez. De même, dans certaines situations requérant une grande **ENDURANCE**, il vous sera demandé de tenter une épreuve d'**ENDURANCE** : lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'**ENDURANCE**, votre entreprise est couronnée de succès ; dans le cas contraire, vous échouez.

Equipement

Il ne vous reste plus qu'à choisir votre équipement dans la liste suivante. Vous disposez de 10 Pièces d'Or.

Cotte de mailles	10
Cuirasse	5
Bouclier	2
Hache d'armes	7
Épée	5
Sabre	3
Poignard	2

En aucun cas vous ne pouvez porter en même temps un bouclier et une armure, et jamais plus de trois armes à la fois. Vous disposez également d'une lanterne. Notez l'équipement que vous

avez acheté sur votre *Feuille d'Aventure* et, le cas échéant, l'argent qui vous reste. Les avantages de chaque élément d'équipement sont l'objet d'une explication détaillée au chapitre « Combats ».

La Feuille d'Aventure

Total d'HABILETÉ

Variable de Défense :

Total d'ENDURANCE

Variable d'Attaque :

Total de POUVOIR

CALENDRIER



ARMES

1. Points de Dommage :

2. Points de Dommage :

3. Points de Dommage :

ARMURE

BOUCLIER

ÉQUIPEMENT

Pièces d'Or :

Combats

Le système de combat du Maître du Destin est conçu de manière à favoriser le joueur... après tout, c'est VOUS le héros de cette aventure ! Cependant, combattre est une occupation fort périlleuse et vous risquerez la mort à chaque affrontement. Votre Variable d'Attaque, ainsi que celle de vos adversaires, dépend des points d'**ENDURANCE** et des armes magiques utilisées. Lorsque vous lancez un dé afin de voir si vous avez touché votre adversaire, ajoutez votre Variable d'Attaque au résultat. Attention, si votre total d'**ENDURANCE** est faible, votre Variable peut être négative ! Vous devez alors la retrancher du résultat.

Votre Variable de Défense, ainsi que celle de vos adversaires, dépend des points d'**HABILITÉ** et des armes défensives utilisées. Lorsque vous lancez un dé afin de voir si vous avez touché votre adversaire, retranchez sa Variable de Défense du résultat obtenu (ainsi qu'il doit le faire pour vous). Attention, si votre total d'**HABILITÉ** est faible, votre Variable peut être négative ! Vous devez alors l'ajouter au résultat obtenu par votre adversaire au lancer de dé. La Variable de Défense des armes défensives est la suivante :

Cotte de mailles	+ 2
Cuirasse	+ 2
Bouclier	+ 2

Certaines armures magiques augmentent la Variable de Défense. Vous en serez averti lorsque vous les trouverez au cours de votre mission. A chaque Assaut réussi, le défenseur se voit infliger un certain nombre de points de Dommage. Le nombre de ces points dépend de l'arme utilisée par l'attaquant :

Hache d'armes	5 Points de Dommage
Épée	4 Points de Dommage
Poignard	2 Points de Dommage
Poing	1 Point de Dommage

L'usage d'armes magiques augmente les points de Dommage. Les points de Dommage infligés par des adversaires qui combattent sans arme pas d'arme pour combattre vous seront indiqués lors de chaque Assaut.

Tous les points de Dommage qui vous seront infligés lors d'un Assaut (ou d'une chute, par exemple) devront être retranchés, au choix, de vos totaux d'HABiLETÉ ou d'ENDURANCE. En revanche, vos adversaires devront toujours les retrancher de leur total le plus élevé. Lorsque ses points d'HABiLETÉ ou d'ENDURANCE tombent à zéro, le combattant perd conscience. Si cela devait vous arriver, il vous sera indiqué si cela entraîne la mort ou si votre évanouissement n'est que temporaire. Dans ce cas, vous vous retrouverez prisonnier de quelque oubliette dont vous aurez toujours une chance de vous échapper !

Lors de certains combats, vous vous trouverez en présence de plusieurs adversaires, qui ne pourront cependant pas vous attaquer à plus de deux à la fois. Quant à vous, vous ne pourrez en attaquer qu'un à la fois. Les étapes du combat sont les suivantes :

1. Lancez deux dés.
2. Ajoutez votre Variable d'Attaque.
3. Retranchez la Variable de Défense de votre adversaire du résultat.
4. Si ce résultat est égal ou supérieur à 9, retranchez les points de Dommage que vous avez infligés des points d'HABiLETÉ ou

d'ENDURANCE de votre adversaire et reprenez les opérations à l'étape n° 1. Si le résultat est égal à 7 ou à 8, retranchez les points de Dommage que vous avez infligés et rendez-vous à l'étape n° 5, car votre adversaire va riposter. Si le résultat est inférieur à 7, vous avez manqué votre coup. Rendez-vous directement à l'étape n° 5.

5. Lancez deux dés pour chacun de vos adversaires.
6. Ajoutez la Variable d'Attaque de votre adversaire au résultat.
7. Retranchez votre Variable de Défense du résultat ainsi obtenu.
8. Si le résultat est supérieur ou égal à 7, retranchez les points de Dommage que vous avez reçus de vos points d'**HABILITÉ** ou d'ENDURANCE et rectifiez vos Variables en conséquence.
9. Si votre adversaire et vous-même êtes toujours en vie et que vous ne prenez pas la fuite, reprenez les opérations à l'étape n° 1.

Si vous le désirez, vous pouvez prendre la fuite au cours d'un combat. Les conséquences de votre couardise dépendent de l'endroit où vous vous trouvez et de l'adversaire que vous affrontez. Parfois, vous en réchapperez sain et sauf, mais le plus souvent, vous serez attaqué par-derrière et peut-être tué. Vous pouvez également être attaqué par surprise, auquel cas le combat débutera directement à l'étape n° 5.

Magie

Grâce à votre connaissance des sciences occultes, vous maîtrisez un certain nombre de sortilèges que vous pourrez utiliser au cours de cette aventure. A chaque fois que vous jetterez un sort, il vous en coûtera un certain nombre de points de **POUVOIR**. Votre total de **POUVOIR** pourra également vous servir à repousser les sorts jetés par vos adversaires. Lorsqu'un ennemi vous jette un sort, lancez un dé et ajoutez 1 au résultat. Si ce résultat est inférieur à votre total de **POUVOIR**, le sort est sans effet sur vous. Si le résultat est égal à votre total de **POUVOIR**, le sort est sans effet, mais vous perdez 1 point de **POUVOIR**. Si le résultat est supérieur à votre total de **POUVOIR**, vous êtes victime du sortilège. Vous procéderez de la même manière chaque fois que vous lancerez vous-même un sort.

Sortilèges d'attaque

Vade Rétro (2 points de **POUVOIR**) Ce sortilège vous permet d'éloigner de vous les créatures mortes vivantes telles que les Zombies, les Goules, les vampires, etc. S'il leur est impossible de s'éloigner (en raison de l'exiguïté du lieu, par exemple), elles se tiendront néanmoins tranquilles. En revanche, elles se défendront si vous les attaquez. *Vade Rétro* fonctionne de la même manière que l'*Hypnose* : lancez trois dés et retranchez le résultat des points d'**HABILETÉ** de la créature.

Energie Pure (1, 2 ou 3 points de **POUVOIR** selon le nombre de dés que vous lancez) Lancez un, deux ou trois dés et retranchez le résultat du total d'**ENDURANCE** de votre adversaire, si ce dernier n'a pas les moyens de se défendre. Vous ne pouvez attaquer qu'un adversaire à la fois.

Hypnose (2 points de **POUVOIR**) Toute créature contre laquelle vous utilisez ce sortilège tombe dans un profond sommeil. Une fois votre adversaire endormi, vous pouvez passer votre chemin,

le dévaliser ou le tuer en toute sécurité. Pour jeter ce sort, lancez trois dés. Le résultat vous indique le nombre de points d'HABILETÉ que perd la créature que vous hypnotisez. Toute créature dont le total d'HABILETÉ tombe à zéro s'endort aussitôt. Si vous ne parvenez pas à réduire à zéro l'HABILETÉ de votre adversaire, celui-ci vous combattra avec son total de départ.

Exemple : vous utilisez l'Hypnose contre trois Gobclins disposant chacun de 4 Points d'HABILETÉ. vous obtenez 11 avec trois dés, donc deux Gobelins sont mis hors de combat. En revanche, le dernier dispose toujours de 4 points d'HABILETÉ pour la durée du combat.

Sortilèges de défense

Guérison (1 point de **POUVOIR**) Utilisé sur vous-même, ou quelqu'un d'autre, ce sortilège permet de récupérer, au choix, 6 points d'HABILETÉ ou d'ENDURANCE. Rappelez-vous cependant que votre total d'ENDURANCE ou d'HABILETÉ ne peut en aucun cas excéder votre total de départ.

Leurre (1 point de **POUVOIR**)

Ce sortilège a pour effet de créer l'illusion d'un bruit de faible intensité qui s'éloigne lentement. Ce peut être constitué de voix, de rires, de frottements de pieds, de grognements ou autres. Le leurre est habituellement utilisé pour dérouter vos poursuivants.

Invisibilité (2 points de **POUVOIR**) Ce sortilège neutralise l'œil des créatures au regard desquelles vous voulez échapper. Cependant, si elles ne vous voient plus, elles peuvent vous entendre et vous toucher. Si vous devez les affronter, votre Variable de Défense est augmentée de 2 points pour la durée du combat. En revanche, les créatures que vous rencontrerez *après* avoir jeté le sort pourront vous voir normalement et, si vous devez les affronter, votre Variable de Défense restera inchangée.

Sortilèges divers

Lévitacion (**1** point de **POUVOIR**) Ce sortilège peut avoir deux effets. Dans les airs (si vous tombez d'une falaise, par exemple), il vous permet de planer sans dommage jusqu'au sol. Dans l'eau, il vous permet de flotter tel un bouchon de liège, même si vous êtes lourdement chargé. La Lévitacion cesse d'agir dès que vous retrouvez la terre ferme.

Incandescence (**1** point de **POUVOIR**) Lorsque ce sort est jeté à un objet, celui-ci se met à briller assez fort pour illuminer toute une pièce. Attention, c'est un sortilège délicat à manier car il cesse d'agir dès que l'objet est déplacé.

Adhérence (**1** point de **POUVOIR**) Ce sortilège permet de grimper aux murs les plus lisses et même de marcher au plafond. Dès que vos mains sont libres et que vos pieds retrouvent le sol après une escalade, le sortilège cesse de faire effet. Cela veut dire que pour descendre une pente abrupte, jeter un coup d'œil et remonter, il vous faut utiliser l'Adhérence à deux reprises.

Sésame (2 points de **POUVOIR**) Ce sortilège permet d'ouvrir des portes, des coffres, etc., fermés à clef, même si les serrures sont magiques et que les portes sont dérobées. Attention, si les serrures sont piégées, le Sésame n'empêchera pas les pièges de fonctionner !

Usage des sortilèges au combat

Tous ces sortilèges sont précieux et doivent être utilisés avec parcimonie. En effet, les points de **POUVOIR** ne peuvent être récupérés qu'à l'issue d'une bonne nuit de sommeil ou par certains moyens magiques. Il est fort improbable que vous ayez l'occasion de passer une nuit complète au cours de votre aventure et, lorsque vous aurez utilisé tous vos points de **POUVOIR**, non seulement vous ne pourrez plus jeter de sorts, mais vous serez incapable de vous défendre contre ceux de vos adversaires. Jeter un sort demande une grande concentration. Il est par conséquent difficile de le faire en plein combat. Si vous

désirez néanmoins le faire, l'Assaut débutera directement à l'étape n° 5. Si votre adversaire ne réussit pas à vous atteindre, le sortilège agira normalement. En revanche, si vous êtes blessé, il sera sans effet et vous perdrez les points de **POUVOIR** nécessaires pour le jeter.

Exemple : vous affrontez un Homme-Loup et vous vous rendez compte qu'il est impossible de le blesser avec les armes dont vous disposez. Vous décidez donc d'avoir recours à l'Énergie Pure avec deux dés. Le combat débute à l'étape n° 5, mais l'Homme-Loup réussit à vous toucher ; vous perdez alors 4 points de Dommage en plus de 2 points de **POUVOIR**.

A l'Assaut suivant, l'Homme-Loup lance les dés et obtient 2 ; il vous manque et le sortilège peut maintenant agir. L'Homme-Loup tente alors de se protéger contre la magie (il possède 3 points de **POUVOIR**) : il lance les dés et obtient 4. Ce n'est pas suffisant pour le protéger, il est donc victime du sortilège. Ensuite, vous lancez une nouvelle fois les deux dés et vous obtenez 9. Comme l'Homme-Loup n'a que 7 points d'**ENDURANCE**, il tombe à terre, touché à mort.

A la poursuite du Maître du Feu

Après avoir quitté votre domaine, situé à la frontière des territoires oubliés du Nord, votre première aventure vous a amené sur les traces de la gentille Dame Ariane, enlevé par Zandabar, le Nécromancien diabolique, et Sire Romuald, le frère renégat du Baron de la Dragonie. Vous avez réussi à l'arracher aux griffes de ses ravisseurs et à la ramener à temps à Guéfort pour ses épousailles avec le Duc de Romarcie. Grâce à votre bravoure, vous avez également réussi à empêcher, au dernier moment, la guerre qui menaçait d'éclater entre le Comte d'Es-aron, le père de Dame Ariane, et le Baron de la Dragonie, injustement soupçonné de son enlèvement.

Le mariage de Dame Ariane avec le Duc de Romarcie, auquel vous avez été convié en qualité d'invité d'honneur, a été l'occasion de déploiement de fastes inouïs. Les festivités ont duré plusieurs jours et vous avez vu défiler un nombre incroyable de plats dont vous n'aviez jamais entendu parler. Vous avez également eu droit à des réjouissances inoubliables : joutes, animaux savants, ménestrels, jongleurs, acrobates et bouffons se sont relayés. L'un des troubadours a même composé une ballade en l'honneur des hauts faits que vous avez accomplis pour sauver Dame Ariane !

Vous avez goûté avec plaisir le respect et l'admiration que vous ont témoignés les autres hôtes. Quant à votre récompense, deux chariots n'y suffiraient pas pour transporter les trésors qui vous ont été offerts par le Duc et le Comte. Le Baron, lui, a préféré remettre entre vos mains les terres et les châteaux de son frère, Sire Romuald. Les festivités touchaient à leur fin lorsque le Comte et le Baron vous ont prié de leur narrer une nouvelle fois les détails de votre aventure. Vous leur avez volontiers rappelé les événements qui les intéressaient, avant de vous tourner vers

d'autres invités, tandis qu'ils abordaient le sujet délicat de la direction de leurs royaumes. Le Comte a alors réclamé du vin d'une voix forte et vous vous êtes approché d'une fenêtre, n'écoulant que d'une oreille distraite la conversation entre les deux hommes...

« Le Maître du Feu, damné soit-il ! lança soudain le Comte en réponse à une question du Baron. Ses agissements sont toujours restés impunis, mais comment y mettre un terme ? De l'armée que j'avais envoyée à l'assaut de sa forteresse, un quart à peine est revenu. Les survivants m'ont rapporté que le sol s'est enflammé autour d'eux sur un mot du Maître du Feu, alors qu'ils étaient à moins de deux lieues du but. » « Ainsi, dit le Baron, ses hommes continuent à attaquer les caravanes de marchands qui traversent nos terres. » « C'est vrai. Le mois dernier, l'un de mes capitaines a trouvé la mort en le combattant, car il ne cesse de multiplier ses attaques pour assouvir sa soif de sang, répondit le Comte.

Le Baron, perdu dans ses pensées, a alors fait une courte pause avant de reprendre la conversation : « La Magie du Maître du Feu est trop puissante pour être combattue et vaincue par les armes. Peut-être une personne seule, rompue à la pratique de la magie, pourrait-elle réussir là où nos armes ont échoué ? Il me semble que le seul moyen de pénétrer dans la citadelle du Maître du Feu serait de se faire capturer par ses hommes. Une fois dans la place, il serait sans doute possible de localiser la source de sa puissance et de la détruire ? Tout ce qui nous manque, c'est le héros capable d'une telle prouesse... »

A ces mots, le Comte et le Baron se sont tournés vers vous d'un air plein d'espoir... La grâce des grands est inconstante et peut être retirée aussi vite qu'elle a été accordée. Vous avez soudain compris que, avant de pouvoir jouir de vos richesses nouvellement acquises, vous alliez devoir vous lancer dans une nouvelle aventure...

Avant d'avoir eu le temps de reprendre vos esprits, vous vous retrouvez déguisé pour accompagner les caravanes qui longent les territoires du Maître du Feu. Jusqu'à présent, rien de fâcheux n'est arrivé et vous commencez à vous reprocher d'avoir eu un jour la malencontreuse idée de quitter votre domaine. Au moins vous êtes-vous habitué, avec le temps, aux interminables journées de route à dos de cheval, qui, au début, vous brisaient les reins. De plus, pour le quatrième voyage que vous avez entamé quelques jours plus tôt, vous avez eu la chance de trouver un compagnon agréable en la personne de Farak, un marchand du Sud, qui semble disposer d'un stock inépuisable d'histoires drôles et d'anecdotes. Vous avez presque terminé la traversée de la région la plus dangereuse, celle où la plupart des caravanes ont disparu sans laisser de trace. Ce voyage, comme les précédents, semble devoir se terminer sans histoires... Soudain, un mur de flammes surgi de nulle part barre le chemin de la caravane. Aussitôt une tribu d'Orques brailards s'élance sauvagement sur vous depuis la forêt voisine. Vous avez le temps de remarquer que leurs boucliers sont ornés d'un étrange emblème, une main de feu, avant d'être pris d'une mystérieuse faiblesse. Vous heurtez lourdement le sol et, avant de sombrer dans l'inconscience, vous apercevez la silhouette ricanante de Farak dont la main, tendue en un geste de commandement, est baignée dans les flammes... Si vous êtes déguisé :

En marchand	Rendez-vous au 70
En garde	Rendez-vous au 139
En scribe	Rendez-vous au 208
En conducteur de chariot	Rendez-vous au 277

2

Vous réussissez à ouvrir la porte sans difficultés. Si vous avez ouvert :

La porte nord	Rendez-vous au 409
La porte ouest	Rendez-vous au 295
La porte est	Rendez-vous au 325
La porte sud-est	Rendez-vous au 371
La porte sud-ouest	Rendez-vous au 404

3

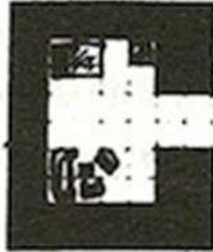
Dans l'une des fontes, vous découvrez un poignard soigneusement enveloppé dans un morceau de tissu. Inscrivez cette arme sur votre *Feuille d'Aventure* et lancez deux dés. Si le résultat est impair, vos recherches sont interrompues par l'arrivée d'un Orque : notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [249](#). Si le résultat est pair, rendez-vous au [428](#). En revanche, si vous revenez à ce paragraphe après avoir vaincu l'Orque, vous découvrez 2 pièces d'or dans sa bourse. Il porte, en outre, une cuirasse et un sabre. Si vous désirez emporter l'un de ces objets, notez-le sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [428](#).

4

La margelle a été rendue lisse et glissante par des années d'utilisation... Apparemment, la tribu s'en sert pour y jeter ses ordures. Lancez deux dés. Si le résultat est supérieur à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [40](#). S'il est inférieur ou égal à ce total, vous parvenez à rétablir votre équilibre et à ne pas tomber dans le puits, au fond duquel vous apercevez le rougeoiement sinistre de la lave en fusion. Rendez-vous au [169](#).

5

Si vous possédez la Pierre de Feu, rendez-vous au [83](#). Sinon, rendez-vous au [123](#).



6

La pièce dans laquelle vous vous trouvez est confortablement meublée d'un lit, d'un divan et de quelques fauteuils. Sur une table basse, vous apercevez un pichet de vin et un quartier de viande séchée, que vous ajoutez à vos provisions (notez-les sur votre *Feuille d'Aventure*). Si vous désirez fouiller la pièce à la recherche d'objets de valeur, rendez-vous au [128](#). Si vous souhaitez vous étendre sur le lit, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [388](#). Si vous préférez quitter la pièce, rendez-vous au [240](#).

7

Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'iiABiLETÉ, vous parvenez à ouvrir la trappe et à vous glisser par l'ouverture, qui se referme derrière vous avec un claquement sec (rendez-vous au [19](#)). Sinon, vous perdez prise (ou le sortilège d'Adhérence cesse de faire effet) avant de pouvoir ouvrir la trappe et votre chute vous inflige 3 points de Dommage. Rendez-vous au [495](#).

8

Si vous avez fait appel à l'Invisibilité pour vous faufiler à l'insu des Orques, rendez-vous au [79](#) si vous désirez emprunter l'escalier, ou au [114](#) si vous préférez passer par la trappe. En revanche, si vous avez utilisé l'Invisibilité afin d'attaquer les Orques, rendez-vous au [44](#) et reprenez le combat. Le Leurre n'agit que si vous êtes déjà Invisible ; si tel est le cas, les Orques tombent dans votre piège (rendez-vous au [233](#)). Sinon, rendez-vous au [44](#) et reprenez le combat. Les sortilèges divers ainsi que Vade Rétro n'ont aucune influence sur la situation : rendez-vous au [44](#) et reprenez le combat. Tous les autres sortilèges agissent normalement : rendez-vous au [44](#) afin de déterminer les résultats et de reprendre le combat.

9

Cette armure est magique et augmente votre Variable de Défense de 3 points (au lieu des 2 points habituels) lorsque vous la portez, et ce quel que soit le nombre de points d'**HABILITÉ** perdus au cours d'un combat. Inscrivez-la sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au dernier paragraphe dont vous avez noté le numéro.



10

Vous parvenez au croisement de quatre passages. Un peu plus loin, sur la gauche, une galerie s'enfonce vers le nord, tandis que l'entrée d'une caverne s'ouvre à droite. Du sud vous parvient le

murmure d'une rivière souterraine, et, devant vous, vers le nord, le passage est barré par une solide porte en bois massif. Si vous vous dirigez :

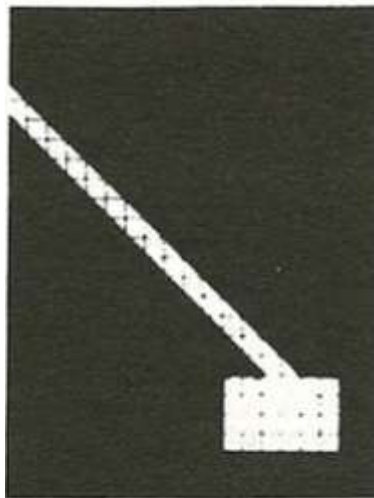
Vers la porte	Rendez-vous au 483
Vers le sud	Rendez-vous au 354
Vers l'est	Rendez-vous au 52
Vers l'ouest	Rendez-vous au 87

11

Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [240](#). Sinon, la porte se referme avec bruit (rendez-vous au [88](#)).

12

Vous vous trouvez dans une pièce aux murs de pierre et au sol recouvert de paille. Un passage s'en éloigne vers le nord-ouest. Si vous désirez sonder les murs à la recherche de portes dérobées, rendez-vous au [357](#). Si vous souhaitez vous reposer, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [85](#). Si vous préférez emprunter le passage vers le nord-ouest, rendez-vous au [432](#).



13

Vous soulevez la carafe finement ouvragée pour l'examiner de plus près, puis vous en retirez le bouchon et humez avec délices le vin d'un rouge profond qui exhale un parfum capiteux. Si vous vous emparez de la carafe et des gobelets, notez-les sur votre *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous au [225](#).

14

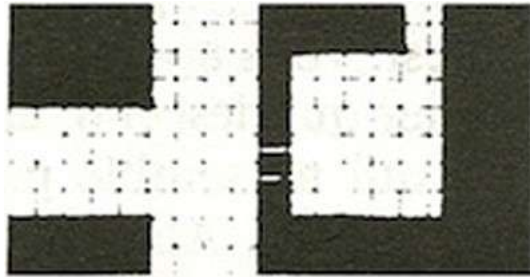
L'Orque porte la main à sa ceinture pour saisir ses clefs et s'aperçoit qu'elles ont disparu ! Il dégaine alors son épée et se tourne vers vous d'un air menaçant. Si vous désirez jeter un sort, écrivez son nom et rendez-vous au [449](#). Si vous décidez d'attaquer l'Orque, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [249](#). Si vous préférez faire contre mauvaise fortune bon cœur et lui rendre les clefs, rendez-vous au [49](#). En revanche, si vous revenez à ce paragraphe après avoir affronté et vaincu l'Orque, vous pouvez prendre possession de sa cuirasse, de son épée et de sa bourse, qui contient 2 pièces d'or. N'oubliez pas d'inscrire ces acquisitions sur votre *Feuille d'Aventure*, puis rendez-vous au [372](#).

15

Si Malgar a quitté la pièce parce que vous avez utilisé le Leurre en combinaison avec l'Invisibilité, rendez-vous au [280](#). Dans le cas contraire, la petite clef dérobée à Malgar vous permet d'ouvrir la serrure, et vous découvrez dans le coffret quatre pierres précieuses, valant chacune 30 pièces d'or. Si vous les emportez, notez-les sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [366](#).

16

Vous ne trouvez aucune porte dérobée, mais vos recherches vous font découvrir deux judas, dissimulés dans le mur est du passage orienté nord-sud. Ne résistant pas à la tentation, vous jetez un regard et vous apercevez un corps de garde dans lequel quatre Orques, armés jusqu'aux dents, viennent de sonner l'alarme ! Rendez-vous au [39](#).



17

Vous parvenez à l'extrémité sud d'une galerie orientée nord-sud et vous apercevez l'entrée d'une pièce en demi-lune. Derrière vous se trouve la caverne naturelle abritant le Dragon que vous avez déjà rencontré. Ce dernier semble une fois de plus dormir d'un sommeil que rien ne peut troubler. Notez le numéro de cc paragraphe. Si vous désirez aller vers le nord, rendez-vous au [466](#). Si vous souhaitez traverser la caverne en prenant soin de ne pas réveiller le Dragon et rejoindre l'issue sud-est, rendez-vous au [361](#). Si vous décidez de dégainer votre épée et d'attaquer le Dragon pendant son sommeil, rendez-vous au [286](#). Si vous préférez tenter de dérober au Dragon une partie de son trésor, rendez-vous au [328](#).



18

Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [467](#). Sinon, rendez-vous au [398](#).

19

Vous vous retrouvez dans un passage dallé, orienté d'est en ouest. A l'est, vous apercevez les premières marches d'un escalier qui descend, et à vos pieds se trouve une trappe qui ne semble pouvoir s'ouvrir que si l'on marche dessus. Allez-vous vous diriger vers l'ouest (rendez-vous au [55](#)), vers l'est (rendez-vous au [417](#)), ou préférez-vous tenter d'ouvrir la trappe (rendez-vous au [78](#)) ?

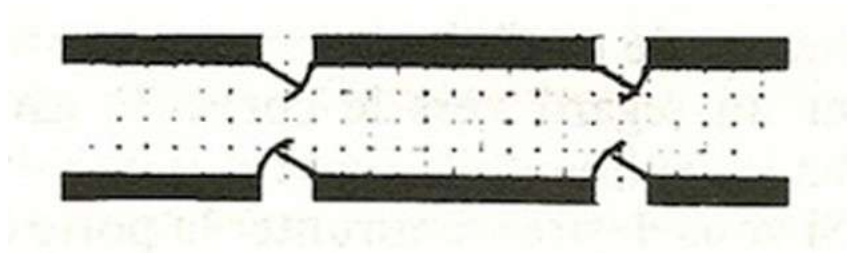


20

Lancez deux dés. Si le résultat est pair, les gardes acceptent de croire votre histoire et ouvrent les grilles (rendez-vous au [342](#)). S'il est impair, ils vous attaquent sans sommation. Rendez-vous au [451](#) et débutez le combat à l'étape n° 5.

21

Vous parvenez dans un passage orienté d'est en ouest, pourvu de part et d'autre de deux portes, dont aucune n'est fermée à clef. Plus loin, vers l'ouest, le passage aboutit dans une deuxième galerie orientée du nord au sud. Si vous désirez franchir la porte en face, rendez-vous au [105](#). Si vous souhaitez emprunter celle de derrière rendez-vous au [182](#). Vous pouvez aussi vous diriger vers l'ouest (rendez-vous au [244](#)), ou vers Test (rendez-vous au [159](#)).



22

Vous luttez de toutes vos forces, sans parvenir à vous libérer des Algues Carnivores qui vous enserrant comme un étau et vous entraînent lentement vers le fond. Rendez-vous au [321](#).

23

Vous assenez un coup terrible à Farak, mais vous ne réussissez pas à le blesser mortellement... Rendez-vous au [258](#).

24

Vous êtes réveillé par un seau d'eau froide en plein visage. Encore étourdi, vous clignez des yeux : vous êtes allongé dans l'arène et deux Loups féroces se précipitent sur vous ! Vous êtes trop faible pour combattre ou pour lancer un sortilège... Rendez-vous au [321](#).

25

Le vieil homme lance un juron de dépit et remet la dalle en place d'un geste furieux. Décidé à ne pas abandonner, vous frappez à coups redoublés sur la pierre mais sans plus obtenir aucune réponse. Rendez-vous au dernier paragraphe dont vous avez noté le numéro.

26

Vous vous retrouvez sur un chemin de ronde, au sommet de la muraille qui relie le corps de garde à la tour de l'angle sud de la cour. Les deux extrémités du chemin de ronde sont fermées par une porte. En jetant un regard vers le corps de garde, vous

apercevez les silhouettes sombres d'une dizaine de gardes. Si vous désirez emprunter la porte qui mène au corps de garde, rendez-vous au [158](#). Si vous souhaitez franchir celle qui conduit à la tour, rendez-vous au [377](#). Si vous décidez de sauter du mur, rendez-vous au [62](#). Si vous préférez faire appel à la Lévitacion avant de sauter, rendez-vous au [95](#).



27

Votre bras est toujours solidement maintenu et il vous est impossible de prendre la fuite. Rendez-vous au [482](#) et reprenez le combat à l'étape n° 5.

28

A peine avez-vous effleuré la porte que résonne un grincement discordant. Un énorme bloc de pierre déboule ! Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [68](#). S'il est supérieur à ce total, rendez-vous au [106](#).

29

Vous perdez de précieux instants à rechercher fébrilement une porte dérobée ou un autre moyen d'activer le miroir de téléportation. En vain ! vous comprenez soudain avec horreur que la clef du miroir est probablement l'amulette dont Grogarak s'est emparé ! Abandonnant vos recherches, vous vous retournez d'un bond, prêt à vous enfuir, mais dans l'intervalle la coulée de lave a progressé, coupant toute retraite... Comprenant qu'il n'y a plus d'espoir, vous vous résignez à une mort inévitable, emportant avec vous l'ultime consolation d'avoir anéanti à tout jamais le pouvoir du Maître du Feu... Rendez-vous au [321](#).

30

Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'ENDURANCE, rendez-vous au [409](#). S'il est supérieur à ce total, rendez-vous au [89](#).

31

Votre travail dans les écuries se révèle moins désagréable que vous ne l'aviez craint. Au moins êtes-vous nourri à votre faim. Cependant, il vous a été impossible de poursuivre votre quête car les grilles qui séparent la cour de la falaise sont gardées en permanence et, la nuit, vous êtes enfermé à double tour dans votre cellule, au rez-de-chaussée de la tour. Quant à vos armes et à votre armure, elles vous ont été confisquées dès le premier jour (n'oubliez pas de le noter sur votre *Feuille d'Aventure*). Chaque jour les grilles du mur sud de la cour sont ouvertes pour permettre aux esclaves d'apporter de la nourriture sous le regard vigilant des Orques. Ces derniers n'hésitent d'ailleurs pas à faire usage de leur fouet pour activer la cadence. Si vous décidez d'abandonner votre quête et de vous enfuir lorsque les grilles sont ouvertes, rendez-vous au [66](#). Si vous désirez vous évader de votre cellule à la faveur de la nuit et reprendre votre quête, rendez-vous au [101](#). Si vous préférez attendre la suite des événements, rendez-vous au [140](#).

32

La porte est solidement verrouillée. Si vous désirez l'ouvrir à l'aide du Sésame, rendez-vous au [110](#). Si vous souhaitez le faire à l'aide d'une clef, rendez-vous au [192](#). Si vous décidez de l'enfoncer d'un coup d'épaule, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [126](#). Si vous préférez retourner au centre de la réserve, rendez-vous au [242](#).

33

Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILITÉ, rendez-vous au [488](#). Sinon, vos poursuivants pénètrent dans la pièce et vous trouvent (rendez-vous au [318](#)).

34

Vous pénétrez dans une petite pièce pourvue d'une seule issue. Une niche, dans l'un des murs, abrite une impressionnante pierre précieuse qui rougeoie vivement dans la pénombre. Vous venez de trouver la Pierre de Feu ! Dans l'angle opposé, vous apercevez un bouclier finement ouvragé. Si vous vous emparez de la Pierre de Feu, notez-la sur votre *Feuille d'Aventure*. Si vous examinez le bouclier de plus près, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [176](#). Si vous décidez de retourner sans plus attendre auprès du Serpent Ardent, rendez-vous au [211](#). Si vous préférez d'abord emporter le bouclier, rendez-vous au [351](#).



35

Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'ENDURANCE, la porte finit par s'ouvrir sous vos coups répétés (rendez-vous au [443](#)). Sinon, votre violent coup d'épaule vous inflige 2 points de Dommage. Rendez-vous alors au dernier paragraphe dont vous avez noté le numéro.

36

Le Champion des Orques pénètre dans l'arène. Vous reconnaissez en lui l'un des suivants du Maître du Feu qui se

trouvait dans sa loge privée. Il est revêtu d'une épaisse cotte de mailles et porte une épée à la lame affilée. Il s'arrête au pied de la loge de son maître, brandit son arme en signe de salut et s'écrie : « Ceux qui vont mourir te saluent. » Puis il se tourne vers vous et se lance à l'attaque. Rendez-vous au [403](#).

37

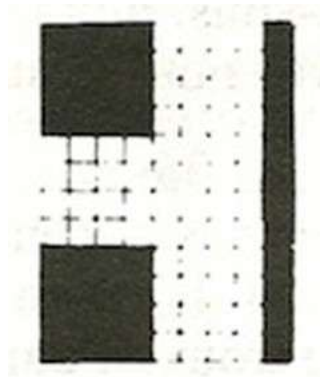
Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'**ENDURANCE**, rendez-vous au [440](#). S'il est supérieur à ce total, votre violent coup d'épaule vous inflige 2 points de Dommage (rendez-vous au [398](#)).

38

Lancez deux dés. Si le résultat est supérieur à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [288](#). S'il est inférieur ou égal à ce total, vous parvenez à voler la clef. Notez que vous êtes en possession de la clef des grilles, puis rendez-vous au [342](#).

39

Vous parvenez à l'intersection de trois galeries, orientées vers le nord, le sud et l'ouest. Du nord vous parviennent les bruits de pas de vos poursuivants, qui se rapprochent dangereusement. Si vous désirez vous enfuir par la galerie sud, rendez-vous au [318](#). Si vous décidez d'emprunter la galerie ouest, rendez-vous au [334](#). Si vous préférez rebrousser chemin et faire front, rendez-vous au [158](#).



40

Vous glissez et vous tombez la tête la première dans le puits. Sous l'effet de l'intense chaleur, vous perdez connaissance et c'est évanoui que vous disparaissiez à tout jamais dans les bouillonnements de la lave... Rendez-vous au [321](#).

41

Les sortilèges d'attaque agissent normalement mais ne peuvent vous permettre de vous débarrasser des oiseaux maléfiques qui s'abattent sur vous en nombre sans cesse croissant. Les sortilèges de défense n'ont aucune influence sur la situation en raison de l'obscurité ; seul le sortilège de Guérison agit normalement. Les sortilèges divers, à l'exception de l'Incandescence, n'ont aucune influence sur la situation. Rendez-vous au [123](#). En revanche, si vous avez fait appel à l'Incandescence, rendez-vous au [83](#).

42

Si vous avez déjà réussi à échapper au gang d'esclaves, rendez-vous au 24. Dans le cas contraire, vous vous éveillez d'un horrible cauchemar dans une situation encore plus terrifiante ! Vos pieds sont enchaînés et vous n'êtes plus revêtu que d'un pagne crasseux ; tous vos objets personnels ont été confisqués (n'oubliez pas de les rayer de votre *Feuille d'Aventure*). Le Maître du Feu a décidé d'agrandir les quartiers réservés aux Orques et vous faites désormais partie de l'équipe d'esclaves assignée à cette tâche. Toute la journée, vous creusez la pierre au cœur de la montagne à l'aide d'une pioche (qui inflige 2 points de Dommage si vous l'utilisez pour combattre), sous le regard vigilant des Orques. Vous n'avez jamais vu plus de trois gardes à la fois, mais armés jusqu'aux dents et toujours à portée de voix de leurs semblables. Toute évasion semble donc impossible. Au cours des trop rares périodes de repos, les gardes vous apportent du pain noir et de l'eau, toujours en quantités insuffisantes, et vous devez lutter âprement avec les autres esclaves pour la moindre miette de nourriture. La nuit, enchaîné à des anneaux de fer fixés dans

le mur, il vous est impossible de dormir en raison des grognements et des gémissements de vos compagnons d'infortune... Rendez-vous au [129](#).

43

Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total d'ENDURANCE, rendez-vous au [7](#). Sinon, vous perdez prise et votre chute vous inflige 2 points de Dommage. Rendez-vous au [495](#).

44

Deux ORQUES HAB : 1 END : 8 Déf. + 1

Chaque Orque inflige 3 points de Dommage. Si vous désirez jeter un sortilège, écrivez son nom et rendez-vous au [8](#). Si vous souhaitez prendre la fuite, rendez-vous au [158](#). Si vous sortez vainqueur, rendez-vous au [197](#). Si vous perdez connaissance rendez-vous au [363](#).

45

Lancez deux dés. Si le résultat est impair, vos recherches sont interrompues par l'arrivée d'un Orque, attiré par le bruit que vous faites (notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au 249). Si le résultat est pair, vous découvrez une porte dérobée dans le mur nord, que vous ouvrez sans difficulté. Si vous revenez à ce paragraphe après avoir vaincu l'Orque, vous pouvez vous emparer de sa cuirasse, de son sabre ou de sa bourse contenant 2 pièces d'or (notez ces acquisitions sur votre *Feuille d'Aventure*). Si vous décidez de franchir la porte dérobée, rendez-vous au [203](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [428](#).



Tandis que vous réfléchissez, une porte s'ouvre derrière vous, laissant apparaître un Orque. A votre vue, il pousse un grognement de surprise, puis dégaine son épée et donne l'alarme. Aussitôt, vous entendez, derrière les autres portes, des bruits de course et des cliquètements d'armes en réponse à son appel. Si vous désirez prendre la fuite, rendez-vous au [204](#). Si vous souhaitez attaquer l'Orque, rendez-vous au [158](#). Si vous préférez lui jeter un sortilège, écrivez son nom et rendez-vous au [273](#).

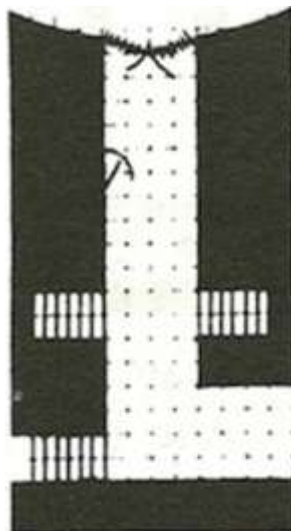


47

Le Maître du Feu éclate d'un rire tonitruant en tapant dans ses mains. « Alors comme ça, tu refuses de combattre ? » Malheureusement, vos adversaires, eux, n'ont pas les mêmes réticences que vous. Une grille en fer s'ouvre derrière vous et deux Loups, féroces et affamés, se précipitent. Rendez-vous au [254](#) et débutez le combat à l'étape n° 5.

48

Vous vous retrouvez au pied d'une volée de marches, dans un passage nord-sud. Au nord, le passage est barré par une grille en fer devant laquelle sont assis deux Orques, absorbés dans une discussion véhémement. En face de vous, vous apercevez un deuxième escalier, tandis qu'au sud vous découvrez l'entrée d'une deuxième galerie orientée vers l'est. Devant vous, sur la gauche et à mi-chemin de la grille, se trouve une porte. Si vous décidez de gravir le premier escalier, rendez-vous au [260](#). Si vous souhaitez ramper jusqu'à l'escalier d'en face, rendez-vous au [163](#). Si vous désirez jeter un sortilège aux deux Orques, écrivez son nom et rendez-vous au 71. Si vous choisissez d'attaquer par surprise, rendez-vous au [148](#). Si vous décidez de ramper jusqu'à la grille à l'insu des Orques, rendez-vous au [191](#). Enfin, si vous préférez ramper en direction de la deuxième galerie, rendez-vous au [202](#).



49

L'Orque vous attaque malgré votre tentative de conciliation. Notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [249](#), où vous débuterez le combat à l'étape n° 5. Si vous revenez à ce paragraphe après avoir vaincu l'Orque, vous pouvez vous emparer de sa cuirasse, de son sabre et de sa bourse contenant 2 pièces d'or (inscrivez ces acquisitions sur votre *Feuille d'Aventure*). Rendez-vous au [372](#).

50

Le bruit de votre pioche sur la terre rocailleuse réveille les autres prisonniers, dont les cris de surprise se transforment bientôt en hurlements de rage lorsqu'ils comprennent que vous allez vous échapper sans vous soucier d'eux. Attirés par le vacarme, les gardes se ruent dans la cellule et s'emparent de vous. Vous perdez connaissance sous leurs coups féroces... Lorsque vous revenez à vous, vous êtes de nouveau enchaîné au mur. Rendez-vous au [135](#).

51

Le sortilège cesse d'agir avant que vous ayez atteint le fond. Rendez-vous au [111](#).

52

Vous suivez le passage jusqu'à la caverne pourvue de deux issues, l'une à l'ouest, l'autre au nord. Au milieu de la caverne, vous apercevez un impressionnant Serpent à tête humaine. La créature baigne dans une étrange flamme orangée et, à votre grande surprise, elle vous adresse la parole. «Je suppose que le Maître du Feu t'a envoyé quérir ses précieux talismans?» Si vous répondez par l'affirmative, rendez-vous au [351](#). Si vous préférez répondre non, rendez-vous au [384](#). Si vous décidez d'attaquer le Serpent, rendez-vous au [419](#). Si vous souhaitez jeter un sortilège, écrivez son nom et rendez-vous au [453](#). Si vous préférez prendre la fuite, rendez-vous au [419](#).

53

La porte s'ouvre à toute volée et vous faites irruption dans la pièce. Au même instant, un Orque de taille impressionnante se redresse d'un bond dans son lit et se précipite à l'attaque. Rendez-vous au [403](#) et débutez le combat à l'étape n° 5.

