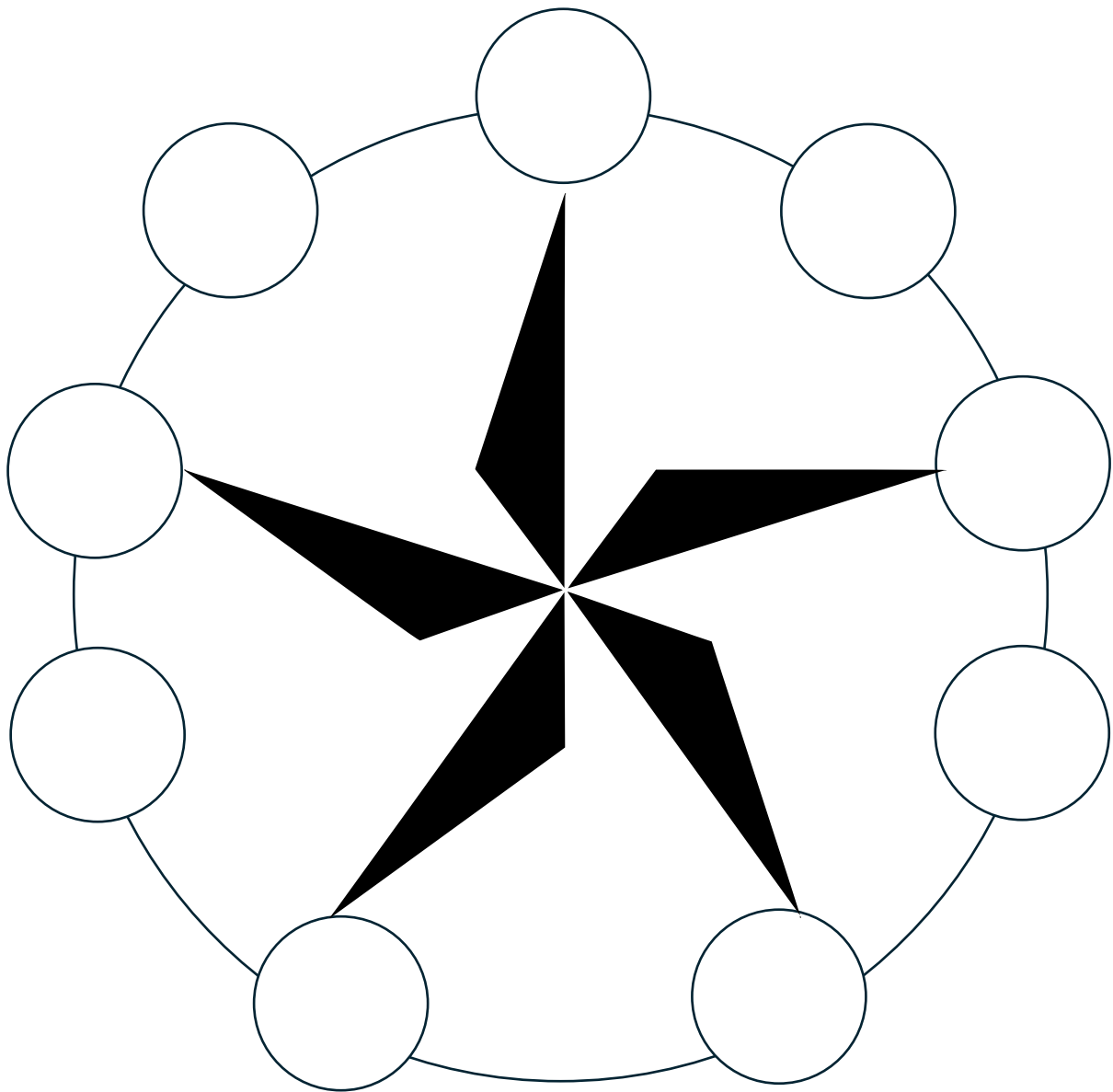


# LA SALLE DE L'ESPACE ET DU TEMPS

Par Kill File



## NOM AVENTURIÈRE (IER)

TAILLE	POIDS	FORCE	VIVACITÉ	RÉSISTANCE
Total départ :	Total départ :	Total départ :	Total départ :	Total départ :

<b>ARMURE</b>	<b>BOUCLIER</b>	<b>CHARGES DE CRISTAL</b>

## ÉQUIPEMENT TRANSPORTÉ

### ARMES DE COMBAT RAPPROCHÉ

Nom de l'Arme	Force	Vivacité	Dégâts	Dégâts Bouclier

### ARME DE JET

--	--	--	--

### HAVRESAC


## NOTES

Combien avez-vous vu d'Œil :

## ENNEMIS AFFRONTÉS

Vivacité  
Armure  
Résistance

Dégâts  
Dégâts armure

Vivacité  
Armure  
Résistance

Dégâts  
Dégâts armure

Vivacité  
Armure  
Résistance

Dégâts  
Dégâts armure

Vivacité  
Armure  
Résistance

Dégâts  
Dégâts armure

Vivacité  
Armure  
Résistance

Dégâts  
Dégâts armure

Vivacité  
Armure  
Résistance

Dégâts  
Dégâts armure

Vivacité  
Armure  
Résistance

Dégâts  
Dégâts armure

Vivacité  
Armure  
Résistance

Dégâts  
Dégâts armure

Vivacité  
Armure  
Résistance

Dégâts  
Dégâts armure

Vivacité  
Armure  
Résistance

Dégâts  
Dégâts armure

Vivacité  
Armure  
Résistance

Dégâts  
Dégâts armure

Vivacité  
Armure  
Résistance

Dégâts  
Dégâts armure

Vivacité  
Armure  
Résistance

Dégâts  
Dégâts armure

Vivacité  
Armure  
Résistance

Dégâts  
Dégâts armure

## Lorsque vous ouvrez les yeux...

- Relève-toi, aventurier ! Vite, vite !

Vous mettez un instant à émerger. La voix provient d'un majordome gobelin qui vous secoue par les épaules.

- Les héros des royaumes de Ghildahar affrontent le sorcier suprême Nezdekill dans la grande salle interdite derrière nous, rajoute-t-il. N'entendez-vous pas ce vacarme effrayant ?

En effet... alors que vos sens retrouvent enfin leur place, la furie d'une tempête d'acier, de coups de tonnerre assourdissants - mêlée à ce qui ressemble aux hurlements d'un dragon déchaîné - vous parvient soudain, et vous sortent de votre léthargie... bien involontaire.

- Le Sorcier Infernal s'est transformé en une créature qui défie tout ce que nous savons de la réalité. Il faut le vaincre avant que nos forces ne s'épuisent ?! Tant de valeureux sont déjà tombés face à ses fourberies...

La puissance du Sorcier a ébranlé le cœur de la Montagne Écarlate, provoquant un éboulement qui vous a laissé assommer un moment. Vous vous redressez dans un grand hall ouvragé, construit au cœur d'une immense galerie souterraine. Des pierres écroulées de toutes les tailles vous entourent, ainsi que les silhouettes blessées ou étendues immobiles - dans un dernier sommeil - des guerriers d'un peu toutes les races du continent.

- Allez, il faut se bouger ! Si l'assaut des héros ne renverse pas notre némésis, nous finirons tous en morts-vivants !

Ok... mais chaque chose en son temps.

Rappelez-vous déjà de votre Constitution, de votre Poids, de votre Taille, pendant que vous vous relevez pour retourner au combat. Un combattant tel que vous ne va pas se laisser impressionner par une bosse sur le crâne.

Votre casque renforcé de sang de minotaure vous a sauvé la vie, béni soit-il !

Cette aventure est basée sur les capacités suivantes :

- la **Force (F)**, votre potentiel de destruction,
- la **Vivacité (V)**, votre adresse en attaque et en esquive/parade,
- la **Résistance (R)**, combien allez-vous endurer de dommages ?

Pour le reste, ce sera à vous de faire preuve de finesse psychologique et d'intelligence !

D'un coup d'œil, vous allez pouvoir jauger votre **TAILLE** et **CORPULENCE**. Ces deux aspects déterminent les 3 capacités vues ci-dessus, mais également la race à laquelle vous appartenez.

Les caractéristiques (F), (V) et (R) varieront au cours de l'affrontement, suivant les armes portées, leur poids léger ou lourd, suivant l'utilisation d'un bouclier, d'une armure. Les blessures subies altéreront aussi vos possibilités en tant qu'aventurier. La corpulence bloquera parfois un personnage trop massif, l'empêchant d'accéder à des endroits trop étroits. Des épreuves physiques auront parfois lieu, avantageant la Force ou la Vivacité, comme la réussite d'une fuite, ou la possibilité de faire basculer un obstacle sur des poursuivants.

Rappelez votre TAILLE et CORPULENCE à présent :

Les deux entrées en ordonnées - colonnes tout à gauche et ligne la plus haute - indiquent la **Taille** (↓) et le **Poids** (↔),

Les chiffres à l'intérieur renvoient aux informations de : **Force/Vivacité/Résistance**, à noter sur votre fiche de personnage.

	70KG	80KG	90KG	100KG	110KG	130KG	150KG	180KG	200KG	240KG		
1m20	2/9/12	2/9/12	2/8/13	3/7/14	3/7/14	4/6/15	4/6/15	5/5/15	6/3/15	7/2/16		
1m30	2/9/12	2/9/12	2/8/13	3/7/14	3/7/14	4/6/15	4/6/15	5/5/15	6/3/15	7/2/16		
1m40	2/8/12	2/8/12	3/7/13	3/7/14	4/7/14	4/6/14	4/6/15	5/4/15	6/3/15	7/2/16		
1m50	2/8/12	2/8/12	3/7/13	3/7/13	4/7/13	4/6/14	5/6/14	5/4/15	6/3/15	7/2/16		
1m60	2/7/12	3/7/12	3/6/12	3/6/13	4/6/13	4/6/14	5/6/14	6/4/15	7/2/15	8/2/16		
1m70	2/6/12	3/6/12	4/6/12	4/6/13	5/5/13	5/5/13	6/5/13					
1m80	2/6/12	3/6/12	4/6/12	4/6/13	5/5/13	5/5/13	6/5/13					
1m90	2/7/12	3/7/12	4/6/12	4/6/13	5/5/13	6/5/13	6/5/13					
2m00	2/7/12	3/7/12	4/7/13	5/6/13	5/5/14	6/5/14	6/5/14					
2m10	3/8/16	3/7/15	4/7/14	5/6/13	5/6/14	6/5/14	6/5/14				7/3/15	8/2/16
2m20	3/8/16	3/7/15	4/7/14	5/6/14	5/6/14	6/5/14	6/5/14				7/4/15	8/3/16
2m30	3/9/16	3/9/16	4/8/16	5/7/15	5/6/15	6/5/15	6/5/15				7/4/15	8/3/16
2m40	3/9/16	3/9/16	4/8/16	5/7/15	5/6/15	6/5/15	6/5/15	7/4/15	8/3/16			
2m50	3/9/16	3/9/16	4/8/16	5/7/15	5/6/15	6/5/15	6/5/15	7/4/15	8/3/16			
2m60	2/8/15	3/8/15	3/8/15	5/7/14	5/7/14	5/6/14	7/6/14	8/4/15	8/3/16			
2m70				5/7/14	5/7/14	5/6/14	7/6/14	8/4/15	8/4/16	9/4/16		
2m80				5/7/14	4/7/14	4/7/14	7/5/14	8/4/15	8/4/16	9/4/16		
2m90				4/7/13	4/7/14	4/6/14	7/5/14	8/4/15	8/4/16	9/4/16		
3m00				4/7/13	5/6/14	5/6/14	8/4/15	8/4/16	9/4/16	9/4/16		
3m20				4/7/13	5/6/14	5/6/14	8/4/15	8/4/16	9/4/16	9/4/16		

	70KG	80KG	90KG	100KG	110KG	130KG	150KG	180KG	200KG	240KG		
1m20	<b>GOBELIN</b>							<b>NAIN</b>				
1m30												
1m40												
1m50												
1m60												
1m70	<b>VOLEUR</b>			<b>AVENTURIER</b>								
1m80												
1m90												
2m00												
2m10	<b>ELFE</b>			<b>GLADIATEUR</b>							<b>BARBARE</b>	
2m20												
2m30												
2m40												
2m50												
2m60												
2m70				<b>GIGANT</b>				<b>OGRIN</b>				
2m80												
2m90												
3m00												
3m20												

Au cours de votre périple, vous pourrez perdre ou gagner des Capacités, qui feront évoluer ses Caractéristiques de Départ, souvent d'1 Point (chaque stat ne peut pas évoluer à plus ou moins 3 de son départ, donc conservez la stat originale et la modifiée).

Une Arme est présentée ainsi :

Nom de l'Arme	Force	Vivacité	Dégâts	Dégâts Bouclier	Bonus
Dague	2	4	-1	0	+1 Vivacité
Epée à 2 mains	5		-3	-2	
Lame Elfe	3	6	-2	-1	+1 Vivacité
Hache	4		-2	-2	
Hache lourde	6		-3	-3	

Les caractéristiques de l'arme vont s'adapter à vos propres capacités :

#### **Arme déconseillée :**

Pour utiliser une Arme, le Joueur doit avoir au moins autant de Force et/ou de Vivacité que l'Arme. Si ses caractéristiques sont moindres, il perd maximum 2 Points de Vivacité.

*Exemple :* Joueur avec 4 en Force et Arme 5 en Force = différence de -1.

Le Joueur perd 1 point en Vivacité pour utiliser une arme trop lourde

*Exemple :* Joueur avec 5 en Vivacité, et Arme 6 en Vivacité = différence de -1.

Le Joueur perd 1 point en Vivacité, pour utiliser une arme trop technique

#### **Utilisation améliorée :**

Les Capacités du Joueur peuvent rendre une Arme redoutable. Si le Joueur dispose de **3 points** de caractéristique de plus que l'Arme :

- **Force** : double les Dommages et Dommages Bouclier,

- **Vivacité** : Dommages + 1 et ignore les boucliers.

*Exemple :* Joueur a 9 en Force et Arme 5 en Force = différence de +4.

Le Joueur double les dommages et dommages bouclier.

*Exemple :* Joueur a 7 en Vivacité et Arme 4 = différence de +3.

Le Joueur augmente les dommages de l'arme de +1, et ignore les boucliers.

**« Dépêchez-vous, il faut retourner au combat, chaque bras peut faire la différence !!! »**

## **COMBAT**

### **IMPORTANT :**

Lors d'un combat, conservez le chiffre initial de votre RESISTANCE, car vous la récupérez intégralement à la fin du combat moins l'UNIQUE blessure subie.

Lors d'un combat, les caractéristiques de l'Adversaire sont données ainsi :

Adversaire	Vivacité	Résistance	Dégâts	Dégâts Bouclier	Armure ou Bouclier
Capitaine de la garde noire	6	14	-2	-1	5
Garde de la garde noire	5	13	-1	-1	3

### Déroulement d'un affrontement

Celui qui a le plus de Vivacité commence le Combat avec sa Phase de jeu. Ensuite, c'est la Phase de l'Adversaire.

Le Joueur qui est dans sa Phase est appelé Attaquant, il gagne pour cette phase seulement un bonus d'attaquant de +2 en Vivacité.

L'autre est Défenseur. Puis les rôles s'inversent.

### IMPORTANT

Face à un adversaire avec une trop grande Vivacité, que vous n'arriveriez pas à toucher, vous allez pouvoir utiliser une **charge de BARBARE**, dans ce cas-là, au lieu d'utiliser votre Vivacité pour l'Affrontement – voir ci-dessous – vous pourrez utiliser votre Force.

La **charge de BARBARE** ne peut être tenté qu'après deux Phases Attaquant perdues.

### Affrontement

1/ L'Attaquant lance **1d20** et ajoute le résultat à sa Vivacité (et le +2). Le Défenseur lance ensuite 1d20 et l'ajoute à sa propre Vivacité.

2/ Celui qui a le résultat le plus élevé parvient à porter l'attaque.

3/ Si l'Attaquant obtient 20 sur son jet de dé, son attaque portera toujours...

4/ Déduisez les effets de l'arme de la Résistance de l'adversaire : si une arme inflige Dégâts -2, l'adversaire perd 2 points de Résistance.