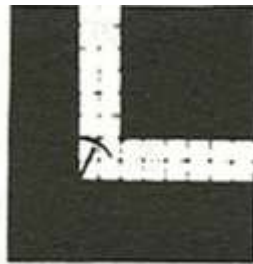
54

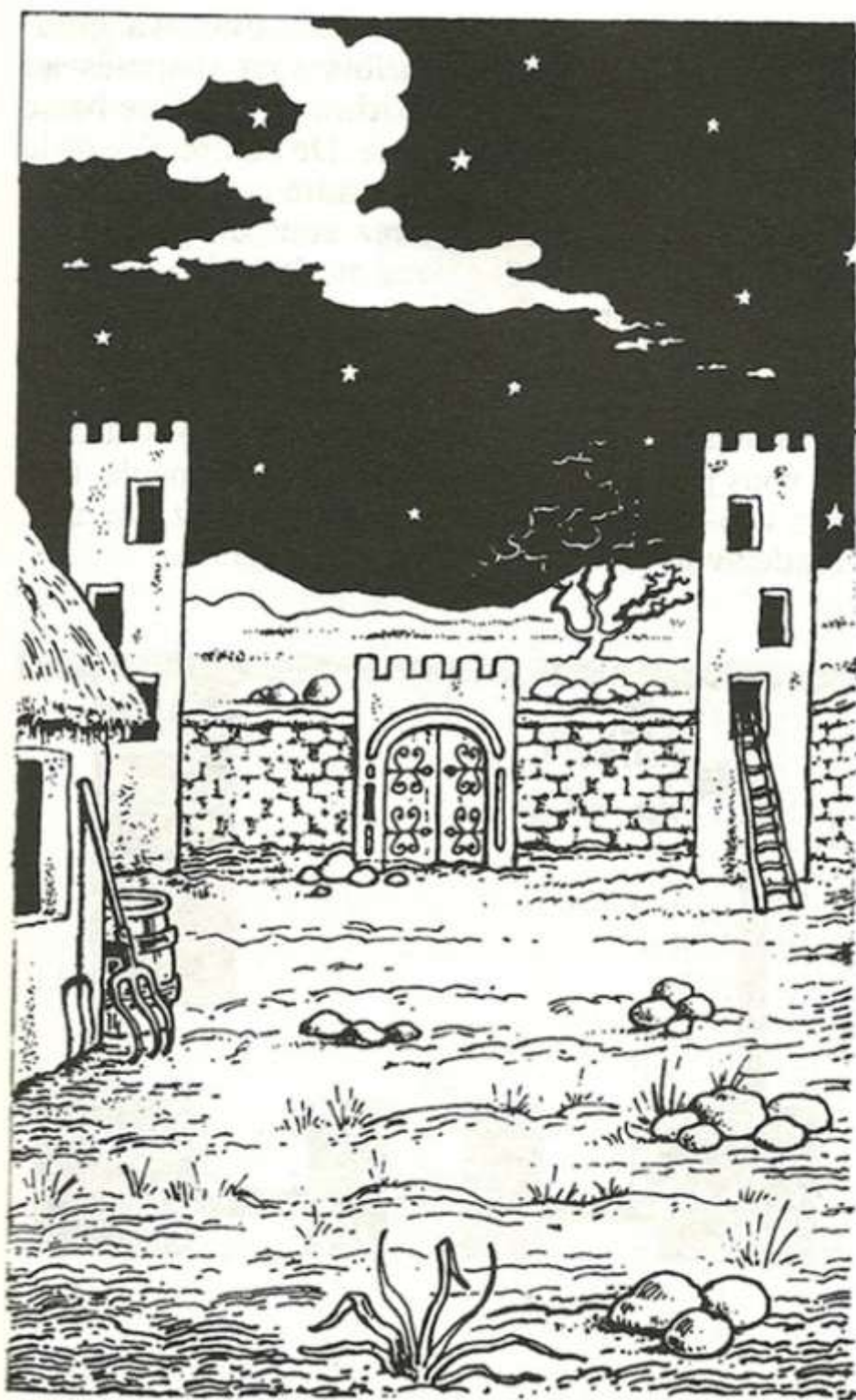
GLADIATEUR SANS ARME HAB : 5 end : 5

Le gladiateur inflige 1 point de Dommage. Si vous désirez lui jeter un sortilège, écrivez son nom et rendez-vous au [455](#). Si vous sortez vainqueur, rendez-vous au [236](#). Si vous perdez connaissance, vous vous réveillez aux pieds du Maître du Feu (rendez-vous au [363](#)).

55

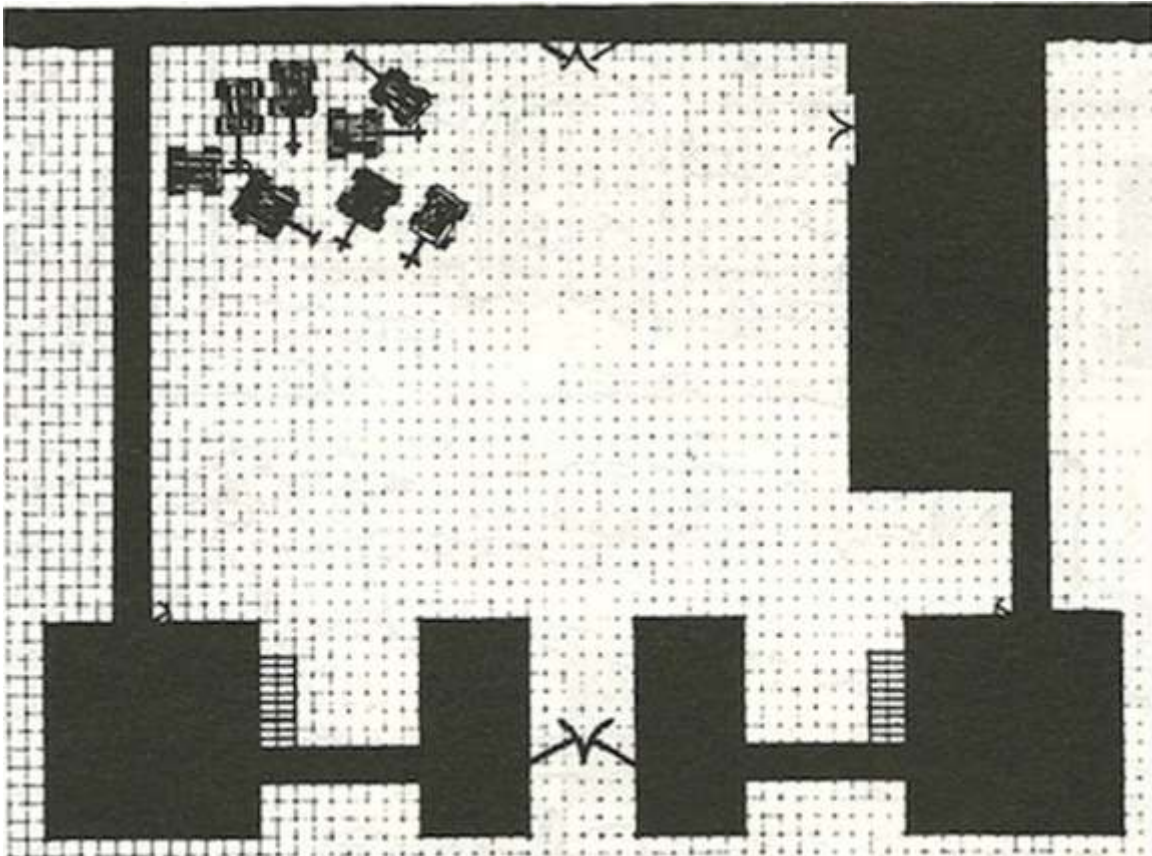
Vous vous retrouvez à l'angle de deux passages, l'un orienté vers le nord, l'autre vers l'est. A votre gauche se trouve une porte. Quelques mètres plus loin, à l'est, vous apercevez les premières marches d'un escalier, tandis qu'au nord le passage est bordé de plusieurs portes. Si vous désirez aller vers le nord, rendez-vous au [143](#). Si vous souhaitez vous diriger vers le nord tout en sondant les murs à la recherche de portes dérobées, rendez-vous au [171](#). Si vous choisissez d'emprunter le passage orienté vers l'est, rendez-vous au [78](#). Si vous décidez d'aller vers l'est tout en sondant les murs, rendez-vous au [157](#). Si vous préférez franchir la porte à gauche, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [345](#).





56 De l'autre côté de la cour, un corps de garde est encadré par deux hautes tours de guet.

Vous vous tenez à l'extrémité nord de la cour intérieure, devant deux autres grilles en fer qui barrent l'accès à la forteresse proprement dite. Au nord-ouest, une dizaine de chariots sont disposés au hasard, en face d'un long bâtiment à toiture basse qui sert apparemment d'écurie. De l'autre côté de la cour, un corps de garde est encadré par deux hautes tours de guet. Si vous désirez vous diriger vers le corps de garde, rendez-vous au [395](#). Si vous souhaitez vous approcher des chariots, rendez-vous au [422](#). Si vous décidez de diriger vos pas vers l'écurie, rendez-vous au [456](#). Si vous choisissez d'utiliser le Sésame afin d'ouvrir les grilles, rendez-vous au [342](#). Si vous préférez les ouvrir d'un coup d'épaule, rendez-vous au [158](#). Enfin, si vous possédez une clef, rendez-vous au [91](#).



57

Vous remarquez que le miroir est monté sur charnière et vous le faites pivoter. Un escalier en colimaçon disparaît dans les profondeurs. Si vous désirez l'emprunter, rendez-vous au [227](#). Sinon, rendez-vous au [366](#).



58

Votre sortilège agit à la perfection, mais vous découvrez avec surprise que l'Orque avait trois compagnons, également armés jusqu'aux dents. Vous ne les aviez pas vus par le judas, car ils étaient assis juste en dessous. L'un d'eux se précipite sur un cordon et sonne l'alarme. Rendez-vous au [39](#).

59

Si vous êtes en possession de l'amulette du Maître du Feu, rendez-vous au [98](#). Sinon, rendez-vous au [131](#).

60

Si vous avez vaincu le Lion dans sa cage, rendez-vous au [172](#). Si vous l'avez affronté dans l'arène, la foule se lève pour vous applaudir et le Maître du Feu en personne vient vous féliciter. «Tu t'es bien battu, guerrier ! Tu seras donc transféré dès aujourd'hui dans des quartiers plus agréables. » Dix Orques pénètrent dans l'arène et vous désarment, puis vous escortent le long d'un passage orienté vers le nord. Rendez-vous au [132](#).

61

Vous avancez dans la galerie d'un pas décidé. Soudain, vous posez le pied sur une trappe et vous tombez dans une pièce faiblement éclairée. Votre chute vous inflige 2 points de Dommage. Encore étourdi, vous relevez la tête pour découvrir que vous êtes entouré d'Orques. Ils sont tous assoupis, à l'exception de deux d'entre eux, que votre arrivée intempestive a réveillés et qui se précipitent sur vous, l'arme au poing. Rendez-vous au [265](#).

62

Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total d'**HABILETÉ**, votre chute ne vous inflige que 2 points de Dommage. S'il est supérieur à ce total, elle vous en inflige 6. Si vous avez sauté dans la cour, rendez-vous au [158](#). Si vous avez sauté de l'autre côté, rendez-vous au [134](#).

63

Vous suivez le chemin qui mène à la caverne, et dont le sol est jonché d'ossements. Soudain retentit un bruit à vous glacer le sang et vous vous retournez d'un bond face à un Scorpion Géant, prêt à vous frapper de son dard. Notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [407](#). Si vous revenez à ce paragraphe après avoir vaincu le Scorpion, rendez-vous au [166](#).

64

L'attention de Farak se concentre maintenant sur vous ; en dehors de cela, votre sortilège semble n'avoir que peu d'effets... Rendez-vous au [258](#).

65

La porte s'ouvre sur une pièce confortablement installée. Dans l'angle se trouve un lit aux draps propres, à côté duquel est posée une cuvette d'eau. Vous devinez que cette chambre sert aux

gladiateurs entre deux affrontements dans l'arène, mais elle est inoccupée pour le moment. Si vous désirez dormir ici, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [85](#). Sinon, rendez-vous au [409](#).



66

Votre course éperdue surprend les gardes, mais ils se ressaisissent vite et sonnent l'alarme. Vous n'avez gagné que peu de terrain lorsqu'ils se lancent à votre poursuite à cheval. Allez-vous vous cacher (rendez-vous au [186](#)) ou affronter les Orques (rendez-vous au [219](#)) ?

67

Lancez deux dés. Si le résultat est supérieur à votre total d'**HABILETÉ**, les Orques vous retrouvent et vous attaquent sans sommation. Notez le numéro de ce paragraphe, rendez-vous au [451](#) et débutez le combat à l'étape n° 5. Si le résultat est inférieur ou égal à ce total, rendez-vous au [242](#). Si vous revenez à ce paragraphe après avoir vaincu les Orques, vous pouvez vous emparer de leur cotte de mailles, de leur épée et de leur bourse, contenant en tout 19 pièces d'or (inscrivez ces acquisitions sur votre *Feuille d'Aventure*) puis rendez-vous au [242](#).

68

Grâce à la rapidité de vos réflexes, vous pouvez vous mettre en sécurité avant que le bloc de pierre ne touche le sol. Rendez-vous au dernier paragraphe dont vous avez noté le numéro.

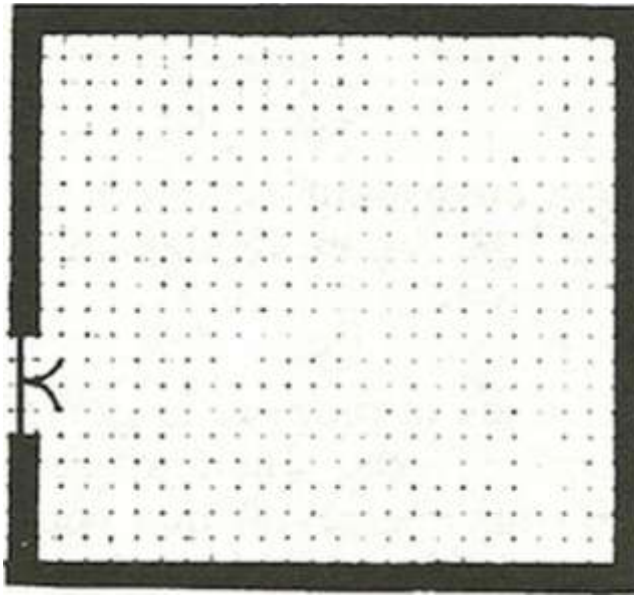
69

Vous vous précipitez dans la caverne du Dragon, précédant de peu la coulée de lave. Votre tentative semble vouée à l'échec car le flot gagne peu à peu sur vous... Soudain, vous vous rendez compte qu'il vous reste encore une chance. Vous souvenant que le Dragon vous a appelé « Maître » la dernière fois que vous avez traversé sa caverne, vous lui ordonnez d'un ton sans réplique de vous prendre sur son dos. Il obéit aussitôt et vous bondissez sur la terrifiante créature, non sans avoir prélevé, au passage, un coffret rempli de bijoux dans son trésor. « Vers le nord ! » criez-vous d'une voix suraiguë. Avec un grognement, le Dragon bat des ailes et s'élève lourdement au-dessus du sol, avant de piquer droit sur la cheminée naturelle qui s'ouvre dans le plafond de la caverne. Félicitations ! Rendez-vous au [500](#).

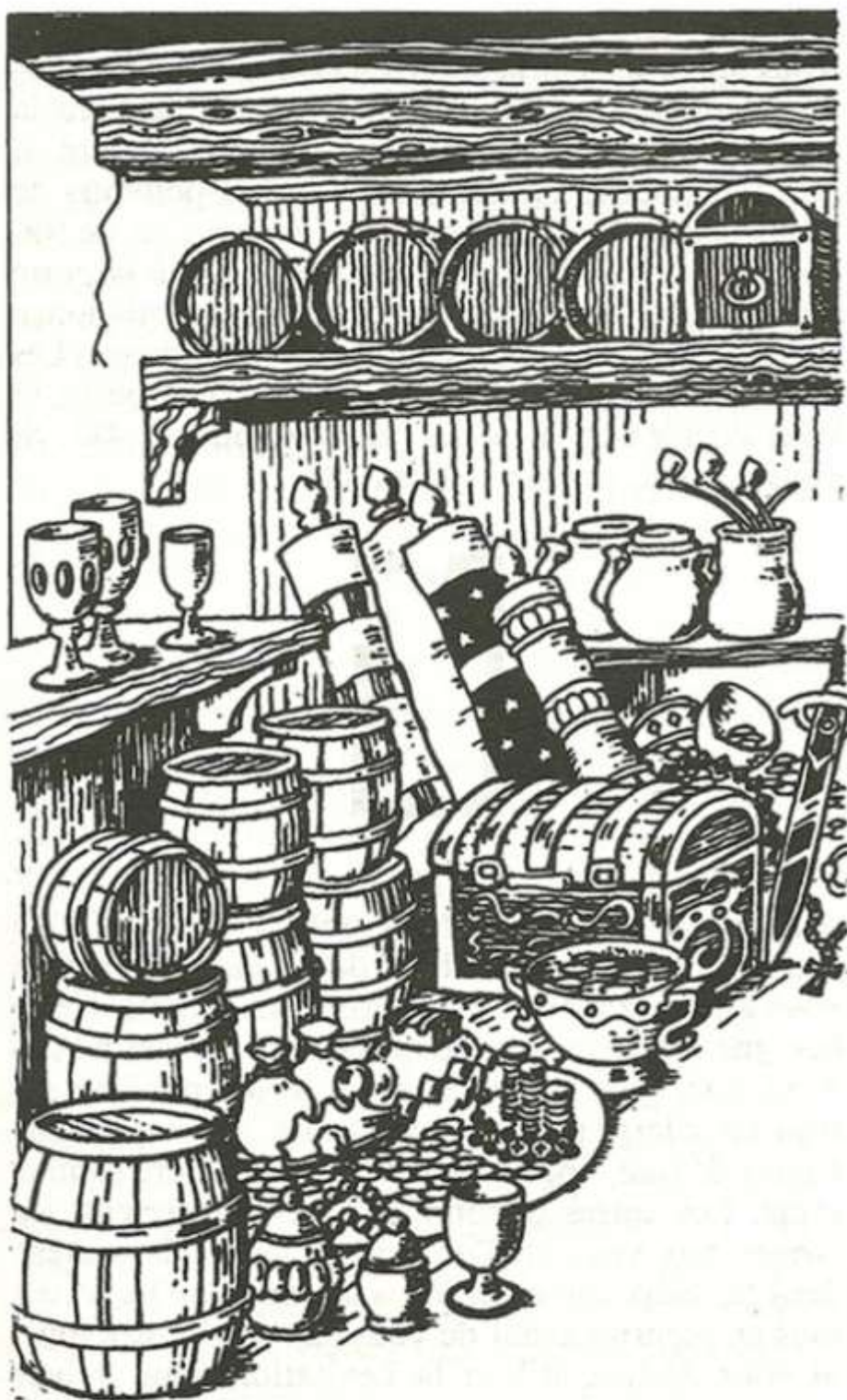
70

Vous vous réveillez dans une étroite cellule dépourvue de porte. La seule ouverture, dans le plafond, est fermée par une solide grille en fer. En voulant vous redresser, - vous constatez que la grille est trop basse pour vous permettre de tenir debout. Vous empoignez alors les barreaux et vous les secouez dans le vain espoir de les desceller. Découragé, vous vous laissez tomber à terre, lorsque le visage hideux d'un Orque apparaît au-dessus de vous. « Tu t'es enfin décidé à te réveiller, Maître Marchand ? Il était temps ! grogne-t-il d'un air narquois. On a fait un bon somme, j'espère, parce qu'à partir de maintenant, finie la belle vie ! Tu vas travailler comme esclave pour les Orques de la Main de Feu. Je suis Malgar, le chef de la tribu. Mon dernier esclave a survécu deux mois. Avec un peu de chance, tu réussiras peut-être à battre le record ! » Sur ces mots, il s'éloigne avec un ricanement sardonique et vous abandonne à vos tristes pensées. Mais le répit n'est que de courte durée... Rendez-vous au [276](#).

Tous les sortilèges, à l'exception de Vade Rétro, agissent normalement. Cependant, les sortilèges divers n'ont aucune influence sur la situation. Dans tous les cas, rendez-vous au [148](#). Le Leurre n'agit que si vous êtes déjà Invisible. Si tel est le cas, les Orques sont victimes de votre stratagème (rendez-vous au [179](#)). Sinon, rendez-vous au [148](#).



Vous pénétrez dans un grand entrepôt où s'amoncelle tout ce que le Maître du Feu a pris aux caravanes qui ont eu l'imprudence de s'aventurer trop près de ses terres. Un ordre parfait règne dans cette pièce, où des piles de tissus côtoient des jarres d'épices et de vin, des coffres regorgeant de métaux précieux et non précieux, une multitude d'objets en cristal et des armes de toutes sortes. La seule issue est une porte à double battant dans le mur ouest. Si vous désirez dormir ici, notez le numéro de ce paragraphe, lancez deux dés et rendez-vous au [388](#). Si vous souhaitez sonder les murs à la recherche de portes dérobées, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [365](#). Si vous décidez de fouiller la pièce, rendez-vous au [400](#). Si vous préférez emprunter la porte, rendez-vous au [110](#).



72 Dans le grand entrepôt s'amoncelle tout ce que le Maître du Feu a pris aux caravanes.

73

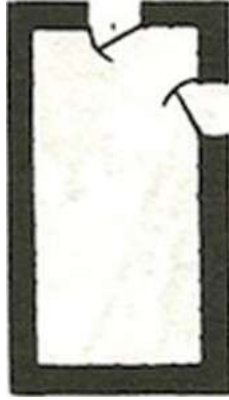
Malheureusement, la porte est solidement verrouillée. Si vous possédez des clefs, rendez-vous au [136](#). Si vous souhaitez utiliser le Sésame, rendez-vous au [96](#). Si vous préférez l'ouvrir d'un coup d'épaule, rendez-vous au [198](#). Si vous décidez de faire autre chose, rendez-vous au [46](#).

74

Si Farak vous a envoyé auprès du Serpent Ardent, rendez-vous au [223](#). Sinon, rendez-vous au [10](#).

75

Vous pénétrez dans la pièce et la porte se referme sans bruit derrière vous. Quelques secondes vous suffisent pour vous apercevoir que vous vous trouvez dans le harem du Maître du Feu ! Heureusement, votre arrivée passe inaperçue car toutes les esclaves sont endormies. Vous réveillez doucement l'une d'elles tout en plaquant votre main sur sa bouche. Vous lui expliquez à voix basse la raison de votre présence et vous lui demandez d'en avertir ses compagnes. Le harem ne comporte que deux issues : deux lourdes portes en fer, l'une dans le mur nord, l'autre dans le mur est. Elles sont verrouillées, même si, étrangement, elles n'ont pas de serrure. Vous apprenez par la jeune esclave que les appartements du Maître du Feu se trouvent derrière la porte nord. Cependant, avant de les atteindre, il faut traverser la Fontaine de Vie. Les pouvoirs de Farak sont si puissants qu'ils lui permettent de traverser cette fontaine sans risques. Quant à la porte du mur est, elle ouvre sur un passage qui longe l'arène jusqu'à l'extérieur de la forteresse. Les esclaves vous supplient de leur ouvrir cette porte. Si vous décidez de les aider, rendez-vous au [477](#). Si vous refusez, rendez-vous au [443](#).



76

A coups de pioche, vous parvenez à libérer l'un de vos compagnons d'infortune de ses chaînes et vous vous attaquez à celles des autres prisonniers. Cette besogne achevée, vous commencez à creuser à l'endroit que vous aviez repéré et vous ménagez un trou assez large pour vous y faufiler. Ainsi que vous l'aviez deviné, vous surplombez une rivière souterraine. Les autres prisonniers vous remercient, les larmes aux yeux et, l'un après l'autre, ils sautent dans les eaux sombres. Vous attendez qu'ils soient tous en sécurité avant de vous élancer à votre tour. Si vous désirez utiliser la Lévitacion pour freiner votre chute, rendez-vous au [181](#). Sinon, rendez-vous au [207](#).

77

Le Maître du Feu bondit sur ses pieds et pointe sur vous un doigt tremblant de rage. « Je vais Rapprendre à obéir ! » aboie-t-il. Soudain, les grilles situées sous sa loge s'ouvrent à toute volée et laissent passer une dizaine d'Orques qui se précipitent sur vous. Le Maître du Feu leur ordonne de vous désarmer. Si vous désirez jeter un sortilège aux Orques, écrivez son nom et rendez-vous au [116](#). Si vous souhaitez jeter un sortilège au Maître du Feu, écrivez son nom et rendez-vous au [162](#). Si vous décidez de vous défendre, rendez-vous au [218](#). Si vous préférez baisser les armes, rendez-vous au [287](#).

78

Le sol se dérobe sous vos pieds et vous tombez lourdement dans la pièce de dessous. Votre chute vous inflige 3 points de Dommage. Vous secouez la tête, étourdi, lorsqu'un rugissement féroce retentit à votre gauche. Faisant volte-face, vous apercevez un Lion, prêt à vous attaquer. Rendez-vous au [241](#) et débutez le combat à l'étape n° 5.

79

Si les Orques réunis dans cette pièce sont toujours en vie, lancez deux dés. Si le résultat est supérieur à votre total d'**HABILETÉ**, ils vous entendent et se lancent à l'attaque sans hésiter. Rendez-vous au [44](#) et débutez le combat à l'étape n° 5. Sinon, vous arrivez au pied d'un escalier en colimaçon, dans le coin sud-est de la pièce. Dans l'angle opposé, vous apercevez une trappe dans le sol. La porte de la tour se trouve, quant à elle, dans le mur le plus proche du corps de garde. Si vous désirez vous approcher de la trappe, rendez-vous au [114](#). Si vous souhaitez gravir l'escalier, rendez-vous au [494](#). Si vous décidez de sortir de la tour, rendez-vous au [209](#). Si les Orques sont toujours en vie et que vous voulez les attaquer, rendez-vous au [44](#). Si vous préférez jeter un sortilège, écrivez son nom et rendez-vous au [8](#).

80

Si la Pierre de Feu ou l'amulette du Maître du Feu sont en votre possession, rendez-vous au [360](#). Sinon, les Gardes de la Mort vous attaquent. Rendez-vous au [285](#) et débutez le combat à l'étape n° 5.

81

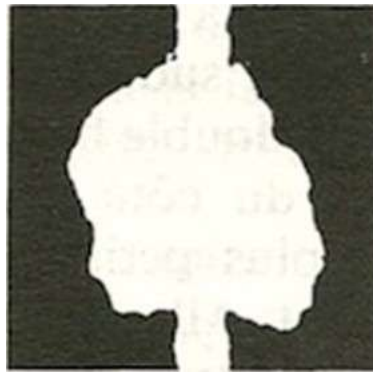
Votre bras étant toujours solidement maintenu, vous ne parvenez pas à jeter votre sortilège correctement, ce qui ne vous empêche pas de perdre les points de **POUVOIR** correspondants. Rendez-vous au [482](#) et reprenez le combat à l'étape n° 5.

82

En traversant la pièce sur la pointe des pieds, vous trébuchez sur une épée appuyée contre un lit. Les Orques se réveillent en sursaut et donnent aussitôt l'alarme. Si vous désirez les affronter, rendez-vous au [158](#). Si vous souhaitez jeter un sortilège, écrivez son nom et rendez-vous au [273](#). Si vous vous précipitez par la porte vers l'ouest, rendez-vous au [435](#). Si vous préférez fuir vers Test, rendez-vous au [46](#).

83

La lumière éblouissante aveugle les oiseaux, ce qui vous permet de traverser la caverne sans risques. Vous remarquez au passage que les murs sont couverts de nids, pour la plupart occupés par de grands oiseaux au bec acéré. Allez-vous vous diriger vers le sud (rendez-vous au [137](#)) ou vers le nord (rendez-vous au [151](#))?



84

Les Orques vous mènent à une étroite cellule plongée dans l'obscurité ; une lourde grille donne sur l'arène. Après avoir déverrouillé la serrure, ils vous poussent à l'intérieur et referment la porte derrière vous en lançant des ricanements sauvages. A travers les barreaux, vous pouvez suivre les combats qui se déroulent dans l'arène. L'obscurité permet de soigner vos blessures à l'insu de tous. La grille semble être la seule issue de votre prison. Si vous souhaitez jeter un sortilège au Maître du Feu à travers les barreaux, écrivez son nom et rendez-vous au [162](#). Si vous préférez sonder les murs à la recherche de portes

dérobées, rendez-vous au [333](#). Si vous décidez d'attendre la suite des événements dans l'espoir de découvrir la solution appropriée, rendez-vous au [108](#).



85

Vous passez une nuit paisible, ce qui vous permet de récupérer tous vos points de **POUVOIR**. Malheureusement, votre réveil est plutôt brutal... Rendez-vous au [89](#).

86

Vous vous retrouvez dans un passage nord-sud. Une petite porte s'ouvre à gauche ; elle n'est pas fermée à clef. L'extrémité sud du passage est fermée par une porte en fer à double battant. Un peu avant celle-ci, et toujours du côté gauche, se trouvent deux autres portes plus petites, face à une autre porte à double battant. Allez-vous franchir la porte de gauche (rendez-vous au [174](#)), vous diriger vers le nord (rendez-vous au [423](#)) ou vers le sud (rendez-vous au [457](#))?



87

Vous parvenez à un croisement entre un passage est-ouest et un autre allant vers le nord. Ce dernier se divise en deux au bout de quelques mètres. En vous tournant vers l'est, vous apercevez un deuxième croisement, tandis que plus loin, à l'ouest, vous découvrez une autre intersection. Allez-vous vous diriger :

Vers le nord

Rendez-vous au [127](#)

Vers l'est

Rendez-vous au [10](#)

Vers l'ouest

Rendez-vous au [154](#)



88

La porte s'ouvre à toute volée, laissant passer un Orque grimaçant revêtu d'une cotte de mailles et brandissant une épée à la lame affilée. Il se précipite sur vous sans hésiter. Rendez-vous au [403](#).

89

La porte s'ouvre en grinçant et laisse entrer une dizaine d'Orques à la démarche pesante. Ils vous maîtrisent sans vous laisser le temps de réagir et vous traînent devant le Maître du Feu. Rendez-vous au [363](#).

90

Vous parvenez à voler la clef (notez que vous êtes en possession de la clef de la cour, au garde, qui quitte votre cellule sans s'apercevoir de rien. Tendrant l'oreille, vous l'écoutez s'éloigner et, le silence revenu, vous gravissez les marches pour essayer la clef dans la serrure. Rendez-vous au [125](#).

91

Si vous possédez la clef de la cour, rendez-vous au [342](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [56](#).

92

La lourde porte est solidement verrouillée. Aucune clef ne l'ouvre et vous n'en trouvez aucune autre. Si vous vous désintéressez de cette porte, rendez-vous au [366](#). Si vous souhaitez faire appel au Sésame, rendez-vous au [159](#). Si vous préférez tenter de l'ouvrir d'un coup d'épaule, rendez-vous au [284](#).

93

Tandis que vous vous penchez au-dessus du corps inanimé du geôlier, dix Orques se précipitent et vous maîtrisent. Ils vous entraînent de nouveau dans l'arène et vous jettent brutalement sur le sol, devant la loge de Farak, le Maître du Feu. Si vous avez terrassé le geôlier à l'aide de l'Énergie Pure, rendez-vous au [231](#). Sinon, rendez-vous au [324](#).

94

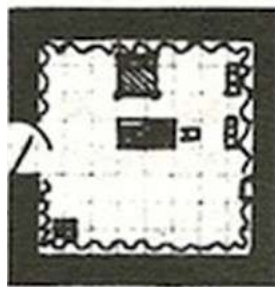
Vous collez l'oreille à la porte et vous entendez les ronflements des occupants ainsi que des mots étranges, murmurés dans la langue des Orques. Rendez-vous au [179](#).

95

Si vous avez sauté dans la cour, rendez-vous au [209](#). Si vous avez sauté de l'autre côté, rendez-vous au [134](#).

96

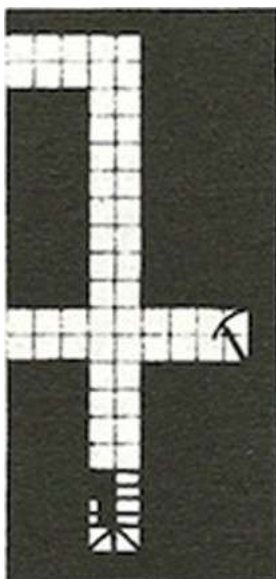
Vous pénétrez dans une chambre à coucher richement meublée d'un lit à colonnades, d'une table en bois massif et de deux coffres en marqueterie. Sur la table, un coffret incrusté de pierres précieuses est posé auprès d'un plat contenant un gigot de mouton, une miché de pain et un pichet de vin. Les murs sont tendus de lourdes tapisseries, et celui de droite est orné d'un miroir en pied. Le sol dallé est recouvert d'un épais tapis de laine, mais vous découvrez, dans l'angle sud-ouest de la pièce, un puits profond fermé par une grille en fer. Un Orque d'apparence patibulaire est étendu sur le lit et laisse entendre des ronflements tonitruants. Si vous désirez l'attaquer pendant son sommeil, votre premier coup porte automatiquement (rendez-vous au [461](#)). Si vous souhaitez jeter un sortilège, écrivez son nom et rendez-vous au [438](#). Si vous décidez d'examiner le coffret, rendez-vous au [280](#). Si vous choisissez d'examiner les coffres, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [337](#). Enfin, si vous préférez quitter la pièce, rendez-vous au [323](#).



97

Au croisement de quatre passages étroits, grossièrement taillés, vous apercevez au sud un escalier en colimaçon, à l'est une porte en bois, tandis qu'à l'ouest, après une deuxième intersection, un rougeoiement intense trouble l'obscurité. Le dernier passage,

orienté vers le nord, s'incurve vers l'ouest après quelques dizaines de mètres. Allez-vous vous diriger vers le nord (rendez-vous au [429](#)), vers le sud (rendez-vous au [227](#)), vers l'ouest (rendez-vous au [130](#)) ou vers l'est (notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [345](#)) ?



98

Dès que vous pénétrez dans la pièce, le cristal se met à palpiter de plus en plus vite et son éclat se fait plus intense. Soudain, une vue panoramique des environs de la forteresse du Maître du Feu est projetée sur les murs de la pièce. Dans le même temps, des flammes apparaissent, au milieu desquelles s'élève une créature terrifiante : un Démon de Feu de plus de quatre mètres ! Ce dernier pose sur vous un regard empreint de méchanceté et lance d'une voix caverneuse : « Ainsi, j'ai un nouveau maître. Grogarak attend tes ordres, Maître du Feu ! Commande-moi et j'obéirai ! » Puis il ajoute d'un ton rusé : « ou peut-être accepteras-tu de libérer Grogarak des liens qui le retiennent à ce monde et de le laisser retourner dans le Domaine des Flammes? » Si vous décidez de vous approprier le pouvoir du Maître du Feu, rendez-vous au [379](#). Si vous préférez dire à Grogarak que vous désirez détruire le pouvoir du Maître du Feu à tout jamais, rendez-vous au [414](#).

99

Si vous avez fait appel à l'Invisibilité, les Orques fouillent la pièce sans succès et vous laissent seul (rendez-vous au [242](#)). Si vous avez utilisé un autre sortilège, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [487](#). Si vous revenez à ce paragraphe après avoir vaincu les Orques, vous pouvez vous emparer de leur cote de mailles, de leur épée et de leur bourse contenant, au total, 19 pièces d'or. N'oubliez pas d'inscrire vos acquisitions sur votre *Feuille d'Aventure*, puis rendez-vous au [242](#). En revanche, s'il n'y a aucun Orque dans la pièce, rendez-vous au [242](#).

100

Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [259](#). Sinon, rendez-vous au [398](#).

101

Après quelques jours de privations, vous avez réussi à constituer une réserve suffisante et vous êtes maintenant prêt à tenter une évasion, d'autant plus que vous avez eu la chance de trouver un poignard dissimulé dans les fontes d'une selle (notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*). Votre geôlier vient à peine de vous reconduire à votre cellule et s'apprête à vous enfermer à double tour. Si vous désirez attaquer l'Orque, rendez-vous au [288](#). Si vous souhaitez jeter un sortilège, écrivez son nom et rendez-vous au [322](#). Si vous voulez tenter de lui voler sa clef, rendez-vous au [364](#). Si vous préférez attendre son départ pour agir, rendez-vous au [399](#).

102

Vous parvenez à l'intersection de deux passages, l'un orienté du nord au sud, l'autre vers l'est. Au nord et à l'est, ces passages aboutissent à des cavernes, tandis qu'au sud la galerie s'incurve vers l'est au bout d'une dizaine de mètres. Allez-vous vous diriger :

Vers le nord

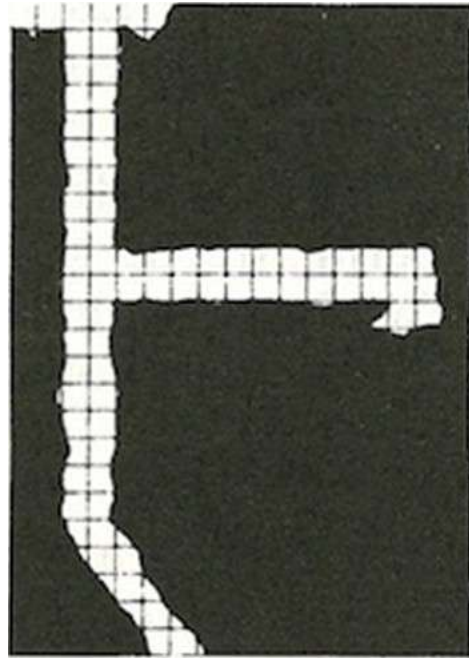
Rendez-vous au [137](#)

Vers le sud

Rendez-vous au [127](#)

Vers Test

Rendez-vous au [63](#)



103

Lancez deux dés. Si le résultat est supérieur à votre total d'**HABILETÉ**, vos doigts se referment sur le vide, à quelques centimètres de l'amulette (rendez-vous au [258](#)). S'il est inférieur ou égal à ce total, vous parvenez à vous saisir de l'amulette, tout en repoussant Farak dans sa chambre. Farak y a regroupé les plus beaux objets de son trésor de guerre. Elle est en outre pourvue de deux portes, l'une dans le mur est, l'autre dans le mur ouest. Rendez-vous au [167](#).

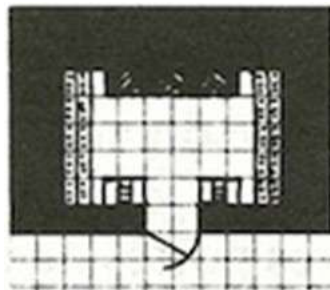
104

Deux jours plus tard, vous êtes choisi pour faire partie de l'équipe chargée d'égaliser les murs d'une pièce par ailleurs terminée. Vous vous attellez donc à la tâche sous l'œil vigilant des gardes mais, la fatigue aidant, l'un de vos coups de pioche

rebondit sur le mur et votre outil va sa planter dans la terre. Vous le dégagez d'un coup sec, et du trou vous parvient soudain le murmure d'une rivière souterraine. Vous bouchez rapidement l'orifice d'une grosse pierre, avant d'être surpris par l'un de vos geôliers. A la fin de la journée, les gardes vous enchaînent, comme d'habitude, au mur de votre cellule. Si vous désirez utiliser le Sésame pour vous libérer de vos chaînes et creuser un tunnel jusqu'à l'endroit que vous avez découvert, rendez-vous au [50](#). Si vous souhaitez vous libérer à l'aide du Sésame et vous servir de votre pioche pour délivrer les autres prisonniers et leur permettre de s'enfuir avec vous, rendez-vous au [76](#). Si vous préférez attendre la suite des événements, rendez-vous au [135](#).

105

La nature des armures et des armes empilées dans cette pièce vous permet de deviner aisément que vous vous trouvez dans l'armurerie de la tribu des Orques. Vous découvrez là des cottes de mailles, des cuirasses, des boucliers, des épées, des sabres et des poignards. Si vous désirez emporter l'un de ces objets, inscrivez-le sur votre *Feuille d'Aventure*. Si vous souhaitez dormir ici, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [388](#). Si vous préférez quitter la pièce, rendez-vous au [21](#).



106

Vous tentez de bondir à l'abri avant que le bloc de pierre n'atteigne le sol mais vous glissez maladroitement et vous vous écroulez par terre. Vous n'avez que le temps de maudire votre malchance avant de disparaître à jamais sous trente tonnes de roche... Rendez-vous au [321](#).

107

Si vous désirez dormir ici, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [257](#). Sinon, allez-vous sortir par la porte est (rendez-vous au [154](#)) ou la porte ouest (rendez-vous au [396](#)) ?

108

La grille s'ouvre et vous êtes entraîné dans l'arène une fois de plus. Vous étreignez nerveusement vos armes lorsqu'une deuxième porte grillée, à l'autre bout de l'arène, tourne lentement sur ses gonds et laisse échapper un Lion rendu furieux par la faim.

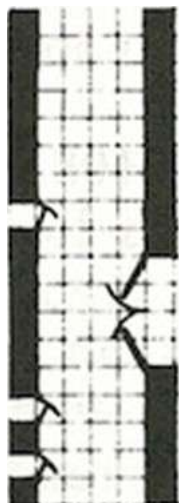
Il rugit sauvagement et se lance à l'attaque. Rendez-vous au [241](#).

109

Lancez deux dés. Si le résultat est impair, les Orques refusent de vous croire (rendez-vous au [148](#) et débutez le combat à l'étape n° 5). Si le résultat est pair, les Orques vous croient et retournent à leur poste (rendez-vous au [432](#)).

110

Dans un couloir orienté du nord au sud, une porte à double battant s'ouvre à droite. Vers le sud, vous apercevez deux autres portes de taille plus modeste, sur la gauche. Vers le nord, vous découvrez une troisième porte, de mêmes dimensions, également à gauche. Si vous désirez aller vers le nord, rendez-vous au [220](#). Si vous préférez le sud, rendez-vous au [423](#). Si vous choisissez d'ouvrir la porte à double battant à l'aide du Sésame, rendez-vous au 72. Si vous possédez une clef et que vous voulez l'essayer dans la serrure de la porte à double battant, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [192](#). Si vous décidez d'enfoncer cette porte d'un coup d'épaule, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [126](#).



111

Vous atteignez la surface de l'eau à grand renfort d'éclaboussures. Vous remontez rapidement à l'air libre, mais constatez avec effroi que la paroi est glissante et qu'il est impossible de l'escalader. Malheureusement, vous devez mobiliser toute votre énergie pour maintenir la tête hors de l'eau et il vous est donc interdit de jeter un sortilège. Au bout de quelques heures, le froid et l'épuisement vous gagnent et vous disparaîsez à tout jamais dans les profondeurs insondables... Rendez-vous au [321](#).

112

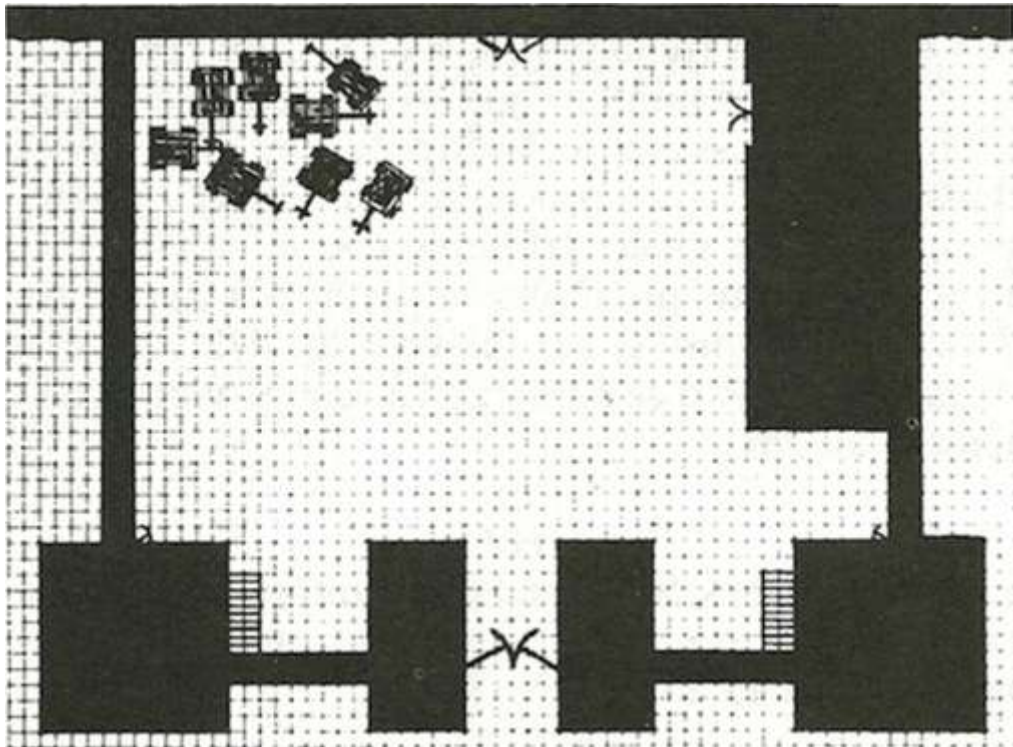
Des gradins parviennent les acclamations de la foule trépignante. Si votre adversaire était un Gladiateur ordinaire, le Maître du Feu vous félicite et vous annonce que vous allez maintenant affronter son Champion (rendez-vous au [132](#)). En revanche, si c'est au Champion que vous venez de faire mordre la poussière, le Maître du Feu vous invite dans sa loge. Il vous proclame son nouveau Champion, sous les vivats triomphants, et vous remet l'épée de votre prédécesseur. Notez-la sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [478](#). Lorsque vous reviendrez à ce paragraphe, rendez-vous directement au [281](#).

113

Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [196](#). Sinon, rendez-vous au [232](#).

114

Si les Orques de cette pièce sont toujours en vie, lancez deux dés. Si le résultat est supérieur à votre total d'HABILETÉ, ils vous entendent et vous attaquent (rendez-vous au [44](#) et débutez le combat à l'étape n° 5). S'il est inférieur ou égal à ce total, vous vous approchez d'une trappe, dans l'angle sud-ouest. Dans l'angle opposé, vous apercevez un escalier en colimaçon, à travers une arcade. La porte de la tour, quant à elle, est située dans le mur le plus proche du corps de garde. Si vous décidez de sortir par la trappe et descendre l'échelle, rendez-vous au [266](#). Si vous désirez vous diriger vers l'escalier en colimaçon, rendez-vous au [79](#). Si vous souhaitez vous approcher de la porte de la tour, rendez-vous au [209](#). Si les Orques sont toujours en vie et que vous voulez les attaquer, rendez-vous au [44](#). Si vous préférez jeter un sortilège, écrivez son nom et rendez-vous au [8](#).



115

A l'extrémité nord-est de la cour intérieure, une porte à double battant mène dans les écuries. A l'opposé, au nord-ouest, une dizaine de chariots sont disposés au hasard, tandis que devant les grilles fixées dans la falaise, à l'extrémité nord de la cour, quatre Orques montent la garde. De l'autre côté, deux tours de guet encadrent un corps de garde à l'aspect rébarbatif. Si vous désirez retourner dans les écuries, rendez-vous au [428](#). Si vous souhaitez vous diriger vers les chariots, rendez-vous au [422](#). Si vous décidez de vous approcher des grilles situées au nord, rendez-vous au [358](#). Si vous préférez aller vers le sud de la cour, rendez-vous au [395](#).

116

« Ainsi, un maître magicien est venu usurper mes pouvoirs ! » tonne le Maître du Feu depuis sa loge. « Nous savons comment traiter les aventuriers de ton espèce. » Sur ces mots, il jette un sortilège et des flammes surgissent du sol de l'arène autour de vous. Vous perdez connaissance... Rendez-vous au [24](#).



117

Vous vous retrouvez dans une galerie orientée du nord au sud. Vers le sud, elle aboutit à un deuxième passage. Vous découvrez en outre dans une niche, à droite, une petite roue en fer que vous ne pouvez manœuvrer que dans un sens. Si vous désirez aller vers le sud, rendez-vous au [417](#). Si vous souhaitez tourner la roue et vous diriger vers le nord, rendez-vous au [473](#). Si vous préférez aller vers le nord sans toucher à la roue, rendez-vous au [61](#).

118

L'Orque a le sommeil léger. Il se réveille ! Rendez-vous au [249](#) et débutez le combat à l'étape n° 5.

119

Soudain, vos muscles se raidissent, échappant à votre contrôle. Voyant cela, le Serpent Ardent se pouléche les babines et rampe vers vous sans vous lâcher des yeux... Rendez-vous au [321](#).

120

Notez le numéro de ce paragraphe. Vous vous retrouvez dans un passage orienté du nord au sud et barré, à l'extrémité sud, par une porte en fer qui semble solidement verrouillée bien qu'aucune serrure ne soit visible. Au nord, le passage aboutit à une fontaine d'eau claire au centre de laquelle vous distinguez une étrange anémone écarlate. Au-delà, un autre passage mène vers le nord. Si vous désirez faire appel au Sésame pour ouvrir la porte en fer, rendez-vous au [75](#). Si vous préférez tenter de le faire d'un coup d'épaule, rendez-vous au [35](#). Si vous souhaitez traverser la fontaine à la nage, rendez-vous au [146](#). Si vous décidez de jeter un sortilège écrivez son nom et rendez-vous au [184](#).



121

Vous renversez un cruchon à l'aspect insignifiant et vous découvrez avec stupeur qu'il dissimule une carafe d'argent

artistement ouvragée, et pleine d'un liquide capiteux dont vous buvez une gorgée. Vous récupérez aussitôt 1 point de **POUVOIR**, car vous venez de découvrir une potion magique ! Chaque gorgée vous permet de récupérer 6 points de **POUVOIR** et la carafe en contient deux. N'oubliez pas, cependant, que votre total de **POUVOIR** ne peut en aucun cas excéder le total de départ. Notez cette acquisition sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [242](#).

122

Vous avancez dans le passage d'un pas furtif; il aboutit à une petite salle de garde. A l'intérieur, un Orque revêtu d'une cotte de mailles est en train de tailler un morceau de bois. Si vous désirez l'attaquer (à l'aide de vos armes ou de vos sortilèges), rendez-vous au [183](#). Si vous préférez rebrousser discrètement chemin jusqu'au réfectoire, rendez-vous au [216](#).



123

Tandis que vous traversez la caverne, une nuée d'oiseaux maléfiques s'abat sur vous de tous côtés. Lancez deux dés. Le résultat vous indique le nombre de points de Dommage que vous inflige cette attaque. Si vous perdez connaissance rendez-vous au [321](#). Sinon, vous parvenez à rebrousser chemin et à retrouver la sécurité du passage. Rendez-vous au dernier paragraphe dont vous avez noté le numéro.

124

Si vous désirez faire appel à l'Adhérence, rendez-vous au [305](#). Sinon, lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'**HABILETÉ**, vous parvenez à escalader le mur (rendez-vous au [305](#)). S'il est supérieur à ce total, vous lâchez prise et votre chute vous inflige 2 points de Dommage (rendez-vous au [398](#)).

125

La porte s'ouvre facilement et vous pénétrez dans la cour intérieure. Rendez-vous au [209](#).

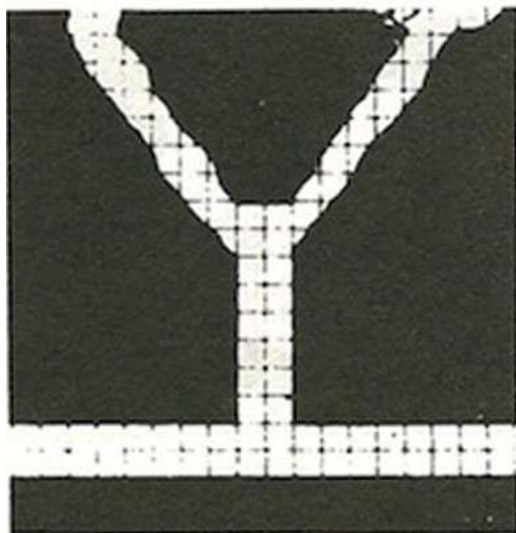
126

Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'**ENDURANCE**, la porte s'ouvre. Retournez au dernier paragraphe dont vous avez noté le numéro et faites comme si vous aviez jeté un sortilège de Sésame. S'il est supérieur à ce total, la violence de votre coup d'épaule vous inflige 2 points de Dommage. Lancez deux dés. Si le résultat est impair, rendez-vous au [89](#). S'il est pair, rendez-vous au dernier paragraphe dont vous avez noté le numéro.

127

A l'extrémité nord d'un étroit passage orienté du nord au sud, une fourche conduit d'une part au nord-est, d'autre part au nord-ouest. Après une dizaine de mètres, les deux galeries s'incurvent de nouveau vers le nord. Au sud, en revanche, le passage aboutit à une galerie plus large orientée d'est en ouest. Allez-vous vous diriger :

Vers le nord-est	Rendez-vous au 63
Vers le nord-ouest	Rendez-vous au 102
Vers le sud	Rendez-vous au 87

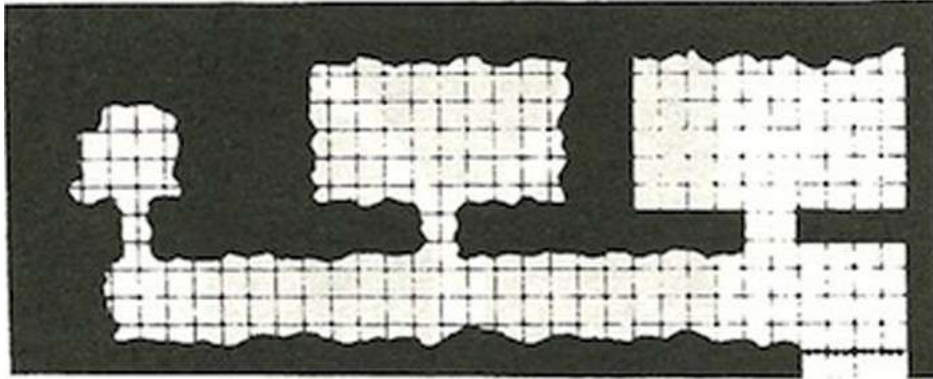


128

Si la pièce est vide parce que vous avez réussi à en éloigner l'occupant à l'aide du Leurre, rendez-vous au [158](#). Sinon, vous découvrez deux gobelets en or valant chacun 10 pièces d'or. Si vous désirez les emporter, notez-les sur votre *Feuille d'Aventure* puis rendez-vous au [240](#).

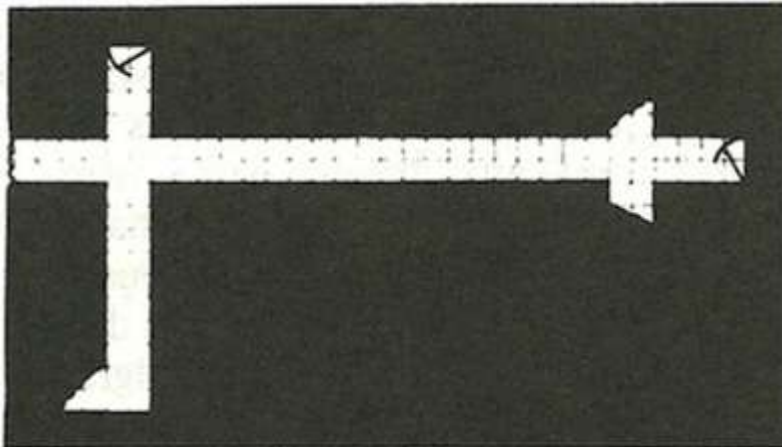
129

Vous terminez maintenant votre troisième journée dans ces conditions inhumaines et le contrecoup s'en fait déjà sentir. Vos points d'**ENDURANCE**, et d'**HABILITÉ** et de **POUVOIR** sont réduits de moitié, (notez vos nouveaux totaux sur votre *Feuille d'Aventure*). Ce n'est qu'en utilisant chaque soir le sortilège de Guérison que vous avez réussi à sauvegarder votre énergie. Quant à vos nuits de sommeil, même inconfortables, elle vous ont malgré tout permis de récupérer la moitié des points de **POUVOIR** que vous aviez perdus. La journée s'achève et les gardes sont le point de vous enchaîner au mur de la cellule pour la nuit. Si vous désirez les attaquer et tenter une évasion en dépit des difficultés, rendez-vous au [168](#). Si vous préférez attendre une meilleure occasion, rendez-vous au [329](#).



130

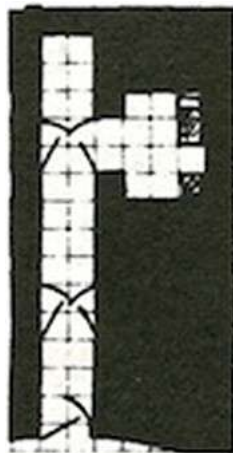
A l'intersection de quatre passages étroits, grossièrement taillés, vous apercevez des portes à l'extrémité des passages est et nord, tandis qu'à l'ouest vous distinguez un mystérieux rougeoiement. Le passage sud, quant à lui, s'incurve vers l'ouest après une dizaine de mètres. Si vous désirez aller vers le nord, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [483](#). Sinon, allez-vous vous diriger vers le sud (rendez-vous au [160](#)), vers l'est (rendez-vous au [97](#)) ou vers l'ouest (rendez-vous au [274](#)) ?



131

Si vous désirez avancer jusqu'au centre du pentagramme, rendez-vous au [161](#). Si vous souhaitez vous asseoir sur le trône, rendez-vous au [194](#). Si vous décidez d'examiner la sphère de cristal de plus près, rendez-vous au [229](#). Enfin, si vous préférez rebrousser chemin vers le sud, rendez-vous au [17](#).

Escorté par dix Orques, vous passez sous une arcade pour aboutir dans un passage pourvu d'une porte à droite et à gauche, et d'une troisième au fond. Les Orques enferment vos armes et votre armure dans la pièce du fond et vous accompagnent ensuite dans la pièce de droite. Ils vous abandonnent à votre sort, non sans avoir verrouillé soigneusement la porte. La chambre est sommairement meublée d'un lit et d'une bassine en faïence, mais les draps semblent propres, ainsi que le carrelage. Votre séjour dans cette nouvelle prison se révèle plus agréable que vous ne l'aviez craint. Vous avez droit à trois repas par jour et votre geôlier se montre amical. Il vous apprend en outre que tous les occupants de la forteresse se reposent pendant les périodes de sommeil imposées par le Maître du Feu, à l'exception, bien sûr, des gardes. Si vous sortez vainqueur de votre combat contre le Champion du Maître du Feu, un Orque jusque-là réputé invincible, vous prendrez sa place. Le geôlier est visiblement jaloux des faveurs dont est entouré l'actuel Champion : « Il mange à la table du Maître du Feu, qui le traite comme un invité de marque ! » Si vous désirez attendre la suite des événements dans l'espoir de devenir le nouveau Champion du Maître du Feu (ce qui vous aiderait considérablement dans votre quête), rendez-vous au [178](#). Mais, si vous préférez vous évader au cours de la prochaine période de repos afin de poursuivre votre quête sans plus attendre, rendez-vous au [213](#).



133

Poursuivi par les appels au secours des Orques, vous vous enfuyez dans l'arène et commencez à en escalader les murs. Malheureusement, dans votre précipitation, vous perdez prise et vous vous écrasez lourdement sur le sol. Vous vous relevez en hâte, mais déjà les Orques sont sur vous et vous maîtrisent. Ils vous traînent ensuite devant le Maître du Feu. Rendez-vous au [363](#).

134

Vous atterrissez à l'extérieur des murs et vous vous élancez vers la campagne, lorsque l'alarme est donnée. Une troupe d'Orques à cheval franchit les grilles et se lance à votre poursuite. Si vous désirez vous cacher, rendez-vous au [186](#). Si vous préférez faire front, rendez-vous au [219](#).

135

Le lendemain, la pièce dans laquelle vous travaillez est enfin terminée et l'entrée en est fermée par d'épais barreaux. Au cours de la période de repos suivante, l'un de vos compagnons d'infortune vous abat d'un coup de pioche afin de s'approprier le maigre morceau de pain que vous vous apprêtiez à manger... rendez-vous au [321](#).

136

Aucune des clefs ne s'adapte à la serrure. Rendez-vous au [46](#).

137

A l'extrémité nord d'un étroit passage orienté du nord au sud, derrière vous, l'entrée d'une deuxième galerie s'enfonce vers l'est. Devant vous, le passage aboutit à une caverne aux dimensions imposantes, plongée dans l'obscurité comme si les murs eux-mêmes absorbaient chaque parcelle de lumière. Vous distinguez malgré tout le scintillement maléfique de centaines d'yeux, et le

silence est troublé de loin en loin par des battements d'ailes soyeux. Notez le numéro de ce paragraphe. Si vous désirez aller vers le sud, rendez-vous au [102](#). Si vous souhaitez dégainer votre épée et pénétrer dans la caverne, rendez-vous au [5](#). Si vous préférez d'abord jeter un sortilège, écrivez son nom et rendez-vous au [41](#).



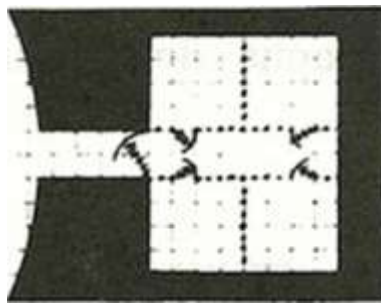
138

Malheureusement, vous n'êtes pas assez rapide... Rendez-vous au [258](#).

139

Vous vous réveillez dans une pièce divisée en quatre cellules par des barreaux qui vont du sol au plafond. Un étroit couloir sépare les cellules et aboutit à une grille. A travers cette dernière, vous apercevez le sable d'une arène. Une fois par jour, un individu à la mine patibulaire, revêtu d'une cuirasse, vient vous apporter un maigre repas de pain et d'eau. Il vous apprend d'une voix narquoise que vous allez bientôt combattre dans l'arène. Les cellules sont toutes d'une saleté repoussante, mais vous vous habituez à la puanteur qui se dégage de ces vieux murs bien plus vite que vous ne l'aviez espéré. Ne sachant pas où vous vous trouvez, vous décidez d'attendre. Seule une autre cellule est occupée et vous reconnaissez en votre compagnon d'infortune l'un des gardes de la caravane. Vous essayez d'engager la

conversation avec lui, mais la seule réponse qu'il vous accorde est que vous allez périr tous les deux et qu'il n'y a rien à y faire. Deux jours plus tard, le geôlier apporte à chacun de vous une épée et un bouclier en plus de votre maigre pitance. Il ouvre ensuite la porte de la cellule de l'ancien garde et lui ordonne de prendre ses armes, avant de le conduire vers l'arène. Résigné, le prisonnier s'exécute. Quelques instants plus tard, le grondement d'une foule parvient à vos oreilles et le geôlier ne tarde pas à revenir. « Il n'a pas duré longtemps, celui-là. Voyons ce que tu es capable de faire ! » grogne-t-il en vous faisant signe de ramasser vos armes. Il ouvre ensuite la porte de votre cellule et vous pousse sans ménagements vers l'arène (notez l'épée et le bouclier sur votre *Feuille d'Aventure*). Si vous attaquez le geôlier, rendez-vous au [347](#). Si vous préférez obtempérer, rendez-vous au [393](#).



140

Quelques jours plus tard, vous êtes réveillé au milieu de la nuit et traîné jusqu'aux écuries pour seller les chevaux. Après avoir exécuté votre tâche, vous avez le temps de voir une impressionnante patrouille d'Orques quitter les lieux et s'enfoncer silencieusement dans l'obscurité, avant d'être reconduit à votre cellule. Le lendemain, la patrouille effectue un retour triomphal après la capture d'une nouvelle caravane de marchands. Les chariots transportant le butin sont entassés en désordre dans la cour intérieure en attendant leur transfert dans la forteresse. Si vous désirez profiter d'un moment d'inattention des Orques et vous glisser subrepticement dans un chariot, rendez-vous au [433](#). Si vous préférez attendre la suite des événements, rendez-vous au [468](#).

141

Si vous décidez de voler une clef à l'un des gardes (ceux-ci ne font pas attention à vous, prouvant la pleine efficacité de votre sortilège), rendez-vous au [226](#). Sinon, rendez-vous au [56](#).

142

A chaque pas, le murmure de l'eau s'intensifie. La porte est verrouillée. Si vous désirez l'ouvrir d'un coup d'épaule, rendez-vous au [170](#). Si vous souhaitez faire appel au Sésame, rendez-vous au [205](#). Si aucune de ces solutions ne vous tente, rendez-vous au dernier paragraphe dont vous avez noté le numéro.



143

Dans un passage orienté du nord au sud, une porte s'ouvre à votre gauche. Vers le nord, le passage aboutit à une galerie perpendiculaire, après une niche creusée dans le mur est, face à une deuxième porte. Vers le sud, le passage bifurque vers l'est après une dizaine de mètres. La porte auprès de laquelle vous vous tenez ne semble pas verrouillée. Si vous désirez aller vers le nord, rendez-vous au [206](#). Si vous souhaitez vous diriger vers le sud, rendez-vous au [55](#). Si vous préférez franchir la porte qui vous fait face, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [182](#).

144

Une épée finement ouvragée est dissimulée dans un fourreau de toile. Cette arme brille d'une lumière qui lui est propre et vous devinez qu'elle est envoûtée. A chaque fois que vous l'utiliserez, elle augmentera de 1 point votre Variable d'Attaque et infligera 5 points de Dommage. Notez cette acquisition sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [242](#).

145

Le Serpent Ardent s'écroule sur le sol en poussant un hurlement à glacer le sang. En fouillant la caverne et la pièce attenante, vous découvrez une pierre rouge brillant de mille feux (la Pierre de Feu) ainsi qu'un bouclier d'une solidité à toute épreuve. Si vous désirez examiner le bouclier de plus près, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [176](#). Si vous emportez le bouclier ou la Pierre de Feu, notez-les sur votre *Feuille d'Aventure*. Si vous souhaitez dormir ici, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [257](#). Si vous préférez quitter la caverne, rendez-vous au [10](#).



146

Vous parvenez au centre de la fontaine, lorsque la créature écarlate projette vers vous des centaines de tentacules et vous prend au piège ! Bientôt, l'eau claire n'est plus qu'un grouillement écoeurant de filaments rouges. Allez-vous tenter de rejoindre le bord (rendez-vous au [217](#)) ou plonger pour attaquer la créature maléfique (rendez-vous au [252](#)) ?

147

Si vous désirez faire appel au Sésame, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [201](#). Si vous possédez les clefs de l'arène, rendez-vous au [270](#). Si vous préférez ouvrir la porte d'un coup d'épaule, rendez-vous au [340](#).

148

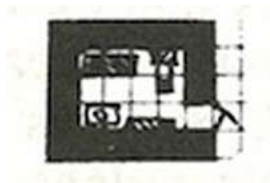
DEUX ORQUES DE LA GARDE **hab** : 8 **END** : 9 **déf** : + 2

Chaque Orque inflige 4 points de Dommage. Si vous désirez jeter un sortilège, écrivez son nom et rendez-vous au 71. Si vous souhaitez prendre la fuite, rendez-vous au 133. Si seul l'un des Orques est encore conscient, rendez-vous au [341](#). Si vous êtes vaincu, rendez-vous au [363](#). En revanche, si vous remportez la victoire rendez-vous au [381](#).

149

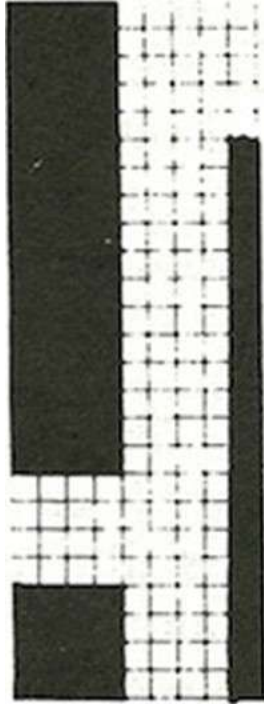
La porte s'ouvre sur une petite pièce meublée d'un lit, d'une table de toilette, d'une chaise et d'une modeste bibliothèque. La tunique d'un maître scribe est suspendue à un crochet fixé au mur. A votre entrée, un vieillard allongé sur le lit se met à crier

d'une voix suraiguë: «Non, pas l'arène! Je vous en supplie, pas l'arène. Je ne tiendrai pas plus de quelques secondes ! » Puis, voyant que vous n'êtes pas un garde, il retrouve toute sa dignité et vous offre un verre de vin dérobé dans les cuisines de la forteresse. Il vous apprend qu'il a été capturé quelques mois plus tôt, alors qu'il voyageait vers le sud avec une caravane de marchands, et qu'il vit depuis dans la crainte d'être envoyé dans l'arène. A votre tour, vous lui narrez les détails de votre quête et une lueur d'espoir s'allume dans ses yeux fatigués. Il vous rapporte alors la rumeur selon laquelle la source du pouvoir du Maître du Feu se trouverait dans les cavernes, au cœur de la montagne. Le chemin qui y mène est situé quelque part au nord de l'endroit où vous êtes. Il vous avertit de vous méfier des voix murmurantes qui ne songent qu'à vous entraîner vers la mort. Vous le pressez de vous en dire plus, mais il vous jure qu'il ne sait rien d'autre et vous supplie de partir avant que les gardes arrivent et vous jettent tous deux dans l'arène. Vous obéissez à contrecœur et vous reprenez votre route. Rendez-vous au [423](#).



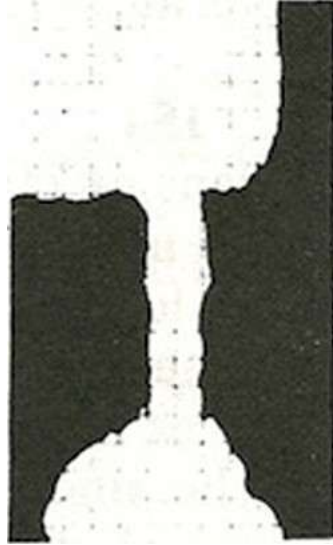
150

Dans un passage orienté du nord au sud, derrière vous, une deuxième galerie s'enfonce vers l'ouest, tandis qu'au nord le passage aboutit à une grande pièce. Allez-vous vous diriger vers le nord (rendez-vous au [304](#)), vers le sud (rendez-vous au [368](#)) ou préférez-vous partir vers le sud tout en sondant les murs à la recherche de portes dérobées (rendez-vous au [436](#)) ?



151

A l'extrémité sud d'un étroit passage orienté du nord au sud s'ouvre une grande caverne généreusement éclairée. Derrière vous se trouve une deuxième grotte, plus sombre et de dimensions plus modestes. Les murs eux-mêmes semblent absorber chaque parcelle de lumière mais vous distinguez malgré tout le scintillement de centaines d'yeux. De loin en loin, le silence est troublé par le bruissement soyeux de battements d'ailes. Notez le numéro de ce paragraphe. Si vous désirez aller vers le nord, rendez-vous au [177](#). Si vous souhaitez dégainer votre arme et pénétrer dans la caverne la plus sombre, rendez-vous au 5. Si vous décidez de jeter au préalable un sortilège, écrivez son nom et rendez-vous au [41](#). Enfin, si vous préférez vous diriger vers le nord tout en sondant les murs à la recherche de portes dérobées, rendez-vous au [212](#).



152

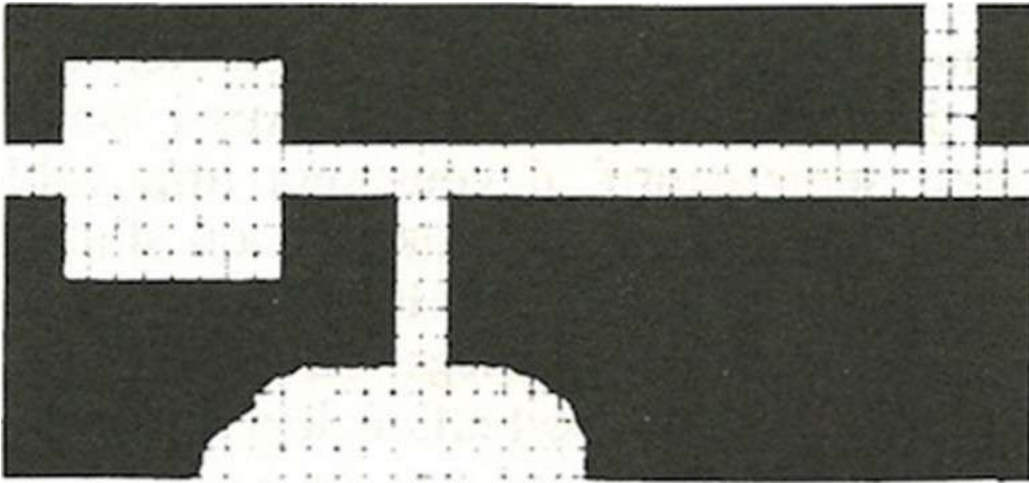
Vous courez vous réfugier sous une pile de toiles et vous retenez votre respiration. Après quelques minutes, votre cachette est découverte et les Orques se précipitent pour vous faire subir leurs représailles. Les coups que vous recevez vous infligent 4 points de Dommage, que vous devez retrancher pour moitié de votre total d'ENDURANCE et pour moitié de votre total d'HABILETÉ. Aussi longtemps que vous serez captif, il vous sera impossible de récupérer des points d'ENDURANCE ou d'HABILETÉ, même à l'aide de sortilèges. Il vous est cependant permis d'utiliser le sortilège de Guérison pour maintenir vos points restants à leur niveau. Rendez-vous au [104](#).

153

Derrière les barreaux, une poignée d'individus hagards vous fixent de leurs yeux désespérés. Ils ont de toute évidence été réveillés par votre combat contre l'Orque. Ce sont les esclaves du Maître du Feu, envoyés dans les mines pour y travailler jusqu'à la mort. Ils vous supplient d'ouvrir la porte de leur cellule avec la clef de l'Orque. Si vous décidez de les aider, rendez-vous au [221](#). Si vous préférez les abandonner à leur sort et rebrousser chemin vers le sud, rendez-vous au [267](#).

154

Vous vous retrouvez dans un étroit passage orienté d'est en ouest, au croisement d'un deuxième passage qui s'enfonce vers le sud. De cette direction vous parvient le murmure d'une rivière souterraine, et vous apercevez d'ailleurs une caverne naturelle. A votre gauche, une pièce carrée est taillée à même la montagne. A droite, une dizaine de mètres plus loin, vous distinguez une deuxième intersection. Si vous désirez vous diriger vers la caverne, rendez-vous au [188](#). Si vous souhaitez aller vers l'est, rendez-vous au [87](#). Si vous préférez pénétrer dans la pièce carrée, rendez-vous au [222](#).



155

Grâce au confort dans lequel vous vivez depuis quelque temps, vous avez récupéré tous vos points d'ENDURANCE, d'HABILETÉ et de POUVOIR. VOUS possédez une épée et une cotte de mailles (dont l'entretien a été confié à vos soins), les provisions que vous avez réussi à mettre de côté, ainsi que deux gobelets en or valant chacun 10 pièces d'or (notez ces objets sur votre *Feuille d'Aventure*). La porte est verrouillée, comme à l'habitude. Si vous désirez faire usage du Sésame, rendez-vous au [300](#). Si vous voulez tenter de l'ouvrir d'un coup d'épaule, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [126](#). Si vous préférez surseoir à votre évasion et attendre une meilleure occasion, rendez-vous au [189](#).

156

Non content de blesser le Champion, vous réussissez à vous emparer de son épée. Grâce à elle, votre Variable d'Attaque augmente de 1 point et vous pouvez infliger 5 points de Dommage par coup porté. La Variable d'Attaque de votre adversaire, qui combat désormais avec votre propre épée, diminue quant à elle de 1 point. Rendez-vous au [403](#) et reprenez le combat à l'étape n° 1.

157

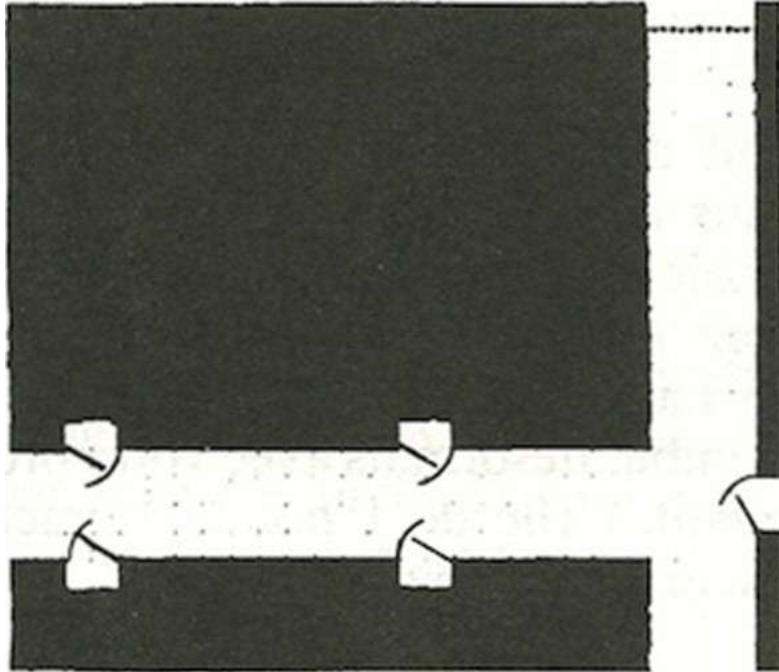
En examinant le sol, vous découvrez une dalle descellée qui ressemble plus à un piège qu'à une entrée secrète. Rendez-vous au [19](#).

158

Une alarme se déclenche derrière vous et vous avez à peine le temps de vous retourner que vous êtes cerné par toute une tribu d'Orques. L'un d'eux vous frappe dans le dos et vous perdez connaissance... Rendez-vous au [363](#).

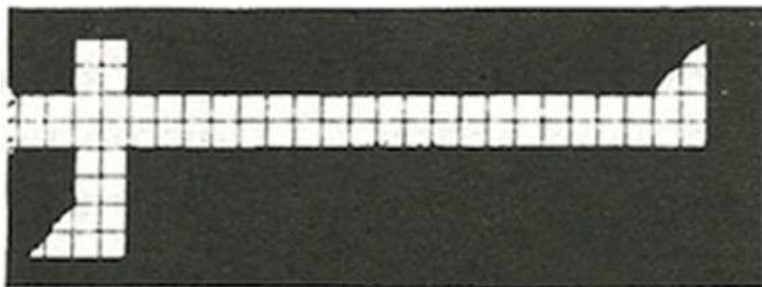
159

Vous vous retrouvez à l'intersection de deux passages, l'un orienté du nord au sud, l'autre d'est en ouest. Au sud, vous apercevez trois portes à double battant, tandis qu'au nord le passage est fermé par des barreaux. Le passage ouest est, quant à lui, pourvu de quatre portes de part et d'autre. A votre droite, une dernière porte est solidement fixée dans le mur. Allez-vous vous diriger vers le sud (rendez-vous au [46](#)), vers le nord (rendez-vous au [497](#)), vers l'ouest (rendez-vous au [21](#)) ou préférez-vous tenter d'ouvrir la porte droite (rendez-vous au [73](#)) ?



160

Au croisement de quatre passages étroits, à l'ouest, vous découvrez une caverne. Au nord, la galerie est fermée par une solide porte de fer. Après une dizaine de mètres, le passage sud s'incurve vers l'ouest, tandis que le passage est s'incurve vers le nord. Si vous désirez aller vers le nord, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [142](#). Vous pouvez aussi aller vers le sud (rendez-vous au [193](#)) vers l'est (rendez-vous au [130](#)) ou vers l'ouest (rendez-vous au [359](#)).



161

Comme vous avancez jusqu'au centre du pentagramme, des flammes surgissent du sol et vous engloutissent... Rendez-vous au [321](#).

162

Vous jetez votre sortilège, mais il n'a d'autre effet que d'augmenter l'intensité de l'étrange lumière qui baigne la tunique et l'amulette du Maître du Feu. Rendez-vous au [116](#).

163

Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [48](#). S'il est supérieur à ce total, rendez-vous au [191](#).

164

Vous soulevez silencieusement le loquet, vous faites sortir les chevaux de leurs boxes et vous les poussez vers la sortie. Vous faites autant de bruit que vous pouvez, et les chevaux, terrorisés, se ruent vers l'air libre. Vous vous glissez à votre tour à l'extérieur pour voir le succès de votre subterfuge. Pris de court, les gardes assistent, impuissants, à la cavalcade désordonnée des chevaux. Cependant, ils se ressaisissent vite et, avec l'aide d'autres Orques, ils reprennent le contrôle de la situation. Profitant de l'inattention des gardes, vous vous précipitez vers la grille, mais vous trébuchez sur le corps inanimé d'un Orque revêtu d'une cote de mailles. Une lourde clef est pendue à sa ceinture. Si vous désirez vous en emparer avant de poursuivre votre course, vers la grille nord, rendez-vous au [238](#). Si vous souhaitez la prendre et vous diriger vers la grille sud, rendez-vous au [272](#). Si vous vous dirigez directement vers la grille nord, rendez-vous au [307](#). Si vous préférez vous diriger directement vers la grille sud, vous parvenez jusqu'au corps de garde et vous vous dissimulez dans l'ombre, jusqu'à ce que l'agitation cesse (rendez-vous au [387](#)).

165

Le claquement d'une porte vous réveille en sursaut, et vous découvrez que Malgar, le chef des Orques, est revenu. Il est revêtu de sa cotte de mailles qui lui confère une Variable de Défense de 3 (n'oubliez pas de noter cette information sur votre *Feuille d'Aventure*). Rendez-vous au [461](#) et débutez le combat à l'étape n° 5.

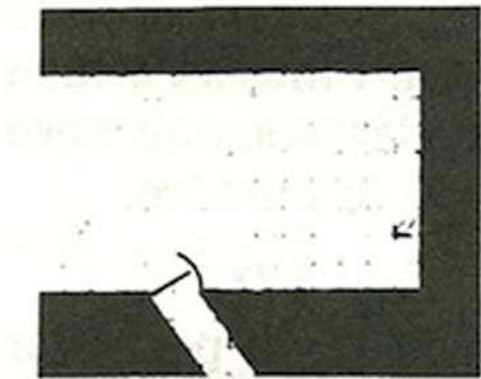
166

Vous vous retrouvez dans une caverne pourvue de deux issues, au sud et à l'ouest. En fouillant le tas de déchets répandus sur le sol, vous découvrez bientôt un flacon en argent finement ouvragé. Si vous désirez ramasser le flacon, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [313](#). Si vous décidez de dormir ici, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [271](#). Si vous souhaitez partir par la sortie ouest, rendez-vous au [102](#). Si vous préférez l'autre issue, rendez-vous au [127](#).



167

Vous brandissez triomphalement l'amulette devant Farak, dont les yeux s'écarquillent de terreur. Poussant un cri de frayeur, il se précipite vers le mur sud, renverse une étagère et disparaît dans le passage secret ainsi révélé. Surpris, vous ne réagissez pas immédiatement. Si vous désirez vous lancer à la poursuite de Farak, rendez-vous au [269](#). Si vous souhaitez fouiller la pièce, rendez-vous au [314](#). Si vous décidez de sortir par la porte est, rendez-vous au [465](#). Si vous préférez la porte ouest, rendez-vous au [235](#).

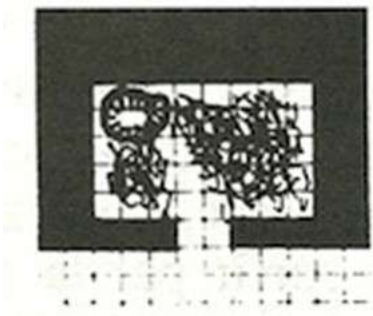


168

Vous réussissez à abattre l'un des gardes par surprise, mais les autres donnent aussitôt l'alarme, rameutant une dizaine d'Orques. Vous vous défendez avec courage mais, submergé par le nombre, vous perdez connaissance, rendez-vous au [363](#).

169

La première chose qui vous frappe en entrant dans cette pièce est la chaleur extrême qui y règne. D'une niche située à l'angle nord-ouest émane une clarté rougeoyante qui vous permet de voir que le sol est jonché de vieux vêtements, d'ustensiles de cuisine brisés, d'armures inutilisables et d'autres objets sans valeur. Si vous désirez dormir ici, notez le numéro de cc paragraphe et rendez-vous au [388](#). Si vous souhaitez examiner la niche de plus près, rendez-vous au [4](#). Si vous préférez quitter cette pièce, rendez-vous au [244](#).

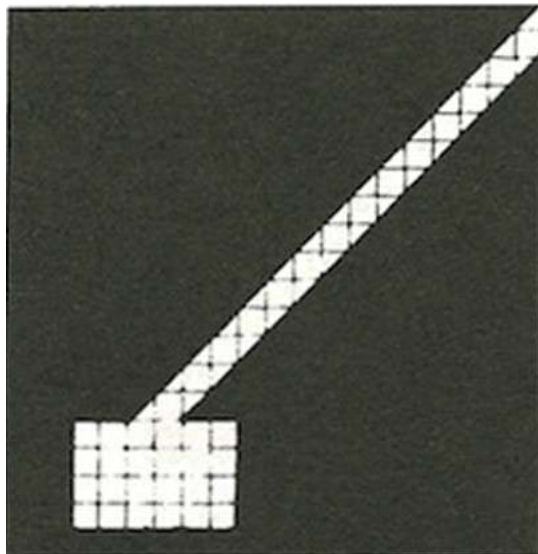


170

Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'**ENDURANCE**, la porte s'ouvre à toute volée et vous la franchissez en trébuchant (rendez-vous au [239](#)). Sinon, l'impact vous inflige 2 points de Dommage. Rendez-vous au dernier paragraphe dont vous avez noté le numéro.