5/ Le combattant qui arrive à 0 en Résistance perd le combat.

### IMPORTANT

Lors d'un combat, si vous ne pouvez pas « passer » le Bouclier de votre adversaire (arme dégât bouclier 0), vous pouvez tenter une action de **Perce-Bouclier**.

Uniquement si vous êtes Attaquant, Réussissez à **Porter** une Attaque. Cela va détourner le Bouclier. Ensuite il vous faut porter une deuxième attaque pour Blesser.

Si une de ces deux tentatives rate, on passe à la Phase de votre adversaire.

Un adversaire qui a la capacité Perce-Bouclier devra effectuer la même double action.

### Effet des Boucliers et Armures

Une armure ou un bouclier annule **1 point de dégât**, et dispose d'un certain nombre de points de Résistance.

Voyons si le Joueur utilise cette arme :

Nom de l'Arme	Force	Vivacité	Dégâts	Dégâts Bouclier
Hache	4		-2	-2

La Hache devrait provoquer **-2 Dégâts**. Grâce à son armure, l'Adversaire annule 1 dégât, il ne subit que -1 dégât.

Le Bouclier de l'Adversaire subit **-2 Dégâts Bouclier**. Imaginons qu'il disposait de 5 points de Résistance sur son Bouclier, il en perd 2. Il lui en reste 3.

Votre Bouclier/Armure est brisée une fois tous ses points perdus, il faudra la réparer ou la changer.

### Phase de Tir

Le Jeu indiquera la possibilité d'une ou plusieurs phases de tir avant un Combat. Le Joueur pourra donc essayer d'abattre un ou plusieurs adversaires, suivant que sera Indiqué : TIR 1 ou TIR 2 ou TIR 3.

Il doit effectuer une action Attaquant qui parvient à Porter son Attaque.

Le Joueur sera ensuite d'office Défenseur pendant deux tours, car il lui faut ensuite le temps de dégainer et de se reconcentrer pour un affrontement au corps à corps.

### Gestion des Blessures

A la fin d'un combat, d'éventuelles Blessures sont appliquées au Joueur, suivant ce qu'il a pu perdre comme Résistance au cours de l'Affrontement :

Résistance perdue 4 ou -	Blessure Légère	Le Joueur perd 3 micros-points
Résistance perdue 5 à 8	Blessure Lourde	Le Joueur perd 6 micros-points
Résistance perdue 9 et +	Blessure Grave	Le Joueur perd 1 Point de Résistance (10 micros-points) Il nécessite des soins, perd -1 en Force et Vivacité Jusqu'à ce qu'il soit soigné

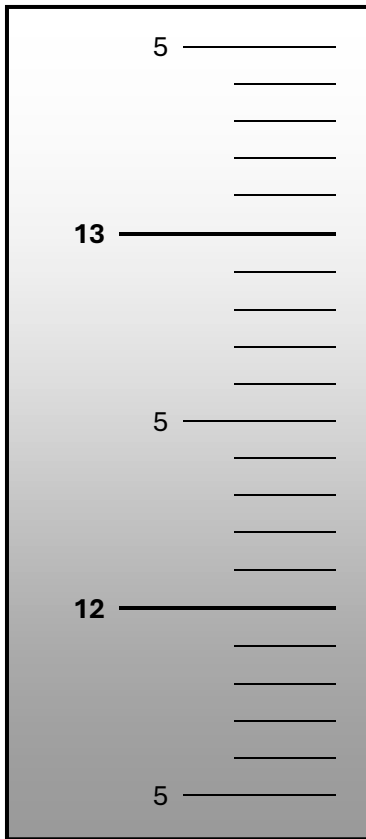
### Evolution de la Résistance

La Résistance (en dehors des combats) évolue par 10<sup>ème</sup> de Points.

Exemple :

Vous partez d'une Résistance de 14, vous gagnez 0.5, notez-le :14.5 !

Il y a ainsi 10 micro-points dans 1 Point entre chaque Unité de Résistance, afin de prendre en Compte tous les aspects l'aventure.



Les Blessures (Légères, Lourdes ou Graves), mais aussi les Repas, les Soins ou les Bonus de Résistance que le Joueur pourra glaner dans le Jeu, tout cela aura une répercussion sur la Résistance.

Néanmoins, celle-ci n'augmentera pas significativement, ou n'handicamera pas irrémédiablement le Joueur.

Une certaine gestion des Risques, du Type d'Arme choisi, et des Epreuves à Tenter (ou pas) seront à peser suivant les Dommages que le Joueur aura reçu.

### Repas

Les heures de repas sont indiquées dans le Jeu, ils redonnent 3 Micros-Points. D'autres aliments peuvent augmenter légèrement ce Bonus.

L'absence de repas pourra entraîner une perte de Vivacité et de Résistance : **2 repas manqués = -1 Vivacité et -5 Micros-Points.**

Malus qui s'applique jusqu'à ce que vous déjeuniez !

- **Vite ! Vite !** s'affole le majordome goblin près de vous. Le destin n'a pas bien compris le sens de nos sacrifices, jamais nous n'avons voulu attiré sur ce monde une telle créature ! Visez son cristal de puissance, c'est la source de toute sa magie ! Prenez votre arme et allez l'affronter... Mais ne restez pas là !

...

Vous ravaliez votre envie de l'envoyer se faire voir chez les Globiformes Pustuleux. Vos armes ont disparu, peut-être écrasées sous les rochers, comme ça a failli être votre cas !

Vous courez jusqu'à des râteliers d'armes exposés contre les murs, pour découvrir des épées, des flèches, des masses et des haches ouvragées de façon somptueuse.

Vous pouvez vous équiper d'une à deux armes, à noter sur votre feuille d'aventurier :

Nom de l'Arme	Force	Vivacité	Dégâts	Dégâts Bouclier
Hache	5	3	-2	-2
Épée à deux mains	4	3	-2	-1
Dagues	2	4	-1	0
Marteau de guerre	4	4	-3	-2
Masse	3	2	-1	-1
Lance	4	4	-2	-1
Hallebarde	4	4	-2	-2

Nom de l'Arme	Force	Vivacité	Dégâts	Dégâts Bouclier
Fléau	5	4	-2	-1
Épée bâtarde	3	3	-2	0
Rapière	3	3	-1	0
Cimeterre	3	4	-1	-1
Glaive	3	3	-1	0
Poings d'acier	2	3	-1	0
Hache double	5	4	-2	-2
Morgenstern	4	4	-1	-1
Trident	3	4	-2	-1
Sabre	3	3	-1	0
Épieu	4	4	-2	-1
Marteau léger	3	3	-1	0
Faux de guerre	4	4	-1	-1

Il vous est possible également d'emporter une arme de jet :

Nom de l'Arme	Force	Vivacité	Dégâts	Dégâts Bouclier
Arc court	3	3	-1	0
Arc long	4	4	-2	-1
Arbalète de poing	3	3	-1	0
Javelot	4	4	-2	-1
Couteaux de lancer	2	4	-1	0

Vous pouvez revêtir aussi d'une Armure et/ou d'un Bouclier.

Vous pouvez porter des armes à deux mains, ou deux armes, même avec un bouclier.

Nom de l'Équipement	Type	Force Minimum	Résistance
Armure de cuir	Armure	0	3
Armure de mailles	Armure	2	6
Armure de plates	Armure	4	7
Bouclier léger	Bouclier	1	3
Bouclier renforcé	Bouclier	2	5
Pavois	Bouclier	4	8

Reportez tous ces éléments dans la Fiche ci-jointe, histoire de ne rien oublier au milieu de la furie des combats.

...

Et c'est à ce moment que votre destin d'aventurier bascule.

Quelqu'un d'autre ne l'aurait pas remarqué, mais VOUS si ! Il se produit un éclat lumineux, un bref instant, dont vous ne savez d'où il provient, sauf que c'est au milieu des râteliers fixés au mur. Intrigué, vous tâtez les plaques de bois. Puis vous sortez votre couteau pour le glisser dans une fine encoche. Et une petite cache s'entrouvre, révélant un bijou, ceint sur une pièce de cuir.

Un cristal... de la taille de la paume de votre main.

Curieusement, une sorte de motif semble gravé dessus, une étoile à cinq branches, fine, transparente, au dessin parfait.

Vous équipez la pièce de cuir, un peu comme un gant, qui occupe votre paume, avec le cristal sur le dessus de votre main. L'objet magique semble inerte pour l'instant... mais peut-être est-il bien plus que cela ?

Les murs tremblent à nouveau, faisant chuter des nuages de poussière depuis les hauteurs ! La porte colossale - ouverte sur la gigantesque Salle du Trône Maudit des Gobelins - tremble sur ses gonds malgré sa taille et son ampleur prodigieuse.

Vous ramassez un sac de victuailles et de pansements tout prêt pour partir à la guerre (Notez ce que vous trouvez dedans : Gourde d'eau, Briquet Silex, Torche, Nourriture en rations X 5, Bandages et onguents, longue corde enroulée, cape), et vous vous précipitez vers l'immense double porte, toute d'acier doré. Même l'air ambiant vibre de magie et de puissance, les masses invisibles se courbent et s'agitent, comme habitées d'une présence propre.

- Visez son cœur magique, vous crie une voix limite un gargouillis.

Déterminé à vaincre le mal incarné, vous gagnez le chapitre **001**

## 001

Il vous semble émerger d'un autre univers, comme si tout avait été dit et fait, compris et oublié. Les derniers mots du Grand Maître des Gobelins retentissent heureusement encore à votre esprit, comme une piste à suivre au milieu du maelström.

Car un combat titanesque se dévoile alors à vous.

Sous la coupole d'une salle inconcevable - quand on sait qu'elle est terrée au fin fond de la Montagne Écarlate – se dresse la plus affreuse des créatures mutées à partir d'un sorcier démoniaque. Imaginez plutôt des têtes dans tous les sens, des ailes d'oiseaux disproportionnées, des becs et des gueules enflammées. On pourrait croire que tous les monstres de la création ont muté en une seule abomination. Des géants et des barbares lancent des assauts contre des boules boursoufflées, hérissées de pointe, des elfes et des nains tentent de trouver un point faible en se faulant autour ou sous les bras allongés de la créature.

Ils sont tellement nombreux, et il y a tellement de manifestations à cet adversaire démoniaque que vous hésitez quelques instants. Par bonheur, une gueule enflammée se tourne vers vous et projette des flots de magma en fusion dans votre direction.

Vous aviez avisé un énorme rocher non loin et vous bondissez dans sa direction, allez au 002

Est-ce que vous avez équipé un énorme bouclier et cela semble vous suffire comme protection, restez au 003

Ou alors vous tentez un peu trop vite à votre goût, de brandir le cristal de pouvoir que vous avez récupéré à l'instant ? Ce sera plutôt au 004

## 002

Tel un félin agile (ou peut-être pas en fait), vous tentez d'esquiver les jets de lave en fusion. Lancez un Dé 20 et rajoutez son Vivacité. Le test est passé sur un 13.

Sinon vous subissez vos premières blessures, notez une Blessure Grave, du fait de la brûlure.

Puis rendez-vous au 005

## 003

Vous vous dissimulez derrière votre bouclier, et sentez immédiatement à la fois l'impact du jet et la chaleur insupportable qui vous environne d'un coup.

- Je ne tiendrai pas plus de quelques secondes, vous dites-vous aussitôt.

Toujours protégé, vous bondissez derrière le rocher pour vous dissimuler au plus vite. Votre protection perd 3 points de Durabilité.

Rendez-vous au 005

## 004

Dans un geste de pure folie, vous brandissez le cristal devant vous en invoquant son pouvoir, sans égale mesure à travers tous les univers... et sentez aussitôt qu'il n'a pas encore eu le temps d'emmagasiner en lui assez de puissance karmique.

Certes l'attaque du sorcier infernal est bloquée quelques instants, mais soudain le cristal se brise dans votre poing. La réalité se rompt autour de vous, se désagrège, se plisse et vous êtes emporté dans une autre dimension.

Le voyage est long et court tout à la fois, semblant ne durer qu'une seconde, au cours de laquelle l'éternité se serait écoulée.

Et vous émergez au **077**

**005**

Vous disparaissiez derrière le rocher. Et relevez très vite la tête à la recherche de votre premier adversaire, ou au moins d'un moyen acceptable pour atteindre l'une manifestations jaillie du corps de l'immense sorcier. La tête enflammée continue de menacer dans votre direction, attaquant soudain un pauvre nain déjà blessé, dont l'armure fume !

Vous profitez que l'élémental de feu s'occupe d'une autre cible et vous foncez en avant pour l'attaquer, au **006**

Vous avisez sinon un ondin des mers qui git blessé non loin, avec une partie de son torse gravement brûlé. Si vous voulez essayer de le secourir, malgré l'enfer des combats en cours, dépêchez-vous au **009**

**006**

Vous êtes probablement le guerrier (ou la guerrière hein pas de sexisme entre nous) le (a) plus talentueux(se) de votre génération. Toutes les contrées de Gildahar loueraient votre nom si vous mettiez un peu plus d'entrain pour l'aventure, au lieu de boire à la taverne et de jouer aux cartes magiques. Il faut dire qu'un joueur de cartes de talent ça en impose, non ? Mais il faudrait remporter un grand tournoi, battre les joueurs les plus fameux ! Voilà ce qui serait une prochaine étape enthousiasmante, pourvu que vous surviviez à cette bataille ! Vous poussez votre cri de guerre, et l'élémental de flammes vous aperçoit alors, après avoir grillé juste à point le nain dans son armure.

Essayez de porter une attaque fulgurante et définitive sur le point de convergence énergétique de l'élémental. Une seule attaque suffira...

#### COMBAT CONTRE L'ÉLÉMENTAL DE FEU

Adversaire	Vivacité	Résistance	Dégâts	Dégâts Bouclier	Armure ou Bouclier
Élémental de feu	5	14	-2	-2	-

Si vous parvenez à dissiper l'énergie de l'élémental (il vous suffit de réussir qu'une seule attaque), rendez-vous au **007**

Si votre adversaire vous touche et blesse au moins deux fois, ça va commencer à sentir le roussi, allez jeter un œil au **008**

**007**

Un mur de flammes s'élève devant vous alors que l'entité élémentaire se désagrège. Vous roulez en arrière pour éviter le souffle de l'explosion.

- Et de un, murmurez-vous !

Vous gagnez 1 Charge de cristal, notez-le.

Un regain de motivation vous envahit, et après avoir assuré votre prise sur votre arme, vous repartez au combat, droit sur la forme agglomérée qui devait être un sorcier suprême un jour. Les combattants sont encore une quarantaine, parmi les plus fameux des trois continents. Mais votre adversaire est la créature la plus enragée qui ait jamais existé, se voyant acculé soudain, voilà que sa magie tremble autour de lui, déstabilisant chaque guerrier et guerrière. Vous essayez d'avancer malgré tout, un bras levé devant vous en protection. Le cristal dans votre main a engrangé de la puissance, il vibre d'une intensité propre et semble pouvoir être utilisé en cas de besoin !

- Toujours bon à prendre... Peut-être qu'il me permettra de feinter les défenses du sorcier ?

Vous vous êtes approché de quelques mètres, alors que des archers tentent de percer le bouclier d'énergie maléfique. Vous percevez à ce moment-là un bouleversement dans la Force. L'univers dans la salle se déchire en plusieurs endroits, formant des trous et des portes dans la réalité, et faisant apparaître de nouveaux monstres commandés par votre ennemi.

Il y en a bien une quinzaine. Et parmi ceux qui sont les plus près de vous, un guerrier centaure impressionnant ou un trio de lutins malfaisants.

Quoi qu'il en soit vous n'êtes pas seuls, et des demi géants, des barbares, des elfes et des combattants humains, nains et lutins sont là pour vous épauler. Ou peut-être est-ce vous qui allez les aider... Bref... en avant...

Si vous n'avez aucune peur et que vous voulez affronter le Centaure, ce sera au **010**

Préférez des adversaires moins impressionnants mais peut-être plus filous avec les Lutins, allez au **011**

Sinon... sinon... pourquoi ne pas tenter de sprinter entre ces adversaires pour lancer un assaut téméraire directement sur le maître du mal, au **012**

Même si vous savez que c'est une couillonnerie !