171

Vous ne découvrez aucune porte dérobée, mais vos recherches ont attiré l'attention. Rendez-vous au [89](#).



172

Dans une petite pièce au sol recouvert de paille, un passage, orienté vers le nord-est, semble être la seule issue. Si vous désirez sonder les murs à la recherche de portes dérobées, rendez-vous au [495](#). Si vous souhaitez dormir ici, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [271](#). Si vous préférez emprunter le passage, rendez-vous au [432](#).

173

Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'ENDURANCE, rendez-vous au [125](#). S'il est supérieur à ce total, votre chute dans l'escalier vous inflige 2 points de Dommage. Malheureusement, le bruit attire l'attention. Rendez-vous au [89](#).

174

Vous vous retrouvez dans une petite cellule dont le mobilier est composé d'un lit, d'une table, d'une chaise, d'une coiffeuse, d'une petite étagère et d'une lanterne. Si vous désirez emporter la lanterne, notez-la sur votre *Feuille d'Aventure*. Si vous décidez de dormir ici, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [388](#). Si vous préférez quitter la pièce, rendez-vous au [86](#).



175

Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [298](#). S'il est supérieur à ce total, rendez-vous au [111](#).

176

Ce bouclier est doté de pouvoirs magiques ; il augmente votre Variable de Défense de 2 points. Inscrivez-le sur votre *Feuille d'Aventure*, puis rendez-vous au dernier paragraphe dont vous avez noté le numéro.

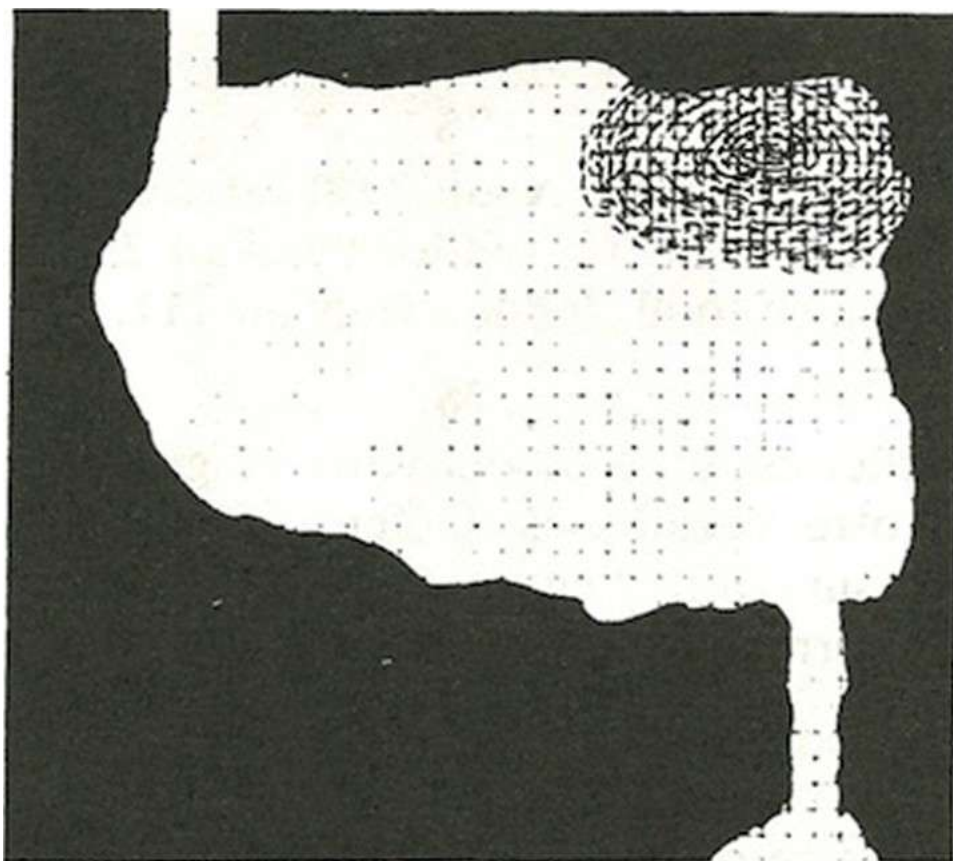
177

Vous vous retrouvez à l'extrémité nord d'un passage orienté du nord au sud. Au sud, il aboutit à une petite grotte sombre. Au nord, en revanche, vous découvrez une caverne bien éclairée, aux dimensions imposantes, pourvue d'une seconde issue au nord-ouest. A l'angle opposé, une ouverture naturelle, située dans le



177 *Dans la caverne bien éclairée est assoupi le plus grand dragon dont vous ayez entendu parler.*

plafond, permet à l'occupant de la caverne (le plus énorme Dragon dont vous ayez jamais entendu parler !) d'entrer et de sortir à sa guise. Au moment de votre arrivée, le Dragon est assoupi, allongé de tout son long sur un fabuleux trésor ! Notez le numéro de ce paragraphe. Si vous désirez traverser la caverne jusqu'à l'autre issue sans vous occuper du Dragon, rendez-vous au [361](#). Si vous souhaitez jeter un sortilège, écrivez son nom et rendez-vous au [246](#). Si vous choisissez d'attaquer le Dragon pendant son sommeil, rendez-vous au [286](#). Si vous tentez de voler une partie du trésor, rendez-vous au [328](#). Si vous décidez de vous diriger vers le sud, rendez-vous au [151](#). Si vous le faites en sondant les murs à la recherche de portes dérobées, rendez-vous au [212](#).



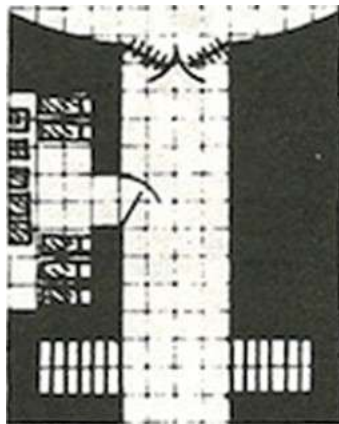
178

Quelques jours plus tard, le geôlier vous apporte une épée, un bouclier et une cuirasse. Vous revêtez l'armure et vous fixez le

ceinturon autour de votre taille. Tout en vérifiant l'équilibre de votre bouclier, vous demandez au geôlier qui sera votre adversaire. Il vous répond que vous le découvrirez bien assez tôt et vous fait signe d'avancer. Avant de vous quitter, il vous souhaite néanmoins bonne chance. Si vous décidez d'attaquer le geôlier, rendez-vous au [347](#). Si vous préférez entrer dans l'arène, rendez-vous au [247](#).

179

A l'extrémité d'un large passage orienté du nord au sud, en vous tournant vers le nord vous apercevez le sable de l'arène et les gradins qui l'entourent, vides pour le moment. Au sud, une porte s'ouvre dans le mur de gauche. Au-delà, deux escaliers sont situés de part et d'autre du passage. Si vous désirez pénétrer dans l'arène, rendez-vous au [432](#). Si vous souhaitez ouvrir la porte de gauche, rendez-vous au [113](#). Si vous préférez y coller l'oreille, rendez-vous au [94](#). Si vous décidez de gravir l'un des escaliers, rendez-vous au [260](#). Si vous choisissez de poursuivre vers le sud sans emprunter les escaliers, rendez-vous au [237](#). Si vous le faites en sondant les murs à la recherche de portes dérobées, rendez-vous au [224](#).



180

Si vous n'avez pas utilisé l'Hypnose, l'un des Orques réussit à donner l'alarme (rendez-vous au [158](#)). Si vous avez fait appel à l'Hypnose, chacun des deux Orques dispose de 6 points

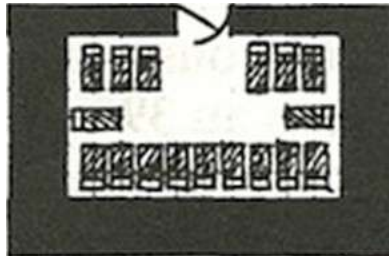
d'**HABiLETÉ**. Si vos deux adversaires sont toujours conscients malgré votre sortilège, rendez-vous au [158](#). Si un seul est encore conscient, vous devez l'affronter (notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [249](#)). Si vous revenez à ce paragraphe après avoir vaincu votre adversaire, rendez-vous au [283](#).

181

Saisi par le froid, vous commencez à nager dans la rivière souterraine. Les autres prisonniers suivent le courant. Si vous désirez descendre la rivière à leur suite, rendez-vous au [230](#). Si vous préférez nager à contre-courant, rendez-vous au [253](#).

182

Vous pénétrez dans un dortoir et vous distinguez les silhouettes endormies d'une vingtaine d'Orques ! Certains ne semblent dormir que d'un œil ; vous décidez de quitter la pièce le plus silencieusement possible... Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'**HABiLETÉ**, rendez-vous au dernier paragraphe dont vous avez noté le numéro. S'il est supérieur à ce total, rendez-vous au [82](#).



183

Vous vous précipitez dans la pièce afin d'abattre l'Orque par surprise, mais vous découvrez avec effroi trois autres gardes armés jusqu'aux dents ! A votre entrée, ils dégainent leur épée. Si vous désirez prendre la fuite, rendez-vous au [251](#). Sinon, notez le numéro de ce paragraphe. Si vous souhaitez affronter les Orques, rendez-vous au [451](#). Si vous préférez jeter un sortilège, écrivez

son nom et rendez-vous au [487](#). Si vous revenez à ce paragraphe après avoir vaincu vos adversaires, rendez-vous au [291](#).

184

Si vous avez utilisé l'Energie Pure ou l'Hypnose, rendez-vous au [252](#). Le sortilège de Guérison agit normalement (rendez-vous au dernier paragraphe dont vous avez noté le numéro). L'Adhérence vous permet d'escalader les murs et d'éviter la fontaine. Rendez-vous au [120](#) si vous souhaitez grimper par le côté sud, et au [292](#) si vous optez pour le côté nord. Si vous avez utilisé un autre sortilège, rendez-vous au dernier paragraphe dont vous avez noté le numéro.

185

Si vous vous trouvez dans l'arène, ou que vous êtes entré dans la cage des Loups par l'arène, les Loups vous suivent (rendez-vous au [254](#)). Si vous êtes tombé dans la cage par le puits, lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, vous parvenez à escalader les montants de la cage mais vos efforts vous infligent 3 points de Dommage (rendez-vous au [394](#)). S'il est supérieur à ce total, les Loups vous infligent 3 points de Dommage. Rendez-vous au [254](#) et reprenez le combat.

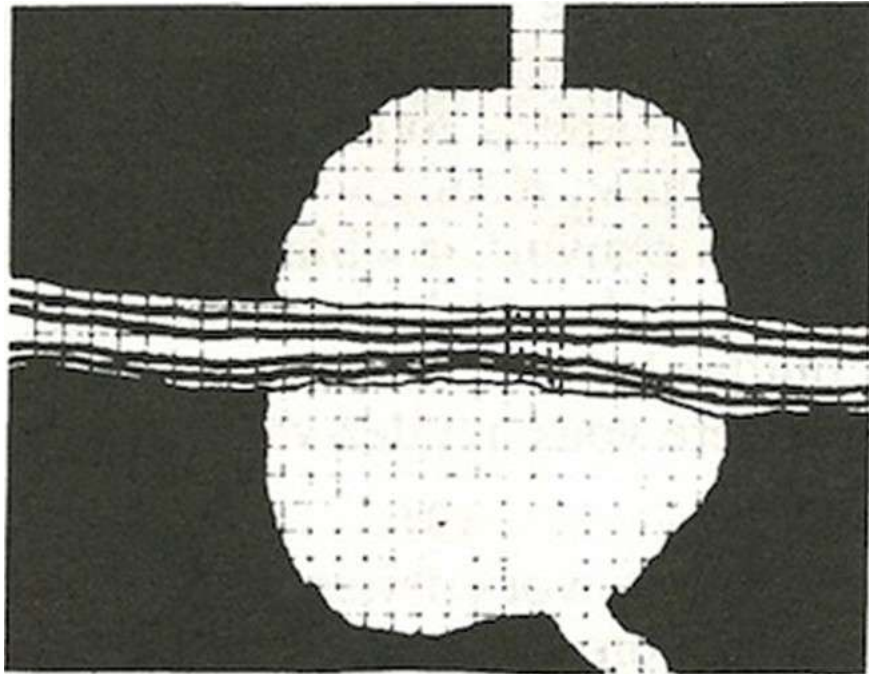
186

Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [255](#). S'il est supérieur à ce total rendez-vous au [219](#).

187

Si vous avez déjà débuté le combat, les gardes continuent à se battre. Rendez-vous au [451](#) et reprenez le combat. Si vous n'avez pas encore engagé le combat, rendez-vous au [141](#).

Sur la rive nord d'une rivière qui traverse la caverne d'ouest en est, à l'endroit précis où vous vous tenez, il y avait autrefois un pont dont vous apercevez les piles vermoulues au fond de l'eau claire. Non loin de vous, un passage s'enfonce vers le nord et croise un deuxième passage est-ouest au bout d'une dizaine de mètres. Sur l'autre rive, une galerie est orientée vers le sud. Si vous décidez de dormir ici, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [257](#). Si vous désirez emprunter le passage vers le nord, rendez-vous au [154](#). Si vous souhaitez jeter un sortilège, écrivez son nom, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [299](#). Si vous choisissez de traverser la rivière à la nage, rendez-vous au [338](#). Si vous préférez la franchir d'un bond, rendez-vous au [373](#).



Quelques jours plus tard, l'occasion que vous attendiez avec tant d'impatience se présente enfin. Le Maître du Feu, escorté comme à l'habitude par deux gardes, apparaît à votre porte et vous ordonne de revêtir votre cotte de mailles et de ceindre votre épée

(notez ces objets sur votre *Feuille d'Aventure*). « Il est grand temps de te donner de nouvelles responsabilités », dit-il. Lorsque vous êtes prêt, les gardes vous bandent les yeux et vous guident à travers d'innombrables passages jusqu'à un escalier en colimaçon. Après encore quelques mètres, ils vous ôtent votre bandeau. « Tu dois suivre ce passage vers l'est, vous ordonne le Maître du Feu. Tu rencontreras alors l'un de mes serviteurs. Dis-lui que tu es venu quérir mes talismans (il saura ce que cela veut dire) et rapporte-les-moi. » Si vous obéissez au Maître du Feu, rendez-vous au [52](#). Si vous pensez qu'il s'agit d'un piège et que vous préférez l'attaquer, rendez-vous au [233](#).

190

Le gladiateur vous répond respectueusement : « J'espère que vous le rattraperez, Seigneur, car je ne souhaite pas subir les terribles épreuves qui ont été imposées aux gladiateurs la dernière fois que l'un d'eux a tenté de s'évader. » Si vous désirez avouer que vous êtes le fugitif et lui proposer de vous accompagner dans votre fuite, rendez-vous au [294](#). Si vous souhaitez lui révéler que votre but est de détruire le pouvoir du Maître du Feu et lui demander son aide, rendez-vous au [421](#). Si vous préférez quitter la pièce sans répondre et refermer la porte derrière vous, rendez-vous au [409](#).

191

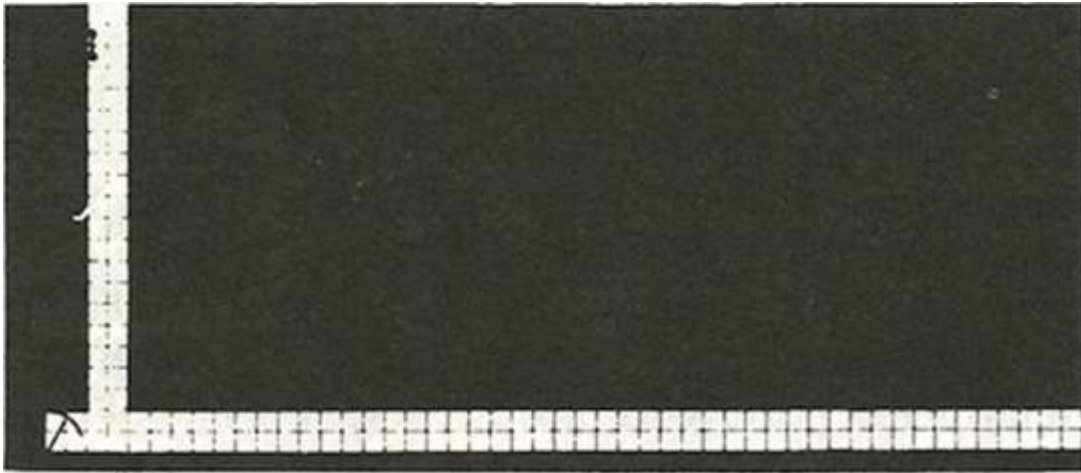
Malheureusement, vous faites un bruit qui attire aussitôt l'attention des Orques. Ils dégainent leur épée sans vous laisser le temps de réagir. Rendez-vous au [148](#) et débutez le combat à l'étape n° 5.

192

Si la clé de l'entrepôt figure sur votre *Feuille d'Aventure*, la porte s'ouvre sans difficultés. Rendez-vous au dernier paragraphe dont vous avez noté le numéro et choisissez la solution du Sésame. Sinon, la clé ne s'adapte pas. Rendez-vous au dernier paragraphe dont vous avez noté le numéro.

193

Vous vous retrouvez à l'intersection d'un passage étroit orienté d'est en ouest et d'un second passage orienté vers le nord. A l'ouest, la route est barrée par une solide porte en bois massif. Au nord, une échelle est appuyée contre le mur. Vous pouvez vous diriger vers le nord (rendez-vous au [480](#)), vers l'ouest (notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [345](#)) ou rendez-vous au [160](#).



194

Lorsque vous vous asseyez, le cristal se met à palpiter et son éclat se fait plus intense. Soudain, une vue panoramique des environs de la forteresse est projetée sur les murs. Dans le même temps, des flammes apparaissent, desquelles s'élève une créature terrifiante : un Démon de Feu de plus de quatre mètres. Ce dernier pose sur vous un regard empreint de méchanceté et lance d'une voix caverneuse : « Grogarak répond à l'appel du Maître du Feu ! Que dois-je faire ? » Si vous désirez jeter un sortilège, écrivez son nom et rendez-vous au [346](#). Si vous passez à l'attaque, rendez-vous au [161](#). Si vous décidez d'apprendre à Grogarak que vous êtes un ennemi du Maître du Feu et que vous cherchez à détruire son pouvoir, avant de lui ordonner de quitter ces lieux à tout jamais, rendez-vous au [309](#). Si vous préférez prendre la fuite et vous réfugier dans la caverne du Dragon, au risque de le réveiller, rendez-vous au [286](#).



194 *Les flammes laissent la place à un Démon de Feu qui pose sur vous un regard empreint de méchanceté.*

195

Le Maître du Feu pointe son pouce vers le sol, et votre adversaire vous tranche la gorge sans hésiter... Rendez-vous au [321](#).



196

Vous ouvrez silencieusement la porte et vous jetez un regard à l'intérieur. Vous remarquez une rangée de cinq lits contre chaque mur de la pièce. A l'exception de deux, tous sont occupés par un Orque. Si vous désirez les attaquer, avec vos armes ou à l'aide de sortilèges, rendez-vous au [265](#). Si vous préférez refermer la porte sans bruit, rendez-vous au [302](#).

197

Les Orques portent chacun une cuirasse et un sabre. En les fouillant, vous découvrez en tout 8 pièces d'or dans leurs bourses. De plus, vous remarquez que les dés avec lesquels ils jouaient avant votre arrivée sont en ivoire ; ils valent chacun 2 pièces d'or. L'un des Orques porte également une outre de vin à la ceinture. Notez sur votre *Feuille d'Aventure* les objets que vous emportez et rendez-vous au [233](#).

198

Vous vous jetez contre la porte sans réussir à l'ébranler. L'impact vous inflige 2 points de Dommage. Rendez-vous au [46](#).

199

Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'ENDURANCE, rendez-vous au [407](#) et reprenez le combat. Sinon, le dard du Scorpion vous atteint de plein fouet... Rendez-vous au [321](#).

200

Lancez deux dés. Si le résultat est supérieur à votre total d'HABILITÉ, rendez-vous au [374](#). S'il est inférieur ou égal à ce total, vous parvenez à refermer la porte sans réveiller Farak. Si vous étiez sorti par la porte est, rendez-vous au [465](#) ; par la porte ouest, rendez-vous au [235](#).

201

Le sortilège agit parfaitement. Rendez-vous au dernier paragraphe dont vous avez noté le numéro et faites comme si vous aviez les clefs de l'arène.

202

Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILITÉ, rendez-vous au [237](#). Sinon rendez-vous au [191](#).

203

Vous vous retrouvez dans un corridor nord-sud fermé par une porte à chaque extrémité. Aucune de ces portes n'a de poignée, il suffit de les pousser. Si vous désirez dormir ici, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [271](#). Si vous souhaitez franchir la porte sud, rendez-vous au [428](#). Si vous préférez la porte nord, rendez-vous au [72](#).



204

Vous pouvez vous enfuir par le passage nord (rendez-vous au [318](#)), sud (rendez-vous au [367](#)) ou ouest (rendez-vous au [435](#)).

205

La porte s'ouvre sur un puits profond aux parois enduites de graisse. A l'extrémité du passage brille une lueur éclatante. Si vous désirez descendre dans le puits, rendez-vous au [239](#). Sinon, rendez-vous au dernier paragraphe dont vous avez noté le numéro.

206

Vous vous retrouvez dans un passage orienté du nord au sud, en face d'une niche située dans le mur est. Vers le nord, après une porte sur la gauche, le passage continue sur quelques mètres avant d'aboutir dans une deuxième galerie. Vers le sud, après une seconde porte, le passage tourne à l'angle droit vers l'est. Allez-vous vous diriger vers le nord (rendez-vous au [240](#)), vers le sud (rendez-vous au [143](#)) ou préférez-vous examiner la niche à la recherche d'une porte dérobée (rendez-vous au [275](#)) ?

207

Vous tombez dans l'eau. Lancez un dé. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [181](#). Sinon, vous perdez 1 point d'**HABILETÉ**. Si vous êtes toujours conscient, retournez au début de ce paragraphe et lancez de nouveau le dé. Si vous perdez connaissance, vous vous enfoncez sans un bruit dans l'eau glacée... Rendez-vous au [321](#).

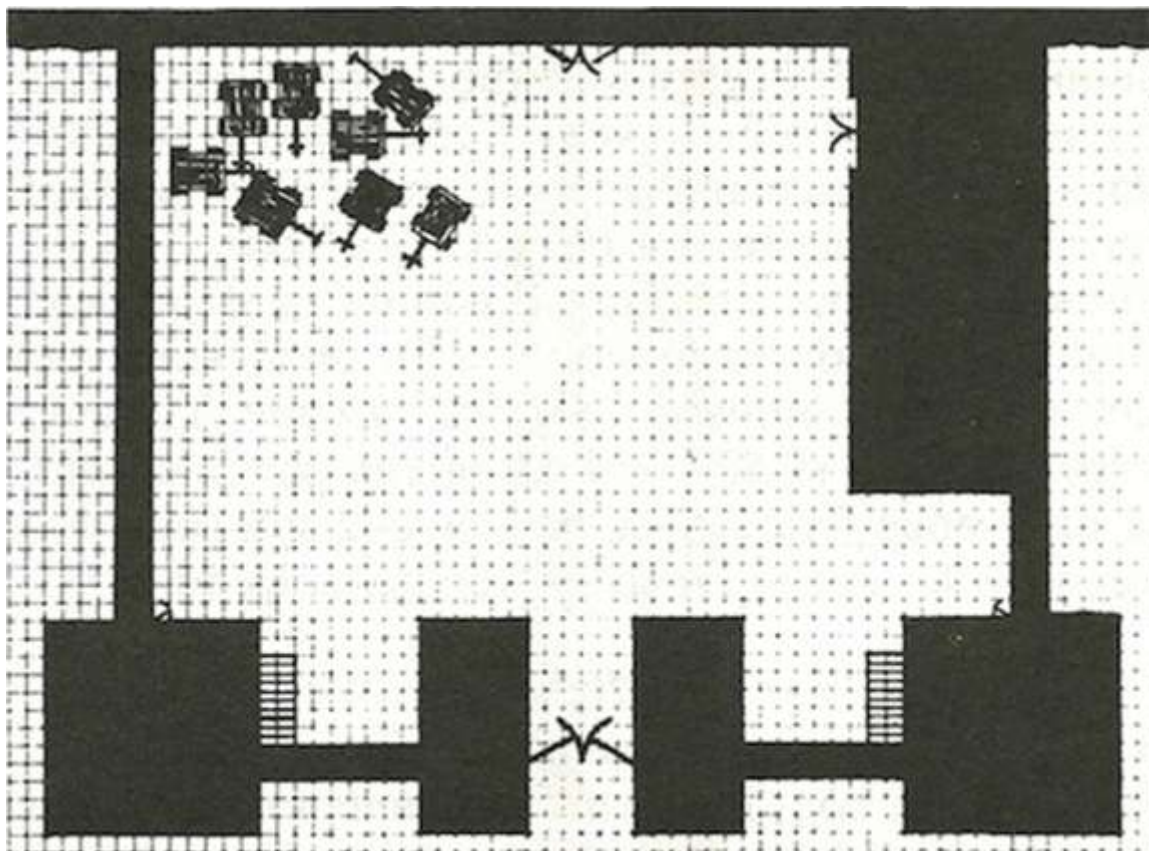


208

Le bruit d'une porte qui tourne sur ses gonds vous réveille, et vous découvrez que vous êtes enfermé dans une petite cellule meublée d'une table de toilette, d'une lanterne, d'une table, d'une chaise, d'une modeste étagère, et du lit sur lequel vous êtes allongé. Le tout dégage une impression de propreté douteuse. Un Orque revêtu d'une cuirasse pénètre dans la pièce, accompagné par un vieillard portant une robe de maître scribe. L'Orque traite le vieil homme avec un mépris mal dissimulé en dépit de la respectabilité de sa fonction. « Eh bien, voilà ton nouveau scribouillard, Sigbert, grogne l'Orque. Espérons qu'il se débrouillera mieux que le dernier et qu'il nous fera autant rire lorsque son tour sera venu d'aller dans l'arène ! » Rendez-vous au [261](#).

209

Vous vous retrouvez au pied d'une tour, dans l'angle d'une cour intérieure faiblement éclairée par quelques torches. Cette cour fait office d'antichambre pour la forteresse souterraine du Maître du Feu. Un poste de garde, encadré par deux hautes tours de guet, est situé à l'extrémité sud de la cour. Au nord-ouest une dizaine de chariots sont disposés au hasard, en face d'un long bâtiment à la toiture basse qui sert d'écurie. A l'opposé du corps de garde, vous remarquez un imposant portail, creusé à même la falaise, qui donne accès à la forteresse du Maître de Feu. La tour est pourvue de deux entrées, l'une au niveau du sol, l'autre en haut d'une volée de marches, à la hauteur du deuxième étage. Si vous désirez gravir les marches jusqu'au deuxième étage, rendez-vous au [278](#). Si vous souhaitez franchir la porte du mur nord de la tour, rendez-vous au [348](#). Si vous choisissez d'aller jusqu'au corps de garde, rendez-vous au [387](#). Si vous décidez de vous approcher des chariots, rendez-vous au [422](#). Si vous préférez vous réfugier dans l'écurie, rendez-vous au [456](#).



210

« Il n'est pas ici non plus », grogne l'un des gardes. Vous poussez un soupir de soulagement lorsqu'ils quittent enfin la pièce. Vous attendez néanmoins que le silence revienne avant de tirer le cadavre de l'Orque de sa cachette, de revêtir sa cuirasse, de vous emparer de son sabre et de le hisser dans le lit à votre place (notez ces acquisitions sur votre *Feuille d'Aventuré*). Collant l'oreille à la porte pour vérifier que la voie est libre, vous introduisez la clef de l'entrepôt (notez-la sur votre *Feuille d'Aventure*) dans la serrure et vous avancez sur la pointe des pieds. Rendez-vous au [86](#).

211

« Parfait ! lance le Serpent Ardent. Maintenant, prends le passage vers l'ouest et continue tout droit jusqu'au second passage, orienté vers le nord. Tu arriveras ensuite à une fourche et tu devras prendre la direction du nord-ouest. Après une

centaine de mètres, tu parviendras à l'ancre du Dragon. N'oublie pas de porter la Pierre de Feu bien en vue au-dessus de ta tête et tu pourras le traverser sans risque. Tu aboutiras alors dans une pièce circulaire. C'est là que tu rencontreras Grogarak. » Si vous désirez suivre les conseils du Serpent Ardent, rendez-vous au 10. Si vous souhaitez l'attaquer, rendez-vous au [419](#). Si vous préférez jeter un sortilège, écrivez son nom et rendez-vous au [453](#).

212

Vous ne découvrez aucune porte dérobée, mais vos recherches ont provoqué l'irritation d'un habitant invisible. Une boule de feu est projetée sur vous depuis l'extrémité du passage tandis qu'une voix caverneuse s'élève dans l'obscurité : « Cessez immédiatement ce vacarme ! » Lancez deux dés. Le résultat vous indique le nombre de points de Dommage infligés par la boule de feu. Si vous perdez connaissance rendez-vous au 321. Sinon, rendez-vous au [177](#) si vous vous dirigiez vers le nord, au [151](#) si vous alliez vers le sud.

213

Vous ne possédez ni arme ni armure car tout vous a été confisqué après votre dernier combat. Cependant, vous avez réussi à mettre de la nourriture de côté et vous disposez de la lanterne de votre cellule (notez ces objets sur votre *Feuille d'Aventure*). Le geôlier referme la porte à clef après avoir apporté le dîner. Par ailleurs, les gardes sont toujours trop nombreux pour que vous puissiez attaquer. Si vous désirez malgré tout tenter de voler la clef du geôlier lors de son prochain passage, rendez-vous au [375](#). Si vous souhaitez faire appel au Sésame, rendez-vous au [409](#). Si vous préférez tenter d'ouvrir la porte d'un coup d'épaule, rendez-vous au [30](#).

214

Si vous avez fait appel à l'Hypnose ou à l'Énergie Pure, l'Orque s'écroule (rendez-vous au [381](#)). Sinon, il donne l'alarme. Rendez-vous au [89](#).

215

Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, les Orques ne vous entendent pas (rendez-vous au [494](#)). S'il est supérieur à ce total, rendez-vous au [158](#).

216

Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [304](#). Sinon, l'Orque donne aussitôt l'alarme. Si vous désirez prendre la fuite, rendez-vous au [251](#). Si vous préférez attaquer, rendez-vous au [183](#).

217

Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'ENDURANCE, vous parvenez à vous dégager (rendez-vous au dernier paragraphe dont vous avez noté le numéro). S'il est supérieur à ce total, les tentacules se resserrent et vous injectent un poison qui paralyse vos membres. Impuissant, vous êtes entraîné inexorablement vers la gueule béante de l'Anémone... Rendez-vous au [321](#).

218

Ricanant sauvagement, les Orques finissent par vous maîtriser. Rendez-vous au [287](#).

219

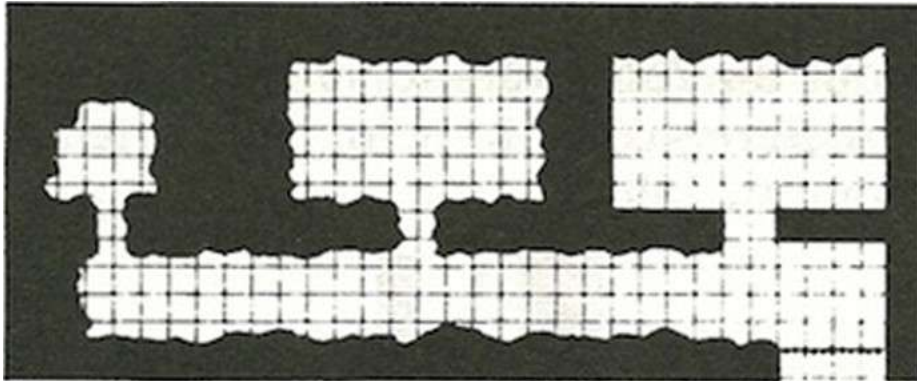
Les Orques se jettent sur vous sans hésiter et parviennent bientôt à vous maîtriser. Lorsque vous reprenez conscience, vous vous trouvez devant le Maître du Feu ! Rendez-vous au [363](#).

Dans une large galerie orientée du nord au sud, une petite porte est ouverte dans le mur ouest. Vers le nord, un deuxième passage est orienté vers l'ouest. A l'opposé deux portes à double battant, dans le mur ouest, font face à deux autres portes similaires dans le mur est. Allez-vous vous diriger vers le nord (rendez-vous au [256](#)), vers le sud (rendez-vous au [110](#)) ou préférez-vous franchir la porte ouverte (rendez-vous au [289](#)) ?



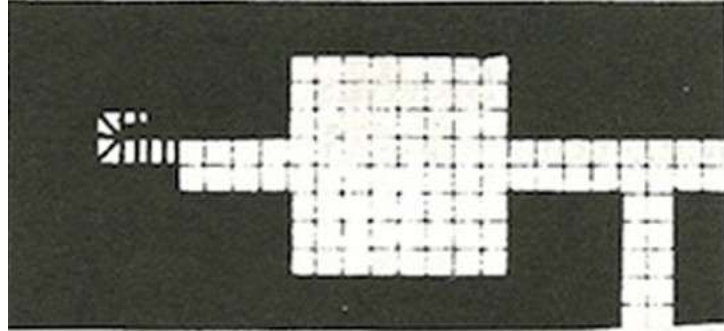
Vous ouvrez le cadenas et repoussez la grille. Les malheureux esclaves se pressent vers la sortie et vous remercient, les larmes au yeux. L'un d'eux ouvre une porte dérobée derrière vous, dans le mur est du passage. « Leur chef arrive parfois par ici,

murmure l'un des prisonniers. Nous préférons nous évader par là plutôt que de traverser les quartiers des Orques. » Il disparaît alors derrière la porte, suivi de ses compagnons d'infortune. Lorsque vous revenez à la grille, il ne reste plus aucune trace des esclaves ni de la porte dérobée. Si vous désirez sonder les murs à la recherche de cette porte, rendez-vous au [330](#). Si vous préférez vous diriger vers le sud, rendez-vous au [159](#).



222

Vous pénétrez dans la pièce carrée, pourvue de deux issues, à l'est et à l'ouest. Après une dizaine de mètres, un deuxième passage orienté vers le sud rejoint le passage est. Le passage ouest, quant à lui, aboutit à un escalier en colimaçon. Deux hommes de taille imposante, revêtus de cottes de mailles et armés de boucliers et d'épées, se trouvent dans la pièce, leur visage caché par leur heaume. Notez le numéro de ce paragraphe. Si vous désirez traverser la pièce en ignorant les deux hommes, rendez-vous au [80](#). Si vous souhaitez le faire en courant, rendez-vous au [245](#). Si vous décidez d'attaquer, rendez-vous au [285](#). Si vous préférez jeter un sortilège, écrivez son nom et rendez-vous au [327](#). Si vous revenez à ce paragraphe après avoir vaincu les Gardes de la Mort, rendez-vous au [107](#).



223

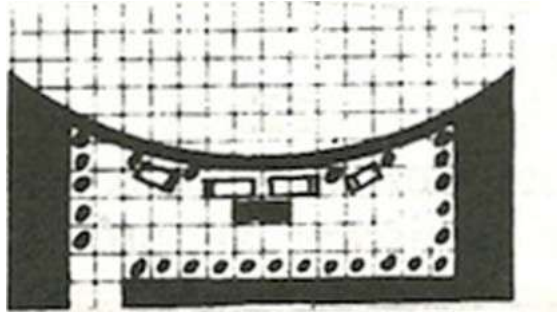
Vous vous précipitez droit entre les bras des deux gardes, qui se saisissent aussitôt de vous. Farak lance alors d'un ton méprisant : « Ainsi, tu es ce que le Comté d'Esgaron et la Baronie de la Drago-nie ont trouvé de mieux à m'envoyer ! Je dois avouer que je ne me fais aucun souci pour l'avenir ! » Sur ces mots, le Maître du Feu part d'un ricanement sardonique. Rendez-vous au [258](#).

224

Vous ne découvrez aucune porte dérobée, mais vos recherches ont attiré l'attention... Rendez-vous au [89](#).

225

Dans la loge du Maître du Feu, vous découvrez une vue exceptionnelle de l'arène. La loge est décorée de somptueuses mosaïques dorées, et de lourdes tentures pourpres habillent les murs entre les piliers. Quatre divans confortables sont disposés devant la balustrade, et sur la table vous apercevez une carafe valant 20 pièces d'or ainsi que quatre gobelets en or valant chacun 7 pièces d'or. Dans l'angle sud-ouest se trouve l'entrée d'un passage orienté vers le sud. Si vous désirez dormir sur un divan, rendez-vous au [85](#). Si vous souhaitez examiner la carafe de vin, rendez-vous au [13](#). Si vous choisissez d'enjamber la balustrade et de descendre vers les gradins, rendez-vous au [305](#). Si vous décidez de sauter dans l'arène, rendez-vous au [398](#). Si vous préférez emprunter le passage, rendez-vous au [473](#).



226

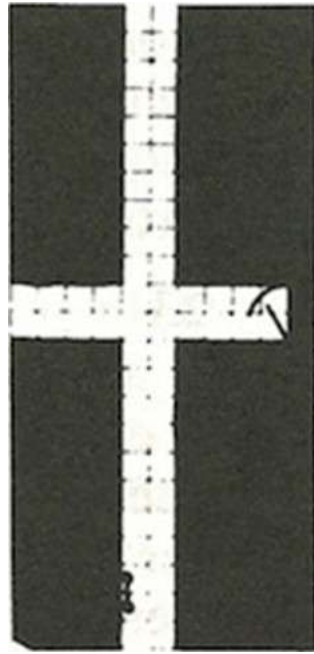
Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, vous parvenez à subtiliser la clef. Notez que vous êtes en possession de la clef de la grille et rendez-vous au [56](#). S'il est supérieur à ce total, le garde surprend votre tentative et vous attaque après avoir appelé des renforts. Rendez-vous au [451](#) (augmentez votre Variable de Défense en raison du sortilège d'Invisibilité).

227

Au pied de l'escalier en colimaçon, un étroit passage aux murs de pierre grossièrement taillés s'éloigne vers le nord. Vous devez faire attention car l'humidité rend le sol glissant. Après une dizaine de mètres, une deuxième galerie, orientée d'est en ouest, croise votre passage. Si vous désirez gravir les marches, rendez-vous au [262](#). Si vous préférez continuer vers le nord, rendez-vous au [97](#).



Vous vous retrouvez au croisement de deux passages orientés l'un du nord au sud, l'autre d'est en ouest. Ce dernier s'incurve vers le nord après une centaine de mètres. De cette direction vous parvient d'ailleurs le murmure d'une rivière souterraine. Le passage orienté vers Test se heurte à une porte en bois massif ornée de gros clous, tandis qu'à l'extrémité du passage sud vous découvrez une échelle fixée au mur. Allez-vous vous diriger vers le nord (rendez-vous au [354](#)), vers le sud (rendez-vous au [480](#)), vers l'est (notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [142](#)) ou vers l'ouest (rendez-vous au [459](#)) ?



Tandis que vous vous approchez de la sphère de cristal, elle se met à palpiter et à rayonner mystérieusement. A l'intérieur d'étranges silhouettes tournent sur elles-mêmes en une danse folle. Si vous désirez toucher le cristal, rendez-vous au [194](#). Si vous pensez que le cristal est la source du pouvoir du Maître du Feu et que vous décidez de le détruire à l'aide de vos armes, ou bien d'un sortilège, rendez-vous au [263](#). Si aucune de ces propositions ne vous tente, rendez-vous au [131](#).

230

Après maints détours, la rivière émerge finalement à l'air libre et vous vous hissez avec peine sur la rive à l'instar de vos compagnons. Lorsque vous leur apprenez votre intention de retourner dans la forteresse du Maître du Feu, ils se jettent sur vous sans vous laisser le temps de réagir et vous lient les mains dans le dos à l'aide d'un vieux chiffon. « Nous voulons quitter ces lieux le plus vite possible, vous disent-ils, et nous t'avons choisi pour nous guider. » Ainsi ligoté, il vous est impossible de jeter un sortilège et vous n'avez d'autre choix que de vous soumettre à leur volonté. Plus tard, dans la nuit, vous apercevez les torches d'une patrouille d'Orques qui passe la région au peigne fin. De toute évidence, votre évasion a été découverte. Vous donnez l'ordre à vos compagnons de se cacher en priant pour ne pas être découverts... Rendez-vous au [255](#).

231

Les Orques racontent au Maître du Feu que vous êtes un puissant sorcier et vous voyez que cette nouvelle ne le réjouit guère. « Nous savons bien comment nous débarrasser des petits jeteurs de sortilège qui tentent d'ursuper notre pouvoir ! » sifflet-il d'une voix mécontente. Il adresse alors un signe de tête aux Orques et l'un d'eux vous assomme par-derrière. Vous vous écroulez sur le sol. Rendez-vous au [24](#).

232

Dans la pièce, cinq lits s'alignent contre chaque mur. A l'exception de deux d'entre eux, tous sont occupés par les Orques, qui dormaient paisiblement jusqu'à votre bruyante arrivée. Réveillés en sursaut, ils bondissent et vous attaquent sans hésiter. Rendez-vous au [265](#).

233

Vous vous retrouvez seul dans la pièce, au second étage de la tour. Dans l'angle sud-est s'élève un escalier en colimaçon, tandis

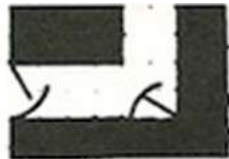
que, de l'autre côté, une trappe est pratiquée dans le sol. La seule issue est une porte dans le mur le plus proche du corps de garde. Allez-vous passer par la trappe (rendez-vous au [266](#)), monter l'escalier (rendez-vous au [494](#)) ou sortir par la porte (rendez-vous au [209](#)) ?

234

Le scorpion se déplace rapidement et vous coupe la retraite. Rendez-vous au [407](#) et débutez le combat à l'étape n° 5.

235

Vous êtes à l'extrémité est d'un court passage orienté d'est en ouest, face à une porte solidement verrouillée. Vers l'ouest, le passage s'incurve vers le sud après une centaine de mètres. Dans l'angle se trouve une porte semblable à la première. Si vous désirez aller vers l'ouest, rendez-vous au [332](#). Si vous préférez ouvrir la porte d'un coup d'épaule, rendez-vous au [408](#). Si vous souhaitez essayer une clef, rendez-vous au [374](#). Si vous faites appel au Sésame, rendez-vous au [493](#).