**008**

Déstabilisé et blessé par les attaques de votre adversaire, vous perdez l'équilibre en tentant d'éviter une attaque de trop, et tombez au sol en sentant votre dernière heure arriver.

Il vous reste peut-être une dernière chance de vous en sortir, et vous brandissez le Cristal de protection que vous aviez gardé, en espérant tromper la vigilance du sorcier maléfique avec.

Certes l'attaque du suppôt des enfers est bloquée quelques instants, mais soudain le cristal se brise dans votre poing. La réalité se rompt autour de vous, se désagrège, se plisse... et vous êtes emporté dans une autre dimension.

Le voyage est long et court tout à la fois, semblant ne durer qu'une seconde, une seconde au cours de laquelle l'éternité tout entière se serait écoulée.

Et vous émergez au **077**

## 009

Le guerrier ondin tremble, ravagé par la fièvre et la chaleur intense de ses brûlures. Inconscient des dangers qui s'amplifient derrière vous, vous sortez un onguent de votre sac de soins - et de provisions - et l'étalez sur la blessure.

La créature mythologique tourne vers vous un visage aux grands yeux globuleux, ses paupières clignent et un regard empli de reconnaissance vous contemple. Le guerrier des océans se trémousse avec son bras valide. Il attrape quelques chose dans son propre sac et vous le tend. Une sphère d'un bleu profond.

- Affrontez-le avec ça... murmure-t-il.

Vous saisissez la sphère magique, qui palpite doucement au grès du flux et du reflux des vagues, et adressez un remerciement à l'ondin. Vous tirez la créature et l'appuyez derrière le rocher pour le placer à l'abri.

- J'espère revenir vous tirer de là, lui dites-vous d'une voix sincère.

Et puis... ressortant de votre abri en pleine bataille, vous vous élancez et projetez la sphère de magie aquatique concentrée sur l'efrit enflammée.

Rendez-vous au **016**

## 010

Avec plusieurs combattants, vous entourez le féroce Centaure, qui manie sa lance en la faisant tournoyer autour de lui, sûr de sa puissance et de sa force. Le combat ne sera pas évident :

### AFFRONTER LE CENTAURE

Adversaire	Vivacité	Résistance	Dégâts	Dégâts Bouclier	Armure ou Bouclier
Centaire à la longue lance	4	16	-2	-1	5

Si vous parvenez à vaincre ce redoutable adversaire, rendez-vous au **014**

Si votre adversaire vous touche et blesse au moins deux fois, ça va commencer à sentir mauvais pour vous, vous pouvez tenter de vider le pouvoir du cristal en une attaque dévastatrice qui inflige 6 dégâts à votre adversaire, si cela suffit à le vaincre !

(A ce moment-là, barrez une charge du cristal)

Sinon tentez une dernière bravade au **015**

## 011

Avec plusieurs combattants, vous entourez ces petits filous de lutins noirs, qui manient leurs couteaux empoisonnés avec dextérité. Le combat ne sera pas évident :

### AFFRONTER LES LUTINS DE LA NUIT

Adversaires	Vivacité	Résistance	Dégât	Dégâts Bouclier	Armure ou Bouclier
-------------	----------	------------	-------	-----------------	--------------------

<b>Lutin Noir</b>	5	6	-1	//	//
<b>Lutin Sombre</b>	6	6	-1	//	//
<b>Lutin Obscur</b>	7	4	-1	//	//

**Vos adversaires contournent et ignorent les boucliers**

**Lancez un dé 20 à chaque attaque qui vous touche, sur 5 ou moins vous subissez un dégât de poison**

Si vous parvenez à vaincre ces exécrales adversaires, rendez-vous au **014**

Si vos adversaires vous touchent et blessent au moins deux fois, ça va commencer à sentir mauvais pour vous, vous pouvez tenter de vider le pouvoir du cristal en une attaque dévastatrice qui inflige 6 dégâts à chacun d'entre eux, cela devrait les calmer !

(À ce moment-là, effacez une charge du cristal)

Sinon tentez une dernière bravade au **015**

### 012

La témérité - ou la stupidité mêlée d'intelligence (allez savoir !) - peut parfois provoquer des miracles. Tandis que les combattants autour de vous assaillent déjà les nouveaux suppôts maléfiques, vous faites mine de foncer avec eux, avant de les esquiver.

Roulade au sol, vous faites semblant de contourner un adversaire pour revenir dans son dos, mais tournez les talons d'un grand coup de rein, et foncez sus à la plus grande des menaces, le Sorcier Maléfique, auréolé de son énergie malfaisante.

Un tel être suprême ne peut avoir des yeux de tout côté, d'ailleurs vous arrivez en quelques enjambées sur son flanc, dépassé alors par sa taille prodigieuse, par l'effroi qu'il distille autour de lui.

Si cet être - né des magies perverses de l'éther le plus sombre - a pu un jour être un homme (ou une femme peut-être aller savoir) en cet instant en tout cas il n'en reste rien ! Sa silhouette prodigieuse et cauchemardesque est baignée de brumes noires, il porte à la fois des robes amples et sombres, une armure ouvragée, brandie deux bâtons de puissance, contrôle mille invocations et pouvoirs en même temps.

Enfin vous êtes à sa portée, écrasé par l'horreur la plus incommensurable... pourquoi être venu vous frotter à un tel démon ? Vous criez pour repousser la peur et ne pas tourner les talons et le frappez en invoquant le cristal de puissance...

La masse brumeuse du sorcier est comme déchirée en deux par le faisceau de lumière pure du cristal. Le monstre surhumain se tourne vers vous et frappe avec ses armes.

Un combat s'engage :

**SORCIER SUPREME AU SOMMET DE SA VILENIE INFERNALE ET SANS ÉGALE, QUI NE PEUT ETRE VAINCU... MEME PAR UN CAILLOU DANS L'ŒIL**

<b>NÉMÉSIS TOTALE</b>	<b>Vivacité</b>	<b>Résistance</b>	<b>Dégâts</b>	<b>Dégâts Bouclier</b>	<b>Armure ou Bouclier</b>
<b>SORCIER SUPRÊME</b>	<b>10</b>	<b>100</b>	<b>-40</b>	<b>-10</b>	<b>100</b>

En fait, n'essayez même pas, ça ne sert à rien !

La rage destructrice s'abat sur vous comme si la peste et le choléra frappaient simultanément.

Rendez-vous au **025**

Il fallait essayer n'est-ce pas ? On préfère l'ignorer, mais plein de gens très bien se sont fait tuer en tentant des choses stupides, vous n'êtes pas le premier... et vous ne serez pas le dernier, malheureusement...

### 013

Avec plusieurs combattants, vous entourez les deux Statues Jumelles, qui manient leurs épées et bouclier avec une grâce très éloignée de ce qu'on imagine pour des créatures de pierre. Le combat ne sera pas évident :

#### AFFRONTER LES STATUES JUMELLES

Adversaires	Vivacité	Résistance	Dégâts	Dégâts Bouclier	Armure ou Bouclier
Statue de Gauche	4	18	-2	-1	8
Statue de Droite	4	18	-1	-1	8

À chaque Phase où vous êtes Attaquant, les trois guerriers autour de vous apportent leur appui, et font perdre à chaque statue :

Aide Bienvenue	Force	Vivacité	Dégâts	Dégâts Bouclier
Attaques des trois Guerriers			-2	-2

Si vous parvenez à vaincre ces redoutables adversaires, rendez-vous au **017**

Si vous êtes touché et blessé au moins deux fois, ça va commencer à sentir mauvais pour vous, vous pouvez tenter de vider le pouvoir du cristal en une attaque dévastatrice qui inflige 6 dégâts à votre double adversaire, si cela suffit à les vaincre !

(À ce moment-là, barrez une charge du cristal)

Sinon tentez une dernière bravade au **015**

### 014

La triste réalité est à présent face à vous, alors que le sorcier éclate d'un rire sardonique et glaçant, dont l'écho détonnant se propage à travers l'immense salle du trône. Vous mesurez la fatigue qui s'appesantit dans vos muscles, face au pouvoir de votre ennemi infernal qui paraît sans limite aucune.

- NE LACHEZ RIEN, hurle un barbare débonnaire, nous en viendrons à bout !
- Tremble, faquin, murmurez-vous de façon pas trop forte, histoire d'éviter d'attirer l'attention du diable incarné.

Et vous avez bien fait, car votre adversaire a tourné sa tête de sorcier suprême vers le téméraire fou. Imaginez soudain : la silhouette de l'immense sorcier se dissout, et se réduit, et se démultiplie en quarante au moins petits sorciers, aux grandes robes noires, portant tous deux bâtons magiques, mais parfois aussi soit des épées, une hallebarde, soit des mains auréolées de magie.

Le temps ne vous est pas laissé de réfléchir. Les guerriers autour de vous et vous-même êtes assaillis en un instant par une dizaine de sorciers, lequel allez-vous affronter ? (Néanmoins, vous comprenez très vite qu'il vous faut trouver le bon adversaire au milieu de tout ceux-là. Ce serait une chance unique, mais à quoi le reconnaître ?)

Un Sorcier Suprême à la faux, allez au **018**

Un Sorcier Suprême à mains nues, allez au **021**

Un Sorcier Suprême à énergie noirâtre, allez **023**

### 015

Déstabilisé et blessé par les attaques adverses, vous perdez l'équilibre en tentant d'éviter une attaque de trop, et tombez au sol en sentant votre dernière heure arriver.

Il vous reste peut-être une dernière chance de vous en sortir, et vous brandissez le cristal de protection (que vous aviez gardé, en espérant tromper la vigilance du sorcier maléfique grâce à son pouvoir qui s'accumule au fil des combats).

Un choc remonte dans votre bras au moment de l'impact. Certes l'attaque infernale est bloquée pendant quelques instants, mais soudain le cristal se brise dans votre poing.

La réalité se rompt autour de vous, se désagrège, se plisse... et vous êtes emporté... dans une autre dimension.

Le voyage est long et court, tout à la fois, semblant ne durer qu'une seconde, une seconde au cours de laquelle l'éternité tout entière se serait écoulée.

Et vous émergez au **077**

### 016

Une vapeur incroyable envahit l'air et vous vous protégez au sol. Eau et flammes luttent quelques instants, avant que l'efrit enflammé ne soit dissipé dans un clash assourdissant. Un souffle chaud vous frôle et vous fait suer en quelques instants.

Le cristal dans votre main a engrangé de la puissance, il vibre d'une intensité propre et semble pouvoir être utilisé en cas de besoin ! Vous gagnez 1 Charge de Cristal.

- Toujours bon à prendre... Peut-être qu'il me permettra de feinter les défenses du sorcier ?

Vous vous êtes approché de quelques mètres, alors que des archers tentent de percer le bouclier d'énergie maléfique. Vous percevez à ce moment-là un bouleversement dans la réalité. L'univers dans la salle se déchire en plusieurs endroits, faisant apparaître de nouveaux monstres commandés par votre ennemi.

Il y en a bien une dizaine. Parmi ceux qui sont les plus près de vous, un guerrier centaure impressionnant, un couple de statues jumelles ou un trio de lutins malfaisants.

Quoi qu'il en soit vous n'êtes pas seuls, et des demis géants, des barbares, des elfes et des combattants humains, nains et lutins sont là pour vous épauler. Ou peut-être est-ce vous qui allez les aider... Bref... en avant

Si vous n'avez aucune peur et que vous voulez affronter le Centaure, ce sera au **010**

Si vous vous sentez de défier des adversaires à votre niveau, bien qu'ils soient deux et probablement aussi résistants que des statues de pierre, rendez-vous au **013**

Préférez des adversaires moins impressionnants mais peut-être plus filous avec les lutins de l'enfer, allez au **011**

Sinon... sinon... pourquoi ne pas tenter de sprinter entre ces adversaires pour lancer un assaut téméraire directement sur le maître du mal au **012**

...

## 017

La triste réalité est à présent face à vous, alors que le sorcier éclate d'un rire sardonique et glaçant, dont l'écho détonnant se propage à travers l'immense salle du trône, vous mesurez la fatigue qui s'appesantit dans vos muscles face au pouvoir de votre ennemi infernal qui paraît sans limite aucune.

- NE LACHEZ RIEN, hurle un barbare débonnaire, nous en viendrons à bout !

- Tremble, faquin, murmurez-vous de façon pas trop prononcée, histoire d'éviter d'attirer l'attention du diable incarné.

Et vous avez bien fait, car votre adversaire a tourné sa tête de sorcier suprême vers le téméraire fou.

Imaginez soudain : la silhouette de l'immense sorcier se dissout, et se réduit, et se démultiplie en quarante au moins petits sorciers, aux grandes robes noires, portant tous deux bâtons magiques, mais parfois aussi soit des épées, une hallebarde, ou des mains auréolées de magie.

Vous comprenez très vite qu'il vous faut trouver le bon adversaire au milieu de tous ceux-là. Ce serait une chance unique, mais à quoi le reconnaître ?

Le temps ne vous est pas laissé d'y réfléchir. Les guerriers autour de vous et vous-même êtes assaillis en un instant par une dizaine de sorciers, lequel allez-vous affronter ?

Un Sorcier Suprême à la faux, allez au **018**

Un Sorcier Suprême aux éclairs, allez au **020**

Un Sorcier Suprême à énergie noirâtre, allez **023**

## 018

Vous avez plutôt bien choisi votre adversaire, car il ne semble pas utiliser de magie puissante, à part pour esquiver vos attaques et essayer de vous mettre à défaut, en cherchant à vous faucher un bras ou la tête. Essayez d'éviter ce genre de coups !

Le combat ne sera pas évident, mais vous avez vos chances :

### AFFRONTER LE SORCIER SUPRÊME A LA FAUX

Adversaire	Vivacité	Résistance	Dégâts	Dégâts Bouclier	Armure ou Bouclier
------------	----------	------------	--------	--------------------	-----------------------

Sorcier Suprême à la Faux	5	10	-2	-1	0
------------------------------	---	----	----	----	---

Si vous parvenez à vaincre ce redoutable adversaire, rendez-vous au **019**

Si vous êtes touché et blessé au moins deux fois, ça va commencer à sentir mauvais pour vous. Vous pouvez tenter de vider le pouvoir du cristal en une attaque dévastatrice qui inflige 6 dégâts à votre adversaire, si cela suffit à le vaincre (Barrez alors une charge du Cristal).

Sinon tentez une dernière bravade au **025**

**019**

Des cris de victoire montent un peu partout autour de vous.

Concentré comme vous l'étiez sur votre duel, vous reprenez conscience des guerriers qui vous entourent, un vaste rassemblement de bras vigoureux et de téméraires, n'ayant pas froid aux yeux. Peut-être sont-ils quand même moins nombreux qu'il y a peu. Des corps sans vie gisent au sol, victimes de la folie des hommes de pouvoir !

Et puis la salle autour de vous tremble soudain, elle s'anime, se fissure... dans un grondement assourdissant.

Des failles apparaissent à votre droite et votre gauche et vous manquez tomber dans une des crevasses qui s'ouvrent comme une bouche affamée pour vous avaler !

Faites un jet de vivacité, en lançant 1 dé 20, vous devez obtenir 14 ou plus (relancez une fois en cas d'échec). Si vous ratez les deux jets, vous glissez dans le vide au **33**

À travers la salle, les combattants s'entraident pour se maintenir sur les corniches. Un guerrier humain en armure légère face à vous, de l'autre côté de la faille, se maintient à un rebord, à cinq doigts de lâcher prise.

Voulez-vous tenter de franchir les quatre mètres qui vous séparent de l'autre côté du précipice, allez au **034**

Sinon remontez la corniche jusqu'à un écart plus étroit, afin de sauter de l'autre côté, au **036**

- Tenez bon, j'arrive !

Il vous semble impossible de ne pas agir pour le sauver ! Imaginez si ça avait été vous !

**020**

Vous avez plutôt mal choisi votre adversaire ! Vous vous en rendez compte immédiatement lorsque son énergie née de la foudre se met à crépiter autour de lui pour le protéger, et qu'elle s'étend bientôt jusqu'à vous. Comment contrer cette puissance magique ? (Mais peut-être disposez-vous d'une relique qui affaiblit les dégâts de foudre !)

Si vous voulez tenter une esquive physique - mais il faudrait que vos stats de Vivacité soient importantes - rendez-vous au **024**

Sinon votre seul artefact magique, le cristal chargé d'énergie, pourrait peut-être vous sauver, rendez-vous au **029**

Si vous êtes équipé d'une arme à projectile, vous pouvez tenter de l'utiliser au **031**

**021**

En fait, c'était incroyablement louche depuis le début que votre adversaire ne porte aucune arme, et qu'il ne soit entouré d'aucune énergie magique ! Ça sentait mauvais, et on ne parle pas de gaz ici !

- Fuis ! Fuis, pauvre fou.

Malheureusement vous êtes comme paralysé lorsque la silhouette dans ses grandes robes noires bondit dans votre direction, étendant ses capes, comme d'un coup une éclipse fait basculer le jour en nuit.

Et des dizaines de tentacules se tendent pour vous saisir à bras le corps.

Plus par réflexe qu'autre chose, vous tendez le cristal magique en protection devant vous, comme si ça pouvait avoir le moindre effet ?

Vous basculez en arrière et un choc remonte dans votre bras au moment de l'impact. Les tentacules vous ensèrent, vous broient et soudain le cristal se brise dans votre poing. La réalité se rompt autour de vous, se désagrège, se plisse... et vous êtes emporté... dans une autre dimension.

Le voyage est long et court, tout à la fois, il n'aurait duré qu'une seconde, une seconde au cours de laquelle l'éternité tout entière semble s'être écoulée.

Et vous émergez au **077**

## 022

Les brumes noires vous entourent, vous roulez au sol en tentant de les éviter et de vous projeter sur votre adversaire. Le corps d'un sorcier a toujours été sa première faiblesse !

Faites un jet de vivacité à -4 vue la difficulté et le danger de l'affrontement, rajoutez le montant d'un dé 30. Si vous obtenez 15 ou plus, vous pouvez à présent tenter de porter un coup au sorcier, dont la Vivacité est de 6+2 en cet instant.

Si ces deux actions sont réussies, rendez-vous au **027**

Si l'une des deux a échoué, rendez-vous au **030**

## 023

Vous avez plutôt mal choisi votre adversaire ! Vous vous en rendez compte immédiatement lorsque son énergie délétère se tend vers vous. Comment contrer cette puissance magique ?

Si vous voulez tenter une esquive physique, mais il faudrait que vos stats de Vivacité soient importantes, rendez-vous au **022**

Sinon votre seul artefact magique, le cristal chargé d'énergie, pourrait peut-être vous sauver, rendez-vous au **026**

Si vous êtes équipé d'une arme à projectile, vous pouvez tenter de l'utiliser au **028**

## 024

Les crépitements des éclairs vous entourent, vous roulez au sol en tentant de les éviter et de vous projeter sur votre adversaire. Le corps d'un sorcier a toujours été sa première faiblesse !

Faites un jet de vivacité à - 4 vue la difficulté et le danger de l'affrontement, rajoutez le montant d'un dé 20. Si vous obtenez 15 ou plus, vous pouvez à présent tenter de porter un coup au sorcier, dont la Vivacité est de 6+2 en cet instant.

Si ces deux actions sont réussies, rendez-vous au **032**

Si l'une des deux a échoué, rendez-vous au **030**

### 025

Déstabilisé et blessé par les assauts dévastateurs du Sorcier Suprême, vous perdez l'équilibre en tentant d'éviter une attaque de trop, et tombez au sol en sentant votre dernière heure arriver.

Il vous reste peut-être une dernière chance de vous en sortir, et vous brandissez le Cristal de protection, que vous aviez gardé pour porter un coup définitif à cet être démoniaque et honni !

Un choc remonte dans votre bras au moment de l'impact. Certes l'attaque infernale est bloquée pendant quelques instants, vous laissant imaginer que votre tentative puisse être couronnée de succès, mais soudain le cristal se brise dans votre poing. La réalité se rompt autour de vous, se désagrège, se plisse... et vous êtes emporté... dans une autre dimension.

Le voyage est long et court, tout à la fois, semblant ne durer qu'une seconde, une seconde au cours de laquelle l'éternité tout entière pourrait s'être écoulée.

Et vous émergez au **077**

### 026

Votre artefact commence à accumuler de l'énergie magique, ce qui devrait vous permettre de repousser la sorcellerie infernale qui menace de vous engloutir.

À chaque assaut, il va vous falloir détourner la magie adverse. Faites un test de Résistance, rajoutez le résultat d'un Dé 20. Si vous obtenez 20 ou plus, vous tenez à distance la magie. Sinon vous subissez un dégât de brûlure -1 Résistance.

Le combat ne sera pas évident, mais vous avez vos chances :

#### AFFRONTER LE SORCIER SUPRÊME À L'ÉNERGIE DE MORT

Adversaire	Vivacité	Résistance	Dégâts	Dégâts Bouclier	Armure ou Bouclier
Sorcier Suprême énergie de mort	5	10	-3	0	3

L'énergie de mort se joue des boucliers et armures et les ignore

Si vous parvenez à vaincre ce redoutable adversaire, rendez-vous au **019**

Si vous êtes touché et blessé au moins trois fois, ça va commencer à sentir mauvais pour vous. Vous pouvez tenter de vider le pouvoir du cristal en une attaque dévastatrice qui inflige 6 dégâts à votre double adversaire, si cela suffit à le vaincre (Barrez une charge du cristal).

Sinon tentez une dernière bravade au **025**

### 027

Bien peu d'êtres humains auraient été capables d'accomplir la prouesse dont vous venez de faire preuve. Votre arme transperce le sorcier en deux. Vous sentez la résistance physique dans votre bras. L'éventualité d'une victoire vous effleure !

- Pauvre fou, vous lance votre adversaire. Je suis la seule chance de survie de ce monde !

Ignorant les élucubrations de ce despote sans âme, vous retirez votre arme et tranchez la forme en deux. Cette fois, aucun véritable impact, c'est plutôt comme découper un drap, à l'arrière de la maison de vos parents quand vous n'étiez qu'un apprenti aventurier... à peine un geste symbolique.

Néanmoins l'affrontement se clôt sur votre victoire !

Rendez-vous au **019**

**028**

Un de vos amis un peu bête à la taverne avait l'habitude de professer le fameux : « *Courage, fuyons !* » Il n'en est rien en cet instant, c'est plutôt un repli offensif.

Vous bondissez en arrière en espérant surprendre le sorcier, vous vous retournez en agrippant votre arme de tir, partez en courant sur deux mètres et pivotez sur le côté pour lancer une première attaque. L'air autour de vous s'est chargée d'énergie magique, mais sans qu'elle vous ait déjà atteint.

Ce court délai de survie vous permet de tenter de porter deux attaques, sans possibilité de riposte (notez les points de vie que vous avez fait perdre) :

#### TIRER SUR LE SORCIER SUPRÊME À L'ÉNERGIE DE MORT

Adversaire	Vivacité	Résistance	Dégâts	Dégâts Bouclier	Armure ou Bouclier
Sorcier Suprême énergie de mort	5	10	-3	0	3

Puis la silhouette de votre adversaire semble s'évanouir, alors qu'en fait elle surgit soudain sur votre flanc, à portée pour vous toucher, projetant son énergie noire.

Faites un jet d'esquive pour éviter cette nouvelle fourberie, lancez un dé 20 et rajoutez votre Vivacité. Si vous obtenez un 16 ou plus, l'esquive est réussie.

En cas d'échec, rendez-vous au **030**

Si vous évitez ce nouvel assaut, vous pouvez tenter de porter en retour un assaut directement à votre adversaire, rendez-vous au **024**

Sinon votre seul artefact magique, le cristal chargé d'énergie, pourrait peut-être vous sauver, rendez-vous au **029**

**029**

Votre artefact commence à accumuler de l'énergie magique, ce qui devrait vous permettre de repousser la sorcellerie infernale qui menace de vous engloutir.

À chaque assaut, il va vous falloir détourner la magie adverse. Faites un test de Résistance, rajoutez le résultat d'un Dé 20. Si vous obtenez 20 ou plus, vous tenez à distance la magie. Sinon vous subissez un dégât de brûlure -1 Résistance.

Le combat ne sera pas évident, mais vous avez vos chances :

### AFFRONTER LE SORCIER SUPRÊME DE Foudre

Adversaire	Vivacité	Résistance	Dégâts	Dégâts Bouclier	Armure ou Bouclier
Sorcier Suprême de foudre	5	10	-3	0	3

L'énergie de foudre se joue des boucliers et armures et les ignore

Si vous parvenez à vaincre ce redoutable adversaire, rendez-vous au **035**

Si vous êtes touché et blessé au moins trois fois, ça va commencer à sentir mauvais pour vous. Vous pouvez tenter de vider le pouvoir du cristal en une attaque dévastatrice qui inflige 6 dégâts à votre double adversaire, si cela suffit à le vaincre (Barrez une charge du Cristal).

Sinon tentez une dernière bravade au **025**

**030**

Ne nous voilons pas la face, la magie trahit toute la noblesse du combat au corps à corps. Où est la transpiration ? Où est le choc violent et libérateur ? Non !! Il faut que les mages soient vicieux et vils, qu'ils n'aient aucune âme et aucun respect pour le beau jeu et la compétition fraternel des combattants !

La sorcellerie vous a frappé dans les bras, et détourne vos efforts (un peu vains il est vrai). La puissance irréelle et glaçante descend le long de votre corps, vous brûle, vous transperce, vous ronge peu à peu.

Mais vous êtes assez proche de votre adverse à présent... même s'il ne s'agit sûrement que d'une de ses marionnettes.

Vous brandissez le cristal pour en appeler à ses pouvoirs. Son énergie jaillit et frappe la silhouette floue. Un cri monte, se transforme en hurlement. La magie pourtant vous étreint toujours, elle gagne votre main tendue, frappe le cristal.

- Non !... Non ! vous entendez-vous crier de dépit !

Et le joyau se brise soudain, la réalité se délite autour de vous, le souffle vous manque. Et vous êtes emporté... au **077**

**031**

Un de vos amis un peu bête à la taverne avait l'habitude de professer le fameux adage : « *Courage, fuyons !* » Il n'en est rien en cet instant, c'est plutôt un repli offensif.

Vous bondissez en arrière en espérant surprendre le sorcier, vous vous retournez en agrippant votre arme de tir, partez en courant sur deux mètres et pivotez sur le côté pour lancer une première attaque. L'air autour de vous s'est chargée d'énergie magique, mais sans qu'elle vous ait déjà atteint.

Ce court délai de survie vous permet de tenter de porter deux attaques, sans possibilité de riposte (notez les points de vie que vous avez fait perdre) :

### TIRER SUR LE SORCIER SUPRÊME À L'ÉNERGIE DE MORT

Adversaire	Vivacité	Résistance	Dégâts	Dégâts Bouclier	Armure ou Bouclier
Sorcier Suprême de foudre	5	10	-3	0	3

Puis la silhouette de votre adversaire semble s'évanouir, alors qu'en fait elle surgit soudain sur votre flanc, à portée de vous toucher, projetant son énergie électrique.

Faites un jet d'esquive pour éviter cette nouvelle fourberie, lancez un dé 20 et rajoutez votre Vivacité. Si vous obtenez un 16 ou plus, l'esquive est réussie.

En cas d'échec, rendez-vous au **030**

Si vous évitez ce nouvel assaut, vous pouvez tenter de porter en retour un assaut directement à votre adversaire, rendez-vous au **024**

Sinon votre seul artefact magique, le cristal chargé d'énergie, pourrait peut-être vous sauver, rendez-vous au **029**

### 032

Bien peu d'êtres humains auraient été capables d'accomplir la prouesse dont vous venez de faire preuve. Votre arme transperce le sorcier en deux. Vous sentez la résistance physique dans votre bras. L'éventualité d'une victoire vous effleure pendant quelques secondes. Elles auraient été un accomplissement si les choses avaient été plus simples :

- Pauvre fou, vous lance votre adversaire. Je suis la seule chance de survie de ce monde !

Ignorant les élucubrations du nécromant sans âme, vous retirez votre arme et tranchez la forme en deux. Cette fois, aucun véritable impact, c'est plutôt comme quand vous découpiez un drap en deux, à l'arrière de la maison de vos parents, à une époque bénie où vous n'étiez qu'un apprenti aventurier... à peine un geste symbolique.

Néanmoins l'affrontement se clôt sur votre victoire !

Rendez-vous au **035**

### 033

Un grand cri vous accompagne tandis que les parois des corniches s'éloignent au-dessus de vous. Dans un dernier geste de survie, vous tentez d'invoquer le cristal, comme s'il pouvait vous sauver !

L'énergie jaillit... et la réalité se délite autour de vous, le souffle vous manque.

Et vous êtes emporté... au **077**

### 034

L'écart entre les deux corniches est à la limite d'être trop large. Vous reculez autant que possible et vous vous élancez.

Faites un test de Vivacité, lancez un dé 20 et rajoutez votre caractéristique. Si vous obtenez un 19 ou plus, votre saut est réussi, sinon vous tombez au **033**

...

Vous vous réceptionnez avec un pied qui dérape en arrière dans le vide, ce qui vous provoque une grosse frayeur. Malgré cela, vous chopez l'avant-bras de l'autre guerrier, à l'instant où il allait lâcher. Quelques secondes de flottement, et puis il s'accroche à vous et parvient à remonter.

- Merci l'ami, je vous revaudrai ça, laisse-t-il échapper. Mon nom est Alred Berward.

Le temps de vous redresser à côté d'Alred, et de vous présenter, la salle bascule à nouveau dans la magie. Le sorcier se dissimule quelque part, protégé par quelque sort interdit.

Des braséros magiques apparaissent sur chaque corniche. Il y en a un de Feu, un autre de Glace, un autre encore de vapeurs verdâtres Empoisonnées, un de Terre grouillante. Et la magie s'écoule des braséros et envahit les corniches, acculant les combattants qui se protègent derrière leurs boucliers.

Alred attrape un pavois au sol et se place devant vous :

- Je vous protège !

Un flux de glace vient frapper contre la protection et éclate autour de vous. Puis le reflux disparaît et le braséro recommence à accumuler de l'énergie.

- Il faut essayer de les éteindre !

Voulez-vous courir vers le braséro de glace, rendez-vous au **037**

Essayer de bondir vers une autre corniche et aller au réceptacle de Feu, sur votre gauche, au **042** ou à celui de Terre sur la droite, au **045**

### 035

Des cris de victoire montent un peu partout autour de vous.

Concentré comme vous l'étiez sur votre duel, vous reprenez conscience des guerriers qui vous entourent, un vaste rassemblement de bras vigoureux et de cœurs téméraires, n'ayant pas froid aux yeux. Peut-être sont-ils quand même moins nombreux qu'il y a peu. Des corps sans vie gisent au sol, victimes de la folie des hommes de pouvoir !

Et puis la salle autour de vous tremble soudain, elle s'anime, se fissure... dans un grondement assourdissant.

Des failles apparaissent à votre droite et votre gauche. Et vous manquez tomber dans une des crevasses qui s'ouvrent à vos pieds.

Faites un jet de vivacité, en lançant 1 dé 20, vous devez obtenir 14 ou plus (relancez une fois en cas d'échec). Si vous ratez les deux jets, vous basculez dans le vide au **33**

À travers la salle, les combattants s'entraident pour se maintenir sur les corniches. Un humain en armure légère face à vous de l'autre côté de la faille se maintient à un rebord, à cinq doigts de glisser.

Si vous tentez de franchir les quatre mètres qui vous séparent de l'autre côté du précipice, allez au **038**

Sinon remontez la corniche jusqu'à un écart plus étroit, afin de sauter de l'autre côté, au **040**

- Tenez bon, j'arrive !

### 036

Vous courez le plus vite possible, bondissez à un endroit où l'écart est un peu moins large. Puis revenez vers le malheureux suspendu au-dessus du vide. À cet instant, il lâche

sa prise. Vous vous étiez précipité au sol, bras en avant et tentez de l'attraper. Faites un test de Force, lancez un dé 20 et rajoutez votre caractéristique de Force. Si vous faites 14 ou moins, allez au **039**

Si vous faites 15 ou plus, vous réussissez à le saisir d'une poigne forte, et vous le hissez rapidement.

- Merci l'ami, je vous revaudrai ça, laisse-t-il échapper. Mon nom est Alred Berward.