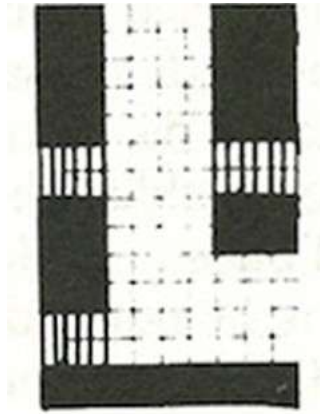


236

Le gladiateur s'écroule à vos pieds, et vous le traînez jusqu'à sa chambre le plus silencieusement possible. Lancez deux dés et ajoutez 1 pour chaque Assaut que vous avez livré contre le gladiateur. Si le résultat est supérieur ou égal à 10, les cris de votre adversaire ont été entendus (rendez-vous au [89](#)). Sinon, rendez-vous au [409](#).

237

Vous parvenez à une bifurcation. Devant vous s'élève un escalier, tandis que le passage s'incurve vers le nord en pente douce. Quelques mètres plus loin dans cette direction, deux autres escaliers se font face. En tendant l'oreille, vous percevez les murmures étouffés de plusieurs Orques. Si vous désirez vous diriger vers le nord, rendez-vous au [48](#). Si vous souhaitez le faire en sondant les murs à la recherche de portes dérobées, rendez-vous au [191](#). Si vous choisissez de rebrousser chemin vers l'est, rendez-vous au [334](#). Si vous décidez de le faire en sondant les murs à la recherche de portes dérobées, rendez-vous au [376](#). Si vous préférez monter l'escalier qui vous fait face, rendez-vous au [417](#).



238

La clef s'adapte parfaitement (notez la clef de la grille sur votre *Feuille d'Aventure*) et vous vous faufilez par la grille après l'avoir ouverte silencieusement. Rendez-vous au [342](#).

239

Vous vous retrouvez projeté dans un passage en pente raide. A l'extrémité, une lueur rougeoyante s'intensifie à chaque pas. Les murs et le sol ont été enduits de graisse si bien que vous ne trouvez aucune prise pour ralentir votre progression. Au bout d'une centaine de mètres, la galerie se termine en cul-de-sac et

vous découvrez avec effroi que le rougeolement provient d'un puits situé juste devant la paroi. Rendez-vous au [40](#).



240

Vous vous retrouvez dans un passage orienté du nord au sud, face à la porte en bois située dans le mur ouest. Vers le nord, le passage aboutit à une deuxième galerie orientée d'est en ouest. Dans la direction opposée, une niche est pratiquée dans le mur est, et, quelques mètres plus loin, une deuxième porte dans le mur ouest. Si vous désirez aller vers le nord, rendez-vous au [320](#). Si vous souhaitez vous diriger vers le sud, rendez-vous au [206](#). Si vous préférez examiner la porte en face, rendez-vous au [355](#).

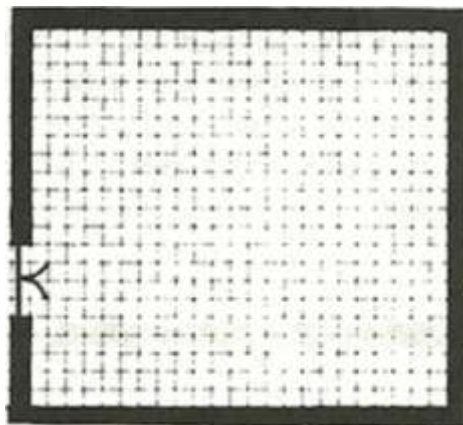
241

LION HAB : 6 END : 8

Le lion inflige 4 points de Dommage. Si vous désirez prendre la fuite, rendez-vous au [310](#). Si vous souhaitez jeter un sortilège, écrivez son nom et rendez-vous au [449](#). Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au 60. Si vous perdez connaissance, rendez-vous au [321](#).

242

Lorsque le calme revient enfin, vous sortez de votre cachette - vous vous étiez réfugié sous des ballots de tissus - et vous vous retrouvez dans un entrepôt aux dimensions imposantes. Lancez deux dés. Si le résultat est impair, rendez-vous au [434](#). S'il est pair (ou s'il s'agit de votre deuxième passage dans cette pièce), vous prenez le temps d'examiner les marchandises. Elles proviennent de toute évidence des raids sur les caravanes de marchands. La moitié de l'entrepôt est soigneusement rangée, tandis que, dans l'autre moitié, les objets les plus hétéroclites s'empilent en désordre. La seule issue est la porte à double battant du mur ouest. Si vous désirez fouiller l'entrepôt, rendez-vous au [469](#). Si vous souhaitez dormir ici, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [388](#). Si vous décidez de sonder les murs à la recherche de portes dérobées, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [365](#). Si vous préférez sortir par la porte à double battant, rendez-vous au [32](#).

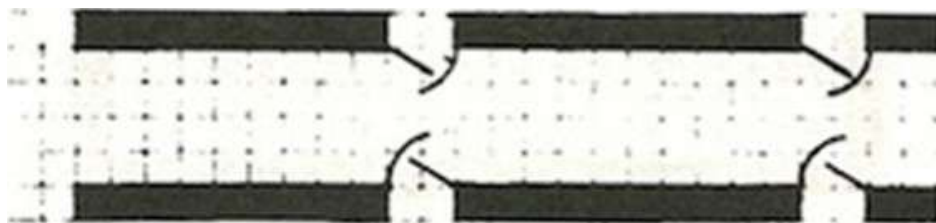


243

Vous feignez l'ignorance tandis que les gardes fouillent minutieusement votre chambre. « Qu'est-ce-que c'est que ça ? » demande l'un d'eux, pointant son doigt vers le lit. Vous réprimez un mouvement de panique en découvrant que le pied de l'Orque que vous avez tué dépasse du couvre-lit ! Vous bondissez sur vos pieds... Notez le numéro de ce paragraphe. Si vous désirez attaquer les Orques, rendez-vous au [451](#). Si vous décidez de jeter un sortilège, écrivez son nom et rendez-vous au [487](#). Si vous souhaitez vous constituer prisonnier rendez-vous au [474](#). Si vous revenez à ce paragraphe après avoir vaincu les Orques, vous pouvez vous emparer de leurs cottes de mailles et de leurs épées. En fouillant leurs cadavres, vous découvrez 19 pièces d'or et, dans la poche de l'un d'eux, deux clefs : celle de l'entrepôt et celle de la grille (notez ces acquisitions sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [174](#)).

244

Vous vous retrouvez dans un passage orienté d'est en ouest, entre deux portes ouvertes. Plus loin, vers l'est, vous apercevez deux autres portes semblables aux premières. Vers l'ouest, le passage aboutit à une grande salle. Si vous désirez franchir la porte de gauche, rendez-vous au [169](#). Si vous préférez celle de droite, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [182](#). Si vous souhaitez aller vers l'est, rendez-vous au [21](#). Si vous optez pour l'ouest, rendez-vous au [304](#).



245

L'un des Gardes de la Mort réussit à vous assener un coup tandis que vous vous enfuyez. Vos adversaires renoncent cependant à vous poursuivre. Le coup vous inflige 4 points de Dommage. Si vous perdez connaissance, rendez-vous au [321](#). Sinon, rendez-vous au [352](#).

246

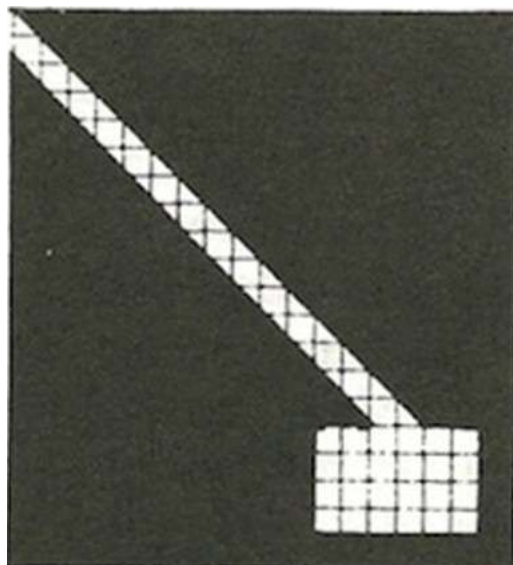
Si vous avez utilisé l'Adhérence ou l'Invisibilité, le Dragon réagit à votre présence (rendez-vous au [328](#)). Si vous avez fait appel à l'Énergie Pure ou à l'Hypnose pour immobiliser le Dragon, vous ne réussissez qu'à moitié (rendez-vous au [286](#)). Les autres sortilèges n'ont aucune influence sur la situation : rendez-vous au dernier paragraphe dont vous avez noté le numéro.

247

Si le Maître du Feu vous a annoncé que vous affronterez son Champion lors de votre prochain combat, rendez-vous au [36](#). Sinon, rendez-vous au [315](#).

248

Le passage aboutit dans une petite pièce. Deux Loups sont assoupis sur le sol recouvert de paille. Si vous désirez retourner dans l'arène, lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [432](#). S'il est supérieur à ce total, les Loups se réveillent (rendez-vous au [316](#)). Si vous décidez d'attaquer, vous parvenez à tuer un Loup dans son sommeil (rendez-vous au [254](#)). Si vous préférez jeter un sortilège, écrivez son nom et rendez-vous au [416](#).



249

ORQUE DE LA GARDE HAB : 6 END : 7 DÉF : + 1

L'Orque inflige 3 points de Dommage. Si vous désirez prendre la fuite, rendez-vous au [158](#). Si vous décidez de jeter un sortilège, écrivez son nom et rendez-vous au [317](#). Si vous perdez connaissance, rendez-vous au [363](#). Si vous sortez vainqueur, rendez-vous au dernier paragraphe dont vous avez noté le numéro.

250

A l'aide de la Lévitiation, vous descendez doucement dans le puits mais, à mi-chemin, vous vous rendez compte que votre sortilège cessera d'agir avant d'atteindre l'eau. Heureusement, vous découvrez une ouverture dans la paroi qui n'est autre que l'entrée d'un passage orienté vers l'est. Si vous désirez pénétrer dans ce passage, rendez-vous au [359](#). Si vous préférez tenter de descendre jusqu'à l'eau, rendez-vous au [51](#).

251

Tandis que vous prenez la fuite, une alarme retentit derrière vous. Rendez-vous au [452](#).

252

Soudain, les tentacules de la créature infernale se mettent à danser un étrange ballet et tissent en un éclair une solide toile de couleur pourpre qu'elles expulsent vers la surface de l'eau. Cette aide inespérée vous permet de traverser la Fontaine en toute sécurité. Si vous désirez vous diriger vers le côté nord de la Fontaine, rendez-vous au [292](#). Si vous optez pour l'autre côté, rendez-vous au [120](#).

253

Vous remontez le courant sur une centaine de mètres, jusqu'à un pont. Si vous désirez vous hisser sur la rive et traverser le pont, rendez-vous au [354](#). Si vous préférez continuer à la nage, rendez-vous au [338](#). Si vous rebroussez chemin à la nage, rendez-vous au [230](#).



254

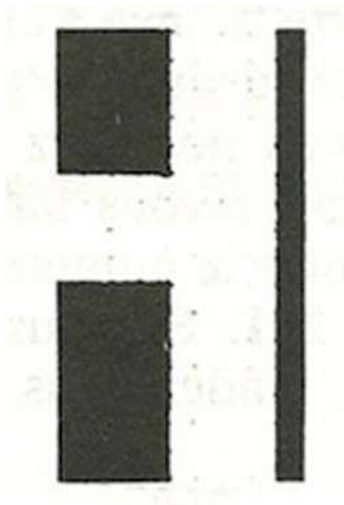
DEUX LOUPS HAB : 5 END : 6

Chaque Loup inflige 3 points de Dommage. Si vous désirez jeter un sortilège, écrivez son nom et rendez-vous au [416](#). Si vous souhaitez prendre la fuite, rendez-vous au [185](#). Si vous sortez vainqueur, rendez-vous au [370](#). Si vous êtes vaincu, rendez-vous au [321](#).

255

Les gardes renoncent finalement à vous retrouver et retournent à la forteresse. Vous laissez passer quelques heures pour plus de sûreté avant d'entamer votre voyage de retour. Après deux jours

de marche, vous entendez soudain la voix du Maître du Feu s'élever près de vous. «Ainsi, tu as l'effronterie de refuser mon hospitalité ! C'est une grave erreur de ta part, tu t'en rendras bientôt compte. » Un ricanement diabolique emplit alors vos oreilles et des flammes surgissent du sol autour de vous ! Vous perdez connaissance, victime de la magie du Maître du Feu... Rendez-vous au [321](#).



256

Vous vous retrouvez dans un passage orienté du nord au sud. Vers le sud, vous apercevez plusieurs portes de part et d'autre du couloir, tandis qu'au nord une seconde galerie s'oriente vers l'ouest. Allez-vous vous diriger vers le sud (rendez-vous au [220](#)), vers le nord (rendez-vous au [368](#)) ou alors vers le nord mais en sondant les murs (rendez-vous au [436](#))?

257

Lancez deux dés. Si le résultat est pair, rendez-vous au [271](#). S'il est impair, votre sommeil est troublé par un bruit tout proche. Vous ouvrez les yeux sur un énorme scorpion, le dard dressé, prêt à frapper ! Rendez-vous au [407](#).

258

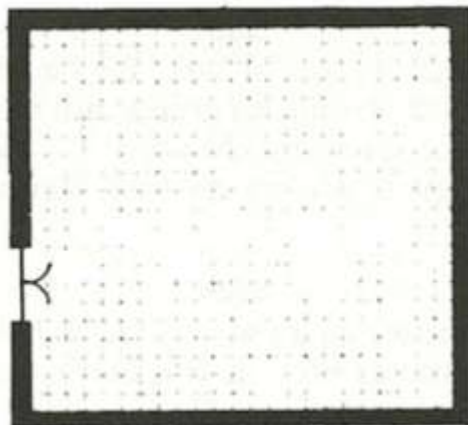
D'un seul geste, Farak saisit son amulette et la serre contre sa poitrine. « Ceux qui cherchent à usurper mon pouvoir doivent être punis », siffle-t-il. Sur ces mots, il brandit l'amulette... Un éclair éblouissant vous aveugle et vous perdez connaissance... Rendez-vous au [24](#).

259

Vous rampez à travers l'arène sans attirer l'attention jusqu'à une porte fermée à clef. Si vous désirez contourner les murs jusqu'à la porte sud, rendez-vous au [467](#). Si vous possédez un trousseau des clefs de l'arène, rendez-vous au [2](#). Si vous faites appel au Sésame, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [201](#). Si vous préférez l'ouvrir d'un coup d'épaule, rendez-vous au [37](#).

260

Vous parvenez au sommet d'un escalier dont les marches conduisent à un passage orienté du nord au sud, face à une deuxième volée de marches, de l'autre côté du couloir. Du passage vous parvient les éclats étouffés d'une conversation dans la langue rocailleuse des Orques. A vos pieds s'étendent les gradins d'une arène. Si vous désirez avancer vers les gradins, rendez-vous au [305](#). Si vous préférez descendre jeter un coup d'œil dans le passage, rendez-vous au [48](#).



261

Au bout de quelques jours vous vous habituez à votre fonction de scribe au service du Maître du Feu. Votre travail consiste à cataloguer le butin des attaques de caravanes, sous la surveillance de Sigbert. Votre lieu de travail est un entrepôt aux dimensions imposantes, situé en face de votre cellule. Vous recevez en outre une nourriture correcte à intervalles réguliers. A la fin de chaque journée, le même geôlier vous enferme dans votre chambre pour la nuit. Le lendemain de votre prise de fonction, vous découvrez un poignard dissimulé dans la fonte d'une selle et vous le subtilisez (n'oubliez pas de le noter sur votre *Feuille d'Aventure*). Les gardes sont d'ailleurs trop nombreux dans la journée pour songer à s'évader et vous décidez de vous échapper à la faveur de la nuit. Si vous désirez le faire cette nuit même, rendez-vous au [296](#). Si vous préférez attendre qu'une occasion se présente, rendez-vous au [326](#).

262

Au sommet de l'escalier en colimaçon, une porte est située dans le mur ouest. Si vous désirez redescendre, rendez-vous au [227](#). Si vous préférez franchir la porte, rendez-vous au [96](#).

263

Votre tentative se solde par un échec, et la pièce s'assombrit tandis que des flammes s'élèvent du pentagramme. Un Démon de Feu apparaît soudain au milieu de la fournaise et vous Fixe d'un regard diabolique. Rendez-vous au [346](#).

264

Si vous avez jeté un sortilège dans l'arène, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [462](#). Sinon, reportez-vous aux possibilités suivantes. Tous les sortilèges d'attaque, à l'exception de Vade Rétro, agissent normalement ; en ce qui concerne les sortilèges de défense, l'Invisibilité agit normalement (rendez-vous au [403](#)). Quant au Leurre, il n'agit que si vous êtes déjà

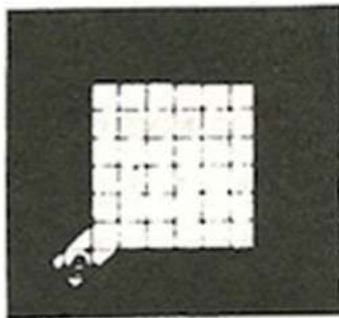
Invisible. Si tel est le cas, le Champion quitte la pièce à la poursuite de votre double (rendez-vous au [6](#)). Sinon, rendez-vous au [403](#). Le sortilège de Guérison agit normalement, mais les sortilèges divers n'ont aucune influence sur la situation (rendez-vous au [403](#)).

265

Vous venez facilement à bout de l'un des Orques mais vous avez réveillé les autres, qui bondissent de leurs lits et se saisissent de vous. Ils vous traînent ensuite devant le Maître du Feu. Rendez-vous au [363](#).

266

Vous vous retrouvez au pied d'une échelle, dans un entrepôt rempli de sacs, de fûts et d'armes. Les sacs contiennent de la nourriture et les barils sont remplis de boissons de toutes sortes. Vous découvrez un fût de bon vin et de la viande de bœuf séchée. Si vous désirez ajouter l'un ou l'autre à vos provisions, notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous reportez ensuite votre attention sur les armes. Il y a là de quoi vous équiper des pieds à la tête : épées, sabres, poignards, cuirasses et cottes de mailles, que vous pouvez emporter (n'oubliez pas d'inscrire vos acquisitions sur votre *Feuille d'Aventure*). L'échelle semble être la seule issue. Si vous décidez de dormir ici afin de récupérer des points de **POUVOIR**, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [303](#). Si vous préférez grimper à l'échelle, rendez-vous au [114](#).



267

Vous vous engagez dans le passage sud, poursuivi par les cris de rage et les jurons des esclaves, jusqu'à un croisement. Rendez-vous au [46](#).

268

Les sortilèges divers n'ont aucune influence sur la situation ; la Guérison, l'Invisibilité et tous les sortilèges d'attaque, à l'exception de Vade Rétro, agissent normalement ; (rendez-vous au [407](#)). Quant au Leurre il n'agit que si vous êtes déjà Invisible. Si tel est le cas, rendez-vous au dernier paragraphe dont vous avez noté le numéro. Sinon, rendez-vous au [407](#) et reprenez le combat à l'étape n°5.

269

Vous vous élancez dans le passage à la poursuite de Farak quand, soudain, le sol se dérobe. Vous tombez la tête la première dans une rivière souterraine. En quelques brasses vigoureuses, vous parvenez à remonter à la surface et vous vous laissez emporter par le courant. Rendez-vous au [338](#).

270

La porte s'ouvre. Si vous avez choisi la porte nord, rendez-vous au [386](#). Si vous avez franchi la porte sud, rendez-vous au [432](#). Si vous avez opté pour l'une des portes du mur ouest, rendez-vous au [489](#). Si vous avez préféré l'une des portes est, rendez-vous au [65](#).

271

Bien que vous ayez choisi un endroit dangereux et peu confortable pour passer la nuit, vous dormez d'un sommeil paisible et vous récupérez tous vos points de **POUVOIR**. Notez ce nouveau total sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au dernier paragraphe dont vous avez noté le numéro.

272

Notez la clef de la grille sur votre *Feuille d'Aventure*. Malheureusement, la grille sud ne peut être ouverte avec cette clef. Si vous désirez utiliser le Sésame afin de vous échapper de la forteresse, rendez-vous au [66](#). Si vous souhaitez vous cacher dans l'ombre du corps de garde jusqu'à ce que le calme soit revenu, rendez-vous au [387](#). Si vous préférez vous faufiler jusqu'à la grille nord, rendez-vous au [382](#).

273

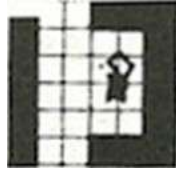
Le sortilège agit normalement, mais lorsque vous terminez vos incantations, vous êtes cerné par une dizaine d'Orques. Ils se jettent sur vous et vous maîtrisent rapidement, furieux de découvrir un jeteur de sortilège parmi eux... Rendez-vous au [363](#).

274

L'extrémité ouest d'un étroit passage débouche sur une ouverture surplombant une caverne naturelle dont le sol forme un véritable lac de lave en fusion. Le rebord est très glissant. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [130](#). Sinon, rendez-vous au [40](#).

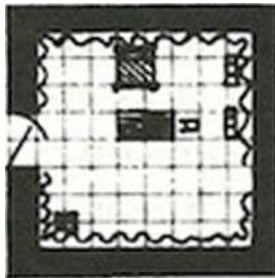
275

Après avoir sondé les murs pendant quelques minutes, vous découvrez une porte dérobée... ou plutôt, c'est elle qui vous trouve ! En effet, une petite dalle est soudain repoussée sur le côté, et dans l'ouverture apparaît la tête d'un vieillard aux cheveux grisonnants et à la barbe broussailleuse. Il vous regarde d'un air peu engageant et lance d'une voix chevrotante : « Arrêtez immédiatement ce vacarme ! » Notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [450](#). Si vous revenez à ce paragraphe et que vous désiriez vous diriger vers le nord, rendez-vous au [240](#). Si vous optez pour le sud, rendez-vous au [143](#).



276

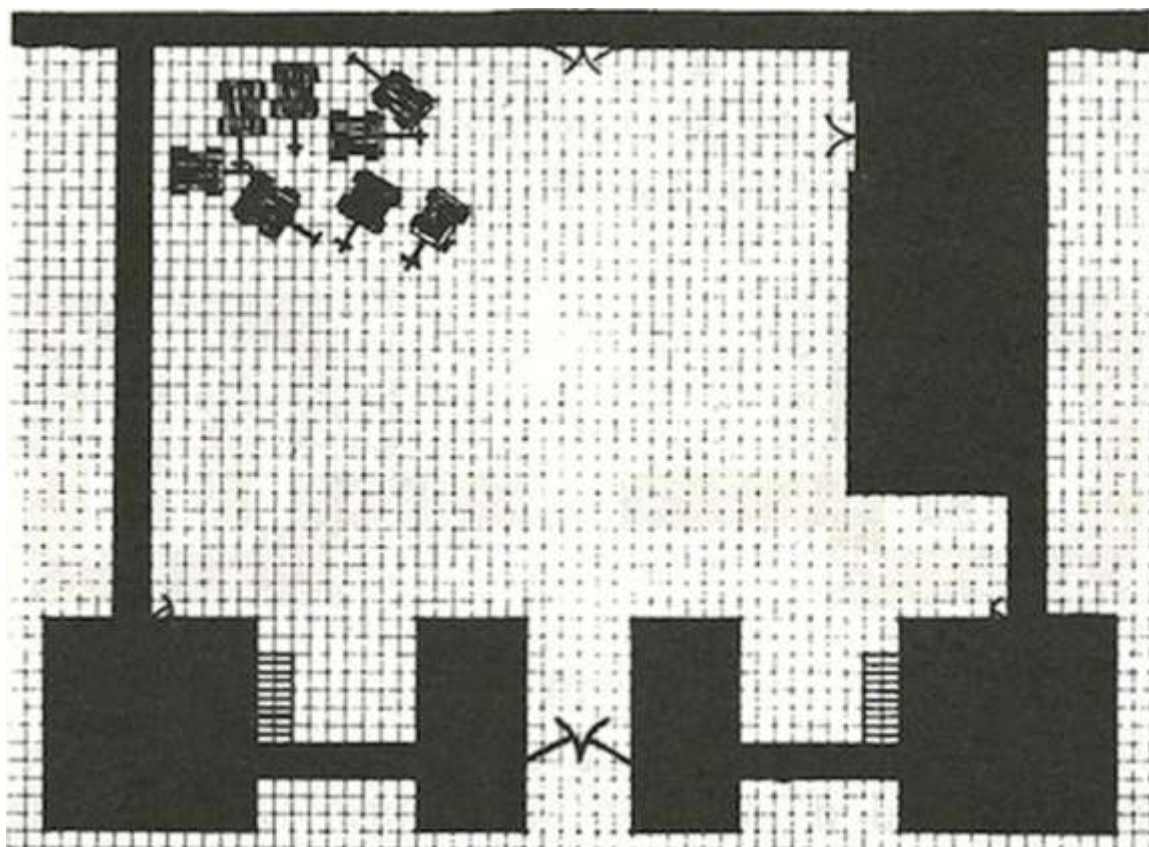
Malgar avait raison ! En plus du ménage de sa chambre, située juste au-dessus de votre cellule, et du nettoyage de son équipement - à l'exception de ses armes, bien entendu - vous avez également pour tâche de servir les repas, de puiser l'eau et de jeter les restes de toute la troupe dans le puits prévu à cet effet. A la fin de la journée, vous êtes tellement éreinté que vous dormez déjà lorsque Malgar referme la porte de votre cellule. De plus, la faim vous tenaille sans relâche car vous n'obtenez pour seule nourriture que les morceaux que Malgar daigne vous envoyer lors de ses propres repas. Pendant votre travail, vous êtes constamment entouré de gardes et vous concluez qu'une évasion ne serait possible qu'à la faveur de la nuit. Au bout de quelques jours, l'attention de Malgar se relâche et vous découvrez, en nettoyant sa chambre, un poignard dissimulé sous son oreiller. Si vous désirez vous en emparer, notez-le sur votre *Feuille d'Aventure* (tous les objets en votre possession vous ont été confisqués avant votre réveil) et rendez-vous au [293](#). Sinon, rendez-vous au [336](#).

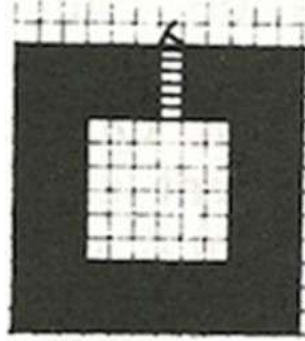


277

Le grincement d'une porte qui tourne sur ses gonds vous réveille. Vous vous trouvez dans une cellule froide et sombre et, plissant les yeux, vous parvenez à distinguer la silhouette d'un Orque dans l'embrasement. Le geôlier descend les quelques marches qui

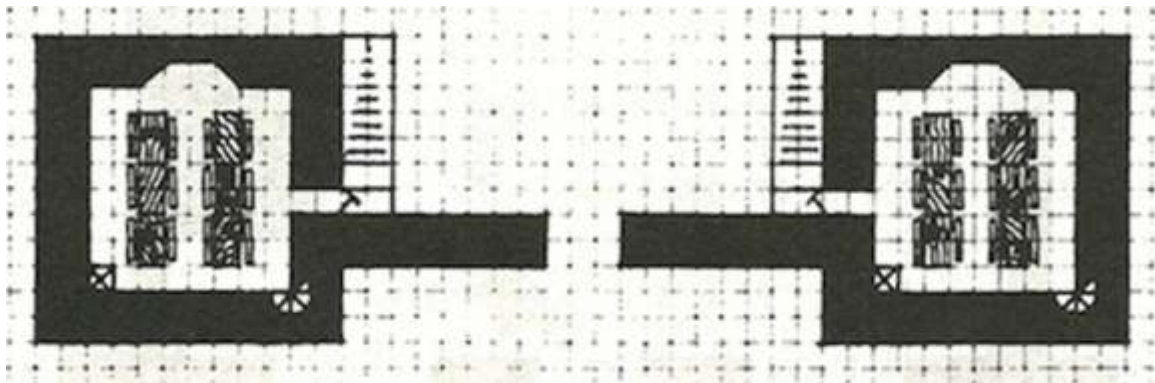
mènent dans votre cellule et vous met debout sans ménagements. Il presse son visage contre le vôtre et son haleine putride vous assaille tandis qu'il grogne : « Alors, c'est toi le nouveau garçon d'écurie ? Il est temps de te mettre au travail, mon garçon. » Sur ces mots, il vous entraîne à sa suite dans un couloir violemment éclairé. Votre cellule est située au sous-sol de l'une des deux tours de guet de la cour intérieure. Celles-ci encadrent un portail aux dimensions imposantes, dans le mur sud. L'Orque vous mène dans l'angle opposé de la cour, jusqu'à une grille fixée dans la paroi de la falaise. Dans le coin nord-ouest, une dizaine de chariots sont disposés au hasard : vous reconnaissez ceux de votre caravane. En face des chariots se trouve un long bâtiment à toiture basse, vers lequel vous entraîne votre geôlier. Il s'agit de l'écurie et vous passez les jours suivants à vous occuper des chevaux des Orques. Rendez-vous au [31](#).





278

Vous parvenez au sommet de l'escalier, devant une porte située au deuxième étage. A l'intérieur, vous apercevez un grand réfectoire. Deux rangées de tables sur tréteaux bordées de bancs s'étirent d'un bout à l'autre de la pièce. Les tables, les bancs et le sol de terre battue sont jonchés de reliefs de nourriture, d'assiettes sales et de verres brisés. Devant une cheminée située dans le mur nord, deux Orques sont occupés à jouer aux dés et à se chamailler. Dans l'angle sud-est du réfectoire s'élève un escalier en colimaçon, tandis que dans le coin opposé vous apercevez une trappe dans le sol. Si vous désirez entrer à l'insu des Orques, rendez-vous au [490](#). Si vous souhaitez jeter un sortilège, écrivez son nom et rendez-vous au [8](#). Si vous décidez d'attaquer, rendez-vous au [44](#). Si vous préférez retourner dans la cour, rendez-vous au [209](#).



279

Vous vous tenez en face de deux grilles, à l'extrémité nord d'une cour intérieure. Dans l'angle nord-est se trouve l'écurie ; dans le coin opposé, une dizaine de chariots sont disposés au hasard. Deux hautes tours de guet encadrent le corps de garde, au sud de la cour. Quatre Orques revêtus de cottes de mailles montent la garde devant les grilles nord et vous demandent d'une voix peu engageante ce que vous faites là... Notez le numéro de ce paragraphe. Si vous choisissez de tourner les talons et de vous réfugier à l'intérieur, rendez-vous au [158](#). Si vous désirez dire que vous apportez un message pour le commandant, rendez-vous au [349](#). Si vous décidez d'attaquer, rendez-vous au [451](#). Si vous préférez jeter un sortilège, écrivez son nom et rendez-vous au [487](#). Si vous revenez à ce paragraphe après avoir vaincu les Orques, vous pouvez vous emparer de leur cote de mailles, de leur épée et des 19 pièces d'or que vous découvrez dans leurs bourses. Notez ces acquisitions sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [56](#).

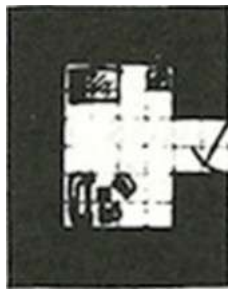
280

Lorsque vous touchez le coffret, un nuage de gaz lacrymogène jaillit tandis qu'une voix aigrette, sortie du coffret lui-même, s'écrie : « Maître ! Maître ! Au voleur ! » avertissant l'Orque de votre présence. Tandis que la toux vous étouffe et que vous cherchez à reprendre votre souffle, le garde a le temps de revêtir son armure et de vous attaquer. Rendez-vous au [461](#), ajoutez 3 points à la Variable de Défense de Malgar (en raison de l'armure) et débutez le combat à l'étape n° 5.

281

Votre nouveau statut de Champion du Maître du Feu vous permet de mener une vie relativement agréable. Vous disposez d'une chambre confortable, vous prenez vos repas en compagnie du Maître du Feu et des femmes de son harem, et vous jouissez du respect des autres gladiateurs et de leurs entraîneurs.

Malheureusement, la porte de votre chambre est toujours solidement verrouillée à la tombée de la nuit. Farak semble vous apprécier et vous prie constamment de lui narrer votre vie et vos aventures passées. Vous devez donc rester sur le qui-vive afin de ne pas lui révéler par inadvertance la nature de votre quête. Vous n'avez pas encore eu l'occasion d'attaquer le Maître du Feu, qui ne se déplace jamais sans ses deux gardes du corps armés jusqu'aux dents. De plus, l'une des femmes du harem vous a appris que l'amulette qu'il porte au cou et dont il ne se sépare jamais le rend invulnérable à la magie. Les jours passent, et vous allez bientôt devoir retourner vous battre dans l'arène. Si vous souhaitez tenter de vous échapper cette nuit, rendez-vous au [155](#). Si vous préférez attendre une meilleure occasion, rendez-vous au [189](#).



282

Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [248](#). S'il est supérieur à ce total, rendez-vous au [316](#).

283

Le dernier Orque s'écroule à vos pieds, mortellement touché. Vous fouillez les deux cadavres. Vous pouvez, si vous le voulez, vous emparer de leur cuirasse, de leur épée et des 11 pièces d'or que contiennent leurs bourses (notez ces acquisitions sur votre *Feuille d'Aventure*). Si vous désirez sonner l'alarme, rendez-vous au 158. Si vous souhaitez sauter de l'escalier, rendez-vous au 62. Si vous décidez de faire appel à la Lévitacion avant de sauter,

rendez-vous au [95](#). Si vous préférez descendre les marches, rendez-vous au [494](#).

284

Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'ENDURANCE, vous franchissez la porte brisée et vous vous retrouvez à un croisement (rendez-vous au [46](#)). Sinon, l'impact vous inflige 2 points de Dommage. Rendez-vous au [92](#).

285

DEUX GARDES DE LA MORT HAB : 8 END : 8 DÉF : + 3

Chaque Garde de la Mort inflige 4 points de Dommage. Si vous désirez prendre la fuite, rendez-vous au [245](#). Si vous souhaitez jeter un sortilège, écrivez son nom et rendez-vous au [327](#). Si vous perdez connaissance, rendez-vous au [321](#). Si vous sortez vainqueur, rendez-vous au [430](#).

286

Le Dragon étouffe un bâillement d'ennui à votre approche et projette sur vous une flamme ronflante. Vous êtes immédiatement réduit en cendres... Rendez-vous au [321](#).

287

Le Maître du Feu pointe son pouce vers le ciel. « Il s'est bien battu et semble avoir de la force, lance-t-il. Je l'épargne donc et j'ordonne qu'il participe aux travaux d'agrandissement de la forteresse ! » Vous recevez ensuite un bon coup sur la tête et vous perdez connaissance... Rendez-vous au [42](#).

288

L'Orque pousse un cri de surprise et appelle à l'aide. Rendez-vous au [89](#).

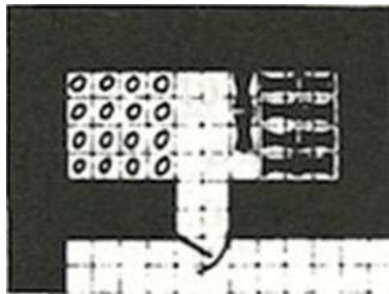
289

Vous pénétrez dans une pièce meublée de deux tables et de plusieurs armoires. Les tables sont recouvertes de registres divers, d'encriers, de plumes d'oie et autres ustensiles de travail. Les registres ne sont autres que des listes détaillées des marchandises volées dans les cavaranes et des tractations avec les marchands malhonnêtes qui rachètent à bas prix le butin du Maître du Feu. Vous découvrez parmi eux des noms connus et hautement respectés dans la profession. Si vous désirez dormir ici, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [388](#). Si vous préférez sortir, rendez-vous au [220](#).



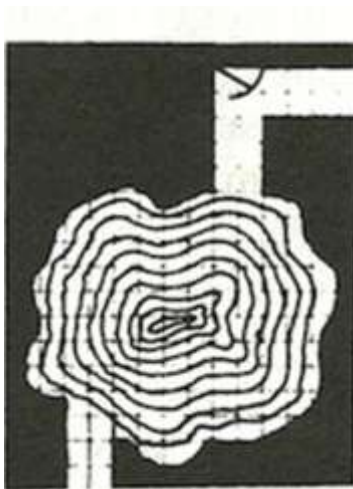
290

Vous pénétrez dans un entrepôt rempli de sacs et de tonneaux contenant de la nourriture et des boissons. Des quartiers de viande séchée sont suspendus aux poutres. Si vous désirez emporter des provisions, inscrivez-les sur votre *Feuille d'Aventure*. Si vous souhaitez dormir ici, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [388](#). Si vous préférez quitter l'entrepôt, rendez-vous au [304](#).



291

Après un combat féroce, vous vous débarrassez enfin de vos adversaires. Vous pouvez vous emparer de leur cotte de mailles, de leur épée et des 19 pièces d'or que contiennent leurs bourses (notez ces acquisitions sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous vous trouvez dans une petite salle de garde. Dans le mur ouest, vous apercevez deux judas au-dessus desquels les mots « Vigilance ou Mort » ont été gravés dans la pierre. Par les judas, vous distinguez deux passages qui se croisent, l'un orienté du nord au sud, l'autre vers l'ouest. Une corde est fixée au plafond, dans l'angle sud-ouest. Si vous désirez tirer dessus, rendez-vous au [158](#). Si vous préférez quitter la pièce, rendez-vous au [304](#).



292

Notez le numéro de ce paragraphe. Vous vous retrouvez à l'extrémité sud d'un étroit passage orienté du nord au sud. Au nord, le passage s'incurve vers l'ouest après quelques mètres et dans l'angle, en face de vous, se trouve une porte en bois massif. Au sud, le passage aboutit à une fontaine d'eau claire au centre de laquelle pousse une plante semblable à une anémone. De l'autre côté, le passage se poursuit vers le sud. Si vous désirez vous diriger vers le nord, rendez-vous au [332](#). Si vous souhaitez traverser la fontaine à la nage, rendez-vous au [146](#). Si vous préférez jeter un sortilège, écrivez son nom et rendez-vous au [184](#).



292 *Au centre d'une fontaine d'eau claire pousse une plante semblable à une anémone.*

293

Si vous décidez de tenter une évasion cette nuit même, rendez-vous au [362](#). Sinon, rendez-vous au [389](#).

294

Le gladiateur vous contemple d'un air abasourdi. « Sais-tu ce qui est arrivé aux gladiateurs la dernière fois que l'un d'eux a tenté de s'évader? demande-t-il. Ils ont tous péri sous la torture dans la Fontaine des Tourments ! » Sur ces mots, il vous repousse violemment et appelle les gardes. Si vous désirez tenter de le raisonner, rendez-vous au [89](#). Si vous souhaitez jeter un sortilège, écrivez son nom et rendez-vous au [455](#). Si vous préférez attaquer le gladiateur, rendez-vous au [54](#).

295

Vous suivez le passage vers l'ouest jusqu'à une petite cellule sombre. Les murs de pierre sont rongés par l'humidité et le passage semble être la seule issue. Si vous désirez retourner dans l'arène, rendez-vous au [432](#). Si vous souhaitez dormir ici, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [271](#). Si vous préférez sonder les murs à la recherche de portes dérobées, rendez-vous au [306](#).



296

Jour après jour, vous avez mis de côté un peu de nourriture et vous en avez maintenant assez pour tenir quelque temps. Votre journée de travail s'achève et le garde, qui vient d'enfermer Sigbert dans sa cellule, vous escorte jusqu'à la vôtre. Vous êtes seul dans le passage. Si vous désirez en profiter pour attaquer, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [249](#). Si vous

souhaitez jeter un sortilège, écrivez son nom et rendez-vous au [499](#). Si vous tentez de voler les clefs de l'Orque, rendez-vous au [405](#). Si vous préférez attendre qu'il vous ait enfermé pour tenter votre évasion, rendez-vous au [441](#). En revanche, si vous revenez à ce paragraphe après avoir vaincu l'Orque, vous pouvez vous emparer de sa cuirasse, de son épée et des 2 pièces d'or que vous découvrez dans sa bourse. Notez ces acquisitions sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [372](#).

297

Vous attendez jusqu'à ce que les ronflements de Malgar s'élèvent dans le silence de la nuit. Comme vous ne possédez aucune clef, la seule manière d'ouvrir la porte est de faire appel au Sésame. Si tel est votre souhait, rendez-vous au [96](#). En revanche, si vous préférez attendre une meilleure occasion, rendez-vous au [415](#).

298

Vous descendez dans le puits sans difficultés. A mi-chemin, vous découvrez une ouverture dans la paroi : l'entrée d'un passage orienté vers l'est. Si vous désirez l'emprunter, rendez-vous au [359](#). Si vous préférez continuer la descente, rendez-vous au [391](#).

299

Si vous avez utilisé l'Adhérence ou la Lévitacion, rendez-vous au [442](#). Les autres sortilèges divers, Vade Rétro et les sortilèges de défense n'ont aucune influence sur la situation (rendez-vous au dernier paragraphe dont vous avez noté le numéro). Si vous avez lancé un autre sortilège d'attaque, il agit normalement. Si vous désirez maintenant entrer dans l'eau, rendez-vous au [476](#). Sinon, rendez-vous au dernier paragraphe dont vous avez noté le numéro.

300

La porte s'ouvre sur un passage orienté du nord au sud. Au nord, il aboutit au bout de quelques mètres dans une deuxième galerie orientée d'est en ouest. Vous reconnaissez d'ailleurs les lieux : vers l'ouest, vous aboutissez à la salle à manger du Maître du Feu. Au sud, une niche est ménagée dans le mur est, en face d'une porte, puis le passage continue tout droit jusqu'à l'arène. Si vous désirez vous diriger vers le nord, rendez-vous au [320](#). Si vous optez pour le sud, rendez-vous au [206](#).



301

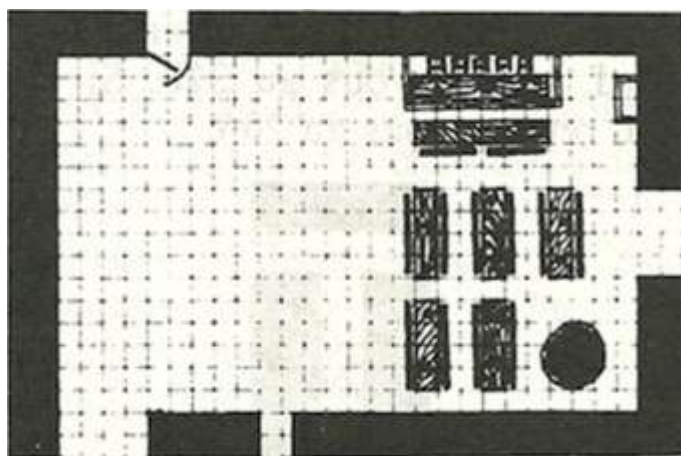
Vous courez jusqu'au miroir et vous appuyez votre main sur sa surface lisse. Il s'agit de toute évidence d'un appareil de téléportation, mais il résiste à toutes vos tentatives. Seule une clef doit pouvoir l'activer. Si vous cherchez un moyen de faire fonctionner le miroir de téléportation dans l'espoir d'échapper à la coulée de lave, rendez-vous au [29](#). Si vous préférez prendre la fuite, rendez-vous au [69](#).

302

Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [179](#). Sinon, rendez-vous au [89](#).

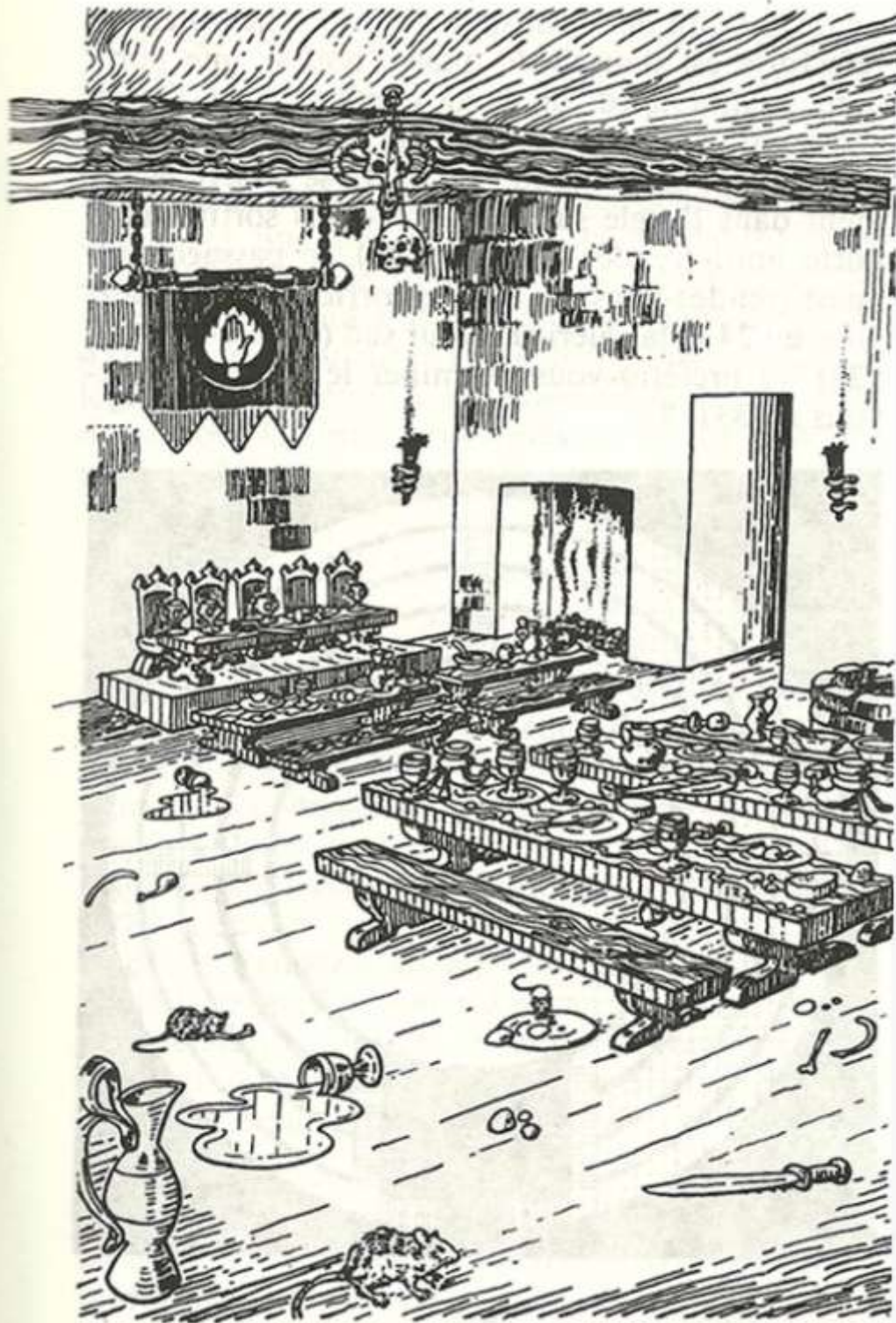
303

Lancez deux dés. Si le résultat est pair, rendez-vous au [271](#). S'il est impair, rendez-vous au [85](#).



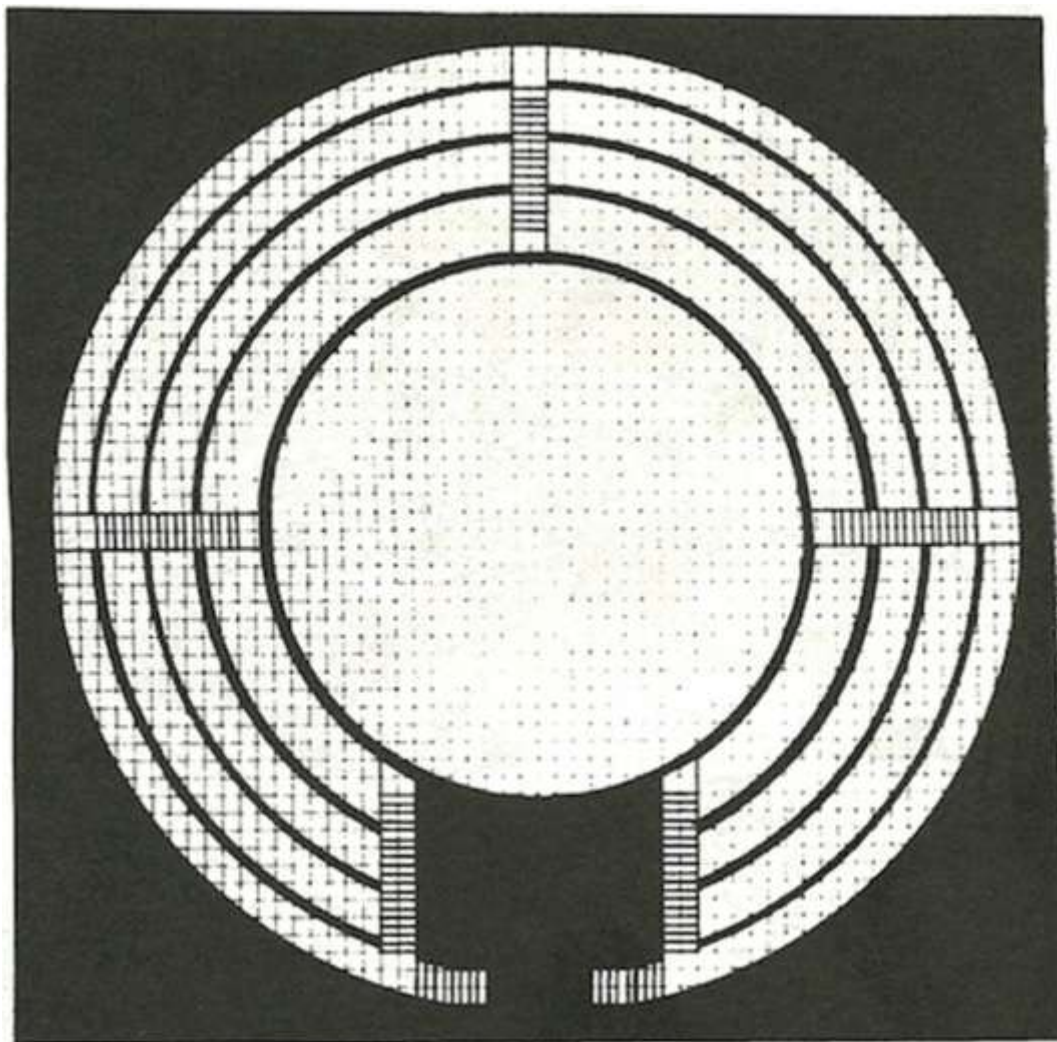
304

Vous parvenez à une grande pièce : le réfectoire de la tribu des Orques. Près du mur nord, sur une estrade, ont été disposées une table en marqueterie et cinq chaises à haut dossier. Au pied de l'estrade, des tables sur tréteaux et des bancs accueillent le reste de la tribu. La pièce est d'une saleté repoussante car les tables n'ont pas été débarrassées depuis fort longtemps ; les couverts sales s'amoncellent près des reliefs de repas. Dans l'angle nord-est, le feu finit de se consumer dans la cheminée. Le réfectoire est pourvu de quatre issues : une porte dans le mur nord, un large corridor dans l'angle sud-ouest, un autre dans l'angle est, et une étroite galerie dans le mur sud. Un puits se trouve également dans l'angle sud-est. Allez-vous sortir par la porte nord (rendez-vous au [290](#)), le passage sud-ouest (rendez-vous au [150](#)) le corridor est (rendez-vous au [244](#)), la galerie du mur sud (rendez-vous au [122](#)) ou préférez-vous examiner le puits (rendez-vous au [331](#))?



304 La grande pièce à laquelle vous parvenez est le réfectoire de la tribu des Orques.

Vous vous retrouvez dans les gradins qui entourent l'arène. Ils ont probablement été nettoyés depuis les derniers jeux, car le sol est d'une propreté éblouissante. Vers le sud, une loge richement décorée surplombe une grille en fer forgé. De derrière cette grille parvient les éclats d'une conversation dans la langue rocailleuse des Orques. Près de la loge, vous distinguez une sortie et vous en découvrez trois autres dans le mur de l'arène, en face de vous. Si vous désirez sauter dans l'arène, rendez-vous au [432](#). Si vous souhaitez escalader le mur jusqu'à la loge du Maître du Feu, rendez-vous au [225](#). Si vous optez pour la sortie située près de la loge, rendez-vous au [260](#).



306

Après avoir sondé les murs, vous découvrez une porte dérobée... ou plutôt, c'est elle qui vous trouve ! En effet, une dalle, au pied du mur nord, est soudain repoussée sur le côté, et dans l'ouverture apparaît la tête d'un vieillard au cheveux grisonnants et à la barbe en broussaille. Il vous regarde d'un air peu engageant et lance d'une voix chevrotante : « Qu'est-ce que vous faites ici ? Les jeux ne commencent pas avant demain et il y a des gens qui essaient de dormir ! » Notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [450](#). S'il s'agit de votre second passage, le vieillard remet la dalle en place. Si vous désirez dormir ici, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au 271. Si vous préférez quitter la cellule, rendez-vous au [432](#).

307

La grille est verrouillée. Si vous désirez faire appel au Sésame, rendez-vous au [342](#). Si vous souhaitez retourner auprès du cadavre de l'Orque et lui voler ses clefs, rendez-vous au [158](#). Si vous préférez vous cacher en attendant que le calme revienne, rendez-vous au [418](#).

308

Au sommet d'un escalier en colimaçon, une porte s'ouvre vers l'ouest. Si vous désirez la franchir, rendez-vous au [497](#). Si vous préférez redescendre, rendez-vous au [429](#).

309

« Pas si vite, mon ami, répond Grogarak. C'est *moi* la source du pouvoir du Maître du Feu et j'en ai plus qu'assez de lui obéir au doigt et à l'œil. Rien ne me ferait plus plaisir que de quitter à tout jamais ce monde misérable qui est le tien ! Pourtant, tu dois savoir que le Maître du Feu me contrôle à l'aide d'une amulette qui ne le quitte jamais. Si quelqu'un me l'apportait, je détruirais le pouvoir de Farak pour le reste des temps. » Si vous croyez les paroles du Démon de Feu et que vous désirez lui apporter

l'amulette, rendez-vous au [17](#). Si vous souhaitez jeter un sortilège, écrivez son nom et rendez-vous au [346](#). Si vous préférez attaquer, rendez-vous au [161](#).

310

Vous ne vous êtes pas enfui assez vite et le Lion parvient à vous rattraper. Rendez-vous au [241](#) et débutez le combat à l'étape n° 5.

311

Lancez deux dés. Si le résultat est supérieur à votre total d'**HABILETÉ**, l'épée vous échappe des mains et tombe bruyamment sur le sol (rendez-vous au [232](#)). S'il est inférieur ou égal à ce total, vous parvenez à vous emparer du sabre et de la cuirasse sans réveiller les Orques. Notez ces acquisitions sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [411](#).

312

Si vous possédez la clef de la grille, vous parvenez à l'ouvrir (rendez-vous au [279](#)). Sinon, rendez-vous au [158](#).

313

Le flacon contient une potion magique capable de vous faire récupérer vos points de POUVOIR. Chaque gorgée rétablit votre total de POUVOIR à son niveau de départ et le flacon contient deux gorgées. Inscrivez cette acquisition sur votre *Feuille d'Aventure* puis rendez-vous au dernier paragraphe dont vous avez noté le numéro.

314

Il y a tellement d'objets de valeur que vous ne savez pas par où commencer vos recherches. Les plus belles pièces du butin de Farak ont toutes été réunies ici. Vos réflexions au sujet de cette

fortune nouvellement acquise sont interrompues par l'irruption en masse des Orques. Rendez-vous au [318](#).

315

Devant l'entrée de l'arène, le geôlier ouvre une autre porte à droite et équipe un second gladiateur d'armes semblables aux vôtres. Il vous pousse ensuite dans l'arène et, à votre entrée, la foule se lève pour vous applaudir. Votre adversaire se tourne vers vous et vous lance avec un rire sardonique : « Ne t'en fais pas, je te promets une mort rapide. » Vous vous approchez tous deux de la loge du Maître du Feu et, brandissant votre arme en un salut solennel, vous prononcez la formule traditionnelle : « Ceux qui vont mourir te saluent. » Votre adversaire se jette sur vous sans plus attendre... Rendez-vous au [380](#).

316

Soudain, un mouvement attire votre attention et deux Loups se jettent sur vous sans que vous ayez eu le temps de réagir. Rendez-vous au [254](#) et débutez le combat à l'étape n° 5.

317

L'Orque profite de ce court répit pour appeler à l'aide. Heureusement, il ne se rend pas compte de ce que vous êtes en train de faire et, à moins que vous n'ayez déjà lancé un sortilège en sa présence, il ne sait pas que vous êtes jeteur de sortilège. Cependant, quelque chose vient vous interrompre avant la fin de vos incantations... Rendez-vous au [158](#).

318

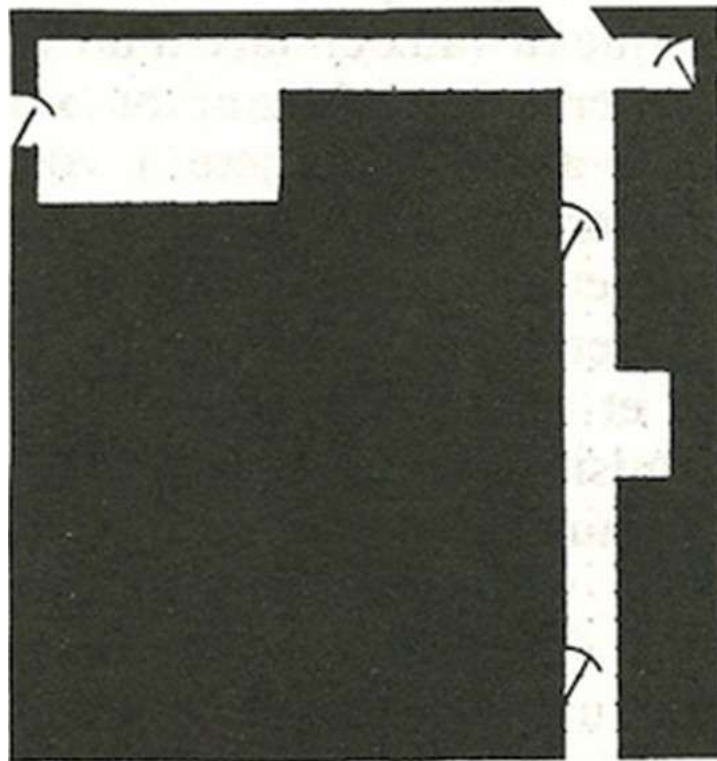
Vous vous retrouvez pris au piège dans un cul-de-sac, avec une meute d'Orques sur vos talons. Si vous désirez vous constituer prisonnier, rendez-vous au [363](#). Si vous souhaitez faire front, rendez-vous au [158](#). Si vous préférez jeter un sortilège, écrivez son nom et rendez-vous au [273](#).

319

Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [424](#). S'il est supérieur à ce total, rendez-vous au [391](#).

320

Vous vous retrouvez à l'intersection de deux passages, l'un allant vers le sud, l'autre orienté d'est en ouest. Vers le sud, deux portes s'ouvrent dans le mur ouest et une niche dans le mur est. Le passage vers l'est, quant à lui, aboutit à une solide porte en fer forgé, tandis que le passage ouest débouche dans une salle à manger confortablement meublée. Si vous désirez vous dirigez vers le sud, rendez-vous au [240](#). Si vous souhaitez aller vers Test, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [483](#). Si vous optez pour l'ouest, rendez-vous au [339](#).



321

Votre aventure prend fin ici. Faites disparaître toutes les notes que vous avez prises ainsi que les cartes que vous avez dessinées. Si vous désirez tenter de nouveau votre chance, rendez-vous au [1](#).

322

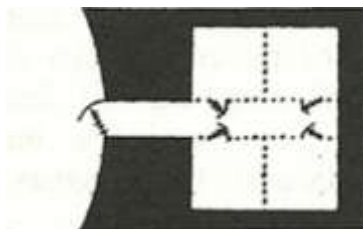
Si vous avez utilisé l'Énergie Pure ou l'Hypnose, rendez-vous au [499](#). Sinon, rendez-vous au [288](#).

323

Vous franchissez la porte située dans le mur ouest de la chambre de Malgar sans rencontrer d'obstacle. Vous vous retrouvez au croisement de deux passages, l'un orienté du nord au sud, l'autre d'est en ouest. Vers le nord, le chemin est barré par une grille. Au sud et à l'ouest, les passages sont bordés de portes. Rendez-vous au [46](#).

324

Les Orques vous traînent devant la loge du Maître du Feu et lui rapportent la mort du geôlier. Fort mécontent, le Maître du Feu vous lance : « On peut dire que tu ne manques pas de courage, mais nous allons voir ce que tu vauds en face d'un vrai combattant. Tu affronteras notre Champion. » Les Orques quittent l'arène après avoir jeté à vos pieds une épée, un bouclier et une cuirasse. Si vous désirez jeter un sortilège au Maître du Feu avant l'arrivée du Champion, rendez-vous au [162](#). Si vous préférez vous équiper et attendre l'arrivée du Champion, notez vos acquisitions sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [36](#).



325

Vous êtes dans une pièce sombre et humide pourvue d'une seule issue, vers l'ouest. La pièce est divisée en quatre cellules par des barreaux qui vont du sol au plafond. Un étroit couloir, orienté d'est en ouest, sépare les cellules. Le sol est recouvert de paille et chaque cellule contient un lit et un seau. Les portes en sont ouvertes, et vous n'y découvrez aucun occupant. Si vous désirez dormir ici afin de récupérer vos points de POUVOIR, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [271](#). Si vous souhaitez emprunter le passage vers l'ouest, rendez-vous au [432](#). Si vous préférez sonder les murs à la recherche de portes dérobées, rendez-vous au [445](#).

326

Votre travail se répète selon la même routine pendant plusieurs jours. Mais une nuit, tandis que vous somnolez dans votre cellule, une activité inhabituelle dans le corridor vous réveille en sursaut. Des hommes d'armes s'agitent en tous sens, sous les ordres de leurs officiers. Tôt le lendemain matin, une patrouille revient à la forteresse avec une nouvelle caravane et votre journée se passe à surveiller les esclaves et à transporter le butin dans l'entrepôt. Il règne une telle confusion dans les couloirs que vous pourriez vous dissimuler dans l'entrepôt sans vous faire remarquer... Si telle est votre intention, rendez-vous au [242](#). Si vous souhaitez retourner dans votre cellule et tenter une évasion cette nuit même, rendez-vous au [296](#). Si vous préférez attendre la suite des événements, rendez-vous au [468](#).

327

Seuls l'Énergie Pure, Vade Rétro et la Guérison agissent, car les Gardes de la Mort sont en fait des Zombies ! Si l'un ou l'autre est encore en mesure de se battre après que vous avez lancé votre sortilège, il vous affrontera avec une vigueur renouvelée ; ajoutez 2 points à sa Variable d'Attaque. Rendez-vous au [285](#).

328

Lorsque vous pénétrez dans la caverne, le Dragon se réveille et vous annonce d'une voix gutturale : « Ceux qui troublent mon sommeil en traversant mon antre doivent me verser un droit de passage. Au moins 20 pièces d'or ou un objet de valeur équivalente. » Si vous possédez la somme demandée ou un objet précieux et que vous désirez les donner au Dragon, n'oubliez pas de les rayer sur votre *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous au 17 si vous souhaitez emprunter la sortie nord-ouest, ou au [177](#) si vous préférez la sortie sud-est. Si vous ne payez pas, rendez-vous au [286](#) si vous décidez de défier le Dragon, ou au dernier paragraphe dont vous avez noté le numéro si vous préférez le laisser tranquille.

329

Après avoir supporté cet enfer deux jours de plus, votre patience est enfin récompensée. Le matin du troisième jour, au lieu d'être assigné aux travaux de terrassement, vous êtes escorté sous bonne garde jusqu'à une cour, à l'entrée de la forteresse. Lorsque vos yeux se sont accoutumés à l'éclat du soleil, vous passez la journée à transporter le butin de la dernière attaque de caravane dans un entrepôt situé à l'intérieur de la forteresse. Si vous désirez vous cacher dans l'entrepôt à l'insu des gardes, rendez-vous au [353](#). Si vous préférez attendre la suite des événements, rendez-vous au [104](#).

330

Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'**HABILETÉ**, vous découvrez la porte dérobée (rendez-vous au [383](#)). Sinon, vous ne retrouvez pas la porte dérobée et vous rebroussez chemin vers le sud (rendez-vous au [46](#)).

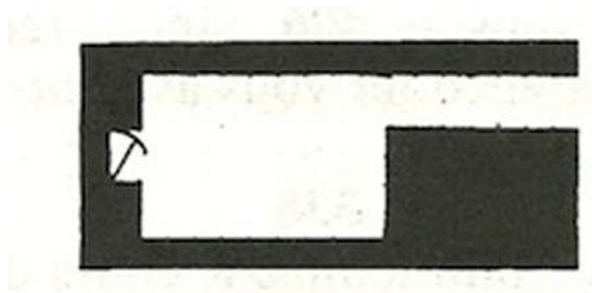
331

Le puits semble profond, mais il vous paraît possible d'y descendre. Si vous désirez sauter dans le puits, rendez-vous au

[111](#). Si vous souhaitez descendre en vous accrochant aux parois, rendez-vous au [175](#). Si vous décidez de faire appel à la Lévitiation avant de sauter, rendez-vous au [250](#). Si vous préférez utiliser l'Adhérence, rendez-vous au [298](#). Si aucune de ces propositions ne vous tente, rendez-vous au [304](#).

332

Vous vous retrouvez au croisement de deux passages, l'un orienté vers le sud, l'autre vers l'est. Vers le sud, le passage aboutit à une fontaine d'eau claire, tandis qu'à l'est une solide porte en bois massif ornée de clous barre le chemin. Une deuxième porte, semblable à la première, se trouve juste devant vous et elle ne semble pas fermée à clef. Allez-vous vous diriger vers le sud (rendez-vous au [292](#)), vers l'est (rendez-vous au [235](#)), ou préférez-vous franchir la porte qui vous fait face (rendez-vous au [369](#)) ?



333

Vous ne découvrez aucune porte dérobée. Cependant, vos recherches ont attiré l'attention et une voix s'élève soudain, demandant: «Qui es-tu?» Baissant le regard, vous voyez qu'une des pierres au pied du mur a été déplacée, et par l'ouverture apparaît le visage ridé d'un vieillard aux cheveux et à la barbe emmêlés. « Ah ! Encore un gladiateur qui va rencontrer le Lion ! » s'exclame le vieil homme. Il vous apprend que si vous sortez vainqueur, vous serez transféré dans des quartiers plus agréables et que, à votre prochain combat dans l'arène, vous affronterez des guerriers tels que vous. Si vous vous en sortez avec les honneurs, vous rencontrerez alors le Champion du Maître du Feu

et, si vous le battez, vous deviendrez Champion à sa place. Lorsque vous l'interrogez sur les possibilités d'évasion, il vous répond que personne n'a jamais échappé au Maître du Feu. Pourtant, la rumeur prétend qu'il existe un moyen de sortir de la forteresse par les cavernes. Il paraîtrait même que la source du pouvoir du Maître du Feu se trouve quelque part dans ces cavernes, mais qu'elles sont habitées par de dangereuses créatures, ce qui explique que nul n'a encore réussi à s'en échapper. Soudain, des applaudissements s'élèvent dans l'arène et le vieil homme vous dit qu'il doit partir. Il retire sa tête et replace la pierre en toute hâte. Rendez-vous au [108](#).

334

Soudain, une trappe s'ouvre sous vos pieds et vous tombez dans la pièce située au-dessous. La chute vous inflige 2 points de Dommage. Vous vous relevez... face à deux Loups féroces ! Rendez-vous au [254](#) et débutez le combat à l'étape n° 5.

335

Vous parvenez au sommet de l'escalier, qui aboutit sur le toit d'une tour, et vous apercevez deux Orques qui montent la garde. L'escalier semble être la seule issue. Une cloche d'alarme est fixée au mur nord de la tour. Si vous désirez attaquer les gardes, rendez-vous au [158](#). Si vous souhaitez jeter un sortilège, écrivez son nom et rendez-vous au [180](#). Si vous préférez redescendre sans faire de bruit, rendez-vous au [215](#).

336

Vous comprenez bien vite qu'à moins d'une improbable occasion plus vous resterez, plus votre situation se dégradera. Si, malgré tout, vous désirez attendre un jour supplémentaire dans l'espoir d'un changement, rendez-vous au [415](#). Si vous préférez tenter de vous évader cette nuit même, rendez-vous au [362](#).

337

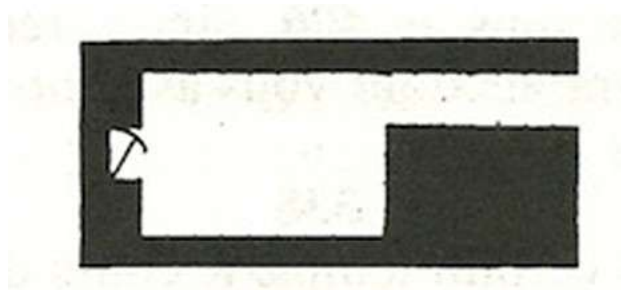
Lancez deux dés. Si le résultat est pair, rendez-vous au [406](#). S'il est impair, vous découvrez à l'intérieur du coffre des vêtements appartenant à l'occupant de la pièce. Si vous désirez examiner le deuxième coffre, rendez-vous au [406](#). Sinon, rendez-vous au dernier paragraphe dont vous avez noté le numéro.

338

Au bout d'un certain temps, le cours d'eau traverse une grande caverne naturelle. Soudain, des algues carnivores surgissent du fond de la rivière et s'enroulent autour de vos membres. Lancez deux dés. Si le résultat est supérieur à votre total d'ENDURANCE, rendez-vous au [22](#). S'il est inférieur ou égal à ce total, vous parvenez à vous dégager de l'étreinte mortelle et à vous réfugier sur la rive. Lancez deux dés. Si le résultat est pair, rendez-vous au [188](#). S'il est impair, rendez-vous au [459](#).

339

Vous parvenez à une salle confortablement meublée de tables basses et de divans. Le sol est recouvert de mosaïques au dessin complexe et les murs sont ornés de fresques. Dans l'angle est, vous apercevez l'entrée d'un passage qui s'arrête au bout de quelques mètres devant une porte en fer, après avoir été rejoint par un second passage orienté vers le sud. Dans le mur ouest, devant une seconde porte en fer, deux guerriers en armure montent la garde, leur visage dissimulé par des casques. Aucun d'eux ne semble vous prêter attention. Notez le numéro de ce paragraphe. Si vous désirez aller vers Test, rendez-vous au [320](#). Si vous souhaitez examiner la porte du mur ouest, rendez-vous au [385](#). Si vous décidez de jeter un sortilège, écrivez son nom et rendez-vous au [327](#). Si vous préférez attaquer les gardes, rendez-vous au [285](#). Si vous revenez à ce paragraphe après avoir vaincu vos adversaires, rendez-vous au [420](#).



340

Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'ENDURANCE, rendez-vous au [270](#). Sinon, l'impact vous inflige 2 points de Dommage et la porte refuse de s'ouvrir. Rendez-vous au [89](#).

341

Le dernier Orque tourne les talons et prend la fuite. Sa course est trop rapide pour que vous puissiez le rattraper. Si vous désirez jeter un sortilège, écrivez son nom sur une feuille de papier et rendez-vous au [214](#). Dans le cas contraire, l'Orque donne l'alarme. Rendez-vous au [89](#).

342

A l'extrémité sud d'un large passage orienté du nord au sud s'ouvre un grand portail muni d'une cloche. Au nord, trois petites portes s'ouvrent dans le mur ouest, en face d'une porte à double battant, plus grande, dans le mur est. Si vous désirez aller vers le nord, rendez-vous au [86](#). Si vous souhaitez ouvrir le portail à l'aide du Sésame, rendez-vous au [279](#). Si vous décidez de le faire à l'aide d'une clef, rendez-vous au [312](#). Si vous préférez l'ouvrir d'un coup d'épaule, rendez-vous au [158](#).

343

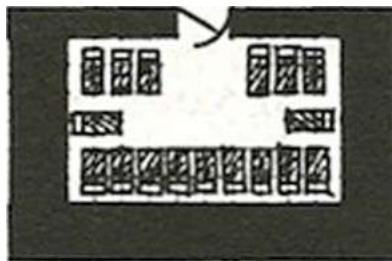
Mortellement touché, Malgar s'écroule à vos pieds. Il porte une épée finement ouvragée ainsi qu'une cotte de mailles de même facture. Vous découvrez également une clef dans sa bourse, mais trop petite pour la serrure. Si vous vous emparez de l'épée, notez

le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [478](#). Si vous jetez votre dévolu sur la cotte de mailles, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [9](#). Sinon, rendez-vous au [366](#).



344

La pièce dans laquelle vous venez de pénétrer est un dortoir. Malheureusement pour vous, les dix lits sont occupés par des Orques que votre bruyante arrivée ne semble guère réjouir. Entre-temps, vos poursuivants vous ont presque rattrapé. Si vous désirez vous constituer prisonnier, rendez-vous au [363](#). Si vous décidez de faire front, rendez-vous au [158](#). Si vous préférez jeter un sortilège, écrivez son nom et rendez-vous au [273](#).



345

A travers la porte, vous percevez des rires étouffés. La porte ne semble pas verrouillée. Si vous désirez l'ouvrir, rendez-vous au [378](#). Sinon, rendez-vous au premier paragraphe dont vous avez noté le numéro.

346

Le Démon de Feu pose sur vous un regard glacial. « Qui es-tu, ver de terre, pour oser mesurer ton pitoyable pouvoir à celui du grand Grogarak? » Vous vous sentez irrésistiblement attiré vers la créature infernale et vos jambes vous portent à sa rencontre malgré tous vos efforts... Rendez-vous au [161](#).

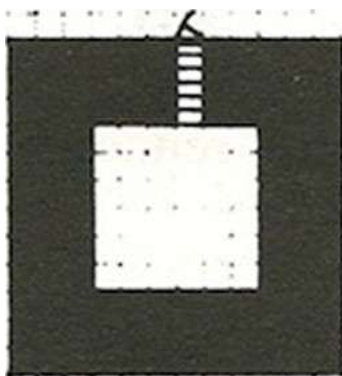
347

GEOLIER HAB : 7 END : 7 DÉF : + 2

Le Geôlier inflige 3 points de Dommage. Si vous désirez jeter un sortilège, écrivez son nom et rendez-vous au [439](#). Si vous souhaitez prendre la fuite, rendez-vous au [485](#). Si vous perdez connaissance, rendez-vous au [24](#). Si vous sortez vainqueur, rendez-vous au [93](#). Si vous préférez Finalement lui obéir, rendez-vous au [393](#).

348

La porte n'est pas verrouillée. Vous l'ouvrez sans bruit ; une volée de marches descend jusqu'à un cachot humide et froid, pour le moment inoccupé, mais les nombreux graffiti qui couvrent les murs révèlent les noms de tous les malheureux qui ont croupi ici par le passé. Vous rebroussez chemin jusque dans la cour. Rendez-vous au [209](#).



349

Lancez deux dés. Si le résultat est pair, les gardes vous croient et vous envoient à l'extrémité sud de la cour. Rendez-vous au [395](#) et ne lancez pas les dés pour votre HABILITÉ. Si le résultat est impair, les gardes refusent de vous croire. Rendez-vous au [451](#) et débutez à l'étape n° 5.

350

Le puits semble profond mais il vous paraît possible d'y descendre. Si vous désirez sauter dans le puits, rendez-vous au [111](#). Si vous souhaitez descendre en vous accrochant aux parois, rendez-vous au [175](#). Si vous décidez de faire appel à la Lévitacion, rendez-vous au [250](#). Si vous choisissez d'utiliser l'Adhérence, rendez-vous au [298](#). Si vous préférez une autre solution, rendez-vous au [458](#).

351

« Un voleur, quelle aubaine ! s'exclame le Serpent Ardent. Cela faisait bien longtemps que Farak ne m'avait envoyé un tel morceau de choix ! » Le monstre vous contemple avec une diabolique lueur verte dans les yeux. Rendez-vous au [492](#).

352

Si le dernier paragraphe dont vous avez noté le numéro est le [339](#), rendez-vous au [320](#). S'il s'agit du [222](#), rendez-vous au [360](#).

353

Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILITÉ, rendez-vous au [242](#). Sinon, rendez-vous au [152](#).

354

Un pont de pierre surplombe une rivière souterraine qui coule d'ouest en est. Des passages, orientés vers le nord et vers le sud, partent de ce pont. Si vous désirez aller vers le nord, rendez-vous au [10](#). Si vous optez pour le sud, rendez-vous au [228](#).



355

La porte est solidement verrouillée mais, à travers le panneau, vous entendez un ronflement ténu. Si vous désirez essayer une clef dans la serrure, rendez-vous au [392](#). Si vous souhaitez utiliser le Sésame, rendez-vous au [425](#). Si vous préférez ouvrir la porte d'un coup d'épaule, rendez-vous au [460](#). Si vous décidez de ne pas vous en occuper, rendez-vous au [240](#).

356

Votre adversaire se lance à votre poursuite. Rendez-vous au dernier paragraphe dont vous avez noté le numéro et reprenez le combat à l'étape n° 5.

357

Vous ne découvrez aucune porte dérobée, mais vous trouvez une trappe dans le plafond, qui ne semble pas fermée à clef. Si vous désirez grimper jusqu'à elle, rendez-vous au [427](#) (ou au [394](#), si vous décidez de faire appel à la Lévitacion). Si vous préférez le passage, rendez-vous au [432](#).

358

Vous vous tapissez parmi les ombres, près du portail nord de la cour intérieure qui précède la forteresse. Non loin de vous, quatre Orques armés jusqu'aux dents conversent à bâtons rompus. Dans l'angle nord-est de la cour, face aux écuries, une dizaine de chariots sont disposés au hasard. A l'extrémité sud, le corps de garde est encadré par deux hautes tours de guet. Dans le mur le plus proche des quatre gardes, vous découvrez une corde. Si vous désirez vous faufiler jusqu'aux écuries, rendez-vous au [456](#). Si vous souhaitez aller jusqu'aux chariots, rendez-vous au [422](#). Si vous préférez vous diriger vers l'extrémité sud de la cour, rendez-vous au [395](#). Si vous décidez d'attaquer les gardes, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [451](#). Si vous choisissez de vous en approcher et de leur dire que le capitaine vous a envoyé quérir du vin dans l'entrepôt, rendez-vous au 20. Si vous voulez tenter de jeter un sortilège, écrivez son nom, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [487](#). En revanche, si vous revenez après avoir vaincu les gardes, vous pouvez vous emparer de leur épée, de leur cotte de mailles et des 19 pièces d'or que vous découvrez dans leurs bourses. En fouillant les cadavres, vous trouvez également une clé. N'oubliez pas de noter vos acquisitions sur votre *Feuille d'Aventure*, en inscrivant la clef de la grille. Les Orques en faction à l'extrémité sud de la cour doivent penser que vos adversaires se battent entre eux, car ils n'interviennent pas. Si vous désirez maintenant ouvrir la grande grille, rendez-vous au [342](#). Sinon, rendez-vous au [56](#).

359

L'extrémité ouest d'un passage aboutit dans un puits. Si vous désirez aller vers l'est, rendez-vous au [160](#). Si vous souhaitez sauter dans le puits, rendez-vous au [111](#) (ou bien au 51 si vous décidez de faire appel à la Lévitiation). Si vous préférez escalader les parois du puits, rendez-vous au [319](#). Si vous choisissez d'utiliser l'Adhérence, rendez-vous au [424](#). En revanche, si vous décidez de descendre en vous accrochant aux parois, rendez-vous au [391](#) (ou bien au [51](#) si vous faites appel à l'Adhérence).



360

Vous quittez la pièce sans rencontrer d'obstacle. Si vous désirez emprunter la sortie est, rendez-vous au [154](#). Si vous préférez la sortie ouest, rendez-vous au [396](#).

361

Si vous possédez l'amulette du Maître du Feu, rendez-vous au [397](#). Si vous possédez la Pierre de Feu sans l'amulette, rendez-vous au [431](#). Si vous ne possédez aucun de ces deux objets, rendez-vous au [328](#).

362

Otez 2 points de vos totaux d'ENDURANCE, d'HABILETÉ et de POUVOIR à la fin de cette journée éreintante. La grille du plafond de votre cachot est ouverte et Malgar (qui n'a pas encore ôté son équipement) vous fait signe de sauter. Si vous désirez jeter un sortilège, écrivez son nom et rendez-vous au [438](#). Si Malgar n'a pas perdu connaissance malgré votre sortilège, n'oubliez pas d'ajouter 3 points à sa Variable de Défense, en raison de son armure magique. Si vous souhaitez attaquer Malgar, rendez-vous

au [461](#). Si vous préférez obéir et tenter de vous évader pendant le sommeil de Malgar, rendez-vous au [297](#).

363

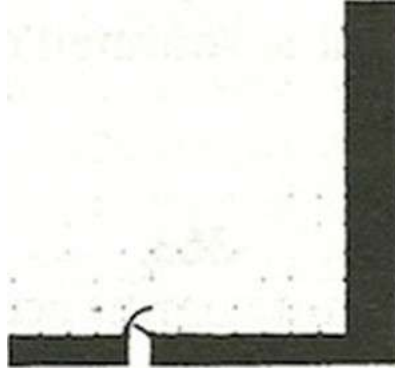
S'il reste des survivants parmi ceux qui vous ont vu exercer votre magie, vous êtes conduit devant le Maître du Feu (rendez-vous au [231](#)). Si vous avez déjà combattu dans l'arène, vous êtes conduit devant le Maître du Feu (rendez-vous au [287](#)). Si vous ne l'avez pas encore fait dans l'arène lorsque vous comparez devant le Maître du Feu, ce dernier exprime le souhait de voir de quoi vous êtes capable. Il lève alors les mains devant ses yeux et vous jette un sortilège. Vous perdez connaissance... Rendez-vous au [139](#).

364

Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'INABILITÉ, rendez-vous au [90](#). S'il est supérieur à ce total, rendez-vous au [288](#).

365

Lancez deux dés. Si le résultat est impair, vos recherches sont interrompues par un Orque. Notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [249](#). Si vous revenez vainqueur à ce paragraphe, vous pouvez vous emparer de son sabre, de sa cuirasse et des 2 pièces d'or que vous découvrez dans sa bourse (n'oubliez pas d'inscrire vos acquisitions sur votre *Feuille d'Aventure*). Si le résultat est pair ou que vous revenez à ce paragraphe après avoir vaincu votre adversaire, vous découvrez une porte dérobée dans le mur sud. Si vous souhaitez la franchir, rendez-vous au [203](#). Sinon, rendez-vous au dernier paragraphe dont vous avez noté le numéro.



366

Vous êtes maintenant seul dans la pièce et vous vous asseyez sur le lit à colonnes pour examiner les lieux en toute tranquillité. Les murs sont ornés de lourdes tentures et un miroir en pied est fixé au mur est ; quant au sol dallé, il est recouvert d'un épais tapis, probablement volé lors d'une attaque de caravane. Dans l'angle sud-ouest s'ouvre un puits fermé par une grille. Sur la table, vous apercevez un quartier de mouton rôti et un flacon de vin que vous décidez d'emporter (n'oubliez pas de le noter sur votre *Feuille d'Aventure*). Non loin des victuailles trône un coffret serti de pierres précieuses. Deux énormes coffres sont posés contre le mur sud et la seule issue semble être la porte du mur ouest. Si vous désirez dormir ici, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [475](#). Si vous souhaitez examiner le coffret, rendez-vous au [15](#). Si vous décidez de sonder les murs à la recherche de portes dérobées, rendez-vous au [57](#). Si vous choisissez d'examiner les coffres, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [337](#). Si vous préférez sortir par la porte ouest, rendez-vous au 92.

367

Rendez-vous au [318](#).

368

Si vous avez déjà vu les mots « Vigilance ou Mort » gravés dans la pierre, rendez-vous au [401](#). Sinon, rendez-vous au [470](#).

369

En franchissant la porte, vous êtes attaqué par trois Squelettes ! Débutez le combat à l'étape n° 5.

SQUELETTES HAB : 4 end : 5

Chaque Squelette inflige 2 points de Dommage. Prendre la fuite ne vous servirait à rien puisqu'il s'agit de morts vivants. En revanche, si vous désirez jeter un sortilège, écrivez son nom et rendez-vous au [402](#). Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [437](#). Si vous perdez connaissance, rendez-vous au [321](#).

370

Si vous vous trouvez dans la cage des Loups, rendez-vous au 12. En revanche, si vous êtes dans l'arène, la foule se lève et applaudit à tout rompre. Le Maître du Feu vous félicite et exprime le souhait de vous voir combattre le roi des animaux. Dix Orques vous escortent ensuite jusqu'à un cachot dans le mur de l'arène et vous y enferment sans ménagements. Rendez-vous au [84](#).

371

Devant vous, un long passage aux murs de pierre s'éloigne vers le sud-est. Au bout de quelques mètres, une forte odeur animale assaille vos narines. Si vous désirez poursuivre votre route, rendez-vous au [282](#). Si vous préférez rebrousser chemin jusqu'à l'arène, rendez-vous au [432](#).

372

Vous traînez le cadavre jusqu'à votre chambre et vous le dissimulez sous votre lit. Vous vous couchez ensuite et feignez le sommeil. Après quelques instants, une clef joue dans la serrure et quatre Orques en cotte de mailles font irruption. Lancez deux dés. Si le résultat est impair, rendez-vous au [210](#). S'il est pair, rendez-vous au [243](#).