Le temps de vous redresser à côté d'Alred, et de vous présenter, la salle bascule à nouveau dans la magie. Le sorcier se dissimule quelque part, protégé par quelque sort interdit.

Et des braséros magiques apparaissent sur chaque corniche. Il y en a un de Feu, un autre de Glace, un autre encore de vapeurs verdâtres Empoisonnées, un de Terre grouillante. La magie s'écoule des braséros et envahit les corniches, acculant les combattants qui se protègent derrière leurs boucliers.

Alred attrape un pavois au sol et se place devant vous :

- Je vous protège !

Un flux de glace vient frapper contre la protection et éclate autour de vous. Puis le reflux disparaît et le braséro recommence à accumuler de l'énergie pour lancer une nouvelle attaque.

- Il faut essayer de les éteindre ! dites-vous en vous élançant.

Voulez-vous aller vers le braséro de Glace, rendez-vous au **037**

Essayer de bondir vers une autre corniche et aller au réceptacle de Feu, sur votre gauche, au **042** ou à celui de Terre sur la droite, au **045** au milieu de quelques autres combattants qui se protègent.

### 037

- Nous sommes comme des bouffons dans un théâtre de marionnette ! murmurez-vous. Le sorcier suprême se gausse de vos piteux efforts comme s'ils ne valaient rien ! Peut-être néanmoins épuise-t-il peu à peu ses ressources, et ses tours mortels ?

- Reste là, dites-vous à Alred.

Vous vous précipitez vers le braséro de Glace, avant qu'une nouvelle attaque n'en surgisse. Le froid vous entoure à un mètre de votre but, vous persévérez pourtant, placez le cristal de magie en opposition, tout en tirant une cape de votre sac, pour tenter d'en recouvrir la source magique.

Le tissu gèle aussitôt et se brise en quelques instants. Une forte lueur luit depuis le réceptacle magique. Votre peau se couvre de givre, vous grelottez déjà. Une nouvelle attaque va se produire.

Voulez-vous tenter de briser la sphère magique, allez au **043**

Sinon vous sentez Alred derrière vous, il s'est rapproché avec son pavois, et vous pouvez vous réfugier derrière lui, à l'abri au **041**

### 038

L'écart entre les deux corniches est à la limite d'être trop large. Vous reculez autant que possible et vous vous élancez.

Faites un test de Vivacité, lancez un dé 20 et rajoutez votre caractéristique. Si vous obtenez un 15, votre saut est réussi, sinon vous tombez au **033**

...

Vous vous réceptionnez avec un pied qui dérape en arrière dans le vide, ce qui vous provoque une grosse frayeur. Malgré cela, vous chopez l'avant-bras de l'autre guerrier, à l'instant où il allait lâcher. Quelques secondes de flottement, et puis il s'accroche à vous et parvient à remonter.

- Merci l'ami, je vous revaudrai ça, laisse-t-il échapper. Mon nom est Alred Berward.

Le temps de vous redresser à côté d'Alred, et de vous présenter, la salle bascule à nouveau dans la magie. Le sorcier se dissimule quelque part, protégé par quelque sort interdit.

Des braséros magiques apparaissent sur chaque corniche. Il y en a un de Feu, un autre de Glace, un autre encore de vapeurs verdâtres Empoisonnées, un de Terre grouillante. Et la magie s'écoule des braséros et envahit les corniches, attaquant les combattants qui se protègent derrière leurs boucliers.

Alred attrape un pavois au sol et se place devant vous :

- Je vous protège !

Un flux de glace vient frapper contre la protection et éclate autour de vous. Puis le reflux disparaît et le braséro recommence à accumuler de l'énergie.

- Il faut essayer de les éteindre !

Voulez-vous aller vers le braséro de Glace, rendez-vous au **037**

Essayer de bondir vers une autre corniche et aller au réceptacle de Feu, sur votre gauche, au **048** ou à celui de Terre sur la droite, au **045**

### 039

Vous parvenez à saisir le guerrier, mais ses doigts glissent entre les vôtres. Il s'accroche de son autre bras à votre armure... et son mouvement trop brusque vous fait basculer à votre tour.

Vous tentez de vous raccrocher au rebord. Sans succès.

Deux grands cris vous accompagnent tandis que les parois des corniches s'éloignent au-dessus de vous. Dans un dernier geste de survie, vous tentez d'invoquer le cristal, comme s'il pouvait vous sauver !

La magie puissante jaillit. Et alors la réalité se délite autour de vous, le souffle vous manque.

Et vous êtes emporté... au **077**

### 040

Vous courez du plus vite possible, bondissez à un endroit où l'écart est un peu moins large. Puis revenez vers le malheureux suspendu au-dessus du vide. À cet instant, il lâche sa prise. Vous vous étiez précipité au sol, bras en avant et tentez de l'attraper. Faites un test de Force, lancez un dé 20 et rajoutez votre caractéristique de Force. Si vous faites 14 ou moins, allez au **039**

Si vous faites 15 ou plus, vous réussissez à le saisir d'une poigne forte, et vous le hissez rapidement.

- Merci l'ami, je vous revaudrai ça, laisse-t-il échapper. Mon nom est Alred Berward.

Le temps de vous redresser à côte d'Alred, et de vous présenter, la salle bascule à nouveau dans la magie. Le sorcier se dissimule quelque part, protégé par quelque sort interdit.

Et des braséros magiques apparaissent sur chaque corniche. Il y en a un de Feu, un autre de Glace, un autre encore de vapeurs verdâtres Empoisonnées, un de Terre grouillante. La magie s'écoule des braséros et envahit les corniches, attaquant les combattants qui se protègent derrière leurs boucliers.

Alred attrape un pavois au sol et se place devant vous :

- Je vous protège !

Un flux de glace vient frapper contre la protection et éclate autour de vous. Puis le reflux disparaît et le braséro recommence à accumuler de l'énergie pour lancer une nouvelle attaque.

- Il faut essayer de les éteindre ! dites-vous en vous élançant.

Voulez-vous aller vers le braséro de Glace, rendez-vous au **037**

Essayer de bondir vers une autre corniche et aller au réceptacle de Feu, sur votre gauche, au **042** ou à celui de Terre sur la droite, au **045** au milieu de quelques autres combattants qui se protègent.

## 041

Au moment où le souffle glacé explose autour de vous, vous parvenez à vous protéger en partie contre le guerrier que vous avez sauvé. Vous sentez qu'il lutte face au déferlement. Le froid vous envahit, vous brûle, et vous subissez une blessure légère. Notez-le sur votre Fiche.

Lorsque la vague de froid reflue, vous bondissez tous les deux et assénez des coups à plusieurs reprises sur le globe de glace. Il finit par se fissurer et se rompre. L'énergie malfaisante s'étirole et disparaît.

Non loin, les combattants qui vous ont vu faire redoublent d'efforts aussi pour faire cesser chacun des pylônes de pouvoir. Et bientôt ils se brisent un à un, malgré quelques pertes malheureuses.

La salle finit par se voiler d'une sorte de brume, et réapparaît telle qu'elle était au début du combat. Les failles ont disparu, une forme prostrée git au centre, près du trône des gobelins.

- Il faut l'attaquer, lance Alred non loin de vous.

Le cri est relayé par plusieurs gorges et de nombreux combattants se ruent au combat. Si vous souhaitez en être et porter un coup final au sorcier prostré, allez au **049**

Si la prudence, vous tempère et que vous avancez lentement, prêt à tout, allez au **051**

## 042

- Nous sommes comme des bouffons dans un théâtre de marionnette ! murmurez-vous. Le sorcier suprême se gausse de vos piteux efforts comme s'ils ne valaient rien ! Peut-être néanmoins épuise-t-il peu à peu ses ressources et ses tours mortels ?

- Reste là, dites-vous à Alred.

Vous vous précipitez vers une corniche non loin, laissez derrière vous d'autres combattants et courez sus au braséro de Feu, avant qu'une nouvelle attaque n'en surgisse. La chaleur intense vous entoure à un mètre de votre but (vous rappelant les

premiers instants de votre combat dans cette salle), vous persévérez pourtant, placez le cristal de magie en opposition, tout en tirant une cape de votre sac, pour tenter d'en recouvrir la source magique.

Le tissu s'enflamme aussitôt et disparaît en quelques instants. Une forte lueur luit depuis le réceptacle magique. Votre peau se cloque, vos poils grillent. Une nouvelle attaque va se produire.

Voulez-vous tenter de briser la sphère magique, allez au **043**

Sinon si vous êtes équipé d'un bouclier, vous pouvez vous mettre à l'abri au **044**

Ou tentez de bondir au loin, avant qu'il ne soit trop tard, au **046**

### 043

Votre arme percute le globe de pouvoir pur, qui dégage une puissance impressionnante. La magie jaillit alors, colossale et illimitée. Elle vous percute de plein fouet et vous repousse dans les airs. Votre camarade hurle impuissant à vous sauver.

Vous cognez le dos contre une corniche et basculez dans le vide sans pouvoir vous rattraper. Un grand cri vous accompagne tandis que les parois défilent au-dessus de vous, la lumière disparaissant au loin là-haut. Dans un dernier geste de survie, vous tentez d'invoquer le cristal, comme s'il pouvait vous sauver !

La réalité se délite autour de vous, le souffle vous manque.

Et vous êtes emporté... au **077**

### 044

Au moment où le souffle enflammé explose autour de vous, vous parvenez à vous protéger en partie derrière votre bouclier. La chaleur suffocante vous brûle, et vous subissez une blessure lourde. Notez-le sur votre Fiche.

Lorsque la vague brûlante reflue, vous bondissez et assénez des coups à plusieurs reprises sur le globe de flammes. Il finit par se fissurer et se rompre. L'énergie malfaisante s'étiole et disparaît.

Non loin, les combattants qui vous ont vu faire redoublent d'efforts aussi pour faire cesser chacun des pylônes de pouvoir. Et bientôt ils chutent un à un, malgré quelques pertes malheureuses.

La salle finit par se voiler d'une sorte de brume, et réapparaît comme elle l'était au début. Les failles ont disparu, une forme prostrée git au centre, près du trône des gobelins.

- Il faut l'attaquer, lance Alfred non loin de vous.

Le cri est relayé par plusieurs gorges et de nombreux combattants se ruent au combat. Si vous souhaitez en être et porter un coup final au sorcier prostré, courez au **049**

Si la prudence vous tempère et que vous avancez lentement, prêt à tout, allez au **051**

### 045

- Nous sommes comme des bouffons dans un théâtre de marionnette ! murmurez-vous. Le sorcier suprême se gausse de vos piteux efforts comme s'ils ne valaient rien ! Peut-être néanmoins épuise-t-il peu à peu ses ressources et ses tours mortels ?

- Restez là, dites-vous à Alfred.

Vous vous précipitez vers une corniche non loin, laissez derrière vous d'autres combattants et courez sus au braséro de Terre, avant qu'une nouvelle attaque n'en surgisse. Une brume terreuse vous entoure à un mètre de votre but, ce qui vous oblige à cligner des yeux, à arrêter de respirer. Et vous persévérez, placez le cristal de magie en opposition, tout en tirant une cape de votre sac, pour tenter d'en recouvrir la source magique. En vain.

Comme une coulée de boue jaillit du réceptacle, glisse entre vos bottes et monte quasiment aux genoux. Un nouveau déferlement va se produire.

Voulez-vous tenter de briser la sphère magique, allez au **043**

Sinon si vous êtes équipé d'un bouclier, vous pouvez tenter de vous mettre à l'abri au **047** malgré le fait que vous êtes déjà complètement repoussé par le torrent qui jaillit de la source magique.

**046**

La vague de puissance explose autour de vous et vous projette au loin, malgré vos efforts pour y échapper. Vous cognez le dos contre une corniche et basculez dans le vide sans pouvoir vous rattraper. Un grand cri vous accompagne tandis que les parois défilent au-dessus de vous, la lumière disparaissant au loin là-haut. Dans un dernier geste de survie, vous tentez d'invoquer le cristal, comme s'il pouvait vous sauver !

La réalité se délite autour de vous, le souffle vous manque.

Et vous êtes emporté... au **077**

**047**

Au moment où l'explosion de boue grandit autour de vous, vous tentez vainement de vous protéger derrière votre bouclier. La force dégagée par le poids de la terre est impossible à canaliser, ou à dévier.

En quelques instants vous perdez pied, vous vous sentez emporté... droit dans le vide. Et vous basculez, au milieu des flots de terre liquide, sans disposer d'aucun moyen de vous rattraper à quoi que ce soit !

Un grand cri vous accompagne tandis que les parois défilent au-dessus de vous, la lumière disparaissant au loin là-haut. Dans un dernier geste de survie, vous tentez d'invoquer le cristal, comme s'il pouvait vous sauver !

La réalité se délite autour de vous, le souffle vous manque.

Et vous êtes emporté... au **077**

**048**

- Nous sommes comme des bouffons dans un théâtre de marionnette ! murmurez-vous. Le sorcier suprême se gausse de vos piteux efforts comme s'ils ne valaient rien ! Peut-être néanmoins épuise-t-il peu à peu ses ressources et ses tours mortels ?

- Reste là, dites-vous à Alred.

Vous vous précipitez vers une corniche non loin, laissez derrière vous d'autres combattants et courez sus au braséro de Feu, avant qu'une nouvelle attaque n'en surgisse. La chaleur intense vous entoure à un mètre de votre but (vous rappelant les premiers instants de votre combat dans cette salle), vous persévérez pourtant, placez le

cristal de magie en opposition, tout en tirant une cape de votre sac, pour tenter d'en recouvrir la source magique.

Le tissu s'enflamme aussitôt et disparaît en quelques instants. Une forte lueur luit depuis le réceptacle magique. Votre peau se cloque, vos poils grillent. Une nouvelle attaque va se produire.

Voulez-vous briser la sphère magique, dans ce cas allez au **043**

Si vous laissez votre intuition vous parler, peut-être pouvez-vous tenter une folie inconsidérée, au **053**

Ou tentez de bondir au loin, avant qu'il ne soit trop tard, au **046**

## 049

Arme dégainée, vous vous ruez à la suite d'Alred. Des lances, des haches, des épées lourdes et légères, chaque pointe métallique semble attirée vers ce point au centre, au pied du trône des gobelins.

Un cri inhumain, de rage et de frustration, jaillit de la silhouette au sol.

Le sorcier bondit dans les airs. A-t-il déjà eu le temps d'invoquer de nouveaux sorts ?

De l'ombre d'où il s'est élevé, des boisseaux d'armes cliquettent et tourbillonnent.

Et des disques crantés de pointes acérées s'échappent de cette manifestation métallique. Et elles fauchent les premiers guerriers, tranchant l'armure et la chair avec la même facilité effrayante.

Vous avez à peine le temps de voir Alred rouler au sol pour éviter un disque, que celui-ci parvient sur vous, lancé à une vitesse inconcevable.

Coupé dans votre élan, vous bandez vos muscles pour asséner un coup de toutes vos forces sur la lame volante, en espérant la détourner de sa cible. Allez au **055**

Si vous êtes vraiment, vraiment extrêmement agile, tentez une esquive suicidaire au **052**

## 050

Arme au vent, vous vous ruez à la suite d'Alred. Des lances, des haches, des épées lourdes et légères, chaque pointe métallique semble attirée vers ce point au centre, au pied du trône. Un cri inhumain, de rage et de frustration, jaillit de la silhouette au sol.

Le sorcier bondit dans les airs. A-t-il déjà eu le temps d'invoquer de nouveaux sorts ?

De l'ombre d'où il s'est élevé, des boisseaux d'armes cliquettent et tourbillonnent.

Et des disques crantés de pointes acérées s'échappent de cette manifestation métallique. Et elles fauchent les premiers guerriers, tranchant l'armure et la chair avec la même facilité effrayante.

Vous avez à peine le temps de voir Alred rouler au sol pour éviter un disque, que ce dernier parvient sur vous, lancé à une vitesse inconcevable.

Coupé dans votre élan, vous bandez vos muscles pour asséner un coup de toutes vos forces sur la lame volante, en espérant la détourner de sa cible. Allez au **058**

Si vous êtes vraiment, vraiment extrêmement agile, tentez une esquive suicidaire au **056**  
Le sang ne doit-il pas couler de toute façon ?

## 051

Vous voyez Alred courir sus à votre ennemi. Des lances, des haches, des épées lourdes et légères, chaque pointe métallique semble attirée vers ce point au centre, au pied du trône. Un cri inhumain, de rage et de frustration, jaillit de la silhouette au sol.

Le sorcier bondit dans les airs. A-t-il déjà eu le temps d'invoquer de nouveaux sorts ?

De l'ombre d'où il s'est élevé, des boisseaux d'armes cliquètent et tourbillonnent, à présent.

Et des disques, crantés de pointes acérées, s'échappent de cette manifestation métallique. Et elles fauchent les premiers guerriers, tranchant l'armure et la chair avec la même facilité effrayante.

À peine avez-vous le temps de voir Alred rouler au sol pour éviter un disque, que l'arme métallique parvient à quelques mètres de vous, lancée à une vitesse inconcevable.

Il n'y a rien de pire que de combattre un adversaire sans âme, mais il faut vaincre cet ensorcellement coûte que coûte.

Une première lame, puis une seconde qui cherche à attaquer Alred, vont se succéder, réduisez-les en tas de ferraille :

### AFFRONTER LES LAMES ENSORCELÉES

Adversaires	Vivacité	Résistance	Dégâts	Dégâts Bouclier	Armure ou Bouclier
Disque ensorcelé	6	11	-2	-2	6
Lames ensorcelées	7	12	-3	-1	4

Vous pouvez utiliser une charge de Cristal pour infliger 6 points de dégâts à chacune des deux lames en même temps

Si vous êtes touché à plus de trois reprises, rendez-vous au **054**

Si vous parvenez à triompher des lames corrélées, marchez d'un pas fier et orgueilleux au **057**, vous l'aurez bien mérité !

**052**

Faites donc un test de Vivacité, en divisant votre caractéristique par 2 et rajoutez le résultat d'un dé 20. Si vous obtenez un 14 ou plus, vous parvenez à éviter l'attaque, allez au **062**

Sinon serrez les dents, car cette lame et une autre derrière elle sont passées trop près, et portez-vous **054**

**053**

Au moment où le souffle enflammé explose autour de vous, vous posez le cristal sur le globe... et en quelques instants, vous communiquez avec lui. Son énergie est comme avalée par l'artefact enchanté, venant nourrir les forces que vous commencez à accumuler à l'intérieur.

Vous gagnez 1 Charge de Cristal.

Lorsque la vague brûlante reflue, la sphère finit par se fissurer et se rompre. Ce qui pouvait rester d'énergie malfaisante s'étiolle alors et disparaît.

Non loin, les combattants qui vous ont vu faire redoublent d'efforts aussi pour faire cesser chacun des pylônes de pouvoir. Et bientôt ils chutent un à un, malgré quelques pertes malheureuses.

La salle finit par se voiler d'une sorte de brume, et réapparaît telle qu'elle l'était au début du combat. Les failles ont disparu. Une forme prostrée git au centre, près du trône des gobelins.

- Il faut l'attaquer, lance Alred non loin de vous.

Le cri est relayé par plusieurs gorges et de nombreux combattants se ruent au combat. Si vous sentez l'appel du sang et souhaitez porter un coup final au sorcier prostré, courez au **050**

Si la prudence vous tempère et que vous avancez lentement, prêt à tout, restez sur vos gardes au **051**

**054**

Le tranchant des lames vous a laissé des plaies béantes quasiment sur chaque membre. Et vous sentez les forces vous fuir en même temps que se répand votre fluide vital. Comme pour un dernier recours, dernier atout dans votre manche, vous placez le cristal magique en protection devant vous et invoquez son pouvoir.

La lame rotative percute l'artefact magique qui explose en mille morceaux. Autour de vous, la réalité se détend, se plisse, éclate... et vous êtes emporté.

Vous émergez comme au sortir d'un songe au **077**

**055**

Faites donc un test de Force, en divisant votre caractéristique par 2 et rajoutez le résultat d'un dé 20. Si vous obtenez un 14 ou plus, vous parvenez à détourner l'attaque des lames, allez au **062**

Sinon serrez les dents, car cette lame - et une autre derrière elle - sont passées trop près, et portez-vous **054**

**056**

Faites donc un test de Vivacité (mais vous n'êtes pas obligé), en divisant votre caractéristique par 2 et rajoutez le résultat d'un dé 20. Si vous obtenez un 14 ou plus, vous parvenez à éviter l'attaque, allez au **062**

Sinon... peut-être avez-vous senti que toute victoire mérite sacrifice, un don de Sang ? Serrez les dents, car cette lame et une autre derrière elle sont passées trop près, et portez-vous **060**

**057**

Vous parvenez auprès d'Arlen et l'aidez à se relever. C'est dans des moments comme ceux-là que naît la vraie amitié entre frères d'armes :

- Nous avons survécu à une nouvelle fourberie, lui dites-vous. Notre ennemi n'est plus loin de rendre l'âme.

- Oui, répond Arlen soudain un peu confiant. Sa puissance faiblit de plus en plus.

Du sable et du gravier commencent à tomber tout à coup depuis le plafond de la salle. En quelques instants, un talus recouvre le trône, puis la déferlante de terre s'amplifie, gagne sur vous et vous sépare de votre nouveau compagnon d'arme.

Vous êtes emporté, malgré tous vos efforts. Il ne faudrait pas grand-chose pour que la masse qui s'accumule, et commence à vous dépasser en taille, finisse par vous noyer. Vous avisez divers objets emportés autour de vous : un corps sans vie, un grand bouclier, une forte lance. Lequel d'entre eux pourrait vous sauver la vie ?

Vous agrippez au corps sans vie, allez au **063**

Attrapez le grand bouclier, au **068**

Préférez la forte lance, au **066**

**058**

Faites donc un test de Force (mais vous n'êtes même pas obligé), en divisant votre caractéristique par 2 et rajoutez le résultat d'un dé 20. Si vous obtenez un 14 ou plus, vous parvenez à détourner l'attaque des lames, allez au **062**

Sinon... peut-être avez-vous pressenti que toute victoire mérite sacrifice, un don de Sang ? Serrez les dents, car cette lame et une autre derrière elle sont passées trop près, et portez-vous **060**

**059**

Les guerriers encore debout sont cinq ou six à peine. Vous cherchez parmi les corps au sol et retrouvez Arlen. Ce dernier est couvert d'une croute de terre. Vous le débarbouillez, le couchez sur le flanc pour taper dans son dos et essayer de lui faire recracher le sable.

Il hoquète d'un coup et cherche sa respiration dans de grandes aspirations compliquées. Vous essayez de lui faire boire un peu d'eau.

Votre nouveau compagnon aura besoin de soin, mais peut-être pourra-t-il être sauvé !

Vous vous redressez et gagnez le centre de la salle, au moment où la haute silhouette du sorcier réapparaît. On ne dirait nullement qu'il a dépensé une énergie exponentielle, ou qu'il est affaibli en quoi que ce soit... mais vous savez qu'il a accompli des actes magiques extrêmement énergivores : il a invoqué des dizaines d'efrits puis des guerriers et des enchantements, il a brisé la salle en mille morceaux, puis l'a noyé sous des monceaux de terre. Il le cache, mais il ne pourra faire guère plus à présent !

- PLIEZ LE GENOU, lance le sorcier suprême, ET VOS VIES SERONT ÉPARGNÉES ! Vous ignorez les périls qui menacent notre monde. Les réalités parallèles sont sur le point de nous envahir, je suis votre seul salut... mais je ne tolérerai aucune opposition !

Les guerriers survivants se regardent. On sent dans leur regard que les propos du mage noir sont incompréhensibles et ne témoignent que d'une folie pure.

- Tu as épuisé tous tes tours, sorcier, lance un impressionnant barbare (peut-être le même que tout à l'heure). Il est temps de rendre les âmes que tu as emportées, la tienne en premier.

Joli discours pour un tel guerrier.

Si vous souhaitez décharger toute la magie accumulée dans le Cristal, afin de laisser le temps à vos alliés de se ruer au combat, allez au **067**

Si au contraire vous pensez qu'il faudrait attendre un moment de faiblesse, vous pouvez courir engager le sombre épouvantail dans un défi loyal et définitif, allez au **072**

## 060

La lame vous frôle... provoquant la plus insoutenable des douleurs que vous ayez jamais ressentie. Vous voyez au ralenti votre main se détacher, et un flot pourpre en jaillir. Votre cœur s'emballa alors que vous tombez à genoux.

Votre gorge s'est bloquée dans un cri impossible à pousser.

Vous tendez votre autre bras, celui qui brandit le cristal de pouvoir, et ramassez le moignon sanglant. L'énergie magique s'affole au contact du Sang, buvant au pouvoir interdit de la vie, cette vie même qui coule en chaque être vivant.

Rajoutez 1 Charge de Cristal.

Les lames reviennent vers vous, et vous les arrosez de sang, ce qui a pour effet de trancher net le contrôle magique qui les manipulait. Elles roulent encore sur quelques mètres, et retombent avec un bruit métallique sur les dalles en pierre du sol.

Sous l'emprise féérique, vous remettez le bras à sa place, et la peau semble se réparer, se ressouder. En quelques instants, la douleur reflue, et vos doigts recommencent à bouger.

Vous vous relevez, étourdi et désorienté par tout ce qui vous arrive... et courez jusqu'à Arled, qui git dans son sang lui-aussi, sans qu'il soit possible de le sauver. Une supplication aux Dieux s'échappe de votre poitrine. Et des gouttes perlent sur vos joues.

Vous fermez ses yeux, un long instant, puis relevez le regard, à la recherche d'une cible à abattre.

Rendez-vous au **069**

## 061

Vous lancez votre bras au loin, et ratez le bouclier de quelques centimètres ! Il vous faut redoubler d'efforts, tenter de repousser la terre meuble autour de vous, pour vous déplacer à peine au milieu d'elle et gagner un peu de mouvement. Des nuages de poussière volètent autour de vous, gênant votre respiration, qui tourne rapidement à la panique.

Et dire que vous étiez venu pour vous battre, alors qu'il ne s'agit depuis le début que d'un vulgaire test de survie !

Enfin, vous parvenez à saisir un bord de la grande plaque de bois renforcée, vous la ramenez à vous comme une branche à la surface d'un torrent déchainé, une branche qui représente soudain un espoir d'échapper pendant quelques minutes à la noyade.

Malgré les efforts de la terre et du sable pour vous retenir, vous vous hissez sur le bouclier, allongé de tout votre torse.

La salle est en désolation, quelques rares guerriers surnagent un peu comme ils peuvent. On est bien loin de la cinquantaine de féroces combattants qui attaquaient sans relâche leur adversaire suprême. On sentait alors, au début de ce combat, que la motivation et le bon droit était de votre côté à tous, et que cet ennemi - aussi redoutable soit-il - ne pouvait rien opposer à un tel rassemblement de héros.

Après encore plusieurs longues minutes de tangage sur votre planche de survie, le sable et la terre finissent par refluer et disparaître, sans que vous puissiez dire par quels trous dans l'espace et le temps. Quant au bouclier, il est trop abîmé pour que vous puissiez l'utiliser encore ! Mais il aura rempli son rôle protecteur à merveille ! Toujours agenouillé au sol, vous posez une dernière fois votre main dessus, et sentez que son pouvoir protecteur inspire le cristal qui s'enflamme un instant pour absorber son énergie.

Vous gagnez une Charge de cristal.

Le dernier acte de cet affrontement sordide est prêt à se dérouler.

Quand vous avez repris votre souffle, peut-être bu un peu et manger quelque chose vite fait pour reprendre des forces, rendez-vous au **070**

## 062

Il n'y a rien de pire que de combattre un adversaire sans âme, mais il faut vaincre cet ensorcellement métallique coûte que coûte.

Une première lame, puis une seconde qui cherche à attaquer Alred, vont se succéder, réduisez-les en tas de ferraille :

### AFFRONTER LES LAMES ENSORCELÉES

Adversaires	Vivacité	Résistance	Dégâts	Dégâts Bouclier	Armure ou Bouclier
Disque ensorcelé	6	11	-2	-2	6
Lames ensorcelées	7	12	-3	-1	4

Vous pouvez utiliser une charge de Cristal pour infliger 6 points de dégâts à chacune des deux lames en même temps

Si vous êtes touché à plus de trois reprises, rendez-vous au **054**

Si vous parvenez à triompher des lames unifiées, marchez d'un pas fier et orgueilleux au **057**, vous l'aurez bien mérité.

## 063

Et le respect qui est dû aux êtes vivants et aux morts ? N'y a-t-il que quand votre propre vie se retrouve en danger que vos principes s'effondrent et fondent comme neige au soleil ? Pitoyable !

Avec un frisson d'horreur, vous agrippez une manche et un bout de bras inerte, et vous vous tirez jusqu'à la dépouille pour tenter de l'escalader et de rester hors du sable et de la terre. Les nuages de poussière commencent à rendre l'air ambiant irrespirable. Vous en auriez quasiment oublié la raison de votre présence dans cette salle des horreurs, tellement vous pataugez dans un océan de mélasse... et pour quelle récompense ?

Probablement même pas pour accomplir une grande et noble quête !

Juste survivre quelques minutes de plus !

D'ailleurs tout contre vous, le cadavre s'anime soudain et il vous saisit à bras le corps. Vous hurlez !

Vous hurlez...

Hurlez encore !

Comme dans un cauchemar qui n'aurait pas de fin.

Votre seul et dernier réflexe consiste à invoquer le cristal de pouvoir. Alors que vous déchargez toute l'énergie emmagasinée, que l'objet magique se brise sous l'effroi de votre panique, la réalité autour de vous se distord, disparaît, se comprime, palpite et vous emporte au loin.

Vous émergez au **077**

## 064

Vous placez le cristal en protection devant vous, bras plié sur votre poitrine comme pour vous protéger d'un mauvais coup. Et vous sentez que l'artefact magique s'active, il brille, il absorbe les énergies magiques rassemblées dans la terre qui vous agresse et vous repousse, qui rentre dans vos bottes et vous emporte vers ses tréfonds.

Vous gagnez 1 Charge de Cristal Magique.

Mais c'est loin d'être suffisant pour vous sortir de ce mauvais pas.

Vous avez dérivé, toujours à portée des objets suivants, lequel pourrait vous aider ?

Vous vous agrippez au corps sans vie, allez au **063**

Attrapez le grand bouclier, au **061**

Préférez la grande lance, au **066**

## 065

Encore une fois, le sorcier gémit avachi sur le sol.

- Ça... un sorcier suprême !

Vous vous approchez, vous trouvant bien seul au final.

Des yeux rougeoyants dardent vers vous :

- J'ai enduré mille fois pire ! prononce le maître de toutes les magies du monde.

Une aura verdâtre se dégage de lui, et vous foncez en avant pour empêcher la dernière tentative du monarque de tous les sorciers.

Or quelque chose tente de saisir votre cheville, vous surprenant complètement. Et vous manquez tomber de tout votre long. À travers toute la salle, ceux qui étaient autrefois les combattants de la survie de leur royaume, reviennent à la vie pour servir un nouveau maître.

- J'AI REPOUSSÉ TOUTES LES LIMITES, hurle le nécromant. PERSONNE JAMAIS NE RÉUSSIRA À ME VAINCRE. MAIS JE SALUE VOTRE COURAGE À TOUTE ÉPREUVE !

Vous croulez à présent sous les corps, ils étaient un, puis deux, déjà trois, et les autres rampent au sol ou claudiquent pour vous submerger.

Vous tendez votre Cristal Magique pour décharger le pouvoir qu'il a accumulé tout au long du combat. Une tête affreuse se jette devant, vous attrape et détourne votre bras.

Vous hurlez de dépit. On cherche à vous arracher la main. Il vous faut échapper à ce piège en urgence !

Vous pouvez essayer de vampiriser la magie nécromantique avec le Cristal, allez au **079**

Déchargez une ou deux impulsions magiques pour repousser les cadavres, allez au **081**

Concentrez tout le pouvoir du Cristal - si vous avez accumulé plus de 4 Charges - pour repousser les guerriers et transpercer le Sorcier Suprême, ce qui serait largement mérité, rendez-vous au 083

## 066

Vous lancez votre bras au loin, et ratez la lance de quelques centimètres ! Il vous faut redoubler d'efforts, tenter de repousser la terre meuble autour de vous, pour vous déplacer à peine au milieu d'elle et gagner un peu de mouvement. Des nuages de poussière volètent autour de vous, gênant votre respiration qui tourne à la panique.