373

Lancez deux dés et ajoutez au résultat obtenu la Variable de Défense de toute armure non magique que vous portez. Par exemple, si votre équipement comprend une cotte de mailles magique et un bouclier, ne tenez pas compte de la cotte de mailles, mais ajoutez au résultat de votre lancer de dés la Variable de Défense conférée par le bouclier (1 point). Si le résultat Final est inférieur à votre total d'HABiLETÉ, rendez-vous au [442](#). S'il est supérieur ou égal à ce total, rendez-vous au [338](#).

374

La porte est solidement verrouillée, mais le bruii que vous faites a attiré l'attention de l'occupant. Le panneau s'ouvre à toute volée et Farak, le Maître du Feu, apparaît devant vous, son amulette suspendue autour du cou. Si vous attaquez Farak, rendez-vous au [23](#). Si vous souhaitez jeter un sortilège écrivez son nom et rendez-vous au [64](#). Si vous voulez saisir l'amulette, rendez-vous au [103](#). Si vous préférez prendre la fuite, rendez-vous au [138](#).

375

Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABiLETÉ, rendez-vous au [444](#). Sinon, rendez-vous au [479](#).

376

Vous découvrez une trappe dans le sol, mais elle ressemble plus à un piège qu'à une porte dérobée. Rendez-vous au [394](#).

377

Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABiLETÉ, rendez-vous au [411](#). Sinon, rendez-vous au [232](#).

378

Tandis que vous ouvrez la porte, le sol se dérobe sous vos pieds et révèle un puits profond. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABiLETÉ, rendez-vous au [447](#). S'il est supérieur à ce total, rendez-vous au [413](#).

379

«Alors, qu'attends-tu?» lance Grogarak en vous voyant hésiter. Un éclair de malice traverse son regard. « Peut-être ne connais-tu pas le mot magique qui me lie au talisman que tu portes ? » Si vous désirez lui intimer de se taire, pendant que vous réfléchissez à la tâche que vous allez lui confier, rendez-vous au [346](#). Si vous décidez de lui donner l'ordre de vous livrer le mot magique, rendez-vous au [484](#). Si vous souhaitez lui dire que vous préférez le libérer, rendez-vous au [414](#).

380

Notez le numéro de ce paragraphe.

GLADIATEUR HAB : 9 end : 9 Déf : +2

Le gladiateur inflige 3 points de Dommage. Si vous désirez jeter un sortilège, écrivez son nom et rendez-vous au [462](#). Si vous souhaitez prendre la fuite, rendez-vous au [356](#). Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [472](#). Si vous êtes vaincu, rendez-vous au [426](#).

381

Les deux Orques gisent morts à vos pieds. Vous pouvez, si vous le désirez, vous emparer de leur cotte de mailles, de leur épée et des 4 pièces d'or que vous découvrez dans leurs bourses (notez vos acquisitions sur votre *Feuille d'Aventure*). A partir de maintenant, ne tenez plus aucun compte des deux Orques. En outre, à chaque fois qu'il vous sera demandé de tester votre

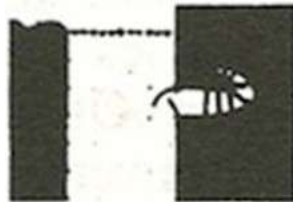
HABILETÉ OU votre ENDURANCE dans l'arène, vous réussirez d'office. Rendez-vous au [179](#).

382

Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [238](#). Sinon, rendez-vous au [158](#).

383

La porte dérobée s'ouvre au sommet d'un escalier en colimaçon. Si vous désirez descendre, rendez-vous au [429](#). Si vous préférez emprunter le passage et vous diriger vers le sud, rendez-vous au [159](#).



384

« Quel dommage ! répond le Serpent Ardent. Je commence à m'impatienter. Je suppose qu'il t'a envoyé voir Grogarak ? Alors, c'est très simple. Tu n'as qu'à suivre le passage vers le nord et me rapporter la Pierre de feu. » Si vous désirez suivre ces conseils, rendez-vous au [34](#). Si vous souhaitez jeter un sortilège, écrivez son nom et rendez-vous au [453](#). Si vous choisissez de l'attaquer, rendez-vous au [419](#). Si vous préférez prendre la fuite, rendez-vous au [419](#) et optez pour cette solution.

385

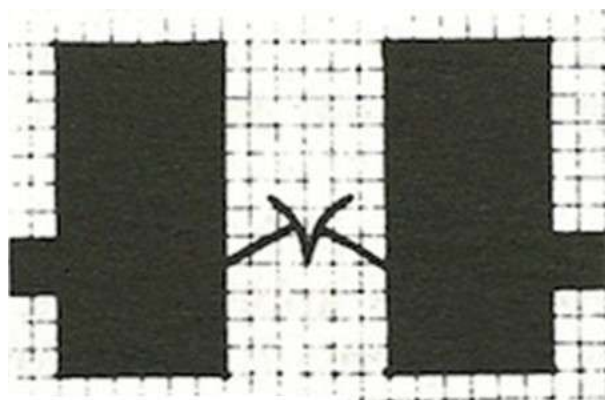
Tandis que vous vous approchez de la porte, les deux hommes attaquent. Rendez-vous au [285](#) et débutez le combat à l'étape n° 5.

386

La porte s'ouvre sur une petite pièce où sont entreposées les armures et les armes des Gladiateurs : sabres, boucliers et cuirasses s'alignent en bon ordre contre les murs. Vous pouvez emporter un bouclier, une cuirasse et jusqu'à deux sabres (n'oubliez pas de noter vos acquisitions sur votre *Feuille d'Aventure*). Rendez-vous au [409](#).

387

Vous êtes dissimulé dans l'ombre du corps de garde, non loin de la grande grille, seule issue vers le monde extérieur. Sur les remparts, vous distinguez les silhouettes des Orques qui montent la garde. La grande grille est verrouillée et il ne semble exister aucune entrée pour le corps de garde au niveau du sol. Si vous désirez vous faufiler jusqu'à l'une des deux tours qui encadrent le corps de garde, rendez-vous au [209](#). Si vous souhaitez ouvrir la grande grille d'un coup d'épaule, rendez-vous au [158](#). Si vous choisissez de faire appel au Sésame, rendez-vous au [66](#). Si vous décidez d'aller jusqu'aux écuries, dans l'angle nord-est de la cour, rendez-vous au [456](#). Enfin, si vous préférez vous diriger vers les chariots, dans l'angle nord-ouest, rendez-vous au [422](#).



388

Lancez deux dés. Si le résultat est pair, rendez-vous au [85](#). S'il est impair, rendez-vous au [271](#).

389

Le lendemain, Malgar donne l'ordre à deux gardes de s'emparer de vous dès que vous sortez de votre cachot, tandis qu'un troisième y entre et découvre, après une fouille sommaire, le poignard que vous aviez dissimulé. «Je vois qu'il va falloir employer les grands moyens pour te guérir de tes mauvaises habitudes ! » grogne-t-il d'une voix lourde de menaces. La suite se perd dans un brouillard car un coup violent, assené sur la tête, vous fait perdre connaissance. Rendez-vous au [139](#).

390

Si vous désirez faire appel au Leurre afin de dérouter vos poursuivants, rendez-vous au [488](#). Sinon, rendez-vous au [33](#).

391

Les murs sont trop glissants et vous lâchez prise au bout de quelques mètres. Rendez-vous au [111](#).

392

Aucune clef ne s'adapte à la serrure mais, après plusieurs essais infructueux, la porte s'ouvre à toute volée sur un Orque gigantesque, revêtu d'une cotte de mailles et brandissant une épée. Il vous attaque avant que vous ayez le temps de réagir. Rendez-vous au [403](#) et débutez le combat à l'étape n° 5.

393

En pénétrant dans l'arène, vous entendez la porte de votre cellule se refermer avec un claquement sec. Les spectateurs, des Orques pour la plupart, applaudissent à tout rompre. Surplombant l'arène, se trouve la loge personnelle de Farak, le Maître du Feu. Il est vêtu d'une longue tunique écarlate, et porte autour du cou une amulette représentant une main de feu dans un cercle. Les intimes du Maître partagent sa loge et, parmi eux, vous apercevez l'Orque le plus gigantesque et le plus hideux que vous



393 La loge de Farak, le Maître du Feu, surplombe l'arène dans laquelle vous allez devoir combattre.

avez jamais vu. « Bienvenue dans mon arène, guerrier, tonne Farak. Si tu te bats bien, tu seras récompensé et tu t'installeras dans des quartiers plus agréables. Bien entendu, si tu me déçois, tu mourras. » Si vous refusez de vous battre, rendez-vous au 47. Si vous souhaitez jeter un sortilège à Farak, écrivez son nom et rendez-vous au [162](#). Si vous préférez attendre la suite des événements, une grille s'ouvre soudain derrière vous et deux Loups féroces bondissent dans l'arène pour vous attaquer. Rendez-vous au [254](#).

394

Dans un passage orienté d'est en ouest, une trappe est pratiquée dans le sol. Apparemment, le seul moyen de l'ouvrir est de marcher dessus et de se laisser tomber ! Si vous désirez aller vers Test, rendez-vous au [410](#). Si vous optez pour l'ouest, rendez-vous au [237](#). Si vous préférez ouvrir la trappe, rendez-vous au [334](#).

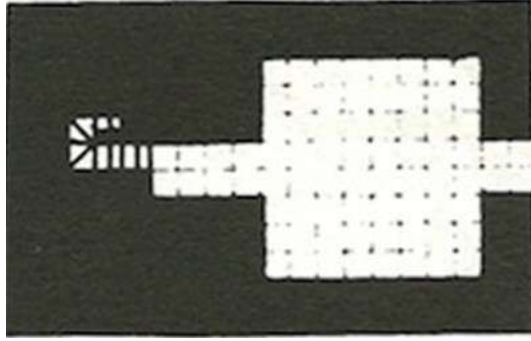


395

Lancez deux dés. Si le résultat est supérieur à votre total d'HABiLETÉ, rendez-vous au [158](#). S'il est inférieur ou égal à ce total, vous parvenez à l'extrémité sud de la cour à l'insu des gardes. Si vous désirez maintenant vous introduire dans l'une des tours, rendez-vous au [209](#). Si vous préférez le corps de garde, rendez-vous au [387](#).

396

Au pied d'un escalier en colimaçon, un passage mène vers l'est jusqu'à une petite pièce carrée creusée à même la roche. Si vous désirez monter, rendez-vous au [465](#). Si vous préférez entrer dans la pièce, rendez-vous au [222](#).



397

Le Dragon se réveille et prononce ces mots d'un ton solennel : « Passez, Maître. J'espère que vous me réserverez des trésors aussi fabuleux que ceux de Farak ! » Si vous désirez aller vers la sortie nord-ouest, rendez-vous au [17](#). Si vous optez pour l'issue sud-ouest, rendez-vous au [177](#).

398

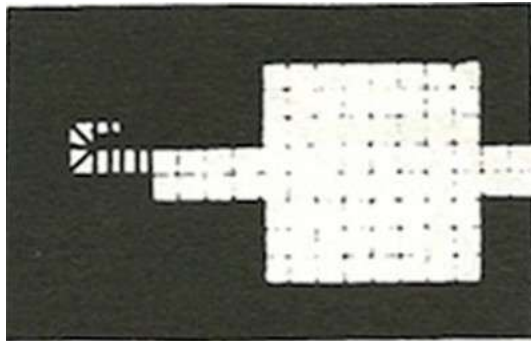
Si vous avez déjà tué les gardes de l'entrée sud de l'arène, rendez-vous au [432](#). Vous réussirez automatiquement toutes les épreuves d'ENDURANCE et d'HABILITÉ qui vous seront demandées, aussi longtemps que vous resterez dans l'arène. Sinon, un bruit vous parvient soudain de l'entrée sud. Vous vous retournez d'un bond face à deux Orques qui vous contemplent d'un air narquois. Puis l'un d'eux crie : « Qu'est-ce que tu fais ici ? » Si vous désirez leur jeter un sortilège, écrivez son nom et rendez-vous au [71](#). Si vous souhaitez leur dire que vous préparez l'arène pour les jeux du lendemain, rendez-vous au [109](#). Si vous préférez attaquer, rendez-vous au [148](#).

399

Le garde quitte la cellule et verrouille la porte derrière lui. Le calme revenu, vous gravissez les quelques marches qui mènent à la porte. Si vous désirez faire appel au Sésame, rendez-vous au [125](#). Si vous souhaitez l'ouvrir d'un coup d'épaule, rendez-vous au [173](#). Si, après réflexion, vous décidez d'attendre un moment plus propice, rendez-vous au [140](#).

400

Lancez deux dés. Si le résultat est impair, vos recherches sont interrompues par l'arrivée d'un Orque qui se jette sur vous. Notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [249](#). Si vous revenez victorieux à ce paragraphe, vous pouvez emporter sa cuirasse, son sabre et les 2 pièces d'or que vous découvrez dans sa bourse (n'oubliez pas d'inscrire toute acquisition sur votre *Feuille d'Aventure*). Si le résultat est pair, ou que vous revenez à ce paragraphe après avoir vaincu votre adversaire, vous découvrez une lampe à pétrole en état de marche. Les marchandises de valeur doivent être entreposées ailleurs. Rendez-vous au [72](#).



401

Vous vous retrouvez à l'intersection de deux passages, l'un orienté du nord au sud, l'autre vers l'ouest. Vous pouvez aller :

Vers l'ouest rendez-vous au [410](#)

Vers le nord rendez-vous au [150](#)

Vers le sud rendez-vous au [256](#)

402

Seuls l'Énergie Pure, la Guérison et Vade Rétro ont une influence sur la situation (rendez-vous au [369](#)).

403

Notez le numéro de ce paragraphe.

CHAMPION hab: 11 end: 10 Att : +2 DÉF : + 3

Le Champion inflige 5 points de Dommage. La première fois que le résultat du lancer de dés est supérieur ou égal à 10. rendez-vous au [156](#). Si vous désirez jeter un sortilège, écrivez son nom et rendez-vous au [264](#). Si vous souhaitez prendre la fuite, rendez-vous au [356](#). Si vous perdez connaissance, rendez-vous au [426](#). Si vous venez à bout du Champion dans l'arène, rendez-vous au [472](#). Si vous remportez le combat à un autre endroit, rendez-vous au [498](#).

404

Devant vos yeux s'étend un long passage aux murs de pierre, orienté vers le sud-ouest. Une faible odeur animale s'intensifie à chacun de vos pas. Si vous désirez poursuivre votre route, rendez-vous au [463](#). Si vous préférez rebrousser chemin vers l'arène, rendez-vous au [432](#).

405

Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, vous parvenez à vous emparer des clefs de l'entrepôt (notez-les sur votre *Feuille d'Aventure*) et rendez-vous au 14. Sinon, l'Orque surprend votre tentative et vous attaque. Notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au 249. Si vous revenez à ce paragraphe après avoir vaincu votre adversaire, vous pouvez, si vous le désirez, vous emparer de sa cuirasse, de son sabre et des 2 pièces d'or que vous découvrez dans sa bourse. N'oubliez pas d'inscrire ces acquisitions sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [372](#).

406

Lorsque vous approchez votre main du coffre, il change soudain de forme et des bras apparaissent sur le côté. L'un d'eux se referme sur votre main (heureusement, vous tenez votre arme de l'autre) tandis que l'autre vous assène un coup meurtrier. Rendez-vous au [482](#) et débutez le combat à l'étape n° 5.

407

SCORPION GÉANT hab : 7 end : 6 Déf : + 1

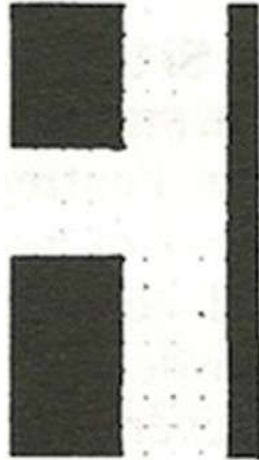
Le Scorpion inflige 2 points de Dommage. A chaque fois qu'il réussit à vous toucher, rendez-vous au [199](#). Si vous désirez prendre la fuite, rendez-vous au [234](#). Si vous souhaitez jeter un sortilège, écrivez son nom et rendez-vous au [268](#). Si vous perdez connaissance, rendez-vous au [321](#). Si vous sortez vainqueur, rendez-vous au dernier paragraphe dont vous avez noté le numéro.

408

Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'ENDURANCE, rendez-vous au [454](#). Sinon, l'impact vous inflige 2 points de dommage. Rendez-vous au [374](#).

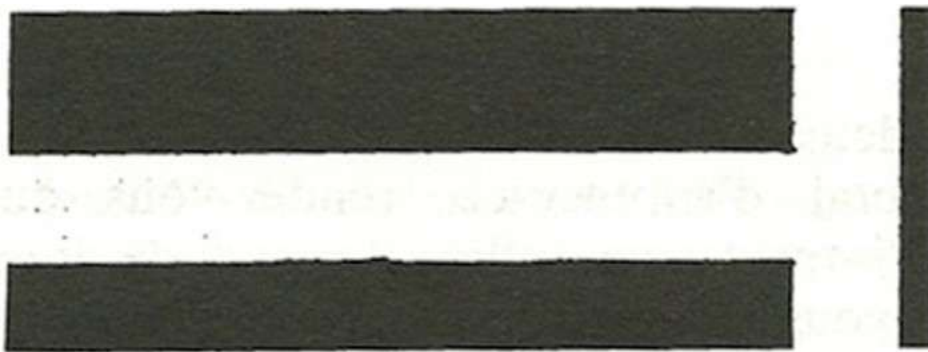
409

Vous vous retrouvez dans un passage orienté du yord au sud et fermé par une porte à chaque bout. Il y a également deux autres portes, de chaque côté du couloir. Si vous désirez ouvrir Tune d'elles, rendez-vous au [147](#). Si vous préférez sonder les murs à la recherche de portes dérobées, rendez-vous au [224](#).



410

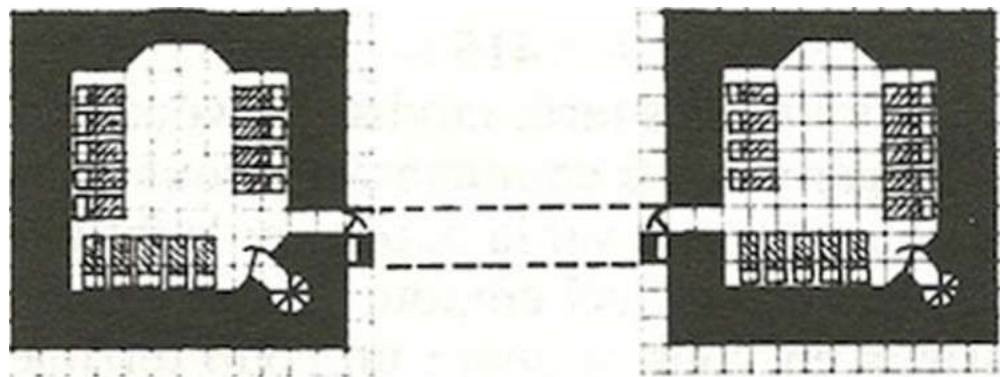
Vous vous retrouvez dans un passage orienté d'est en ouest. En vous tournant vers l'est, vous apercevez une intersection avec une seconde galerie orientée du nord au sud. A l'ouest, en revanche, le passage s'incurve vers le nord au bout d'une dizaine de mètres. Si vous désirez aller vers l'ouest, rendez-vous au [334](#). Si vous décidez de le faire tout en sondant les murs à la recherche de portes dérobées, rendez-vous au [368](#). Si vous souhaitez vous diriger vers l'est, rendez-vous au [368](#). Si vous préférez le faire en sondant les murs, rendez-vous au [436](#).



411

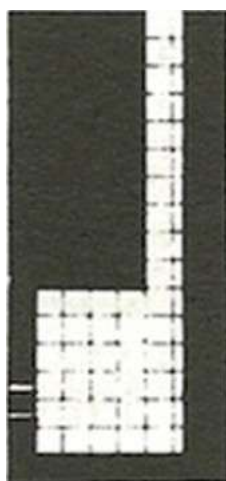
Vous vous trouvez dans un dortoir pour le moment occupé par une dizaine d'Orques profondément endormis. Leurs cuirasses et leurs sabres sont soigneusement rangés dans les râteliers d'armes, au-dessus de leurs lits. La pièce est pourvue de deux

issues, un escalier en colimaçon et une porte au milieu du mur le plus proche du corps de garde. Si vous souhaitez subtiliser une cuirasse et un sabre, rendez-vous au [311](#). Si vous désirez emprunter l'escalier, rendez-vous au [446](#). Si vous préférez franchir la porte, rendez-vous au [481](#).



412

Vous vous précipitez dans le passage et vous vous retrouvez dans le corps de garde, face à quatre Orques. L'un d'eux a la présence d'esprit de sonner l'alarme, ce qui attire aussitôt vos poursuivants. Rendez-vous au [318](#).



413

Vous tentez de vous raccrocher à la margelle mais vos doigts se referment sur le vide et vous vous empalez sur les lances fixées au fond... Rendez-vous au [321](#).

414

« Parfait ! s'exclame Grogarak, un sourire machiavélique aux lèvres. J'attends ce moment depuis longtemps! Apporte-moi l'amulette sans tarder!» Si vous désirez lui donner l'amulette, rendez-vous au [161](#). Si vous décidez de lui lancer l'amulette sans pénétrer dans le pentagramme, rendez-vous au [448](#). Si vous préférez lui refuser l'amulette, rendez-vous au [346](#).

415

Quelques jours plus tard, tandis que vous servez du vin à Malgar et à ses commensaux, vous en renversez quelques gouttes sur la nappe car la fatigue vous rend maladroit. « Quel empoté ! aboie Malgar d'un air furieux en vous assenant un coup terrible. J'en ai assez de voir ta vilaine tête. Gardes ! Qu'on l'emène dans l'arène ! » Un garde vous assomme par-derrière... Rendez-vous au [139](#).

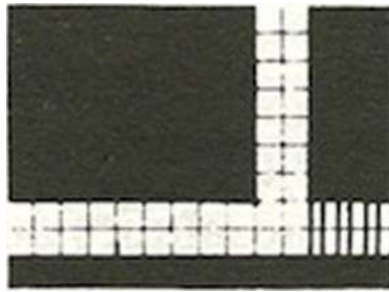
416

Si vous avez jeté votre sortilège dans l'arène, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [462](#). S'il s'agit de votre deuxième passage à ce paragraphe, rendez-vous au [254](#). Sinon, reportez-vous aux possibilités suivantes. Les sortilèges d'attaque, à l'exception de Vade Rétro, agissent normalement. Rendez-vous au [254](#) et reprenez le combat si l'un des Loups est encore en vie. En ce qui concerne les sortilèges de défense : l'Invisibilité vous permet d'augmenter votre Variable de Défense de 1 point seulement en raison des sens aiguisés des fauves. Quant au Leurre, il n'agit que si vous êtes déjà Invisible. Si tel est le cas, les Loups se détournent de vous : rendez-vous au 12. Dans le cas contraire, le sortilège reste sans effet ; la Guérison agit normalement. Pour ce qui est des sortilèges divers, la Lévitiation et l'incandescence n'ont aucune influence sur la situation ; le Sésame permet d'ouvrir à la fois la porte de l'arène et la trappe du plafond et les Loups vous suivent quelle que soit la direction que vous choisissiez (rendez-vous au [254](#)). L'Adhérence permet

d'escalader le mur, mais l'effort vous inflige 3 points de Dommage. Si vous êtes tombé dans la cage par le plafond, ou bien si vous avez ouvert la trappe à l'aide du Sésame, vous réussissez à vous échapper (rendez-vous au [394](#)). Sinon, le sortilège cesse d'agir avant que vous ayez ouvert la trappe : rendez-vous au [254](#) et reprenez le combat à l'étape n° 5.

417

Vous parvenez au sommet d'une volée de marches qui mène vers l'est. Les deux passages qui partent de ce palier sont orientés vers le nord et vers l'ouest. Allez-vous descendre (rendez-vous au [237](#)), vous diriger vers le nord (rendez-vous au [117](#)), vers l'ouest (rendez-vous au [78](#)) ou alors vers l'ouest mais en sondant les murs à la recherche de portes dérobées (rendez-vous au [157](#)) ?



418

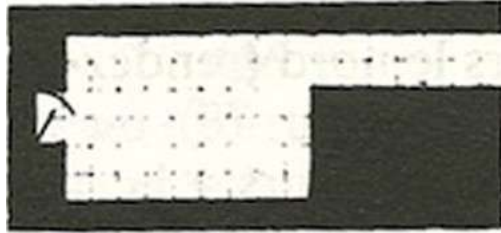
Lancez deux dés. Si le résultat est supérieur à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [158](#). S'il est inférieur ou égal à ce total, vous parvenez à vous cacher tandis que les gardes regroupent les chevaux et les mènent à l'écurie. Rendez-vous au [358](#).

419

SERPENT ARDENT HAB : 8 END : 8 Déf : + 3

Attention : le Serpent Ardent ne vous attaque pas à proprement parler, mais lors de tout Assaut n'utilisant pas la magie, les flammes qui vous entourent vous infligent 1 point de Dommage. De plus, à chaque fois que vos coups n'atteignent pas leur but ou

que vos sortilèges n'agissent pas au cours d'un Assaut, rendez-vous au [492](#). Si vous désirez jeter un sortilège, écrivez son nom et rendez-vous au [453](#). Si vous souhaitez prendre la fuite, lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total de POUVOIR, rendez-vous au [74](#). S'il est supérieur à ce total, rendez-vous au [119](#). Si vous perdez connaissance, rendez-vous au [321](#). Si vous sortez vainqueur, rendez-vous au [145](#).



420

Vous vous trouvez dans une salle à manger confortablement meublée de tables basses et de divans. Le sol est recouvert de mosaïques au dessin complexe et les murs sont ornés de fresques. En examinant les lieux, vous découvrez deux plats en or (valant chacun 10 pièces d'or), que vous décidez d'emporter (n'oubliez pas de les noter sur votre *Feuille d'Aventure*). La pièce a deux issues : un passage orienté vers l'est et une porte en fer dans le mur ouest. Celle-ci est verrouillée, bien qu'elle ne comporte pas de serrure. Si vous désirez aller vers l'est, rendez-vous au [320](#). Si vous voulez ouvrir la porte d'un coup d'épaule, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [35](#). Si vous préférez faire appel au Sésame, rendez-vous au [75](#).



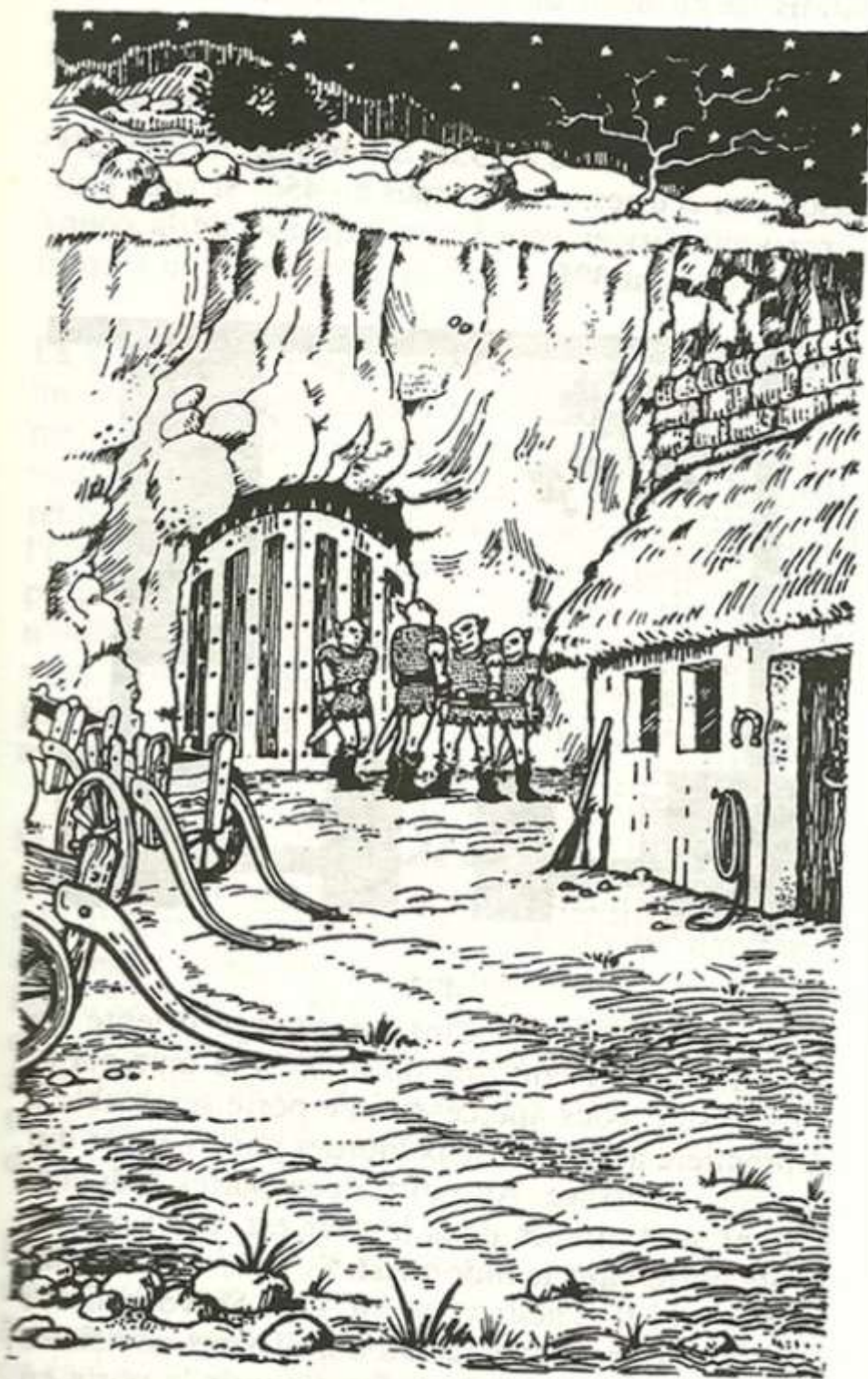
420 *Vous vous trouvez dans une salle à manger confortablement meublée de tables basses et de divans.*

421

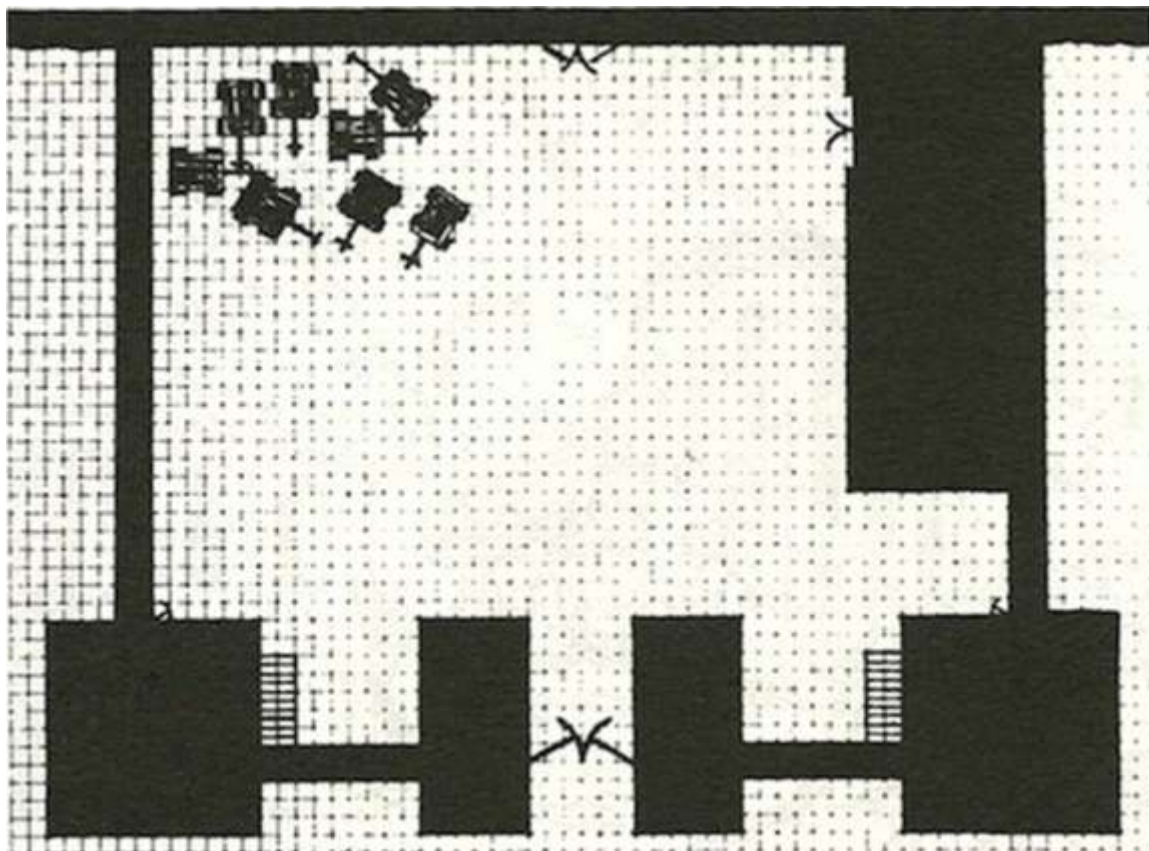
Le jeune homme vous contemple d'un air respectueux pendant quelques secondes, avant de vous souhaiter bonne chance. « Cela fait trop longtemps que le Maître du Feu règne par la terreur sur la Dragonie et le Comté d'Esgaron. Dans mon village natal, la légende prétend que la source de son pouvoir se trouve quelque part dans la Grotte de Feu, au cœur de la montagne. Je ne sais si telle est la vérité ou si ce sont des racontars de vieille femme. » Lorsque vous lui demandez s'il souhaite vous accompagner dans votre quête, il secoue tristement la tête en signe de dénégation. « Je dois combattre dans l'arène demain et la forteresse entière serait mise sens dessus dessous si je venais à disparaître, ce qui compromettrait vos recherches. Il vous faudra sans doute plus d'un jour pour venir à bout du pouvoir du Maître du Feu... Je dois donc rester ici. » Le jeune homme vous adresse un dernier sourire d'encouragement et vous refermez la porte derrière vous. Rendez-vous au [409](#).

422

Lancez deux dés. Si résultat est supérieur à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [158](#). S'il est inférieur ou égal à ce total, vous atteignez les chariots sans vous faire remarquer. Ils sont tous vides car les marchandises qu'ils contenaient ont été transférées à l'intérieur de la forteresse. Dans l'angle opposé, vous distinguez clairement le bâtiment des écuries tandis qu'au nord un lourd portail en fer s'ouvre dans la paroi même de la montagne. Devant le portail, quatre Orques montent la garde en conversant à bâtons rompus. Si vous désirez vous approcher du portail, rendez-vous au [358](#). Si vous décidez d'aller jusqu'aux écuries, rendez-vous au [456](#). Si vous préférez vous diriger vers l'extrémité sud de la cour, rendez-vous au [395](#).



422 *Devant le portail, quatre Orques montent la garde en conversant à bâtons rompus.*



423

Vous vous retrouvez dans un passage orienté du nord au sud, devant une porte dans le mur ouest. Vers le sud, vous apercevez une porte semblable à la première ainsi que deux lourdes portes en fer qui barrent le passage. Au nord, deux portes à double battant sont situées dans le mur est, ainsi qu'une petite porte dans le mur ouest. Si vous désirez aller vers le nord, rendez-vous au [110](#). Si vous optez pour le sud, rendez-vous au [86](#). Si vous choisissez de faire appel au Sésame afin d'ouvrir la porte en face, rendez-vous au [149](#). Si vous possédez une clef, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [192](#). Si vous préférez tenter d'ouvrir la porte d'un coup d'épaule, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [126](#).

424

Vous escaladez les parois sans rencontrer d'obstacle jusqu'à un grand réfectoire. Rendez-vous au [304](#).

425

La porte s'ouvre sur la chambre, confortablement meublée, d'un Orque assoupi. Même dans son sommeil, ce dernier garde une expression farouche. Si vous désirez jeter un sortilège, écrivez son nom et rendez-vous au [264](#). Si vous souhaitez attaquer l'Orque pendant son sommeil, votre premier coup porte automatiquement. Rendez-vous au [403](#), et n'oubliez pas d'ôter les points de Dommage que vous venez d'infliger à votre adversaire. Si vous préférez refermer la porte sans bruit, rendez-vous au [11](#).

426

Si vous avez été vaincu dans la chambre de votre adversaire, rendez-vous au [363](#). Sinon, vous revenez à vous avec les cris des spectateurs dans les oreilles et l'épée de votre adversaire sur la gorge. Dans sa loge, le Maître du Feu étend la main devant lui, hésitant encore à vous accorder la vie ou à vous infliger la mort. Lancez deux dés. Si le résultat est pair, rendez-vous au [195](#). S'il est impair, rendez-vous au [287](#).

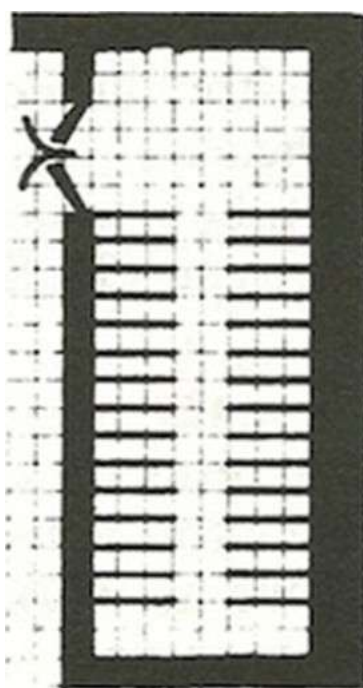
427

Lancez deux dés. Si le résultat est supérieur à votre total d'HABILETÉ, votre effort vous inflige 1 point de Dommage (rendez-vous au [357](#)). S'il est inférieur **ou** égal à ce total, vous parvenez à ouvrir la trappe et à la franchir, puis elle se referme derrière vous. Rendez-vous au [394](#).

428

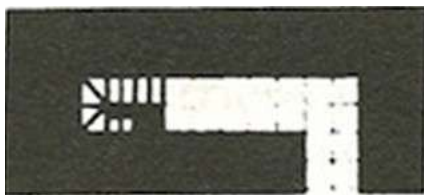
La porte s'ouvre sans difficulté et vous la refermez rapidement derrière vous. Vous vous retrouvez dans une grande pièce divisée en deux longues rangées de stalles, occupées pour la plupart par les chevaux de la garde, qui saluent votre entrée en s'ébrouant. Une large porte à double battant, dans l'angle nord-ouest, donne sur la cour intérieure. Près de cette porte sont rangés les harnais et les selles, tandis qu'à l'autre bout de la pièce s'entassent

quelques bottes de foin. Si vous désirez emprunter la porte de la cour, rendez-vous au [115](#). Si vous souhaitez fouiller les stalles, rendez-vous au [496](#). Si vous choisissez d'examiner les selles, rendez-vous au [3](#). Si vous décidez de sonder les murs à la recherche de portes dérobées, rendez-vous au [45](#). Si vous préférez dormir ici afin de récupérer vos points de POUVOIR, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [271](#). Enfin si vous décidez de détacher les chevaux et de les pousser vers la sortie pour traverser la cour à l'insu des gardes, rendez-vous au [164](#).



429

Au pied d'un escalier en colimaçon s'éloigne un étroit passage grossièrement taillé dans la pierre et dont les murs ruissellent d'humidité. Le passage se dirige vers l'est sur une dizaine de mètres avant de s'incurver vers le sud. Si vous désirez monter l'escalier, rendez-vous au [308](#). Si vous préférez suivre le passage vers l'est, rendez-vous au [97](#).



430

Les Gardes de la Mort gisent à vos pieds. En ôtant leurs casques, vous découvrez qu'il s'agissait de Zombies ! Vous pouvez vous emparer de leur cotte de mailles et de leur épée. N'oubliez pas d'inscrire ces acquisitions sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au au dernier paragraphe dont vous avez noté le numéro.

431

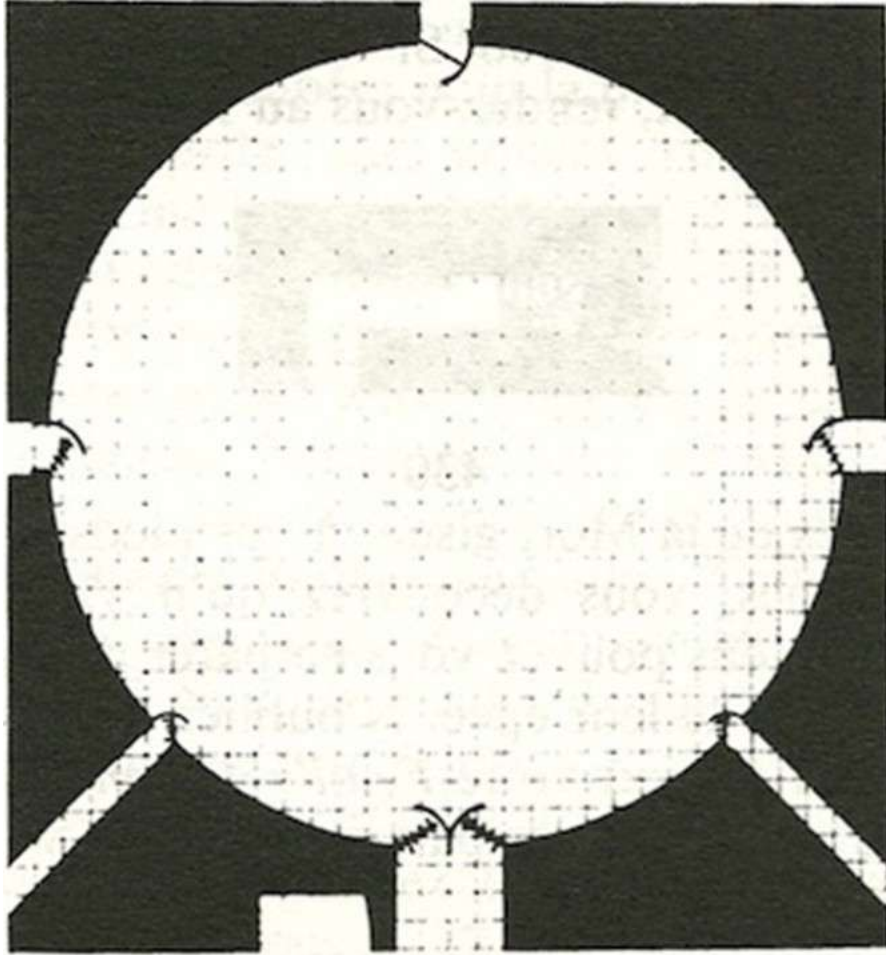
Le Dragon se réveille et lance d'une voix caverneuse : « Tu peux passer, serviteur de Farak ! » Si vous désirez aller jusqu'à la sortie sud-est, rendez-vous au [177](#). Si vous préférez l'issue nord-ouest, rendez-vous au [17](#).