Et dire que vous étiez venu pour vous battre, alors qu'il ne s'agit depuis le début que d'un vulgaire test de survie !

Enfin vous parvenez à saisir la longue hampe, vous la ramenez à vous comme une branche à la surface d'un torrent déchainé, qui représente soudain un espoir d'échapper pendant quelques minutes à la noyade. En la redressant, vous l'appuyez contre le sol de la salle, quelque part en-dessous de vous, et vous hissez en hauteur, ce qui vous permet de ne plus manger de sable à chaque respiration !

Mais vous êtes toujours emporté, et il vous faut recommencer l'exercice à de nombreuses reprises : ramener la hampe à la verticale, vous hisser, et regagner à chaque fois quelques minutes de survie.

La salle est en désolation, quelques rares guerriers surnagent un peu comme ils peuvent. On est bien loin de la cinquantaine de féroces combattants qui attaquaient sans relâche leur adversaire suprême. On sentait alors, au début de ce combat, que la motivation et le bon droit était de votre côté, et que cet ennemi - aussi redoutable soit-il - ne pouvait rien opposer à un tel rassemblement de héros.

Après encore plusieurs longues minutes de lutte acharnée, le sable et la terre finissent par refluer et disparaître, sans que vous pussiez dire par quels trous dans l'espace et le temps. Et ça tombe bien, car votre branche de survie finit par se rompre sous la pression qu'elle a affronté jusque-là.

Le dernier acte de cet affrontement sordide est prêt à se dérouler.

Quand vous avez repris votre souffle, peut-être bu un peu et manger quelque chose pour reprendre des forces, rendez-vous au 059

## 067

Depuis le début de ce combat - vous ne savez plus quand ? - votre breloque magique a accumulé beaucoup de pouvoirs, de plein de sources différentes. C'est le bon moment pour paralyser le sorcier, afin de finir le boulot une bonne fois pour toute.

Posant la main autour de l'étoile de Cristal, vous canalisez son énergie et la projetez en direction de l'infâme épouvantail.

... et c'est là que vous considérez votre erreur, car le voile de la réalité se dissipe, et l'énergie se disperse dans le vide. Et tout comme les coups de haches géantes fauchent le néant, votre cible s'est jouée de vous !

Vous perdez jusqu'à 3 Charges de Cristal.

- LÂCHE, lui criez-vous de toute la force de vos poumons. Saleté de lâches !!! Qui n'ose même pas combattre...

Des plans transparents semblent se découper tout autour de vous, à travers la salle, et en plusieurs endroits le même nécromant en jaillit et vous attaque... vous, comme les autres aventuriers.

Suivant votre caractéristique la plus élevée, faites un test de Force pour détourner l'attaquer ou de Vivacité pour l'éviter, rajoutez votre caractéristique au résultat d'un dé 20, et si vous obtenez 13, rendez-vous au **074**

Vous pouvez bénéficier d'une relance sur ce jet, car la rage en vous est tenace !

Si votre ou vos jets sont un échec, allez chercher une solution au **076**

## 068

Vous lancez votre bras au loin, et ratez le bouclier de quelques centimètres ! Il vous faut redoubler d'efforts, tenter de repousser la terre meuble autour de vous, pour vous déplacer à peine au milieu d'elle et gagner un peu de mouvement. Des nuages de poussière volètent autour de vous, gênant votre respiration, qui tourne rapidement à la panique.

Et dire que vous étiez venu pour vous battre, alors qu'il ne s'agit depuis le début que d'un vulgaire test de survie !

Enfin, vous parvenez à saisir un bord de la grande plaque de bois renforcée, vous la ramenez à vous comme une branche à la surface d'un torrent déchainé, une branche qui représente soudain un espoir d'échapper pendant quelques minutes à la noyade.

Malgré les efforts de la terre et du sable pour vous retenir, vous vous hissez sur le bouclier et parvenez même à vous redresser sur un genou.

La salle est en désolation, quelques rares guerriers surnagent un peu comme ils peuvent. On est bien loin de la cinquantaine de féroces combattants qui attaquaient sans relâche leur adversaire suprême. On sentait alors, au début de ce combat, que la motivation et le bon droit était de votre côté, et que cet ennemi - aussi redoutable soit-il - ne pouvait rien opposer à un tel rassemblement de héros.

Après encore plusieurs longues minutes de tangage sur votre planche de survie, le sable et la terre finissent par refluer et disparaître, sans que vous puissiez dire par quels trous dans l'espace et le temps. Quant au bouclier, il est trop abîmé pour que vous puissiez l'utiliser encore ! Mais il aura rempli son rôle protecteur à merveille !

Le dernier acte de cet affrontement sordide est prêt à se dérouler.

Quand vous avez repris votre souffle, peut-être bu un peu et manger quelque chose vite fait pour reprendre des forces, rendez-vous au **059**

## 069

- Ce combat grotesque touche à sa fin, murmurez-vous.

Du regard, vous cherchez une trace de la présence du sorcier suprême, lorsque... Du sable et du gravier dégringolent tout à coup depuis le plafond de la salle. Un talus recouvre en quelques instants le trône, puis la déferlante de terre s'amplifie, gagne sur vous et sur les autres derniers guerriers survivants, vous séparant les uns des autres.

Vous êtes emporté, malgré tous vos efforts pour résister. Il ne faudrait pas grand-chose pour que la masse qui s'accumule de plus en plus finisse par vous noyer, tant elle est meuble et changeante. Vous avisez divers objets emportés par les écoulements de terre :

un corps sans vie, un grand bouclier, une forte lance. Lequel d'entre eux pourrait vous sauver la vie ?

Vous agrippez au corps sans vie, allez au **063**

Attrapez le grand bouclier, au **068**

Préférez la grande lance, au **066**

Sinon, vous pouvez tenter d'invoquer le cristal protecteur, afin qu'il vous tire de ce mauvais pas. Mais comment ferait-il au milieu de tant de Terre ? Si vous tentez malgré tout ce tour de passe-passe, rendez-vous au **064**

## 070

Les guerriers encore debout sont cinq ou six à peine (oui, pour l'un d'eux, on ne sait pas trop s'il est encore debout ou pas ?). Vous cherchez parmi les corps au sol et retrouvez Arlen. Ce dernier est couvert d'une croute de terre. Vous le débarbouillez, le couchez sur le flanc pour taper dans son dos et essayez de lui faire recracher le sable.

Il hoquète d'un coup et cherche sa respiration dans de grandes aspirations compliquées. Vous essayez de lui faire boire un peu d'eau.

Votre nouveau compagnon aura besoin de soin, mais peut-être pourra-t-il être sauvé !

Vous vous redressez et gagnez le centre de la salle, au moment où la haute silhouette du sorcier réapparaît. On ne dirait nullement qu'il a dépensé une énergie exponentielle, ou qu'il est affaibli en quoi que ce soit... mais vous savez qu'il a accompli des actes magiques extrêmement carnivores : il a invoqué des dizaines d'efrits puis des guerriers et des enchantements, il a brisé la salle en mille morceaux, puis l'a noyé sous des monceaux de terre.

- PLIEZ LE GENOU, lance le sorcier suprême, ET VOS VIES SERONT ÉPARGNÉES ! Vous ignorez les périls qui menacent notre monde. Les réalités parallèles sont sur le point de nous envahir, je suis votre seul salut... mais je ne tolérerai aucune opposition !

Les guerriers survivants se regardent. On sent dans leur regard que les propos du mage noir sont incompréhensibles et ne témoignent que d'une folie pure.

- Tu as épuisé tous tes tours, sorcier, lance un impressionnant barbare. Il est temps de rendre les âmes que tu as emportées, la tienne en premier.

Joli discours pour un tel guerrier.

Si vous souhaitez décharger toute la magie accumulée dans le Cristal, afin de laisser le temps à vos alliés de se ruer au combat, allez au **067**

Si au contraire vous pensez qu'il faudrait attendre un moment de faiblesse, vous pouvez courir engager le sombre épouvantail dans un défi loyal et définitif, allez au **072**

Il est possible aussi que vous perceviez un trouble dans la force, tentez de déchirer le voile de l'Illusion en allant au **065**

## 071

Vous auriez pu vous prendre la plaque dans la gueule, ou tomber au sol comme un goret, au lieu de quoi vous déchirez la réalité et vous vous retrouvez en état de suspension dans l'air, dans un espace hors du temps et de la réalité.

Pendant une très courte seconde, vous ne savez plus que faire, mais votre instinct combattif reprend très vite le dessus :

- Sorcier, où te caches-tu ?

Tout semble s'affoler autour de vous, alors que vous êtes transporté/déplacé, vous ne savez pas trop, au contact de votre adversaire. Sa silhouette sombre grandit soudain, capes et robes noires, double bâton, une peau de cuir brun. Il affronte un autre guerrier. Vous surgissez derrière lui, et frappez de votre arme.

Encore une fois... vous avez l'intuition que vous n'allez faucher que le vide. Mais cette fois le sorcier est là. La lame s'enfonce dans une matière résistante, elle se déchire.

Un cri jaillit... et fait exploser toutes les réalités autour de vous.

Vous retombez au sol, dans la salle du trône réapparu en un clignement d'œil, et vous vous réceptionnez sur un genou.

Maintenant que votre lame a goûté au sang, elle n'étanchera plus jamais sa soif.

Rendez-vous au **075**

## 072

N'est-ce pas la cinquième fois au moins que l'ensemble des guerriers se rue au combat, espérant qu'une lame, une seule lame vous délivre de ce combat harassant... et perdu d'avance ?

Cris de guerre... cris de hargne... cris de déception... chaque individu a son cri de ralliement, cet élément fédérateur de sa survie, dont l'objectif profond est d'éviter de penser au danger. Faire peur pour ne pas éprouver de crainte !

À quelques mètres de votre ennemi infernal, le voile de la réalité se déchire et vos coups frappent dans le vide, comme s'ils essayaient de se rattacher à quelque chose, d'empêcher une énième fuite, ou un nouveau tour !

Et tout comme les coups de haches géantes fauchent le néant, votre cible s'est jouée de vous !

- LÂCHE, lui criez-vous de toute la force de vos poumons. Saleté de lâches !!! Qui n'ose même pas combattre...

Des plans transparents semblent se découper tout autour de vous et à travers la salle. En plusieurs endroits le même nécromant en jaillit et vous attaque... vous, comme les autres aventuriers.

Suivant votre caractéristique la plus élevée, faites un test de Force pour détourner l'attaque ou de Vivacité pour l'éviter, rajoutez votre caractéristique au résultat d'un dé 20, et si vous obtenez 13, rendez-vous au **074**

Vous pouvez bénéficier d'une relance sur ce jet, car la rage en vous est tenace !

Si votre ou vos jets sont un échec, allez chercher une solution au **076**

## 073

Vous vous rapprochez d'un costaud guerrier à la peau noire, qui semble avoir la vivacité d'un fauve, ainsi que sa musculature. Le sorcier surgit soudain entre vous deux, frappant de ses deux bâtons dans vos deux directions.

Vous parvenez sans peine à détourner le coup, comme s'il était trop prévisible.

Encore une fois... vous avez l'intuition que vous n'allez faucher que le vide. Mais cette fois le sorcier est réellement là. Votre lame s'enfonce dans une matière résistante, elle se déchire.

Un cri jaillit... et fait exploser toutes les réalités autour de vous. La salle du trône réapparaît en un clignement d'œil.

Maintenant que votre lame a goûté au sang, elle n'éteindra plus jamais sa soif.  
Rendez-vous au **075**

#### 074

Vous parvenez à vous jouer de l'attaque adverse, et comme le sorcier tente une esquive lui aussi pour rebasculer dans un ailleurs extrêmement rageant, vous le frappez en retour, tranchant à nouveau dans le rien le moins rempli qui soit.

Et le vilain disparaît encore...

Souhaitez-vous bondir dans la surface transparente pour le suivre, allez au **071**

Cherchez-vous plutôt à rejoindre un autre guerrier pour vous épauler, préférez alors le **073**

Ou peut-être allez-vous chercher à vous rapprocher du trône des gobelins, au **078**

#### 075

Encore une fois, le sorcier gémit avachi sur le sol.

- Ça... un sorcier suprême !

Vous vous approchez, vous trouvant bien seul au final.

Des yeux rougeoyants dardent vers vous :

- J'ai enduré mille fois pire, prononce le maître de toutes les magies du monde.

Une aura verdâtre se dégage de lui, et vous foncez en avant pour empêcher la dernière tentative du monarque de tous les sorciers.

Or quelque chose saisit votre cheville, vous surprenant complètement. Et vous tombez de tout votre long, cognez du menton, des genoux, du torse. Des mains s'agrippent à vous. À travers toute la salle, ceux qui étaient autrefois les combattants pour la survie de leur royaume, reviennent à la vie pour servir leur nouveau maître.

- J'AI REPOUSSÉ TOUTES LES LIMITES, hurle le nécromant. PERSONNE JAMAIS NE RÉUSSIRA À ME VAINCRE. MAIS JE SALUE VOTRE COURAGE À TOUTE ÉPREUVE !

Vous croulez à présent sous les corps, ils étaient un, puis deux, déjà trois, et les autres rampent au sol ou claudiquent pour vous submerger.

Vous tendez votre Cristal Magique pour décharger le pouvoir qu'il a accumulé tout au long du combat. Une tête affreuse se jette devant, vous attrape et détourne votre bras.

Vous hurlez de dépit. On cherche à vous arracher la main. Des dents se referment sur vos muscles, vos membres. Vous hurlez de douleur !

Et puis soudain le Cristal se brise... et la réalité éclate autour de vous, l'espace se plisse, se tord et se démultiplie. Vous êtes emporté loin de tout ce qui existe.

Et réapparaîsez au **077**

#### 076

L'attaque du sorcier vous transperce de part en part... sans plus vous affecter qu'un fin souffle de vent. Le fait vous laisse sidéré... alors qu'une voix envoûtante tente d'accéder à votre pensée et à votre âme :

- Rejoins mes rangs, deviens mon bras armé et ma vengeance ! vous susurre le sorcier maudit.

Vous sombrez dans un monde peuplé de grandes guerres et de batailles glorieuses, au-dessus desquelles flotte le sorcier suprême. Vision d'un futur ? Projection fantasmée ?

À votre poignet le cristal magique brille soudain, vous arrachant à l'emprise mentale.

Par réflexe, vous essayez de frapper votre adversaire alors qu'il gravite autour de vous. Votre tranchant découpe dans le rien le moins rempli.

Et le vilain disparaît...

Souhaitez-vous bondir dans la surface transparente pour le suivre, allez au [071](#)

Cherchez-vous plutôt à rejoindre un autre guerrier pour vous épauler, préférez alors le [073](#)

Ou peut-être allez-vous chercher à vous rapprocher du trône des gobelins, au [078](#)

## 077

L'immensité d'un espace noir vous sidère dès que vous ouvrez les yeux.

Ce qui vous entoure de toute part est un gigantesque vide, sombre comme la nuit, et constellé des mille scintillements des étoiles et des astres, parfois d'amas de poussières... lumineuses. Cela vous rappelle vos veillées au sommet des collines où, allongé sur le dos, vous contempriez le ciel nocturne infini, et ses milliers de points brillants.

Curieusement, cet endroit vous semble familier. Comme si vous y étiez déjà venu. Mais comment serait-ce possible ? À part en rêve peut-être ?!

Un flash lumineux vous aveugle, vous obligeant à placer une main en protection devant vos yeux, quand l'autre est prête à dégainer votre arme. Dans ce halo, une silhouette tente d'écarter le voile de la réalité. Vous reconnaissez un goblin, voire même un goblin richement vêtu. Sa voix parvient jusqu'à vous, essoufflée par l'effort qu'il doit produire pour apparaître ici :

*« Aventurier(ère), ce n'est pas la première que tu me vois... nous sommes en un lieu où le temps et la réalité n'ont plus cours normalement ! Écoute et sois attentif, je n'ai que quelques secondes. Notre ennemi commun m'a emprisonné dans trois lieux différents, au sommet de trois sanctuaires qui sont autant d'épreuves pour n'importe quel brave.*

*Je sais que tu en es capable, viens me sauver de chacun de ces trois calvaires, et ensemble, nous réussirons à venir à bout du sorcier maléfique... Je crois en toi !*

*Viens... viens jusqu'à moi ! »*

La vision disparaît et la nuit éclairée reprend toute sa place !