432

Vous vous retrouvez dans une arène. Les gradins sont séparés de l'arène par un haut mur et au sud s'élève une grande loge richement décorée. Des portes ont été ménagées dans le mur, au nord, à l'est, à l'ouest, au sud-ouest, au sud-est et au sud. De la porte sud parvient le murmure étouffé d'une conversation dans la langue rocailleuse des Orques. Si vous désirez vous approcher de la porte sud, rendez-vous au [18](#). Si vous préférez l'une des autres portes, rendez-vous au [100](#). Si vous décidez d'escalader le mur jusqu'aux gradins, rendez-vous au [124](#).

433

Lancez deux dés. Si le résultat est supérieur à votre total d'HABiLETÉ, un garde vous découvre (rendez-vous au [288](#)). S'il est inférieur ou égal à ce total, vous parvenez à vous cacher tandis que le chariot pénètre dans la forteresse par le grand portail... Rendez-vous au [242](#).

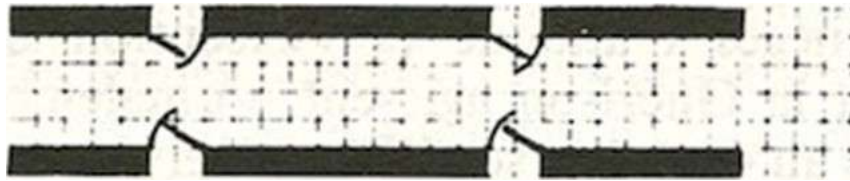


434

La porte du mur ouest s'ouvre d'un coup sur quatre Orques armés jusqu'aux dents, qui se mettent aussitôt à fouiller l'endroit. Si vous désirez vous cacher, rendez-vous au 67. Si vous souhaitez attaquer, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [451](#). Si vous choisissez de jeter un sortilège, écrivez son nom et rendez-vous au [99](#). Si vous revenez vainqueur à ce paragraphe, vous pouvez vous emparer de leur cotte de mailles, de leur épée et des 19 pièces d'or que vous découvrez dans leurs bourses. N'oubliez pas d'inscrire ces acquisitions sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [242](#).

435

Vous vous enfuyez vers l'ouest, le long d'un passage aux murs de pierre. Derrière vous, les pas se rapprochent sans cesse. Vous passez devant quatre portes, de part et d'autre du couloir. Si vous désirez vous cacher derrière une porte à gauche, rendez-vous au [344](#). Si vous optez pour l'une des portes à droite, rendez-vous au [390](#). Si vous décidez de poursuivre votre course vers l'ouest, rendez-vous au [452](#). Si vous préférez vous arrêter et faire front, rendez-vous au [158](#).

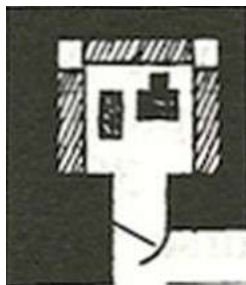


436

Si vous avez déjà vu les mots « Vigilance ou Mort » gravés dans la pierre, vous ne découvrez aucune porte dérobée (rendez-vous au [401](#)). Sinon, rendez-vous au [16](#).

437

Maintenant que le dernier Squelette gît sur le sol, vous prenez le temps d'examiner la pièce. Il s'agit d'une bibliothèque pourvue d'une sortie au sud. Sur une table, un parchemin décrit comment appeler un Démon de Feu du Domaine des Flammes et le lier à son service à l'aide d'une amulette en forme de main de feu. Les derniers mots expliquent que le Démon de Feu obéit à quiconque possède l'amulette, à condition de connaître le mot magique qui la met en action. Sur la seconde table deux flacons, l'un en argent, l'autre en verre noir. Si vous désirez quitter la bibliothèque, rendez-vous au [332](#). Sinon, notez le numéro de ce paragraphe. Si vous souhaitez dormir ici, rendez-vous au [388](#). Si vous voulez examiner le flacon noir, rendez-vous au [313](#). Si vous préférez l'autre flacon, rendez-vous au [471](#).



438

Les sortilèges d'attaque (à l'exception de Vade Rétro) et la Guérison agissent normalement (rendez-vous au [461](#)). Les sortilèges divers n'ont aucune influence sur la situation (rendez-vous au [461](#)). Si vous avez fait appel à l'Invisibilité afin d'échapper à Malgar, rendez-vous au [323](#). Si vous avez utilisé ce sortilège dans un autre but, rendez-vous au [461](#). Le Leurre n'agit que si vous êtes déjà Invisible. Si tel est le cas, rendez-vous au [366](#). Sinon, rendez-vous au [461](#).

439

Les sortilèges divers, le Leurre et Vade Rétro n'ont aucune influence sur la situation (rendez-vous au [347](#)). Les autres sortilèges de défense ou d'attaque agissent normalement (rendez-vous au [347](#)).

440

Lancez deux dés. Si le résultat est pair, rendez-vous au 2. S'il est impair, rendez-vous au [396](#).

441

Les pas de l'Orque s'éloignent dans le couloir, puis le silence revient. Si vous désirez faire appel au Sésame, rendez-vous au 86. Si vous préférez ouvrir la porte d'un coup d'épaule, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [126](#). Si vous revenez du paragraphe 126 rendez-vous au [86](#). Si vous décidez d'attendre la suite des événements, rendez-vous au [326](#).

442

Vous traversez la rivière sans rencontrer d'obstacle. Si vous avez choisi d'aller sur la rive nord, rendez-vous au [188](#). Si vous avez préféré la rive sud, rendez-vous au [459](#).

443

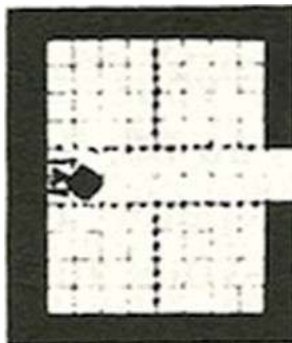
La pièce retentit soudain des hurlements hystériques des jeunes femmes. Leurs cris attirent aussitôt les gardes, qui se précipitent à l'intérieur par les deux portes. Rendez-vous au [318](#).

444

Vous parvenez à vous emparer de la clef à l'insu de votre geôlier, qui vous laisse après avoir verrouillé la porte derrière lui (notez la clef de l'arène sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous attendez patiemment pendant plus d'une heure que le silence s'in-talle, puis vous ouvrez la porte sans bruit... Rendez-vous au [409](#).

445

Dans l'étroit couloir qui sépare les cellules, vous découvrez une dalle descellée dans le sol. En la repoussant, vous découvrez les premiers barreaux d'une échelle fixée à la paroi ouest d'un puits. Si vous désirez descendre, rendez-vous au [480](#). Sinon, rendez-vous au [325](#).



446

Lancez deux dés. Si le résultat est supérieur à votre total d'HABILETÉ, vous renversez malencontreusement un seau en métal (rendez-vous au [232](#)). S'il est inférieur ou égal à ce total, rendez-vous au [494](#).

447

Vos réflexes vous permettent de vous accrocher à la margelle. Vous restez immobile quelques secondes, reprenant votre souffle et remerciant les dieux de vous avoir épargné, mais l'une de vos armes se détache de votre ceinture et tombe dans le vide (n'oubliez pas de la rayer sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous réussissez finalement à sortir du puits sans encombre. Rendez-vous au dernier paragraphe dont vous avez noté le numéro.

448

Grogarek attrape l'amulette au vol. « Une sage décision, mon ami, vous lance-t-il avec un rire démoniaque. Mais nous n'en avons pas fini, car Farak est toujours en vie. » Sur ces mots, Grogarak pointe un doigt griffu vers un angle du pentagramme, qui s'enflamme aussitôt. Les flammes consomment lentement le contour du pentagramme, effaçant toute trace de son existence. « Farak ! tonne le Démon de Feu en pointant maintenant son doigt devant lui. Réponds à mon appel ! » Immédiatement, Farak se matérialise à l'endroit désigné, le visage pâle de terreur, tandis que Grogarak l'empoigne dans ses mains gigantesques. « Je retourne dans le Domaine des Flammes, annonce le Démon d'un ton doux et tendre, et j'ai décidé de t'emmener afin que tu t'acquittes de ta dette envers moi ! » Le ricanement de Grogarak et les hurlements de terreur de Farak se mêlent en une cacophonie démoniaque, tandis que le trône s'écroule sur le sol, que le cristal explose en mille morceaux et que le panorama sur les murs disparaît. Grogarak et son prisonnier s'enfoncent lentement dans le sol et disparaissent dans les flammes. Une coulée de lave s'échappe alors de l'ouverture et se répand dans la pièce. Si vous



448 Farak se matérialise sur l'ordre de Grogarak, qui l'empoigne dans ses mains gigantesques.

désirez prendre la fuite, rendez-vous au [69](#). Si vous préférez examiner le miroir situé à l'ancien emplacement du trône, rendez-vous au [301](#).

449

Si vous avez jeté votre sortilège dans l'arène, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [462](#). Sinon, reportez-vous aux possibilités suivantes. Les sortilèges d'attaque à l'exception de Vade Rétro agissent normalement ; rendez-vous au [241](#) en ce qui concerne les sortilèges de défense, l'Invisibilité vous permet d'augmenter votre Variable de Défense de 1 point seulement en raison des sens aiguisés du Lion (rendez-vous au [241](#)). Quant au Leurre il ne peut agir que si vous êtes déjà Invisible. Si tel est le cas, le Lion se laisse dérouter (rendez-vous au [172](#)). Sinon, rendez-vous au [241](#). La Guéri-son agit normalement ; pour ce qui est des sortilèges divers, la Lévitiation et l'Incandescence n'ont aucune influence sur la situation, le Sésame ouvre aussi bien la porte de l'arène que la trappe dans le plafond (rendez-vous au [241](#)). L'Adhérence permet d'escalader le mur, mais l'effort coûte 4 points de Dommage. Si vous êtes tombé dans cette pièce par la trappe, ou si la trappe a été ouverte à l'aide d'un Sésame, rendez-vous au [19](#). Sinon, le sortilège cesse d'agir avant que vous ayez pu ouvrir la trappe (rendez-vous au [241](#) et reprenez le combat à l'étape n° 5).

450

Vous révélez votre nom au vieillard et vous lui confiez que vous tentez de détruire la source du pouvoir du Maître du Feu. Lorsque vous avez fini votre histoire, il vous contemple d'un air pensif pendant quelques secondes, puis vous demande si vous avez de la nourriture. Si tel est le cas et que vous désirez la partager, rendez-vous au [486](#). Sinon, rendez-vous au [25](#).

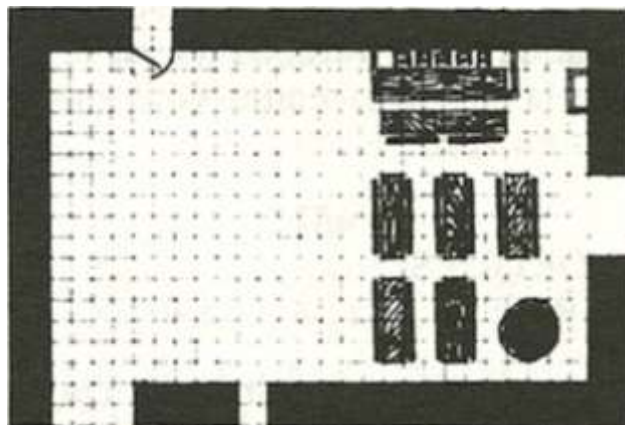
451

QUATRE ORQUES DE LA GARDE hab : 8 END : 9 déf : + 2

Chaque Orque inflige 4 points de Dommage. Si vous désirez jeter un sortilège, écrivez son nom et rendez-vous au [487](#). Si vous souhaitez prendre la fuite, rendez-vous au [158](#). Si vous choisissez de vous constituer prisonnier, rendez-vous au [474](#). Si vous sortez vainqueur, rendez-vous au dernier paragraphe dont vous avez noté le numéro. Si vous perdez connaissance, rendez-vous au [363](#).

452

A bout de souffle, vous arrivez dans une grande caverne qui sert apparemment de réfectoire aux Orques, mais vous n'avez pas le temps de l'examiner en détail. Vous remarquez cependant que la pièce est pourvue de cinq issues. Vous éliminez celle située à l'est, par laquelle vous êtes arrivé. Les quatre autres sont une petite porte dans le mur nord, un étroit passage dans le mur sud, un puits dans l'angle sud-est et un passage plus large, orienté vers le sud, dans l'angle sud-ouest. Si vous désirez emprunter la petite porte, rendez-vous au [390](#). Si vous optez pour le plus étroit des deux passages, rendez-vous au [412](#). Si vous choisissez d'examiner le puits, rendez-vous au [350](#). Si vous préférez le deuxième passage, rendez-vous au [39](#). Si vous décidez de faire front, rendez-vous au [158](#). Enfin, si vous désirez jeter un sortilège, écrivez son nom et rendez-vous au [273](#).



453

Le Serpent Ardent possède 5 points de POUVOIR. S'il réussit à contrer votre sortilège, rendez-vous au [492](#). Seuls l'Énergie Pure, l'Hypnose et la Guérison ont une influence sur la situation. Rendez-vous au [419](#).

454

La porte cède et votre élan vous emporte jusqu'au milieu de la chambre la plus richement meublée que vous ayez jamais vue. Les plus beaux trésors volés aux caravanes ont été réunis ici. Près du confortable lit à colonnes se trouve une table sur laquelle vous apercevez l'amulette de Farak. Malheureusement Farak, qui dormait paisiblement dans son lit, a été réveillé par votre brutale arrivée... Rendez-vous au [258](#).

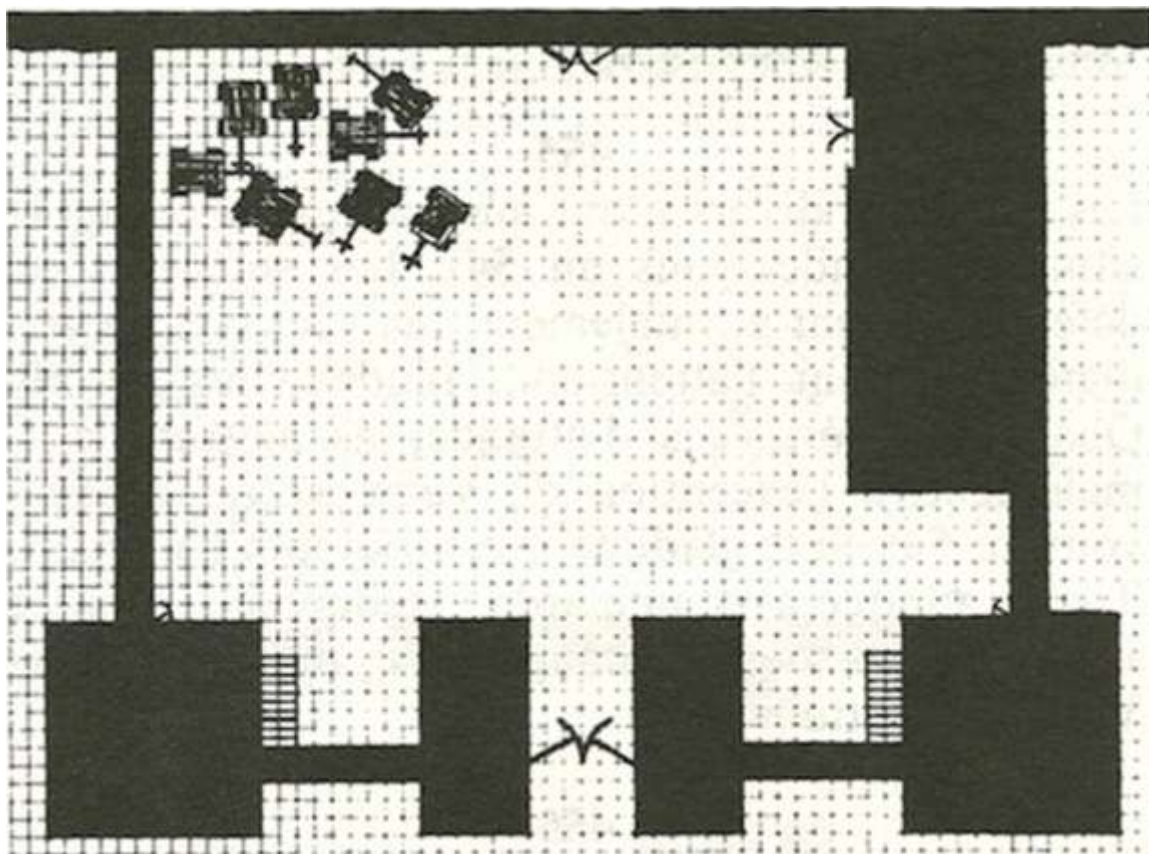
455

Les sortilèges divers n'ont aucune influence sur la situation (rendez-vous au [54](#)). Les sortilèges de défense agissent normalement, mais les cris du gladiateur attirent l'attention... rendez-vous au [89](#). Quant aux sortilèges d'attaque, ils agissent normalement, à l'exception de Vade Rétro (rendez-vous au [54](#)). Si le gladiateur est toujours conscient, il vous attaque avec une ardeur redoublée ; ajoutez 1 aux points de Dommage qu'il inflige et à sa Variable d'Attaque.

456

Lancez deux dés. Si le résultat est supérieur à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [158](#). S'il est inférieur ou égal à ce total, vous parvenez aux écuries sans vous faire remarquer des gardes. La porte est fermée par un solide cadenas. De l'autre côté de la cour, une dizaine de chariots sont disposés au hasard, tandis qu'au nord un lourd portail s'ouvre dans la falaise. Près du portail, quatre Orques montent la garde en devisant à bâtons rompus. Si vous désirez vous approcher du portail, rendez-vous au [358](#). Si vous souhaitez vous diriger vers les chariots, rendez-

vous au [422](#). Si vous choisissez d'aller jusqu'à l'extrémité sud de la cour, rendez-vous au [395](#). Si vous décidez d'ouvrir la porte de l'écurie à l'aide du Sésame, rendez-vous au [428](#). Si vous préférez une autre méthode, rendez-vous au [464](#).



457

Vous vous retrouvez à l'extrémité sud d'un passage orienté du nord au sud, face à deux grandes portes en fer. Devant les portes, un Orque monte la garde en somnolant. A portée de sa main se trouve une cloche d'alarme, et une grande clef pend à sa ceinture. Vers le nord plusieurs petites portes s'ouvrent dans le mur ouest, ainsi que deux grandes portes en fer à double battant, dans le mur est. Si vous désirez aller vers le nord, rendez-vous au [86](#). Dans le cas contraire, notez le numéro de ce paragraphe. Si vous souhaitez jeter un sortilège à l'Orque, écrivez son nom et rendez-vous au [491](#). Si vous décidez de l'attaquer, rendez-vous au [249](#). Si vous voulez lui voler sa clef sans le réveiller, rendez-vous au

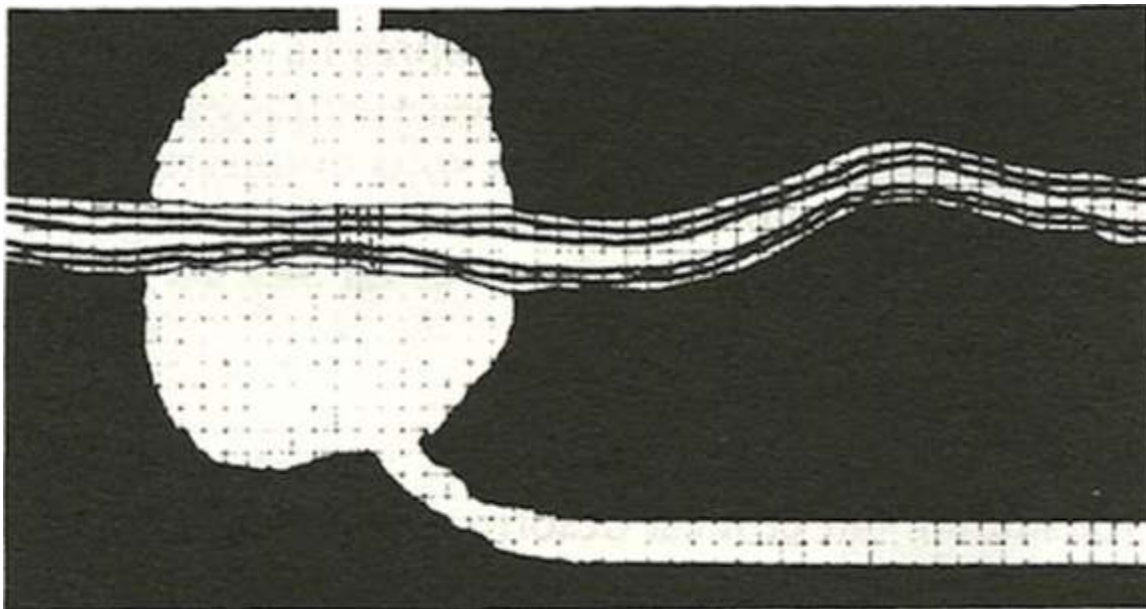
38. Si vous revenez à ce paragraphe après l'avoir vaincu, vous pouvez vous emparer de sa cuirasse, de son sabre et des 2 pièces d'or que vous découvrez dans sa bourse. N'oubliez pas de les noter sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au **342**.

458

Hélas, vous êtes parti trop tard ! Vos poursuivants vous talonnent et il est désormais inutile de fuir. Si vous désirez vous constituer prisonnier, rendez-vous au **363**. Si vous souhaitez affronter les Orques, rendez-vous au **158**. Si vous préférez jeter un sortilège, écrivez son nom et rendez-vous au **273**.

459

Vous vous retrouvez sur la berge sud d'une rivière souterraine, dans une caravane naturelle ornée de stalactites. La rivière traverse la caverne d'ouest en est et il devait autrefois y avoir un pont, car vous en apercevez les piles vermoulues au fond de l'eau. Sur votre rive, un passage mène hors de la caverne avant de s'incurver vers l'est au bout de quelques mètres. Vous remarquez un passage semblable sur l'autre rive. Si vous désirez emprunter le passage situé de votre côté, rendez-vous au **228**. Si vous souhaitez dormir ici afin de récupérer vos points de POUVOIR, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au **257**. Si vous choisissez de jeter un sortilège, écrivez son nom, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au **299**. Si vous préférez traverser la rivière à la nage, rendez-vous au **338**. Et si vous décidez de franchir la rivière d'un bon, rendez-vous au **373**.



460

Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'ENDURANCE, la porte s'ouvre à toute volée (rendez-vous au [53](#)). Sinon, l'impact vous inflige 2 points de Dommage. Rendez-vous au [88](#).

461

MALGAR HAB : 9 END: 10 ATT: + 2

Malgar inflige 5 points de Dommage et ne possède aucun point de POUVOIR. Si vous désirez jeter un sortilège, écrivez son nom et rendez-vous au [438](#). Si vous souhaitez prendre la fuite, rendez-vous au [323](#). Si vous sortez vainqueur, rendez-vous au [343](#). Si vous perdez connaissance, rendez-vous au [363](#).

462

Si vous n'avez pas fait appel à la Guérison, rendez-vous au [116](#). Dans le cas contraire, lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total D'HABILETÉ, le sortilège agit normalement (rendez-vous au dernier paragraphe dont vous avez noté le numéro). S'il est supérieur à ce total, rendez-vous au [116](#).

463

Vous suivez le passage jusqu'à une petite pièce au sol recouvert de paille. Soudain, vous entendez un rugissement terrifiant à votre gauche. Faisant volte-face, vous apercevez un Lion prêt à vous attaquer. Rendez-vous au [241](#) et débutez le combat à l'étape n° 5.

464

Si vous possédez la clef de la cour, rendez-vous au 428. Si vous souhaitez ouvrir la porte d'un coup d'épaule, rendez-vous au 158. Si vous préférez tenter autre chose, rendez-vous au 456, ne testez pas votre HABILITÉ et faites votre choix parmi les autres possibilités.

465

Au sommet d'un escalier en colimaçon, une porte, orientée vers l'ouest, est verrouillée. Si vous désirez descendre, rendez-vous au [396](#). Si vous possédez une clef, rendez-vous au [374](#). Si vous voulez ouvrir la porte d'un coup d'épaule, rendez-vous au [408](#). Si vous préférez faire appel au Sésame, rendez-vous au [493](#).

466

Vous parvenez à l'extrémité nord d'un passage qui, vers le sud, mène jusqu'à la caverne du Dragon.

Devant vous s'ouvre une pièce circulaire dont les murs et le sol sont en marbre noir. Les murs sont ornés de symboles cabalistiques et, au centre de la pièce, un impressionnant pentagramme de cuivre se détache du sol. Sur une estrade, près du mur est, s'élève un trône en or. Entre l'estrade et le pentagramme, sur un tripode, est posée une sphère de cristal. Si vous désirez entrer, rendez-vous au [59](#). Si vous préférez rebrousser chemin vers le sud, rendez-vous au [17](#).



467

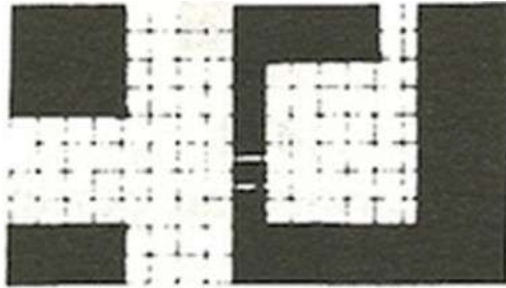
La sortie sud de l'arène est fermée par deux grilles en fer forgé derrière lesquelles deux Orques, assis sur un banc, conversent. Si vous désirez vous diriger vers l'une des autres portes, rendez-vous au [100](#). Si vous voulez tenter d'ouvrir les grilles à l'insu des Orques, rendez-vous au [191](#). Si vous préférez leur jeter un sortilège, écrivez son nom et rendez-vous au [71](#).

468

Le jour commence à tomber lorsque le capitaine des Orques s'approche de vous, flanqué de deux de ses hommes. A son signal, les gardes se jettent sur vous et vous ligotent sans vous laisser le temps de réagir. «Tu ne t'en es pas très bien sorti cette fois-ci, mon gars ! vous lance le capitaine d'un ton narquois. J'espère que tu réussiras mieux dans l'arène ! » Sur ces mots, il éclate de rire, tandis que l'un des gardes vous assomme par-derrière... Rendez-vous au [139](#).

469

Lancez un dé. Si vous obtenez 1 ou 2, rendez-vous au [121](#). Si vous obtenez 3 ou 4, rendez-vous au [89](#). Si vous obtenez 5 ou 6, rendez-vous au [144](#).



470

Vous vous retrouvez à l'intersection de deux passages, l'un orienté du nord au sud, l'autre vers l'ouest. Dans le mur est du passage nord-sud s'ouvrent deux judas, par lesquels le passage ouest peut être observé. Par l'un des judas, vous apercevez un petit corps de garde dans lequel un Orque revêtu d'un cotte de mailles est occupé à tailler un morceau de bois en sifflotant. Si vous désirez aller vers le nord, rendez-vous au [150](#). Si vous optez pour le sud, rendez-vous au [256](#). Si vous choisissez l'ouest, rendez-vous au [410](#). Si vous préférez jeter un sortilège à l'Orque, écrivez son nom et rendez-vous au [58](#).

471

Le liquide est sucré et rafraîchissant. Pourtant, dès la première gorgée, votre vision se trouble et vous vous effondrez sur le sol... Rendez-vous au [363](#).

472

La pointe de votre épée posée sur la gorge de votre adversaire, vous levez les yeux vers le Maître du Feu pour connaître sa décision. Vous remarquez au passage que les courtisans de Farak semblent tous très heureux de votre succès. Le Maître du Feu pointe alors son pouce vers le sol et lance : « Tue ce chien, j'ai

perdu une fortune en pariant sur lui. » Si vous refusez, rendez-vous au [77](#). Si vous préférez exécuter cet ordre, rendez-vous au [112](#).

473

A l'extrémité nord d'un passage orienté du nord au sud, une loge confortable surplombe l'arène. Dans le mur ouest du passage, une niche abrite une petite roue en fer qui ne tourne que dans un sens. Si vous désirez entrer dans la loge, rendez-vous au [225](#). Si vous souhaitez actionner la roue avant d'emprunter le passage, rendez-vous au [117](#). Si vous préférez vous y engager sans toucher à la roue, rendez-vous au [61](#).



474

Un coup sur la tête vous fait perdre connaissance. Rendez-vous au [363](#).

475

Si vous avez tué Malgar, rendez-vous au [271](#). Sinon, rendez-vous au [165](#).

476

Rendez-vous au [338](#).

477

Ces portes sont construites de telle façon qu'il est impossible de les forcer de l'intérieur; vous devrez donc faire appel au Sésame pour les ouvrir l'une après l'autre. Si vous désirez dire aux jeunes femmes que vous avez besoin de sommeil avant de les délivrer, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [271](#). Les esclaves vous supplient une fois de plus de les libérer et vous ouvrez la porte est pour leur permettre de s'enfuir (n'oubliez pas de diminuer de 2 points votre total de POUVOIR). Si vous souhaitez suivre les jeunes femmes par la porte est, rendez-vous au [420](#). Si vous préférez utiliser le Sésame une seconde fois afin d'ouvrir la porte nord (n'oubliez pas de retrancher 2 points de POUVOIR supplémentaires), rendez-vous au [120](#).

478

C'est une épée magique ! A chaque fois que vous vous en servez, votre Variable d'Attaque augmentera de 1 point et vous infligerez 5 points de Dommage. Inscrivez cette arme sur votre *Feuille d'Aventure* (votre Variable d'Attaque ne sera pas affectée par la perte de points d'ENDURANCE). Rendez-vous au dernier paragraphe dont vous avez noté le numéro.

479

Apparemment, le geôlier ne s'est aperçu de rien. Après son départ, vous vous asseyez sur le lit, fort satisfait de votre action, et vous attendez que le silence revienne... Mais, quelques minutes plus tard, vous entendez des bruits de pas devant votre porte et le geôlier pénètre dans votre cellule, accompagné d'une dizaine d'Orques. Il pointe sur vous un doigt accusateur et dit aux gardes que vous avez volé ses clefs. Les Orques se jettent sur vous et vous maîtrisent, puis vous traînent devant le Maître du Feu. Rendez-vous au [363](#).

Vous vous retrouvez dans une étroite galerie orientée du nord au sud, au pied d'une échelle rouillée fixée dans le mur ouest. Des gouttes d'eau suintent le long des murs de pierre. Au sommet de l'échelle, vous distinguez une trappe. Vers le nord et le sud, vous apercevez des croisements avec des passages orientés d'est en ouest. Allez-vous vous diriger vers le nord (rendez-vous au [228](#)), vers le sud (rendez-vous au [193](#)) ou préférez-vous grimper à l'échelle et ouvrir la trappe (rendez-vous au [325](#)) ?



481

Lancez deux dés. Si le résultat est supérieur à votre total d'HABiLiTÉ, le bruit réveille deux des Orques, qui se jettent aussitôt sur vous (rendez-vous au [232](#)). S'il est inférieur ou égal à ce total, rendez-vous au [26](#).

482

COFFRE HAB : 6 END : 6

Le Coffre-Piège inflige 3 points de Dommage. Si vous désirez prendre la fuite, rendez-vous au [27](#). Si vous souhaitez jeter un sortilège, écrivez son nom et rendez-vous au [81](#). Si vous êtes vaincu, rendez-vous au [321](#). Si vous remportez ce combat et que Malgar est mort, rendez-vous au dernier paragraphe dont vous avez noté le numéro. Sinon, votre lutte a attiré l'attention de Malgar et lui a laissé le temps de revêtir son armure. Rendez-vous au [461](#) et débutez le combat à l'étape n° 5, sans oublier d'ajouter 3 points à la Variable de Défense de votre adversaire en raison de son armure.

483

En collant votre oreille contre la porte, vous entendez fredonner une douce mélodie. Si vous voulez ouvrir la porte, rendez-vous au [28](#). Sinon, rendez-vous au dernier paragraphe dont vous avez noté le numéro.

484

Le Démon vous contemple d'un air méprisant. « Tu pensais peut-être que je me laisserais faire ? » Il rejette la tête en arrière et éclate d'un rire qui vous glace le sang dans les veines. Lorsqu'il repose son regard sur vous, vous vous sentez irrésistiblement attiré vers lui et vos jambes vous portent à sa rencontre malgré tous vos efforts... Rendez-vous au [161](#).

485

Le seul endroit vers lequel vous pouvez vous enfuir est l'arène. Rendez-vous au [393](#).

486

Le vieillard tend une main avide vers la nourriture que vous lui donnez. Il semble affamé et dévore la totalité de vos provisions (n'oubliez pas de les rayer sur votre *Feuille d'Aventure*). Lorsqu'il a enfin terminé de se restaurer, il vous apprend qu'il servait autrefois le Maître du Feu et qu'il a tenté d'usurper son pouvoir. Malheureusement, il a été découvert et cela fait maintenant six ans qu'il est enfermé dans ce donjon. « La source du pouvoir du Maître du Feu se trouve dans les cavernes, sous la forteresse, mais pour la contrôler tu dois te procurer l'amulette dont le Maître du Feu ne se sépare jamais », dit-il encore avant de vous remercier pour la nourriture et de remettre la pierre en place. Rendez-vous au dernier paragraphe donc vous avez noté le numéro.

487

La Guérison et tous les sortilèges d'attaque, à l'exception de Vade Rétro, agissent normalement ; les sortilèges divers n'ont aucune influence sur la situation (rendez-vous au [451](#)). Si vous vous trouvez près du portail nord et que vous faites appel à l'Invisibilité pour vous faufiler à l'insu des gardes, rendez-vous au [187](#). Quant au Leurre, il n'agit que si vous êtes déjà Invisible. Si tel est le cas, les Orques pensent que vous vous êtes enfui et ne s'occupent plus de vous (rendez-vous au [141](#)). Sinon, rendez-vous au [451](#).

488

Vous vous précipitez dans une pièce, vous claquez la porte derrière vous et vous vous cachez. Quelques secondes plus tard, vos poursuivants dépassent la porte en courant et vous poussez un soupir de soulagement... Vous attendez que le calme revienne

et vous sortez de votre cachette. Si vous vous êtes enfui du réfectoire, rendez-vous au [290](#). Si vous vous êtes échappé par le couloir pour vous réfugier derrière la première porte venue, rendez-vous au [105](#). Si vous vous êtes enfui par le couloir pour vous cacher derrière la deuxième porte, rendez-vous au [169](#).



489

Vous pénétrez dans une chambre confortablement meublée d'un lit aux draps propres et frais et d'une table de toilette. Le sol de dalles rouges est luisant de propreté. Il s'agit vraisemblablement de la chambre d'un gladiateur. Un jeune homme à la musculature impressionnante est assis sur le lit et relève la tête à votre entrée. « Quoi ? C'est déjà l'heure de l'arène? » demande-t-il d'un air étonné. Si vous désirez vous faire passer pour un géôlier et lui dire que vous ne faisiez que contrôler sa présence car l'un des guerriers s'est enfui, rendez-vous au [190](#). Si vous souhaitez lui révéler que vous tentez de vous échapper et lui demander s'il veut venir avec vous, rendez-vous au [294](#). Si vous préférez lui avouer que vous voulez détruire le pouvoir du Maître du Feu et lui demander son aide, rendez-vous au [421](#).

490

Lancez deux dés. Si le résultat est supérieur à votre total d'HABILETÉ, les Orques remarquent votre présence et vous attaquent (rendez-vous au [44](#) et débutez le combat à l'étape n° 5). S'il est inférieur ou égal à ce total, rendez-vous au [79](#), si vous souhaitez vous diriger vers l'escalier, et au [114](#) si vous désirez vous approcher de la trappe.

491

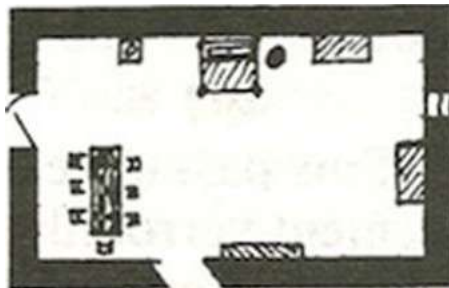
L'Orque possède 7 points d'ENDURANCE et 6 points d'HABILETÉ. S'il est toujours conscient après votre sortilège, il se réveille furieux... rendez-vous au [288](#). Sinon, vous le tuez pendant son sommeil. Rendez-vous au dernier paragraphe dont vous avez noté le numéro.

492

Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total de POUVOIR, rendez-vous au [419](#) et reprenez le combat. Sinon, rendez-vous au [119](#).

493

La porte s'ouvre sur la chambre la plus richement meublée que vous ayez jamais vue. Tous les trésors du Maître du Feu semblent avoir été réunis là. Farak est étendu sur le grand lit à colonnes qui domine la pièce de toute sa hauteur. Sur la table de chevet, vous découvrez son amulette, la Main de Feu. La chambre est pourvue de deux portes, l'une à l'est, l'autre à l'ouest. Si vous désirez attaquer Farak pendant son sommeil, rendez-vous au [23](#). Si vous souhaitez jeter un sortilège, écrivez son nom et rendez-vous au [64](#). Si vous décidez de traverser la pièce sur la pointe des pieds et de vous emparer de l'amulette, rendez-vous au [167](#). Si vous préférez refermer la porte sans bruit, rendez-vous au [200](#).



494

A mi-chemin de l'escalier en colimaçon, vous vous arrêtez devant une lourde porte en bois massif. Elle n'est pas verrouillée, et de

derrière le panneau vous parvient un ronflement régulier. Si vous désirez monter, rendez-vous au [335](#). Si vous souhaitez descendre, rendez-vous au [79](#). Si vous préférez ouvrir la porte, rendez-vous au [377](#).



495

Vous ne trouvez aucune porte dérobée mais vous découvrez une trappe dans le plafond. Si vous désirez grimper jusqu'à la trappe, rendez-vous au [43](#) (ou au 7 si vous faites appel à l'Adhérence). Si vous préférez emprunter le passage, rendez-vous au [432](#).

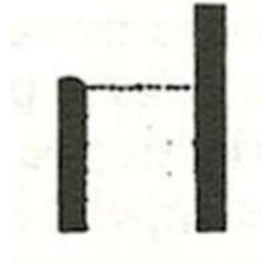
496

Vous ne trouvez aucun objet digne d'intérêt dans les stalles. Lancez deux dés. Si le résultat est impair, rendez-vous au [428](#). S'il est pair, un garde interrompt vos recherches (notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [249](#)). Si vous revenez victorieux à ce paragraphe, vous pouvez vous emparer de sa cuirasse, de son sabre et des 2 pièces d'or que vous découvrez dans sa bourse. Notez ces acquisitions sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [428](#).

497

L'extrémité nord d'un passage est fermée par une grande grille solidement verrouillée, devant laquelle un Orque monte la garde en somnolant. A la ceinture du garde pend une clef. Si vous désirez rebrousser chemin vers le sud, rendez-vous au [159](#). Sinon notez le numéro de ce paragraphe. Si vous souhaitez jeter un sortilège à l'Orque, écrivez son nom et rendez-vous au [491](#). Si vous choisissez de l'attaquer, rendez-vous au [249](#). Si vous voulez tenter de voler la clef sans réveiller le garde, rendez-vous au [118](#). Si vous revenez à ce paragraphe après avoir vaincu votre adversaire, vous pouvez vous emparer de sa cuirasse, de son

sabre, des 2 pièces d'or que vous découvrez dans sa bourse et de la clef suspendue à sa ceinture. N'oubliez pas de les noter sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [153](#).



498

Le Champion titube jusqu'à sa chambre et s'écroule sur le sol. Vous pouvez vous emparer de sa cotte de mailles, de son épée et des 12 pièces d'or que vous découvrez dans sa bourse (n'oubliez pas de les noter sur votre *Feuille d'Aventure*). Attention : si vous souhaitez emporter l'épée, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [478](#). Si vous en avez fini avec votre adversaire, rendez-vous au [6](#).

499

L'Orque dispose de 8 points d'ENDURANCE et de 7 points d'HABILETÉ. S'il est toujours conscient malgré votre sortilège, rendez-vous au [288](#). Sinon, vous en finissez avec lui. Vous pouvez, si vous le désirez, vous emparer de sa cuirasse, de son sabre et des 2 pièces d'or que vous découvrez dans sa bourse (n'oubliez pas de les inscrire sur votre *feuille d'Aventure*). Si vous étiez déguisé en conducteur de chariot avant votre capture, rendez-vous au [209](#). Si vous aviez un déguisement de scribe, rendez-vous au [372](#).

Tout en sirotant votre vin, vous laissez votre regard courir sur la foule des invités qui se pressent dans la grande salle de banquet. Le Baron de la Dragonie et le Comte d'Esgaron ont en effet organisé une fête pour célébrer la fin du Maître du Feu et, naturellement, vous êtes leur hôte d'honneur. Le Comte, qui est assis auprès de vous, vous envoie un coup de coude dans les côtes et vous vous tournez vers lui. Il n'est arrivé qu'en Fin d'après-midi et n'a pas encore entendu le récit de vos exploits. « Alors, racontez-moi ce qui s'est passé ensuite », demande-t-il d'un ton impatient. « Eh bien, Seigneur, nous nous sommes enfuis de la montagne et le Dragon s'est envolé vers le nord ainsi que je le lui avais ordonné. En regardant en arrière, j'ai vu de la fumée et des cendres s'échapper de la sortie que nous avons empruntée, et la coulée avait atteint l'entrée principale de la forteresse. Je crains qu'aucun occupant n'en ait réchappé. Heureusement, le Dragon ne s'est aperçu de rien, sinon je n'aurais sans doute pas le plaisir de converser avec vous en ce moment. Peu de temps après, nous sommes arrivés à une route et j'ai donné l'ordre au Dragon de la suivre ; j'ai alors aperçu une caravane de marchands en route vers le nord. J'ai ordonné au Dragon de me déposer sur la route à quelques kilomètres de là, afin de ne pas effrayer les chevaux, puis je lui ai dit de retourner à la forteresse en attendant mon retour. Lorsque la caravane est arrivée à ma hauteur, j'ai prié les marchands de me prêter un cheval, ce qui n'a pas été trop difficile car je connaissais l'un d'eux pour avoir chevauché avec lui au tout début de mon aventure. Je lui ai raconté que j'avais été attaqué et volé par des brigands de grand chemin, préférant réserver la nouvelle du départ du Maître du Feu au Baron et à vous-même. » « Je lève mon verre à votre bravoure ! » lance le Comte en guise de réponse. C'est le moment que choisit le Baron pour se lever et réclamer l'attention des convives. « En remerciement des immenses services rendus par notre jeune héros, nous lui permettons de prendre possession dès demain des terres et des domaines de mon frère, Sir Romuald. Que la joie et le bonheur

ne vous quittent jamais, mon ami. » A ces mots, les invités se lèvent et applaudissent à tout rompre.