La quête que l'on vous a confiée, cet appel au secours, sonne comme le début (ou le milieu, ou la fin) d'un long chemin... semé d'embûches ! Et tout cela vous laisse perplexe. Jamais un tel destin ne semblait devoir vous tendre les bras...

Aussi repoussez-vous bien vite cette impression de vertige, et vous baissez les yeux de cette voute (qui forme en fait une immense sphère tout autour de vous), pour découvrir que flottent dans l'éther quelques impressionnants monuments médiévaux. Des îlots perdus, dirait-on, arrachés à d'autres époques, à d'autres réalités, séparés les uns des autres, et pourtant assez proches pour qu'on puisse quasiment les atteindre de là où vous vous trouvez.

Si vous souhaitez détailler les différentes zones cachées dans cette dimension, allez au [099](#)

Sinon vous pouvez vous élaner sur des plaques en pierre devant vous, qui descendent vers une vaste esplanade, beaucoup plus bas, allez au **100**

### 078

Votre adversaire est un joueur... et vous l'êtes autant que lui.

Tout le monde sait bien qu'un joueur, il faut le prendre à son propre jeu !

En quelques pas, vous gagnez le trône et vous vous retournez, pour asseoir votre royal postérieur sur le siège qui décide de toutes les destinées. Votre arme sur les genoux, vous êtes prêts à tout... sauf à ça. Car un grand nombre d'épées jaillissent soudain du dossier, de l'assise, des accoudoirs, vous transperçant de part en part.

Dans un hurlement de douleur, votre Cristal explose à votre poignet, la réalité se déchire, se plie, s'écarte et se compresse... vous êtes aspiré dans un vide informe.

Et vous émergez au **077**

### 079

- Tu as bien fait ! murmure une voix à votre esprit.

C'est une voix... qui vous rappelle votre propre voix, peut-être jaillie du passé ou du futur.

Le Cristal est l'artefact suprême que le Sorcier Infernal cherchait à trouver en ces lieux. Un objet ancien capable d'amplifier toutes les magies, et en même temps de contrôler ces fameuses réalités qui provoquent tant de peurs et de craintes chez votre adversaire.

Alors que vous vampirisez les pouvoirs des morts-vivants, vous sentez également que ceux du Sorcier vous sont octroyés. Claudiquant, ce dernier s'avance vers vous, il supplie, affaibli, et vous vous retrouvez face à face... Il vous faut quelques instants pour comprendre l'effroyable réalité. Dans ce visage bruni, ravagé par les abus du pouvoir et de la destruction, ravagé par la surenchère de la peur de la faiblesse... ce sont vos traits que vous contemplez.

C'était VOUS le sorcier suprême !

À votre poignet, le Cristal de pouvoir disparaît sans que vous vous en rendiez compte, alors que vous devenez bien plus qu'un seul être avec le Sorcier Infernal.

Le pouvoir et la puissance pure grandissent et explosent autour de vous. Il n'y a aucune limite, vous vous sentez capable de manipuler tout ce qui existe autour de vous. Il suffit d'une pensée et tous vos rêves s'accomplissent instantanément.

Votre esprit dérive hors de la réalité, vous abreuvant de sensations, de connaissances, de possibilités infinies.

- JE SUIS... LE POUVOIR

Le temps n'a plus de sens... Plus de réalité...

Une crainte finit par submerger pourtant au milieu de votre overdose de sensation et de puissance : un objet pourrait vous détruire, et menacer votre suprématie. Le Cristal du Roi des Gobelins, au cœur de la Montagne Écarlate, vous devez impérativement vous en emparer.

Il va vous falloir rassembler des armées, vous emparer de tout le royaume Gobelins, et vous ouvrir un accès jusqu'aux salles protégées au cœur de la Montagne.

D'une pensée, vous mettez fin à vos errances mystiques et vous lancez dans votre prochaine aventure !

- Tu as fait ce qu'il fallait ! murmure une voix à votre esprit.

C'est une voix... qui vous rappelle votre propre voix, peut-être jaillie du passé ou du futur.

Alors que votre adversaire ressort fortement affaibli de son combat titanesque, vous en appelez au Cristal... car vous avez percé à jour tous les mystères de ce drame !

S'il s'agit de l'artefact suprême que le Sorcier Infernal cherchait à trouver en ces lieux, cet objet ancien est donc capable d'amplifier toutes les magies, et en même temps de contrôler ces fameuses réalités qui provoquent tant de peurs et de craintes chez votre adversaire.

En activant son pouvoir, vous vampirisez ceux du Sorcier et tous ses talents vous sont octroyés. Claudiquant, ce dernier s'avance vers vous, il supplie, affaibli, et vous vous retrouvez face à face... Il vous faut quelques instants pour comprendre l'effroyable réalité. Dans ce visage bruni, ravagé par les abus du pouvoir et de la destruction, ravagé par la surenchère de la peur et de la faiblesse... ce sont vos traits que vous contemplez.

C'était VOUS le sorcier suprême !

À votre poignet, le Cristal de pouvoir disparaît sans que vous vous en rendiez compte, alors que vous devenez bien plus qu'un seul être avec le Sorcier Infernal.

Le pouvoir et la puissance pure grandissent et explosent autour de vous. Il n'y a aucune limite, vous vous sentez capable de manipuler tout ce qui existe autour de vous. Il suffit d'une pensée et tous vos rêves s'accomplissent instantanément.

Votre esprit dérive hors de la réalité, vous abreuvant de sensations, de connaissances, de possibilités infinies.

- JE SUIS... LE POUVOIR

Le temps n'a plus de sens... Plus de réalité...

Une crainte finit par submerger pourtant au milieu de votre overdose de sensation et de puissance : un objet pourrait vous détruire, et menacer votre suprématie. Le Cristal du Roi des Gobelins, au cœur de la Montagne Écarlate, vous devez impérativement vous en emparer.

Il va vous falloir rassembler des armées, vous emparer de tout le royaume Gobelins, et vous ouvrir un accès jusqu'aux salles protégées au cœur de la Montagne.

D'une pensée, vous mettez fin à vos errances mystiques et vous lancez dans votre prochaine aventure !

Le pouvoir explose dans vos mains, vous gorgeant de puissance et de chaleur.

Vous parvenez à vous défaire des zombies qui vous entouraient, et tentez de vous relever pour affronter le sorcier maléfique.

Mais avant de pouvoir esquiver un mouvement, le sorcier se retrouve près de vous et vous saisit le bras qui tient le Cristal Magique. Une paralysie monte dans votre corps.

- Voilà, prononce-t-il, voilà l'artefact que cherchait à me cacher le roi des gobelins. Enfin, il tombe entre mes mains !

Le temps se fige, car c'est dans des instants comme celui-ci que se joue le destin de mondes entiers. Des souvenirs vous reviennent en cascade, comme si vous aviez vécu mille vies en même temps.

Si vous avez réussi à libérer un des guerriers suivants, vous pouvez l'invoquer pour vous venir en aide, rajoutez les numéros indiqués ci-dessous à ceux marqués sur les ceinturons de l'un des trois guerriers et rendez-vous au paragraphe indiqué ;

Cervantès, le roi des Pirates, rajoutez **123**

Drakar, le colosse aux six bras, rajoutez **99**

Unoeil, le géant borgne, rajoutez **166**

Sinon tentez de porter un bon coup de poignard au sorcier, pour voir s'il résiste un peu au métal, allez au **087**

## 082

FAITES ATTENTION A CETTE SENSATION DE GRISEMENT ET DE POUVOIR INFINI, IL N'Y A RIEN DE PLUS TRAITE, ET DE PLUS PERTURBANT... CELA FAIT PARTIE DE CES SENTIMENTS PUISSANTS QUI BOULEVERSENT L'AME ET LE CŒUR, ET FONT PERDRE TOUTE NOTION DE REALITE !

Vous avez ainsi bien du mal à réintégrer votre propre corps, à comprendre où vous vous trouvez et ce que vous étiez en train de faire, à appréhender le fait que vous vous apprêtez à contrôler tout ce qui existe sur terre...

Le Grand Maître des Gobelins se trouve là, tout proche, et il gesticule comme un fou, en vous adressant ses encouragements endiablés. Vous vous rendez compte que vous maintenez le Sorcier Suprême sous la menace de votre arme, et les mots qu'il vous adresse parviennent à peine à votre esprit :

- Les dimensions sont sur le point d'être brisées, vous implore-t-il. Transmettez-moi votre relique avant qu'il ne soit trop tard ! Ou alors nos mondes seront perdues... à jamais !

Le pauvre être implore les bras tendus, il sait que vous possédez l'artefact de cristal qui absorbe toute magie et toute réalité... Si vous lui laissez la moindre chance, il accaparera un pouvoir dépassant toute imagination. Vous ne pouvez savoir quel coup tordu il dispose encore dans sa manche. On ne peut se fier à un tel être, tous les affrontements que vous avez mené contre lui, tous les crimes dont vous avez été témoins, sont du fait de cette unique créature démoniaque !

Allez-vous fermer les yeux et abattre votre arme sur votre ennemi infernal, il suffit d'être courageux encore quelques instants et tout sera enfin fini, au **090**

Sinon, vous avez accumulé énormément d'énergies magiques dans le Cristal, cette puissance devrait vous permettre d'annihiler toute capacité chez le Sorcier Suprême, il redeviendrait ainsi un « homme normal », si vous faites ce choix c'est au **094**

Ou, tout en le gardant sous la menace de votre arme, vous pouvez vous baisser pour apposer le Cristal et voler toute sa magie pervertie, au risque vous perdre en même temps sous l'afflux de puissance, préférez le **086**

Certes, le choix est injuste et douloureux, mais lorsque le vin est tiré, il faut le boire jusqu'à la lie, quoi qu'il en coûte !

## 083

Le pouvoir explose dans vos mains, vous gorgeant de puissance et de chaleur.

Vous parvenez à vous défaire des zombies qui vous entouraient, et tentez de transpercer le sorcier maléfique de votre lame de lumière.

Mais à l'art du combat magique, vous êtes un apprenti, ce qui est loin d'être le cas de votre adversaire. Et ce dernier évite facilement votre attaque. Le sorcier se retrouve assez près pour saisir le bras qui tient le Cristal Magique. Une paralysie monte dans votre corps.

- Voilà, prononce-t-il, voilà l'artefact que cherchait à me cacher le roi des gobelins. Enfin, il tombe entre mes mains !

Le temps se fige, car c'est dans des instants comme celui-ci que se joue le destin de mondes entiers. Des souvenirs vous reviennent en cascade, comme si vous aviez vécu mille vies en même temps.

Si vous avez réussi à libérer un des guerriers suivants, vous pouvez l'invoquer pour vous venir en aide, rajoutez les numéros indiqués ci-dessous à ceux marqués sur les ceinturons de l'un des trois guerriers et rendez-vous au paragraphe indiqué :

Cervantès, le roi des Pirates, rajoutez **123**

Drakar, le colosse aux 6 bras, rajoutez **99**

Noeil, le géant borgne, rajoutez **166**

Sinon tentez de porter un bon coup de poignard au sorcier, pour voir s'il résiste un peu au métal, allez au **087**

## 084

Effectivement, la bergère est assise à l'entrée de cette nouvelle salle, au troisième étage de la tour. Sur un tabouret, la pauvre femme pleure, en tenant dans ses bras un mignon petit agneau.

Autour de vous, la salle qui a semblé un instant être tout autre (allez savoir quoi ?), est devenue une forêt aux énormes troncs nouveaux, larges comme plusieurs hommes, hauts de trente mètres au moins. L'atmosphère est sombre et menaçante sous ces futaies.

D'un coup d'œil, vous saisissez à peu près l'ambiance et les problèmes qui vont se poser à vous : au centre d'un petit étang, un agneau bêle en appelant sa maîtresse, alors qu'un loup affamé tourne autour (c'est toujours affamé les loups, allez savoir pourquoi), hésitant à se jeter à l'eau pour aller le gober. Essayez de le sauver au **088**

Sur un rebord rocheux, dont l'accès étroit a permis à un autre agneau de grimper se mettre à l'abri, un deuxième petit mouton appelle désespérément à l'aide, alors qu'un ours imposant s'est dressé sur ses deux pattes arrière, et tente de le faire tomber en lançant ses griffes le plus haut possible. Le sauver au **089**

Un troisième bêlement provient d'en mince écart entre deux arbres immenses, et devant lequel s'acharne un duo de renard. Pour lui venir en aide, ce sera au **091**

Enfin, vous apercevez au loin entre les arbres toujours, une porte dans un tronc, qui semble être la sortie, toute trouvée. Partir par là au plus vite, ce sera au **093**

Si vous êtes équipé d'une arme de jet (avec assez de munitions), vous pouvez essayer de faire fuir les prédateurs, au **092**

## 085

Vous vous dépêchez vers les deux renards. Malins et agiles, ces bêtes-là, l'un d'eux tend sa patte entre les deux arbres, s'acharne pour essayer de passer dans le trou fort mince pour choper le pauvre agneau effrayé.

À votre approche, l'autre animal tente de vous ralentir, tassé au sol, éructant à votre rencontre. Mais la menace de vos armes le met en fuite, tout comme son congénère, quelques instants plus tard.

Vous vous retournez pour chercher qui sauver à présent. Et vous rendre compte que vous avez perdu trop de temps : le dernier agneau se fait emporter par son prédateur, la bête disparaît entre les hauts arbres avec son repas...

La salle redevient peu à peu normale. **Vous notez un (petit) Échec !!!**

Vous empruntez les escaliers et montez au **282**

**086**

Avec une profonde pitié, vous vous agenouillez devant votre adversaire maudit et imposez le cristal sur son corps décharné et brûlant de fièvre.

- NON ! éructe-t-il. Les barrières entre les mondes vont tomber, nous sommes perdus... maudits à jamais !

Le Cristal à votre poing luit en absorbant les dernières forces magiques de celui qui fut votre ennemi maudit à jamais. Vous percevez alors les profondes vérités cachées derrière le discours délirant du pauvre homme (qui fit des milliers de victimes dans sa quête insensée de pouvoir).

Car autour de vous, les réalités sont en train de se rompre et de disparaître. Et vous contemplez devant vos yeux ébahis mille univers et mille dimensions, tous en même temps apparents, et au centre de toutes ces superpositions de réalités, voici que se présente à vous le MAÎTRE DU MAELSTRÖM, une gigantesque spirale d'énergies vivantes, affamée de contrôler ces mondes. Une voix d'au-delà la compréhension parle tout à coup à votre âme et cherche à s'imprimer en vous :

- TU SERAS MON NOUVEAU SERVITEUR. SOUS MON COMMANDEMENT, TU CONTRÔLERAS TON MONDE EN MON NOM !

Vous vous relevez face à l'entité spatiale la plus affreuse qu'il se puisse exister :

- JAMAIS ! lancez-vous. Je n'ai pas lutté autant pour laisser un nouveau tyran prendre pied dans ce royaume. Nous avons combattu pour que revienne la paix, et je continuerais ce combat, quoi qu'il en coûte !

- SOIT ALORS... JE TROUVERAI D'AUTRES SERVITEURS PARMIS TES SEMBLABLES !

Le MAÎTRE DU MAELSTRÖM lance alors tous ses pouvoirs cosmiques pour vous réduire en poussière. Deux choix s'offre à vous, vous réveiller de ce cauchemar... ou combattre :

### MAÎTRE DU MAELSTRÖM

Adversaire ULTIME	Vivacité	Résistance	Dégâts	Dégâts Bouclier	Armure ou Bouclier
MAÎTRE DU MAELSTRÖM	18	50 000	- 4 000	//	//

Vous devriez être complètement démuni face à un tel adversaire et pourtant... le Cristal et son Étoile magique luisent de puissance pure. Les éléments qu'ils ont absorbés ont complété un schéma complexe et millénaire qui porte leurs capacités au plus haut point.

Voici votre équipement pour ce combat galactique :

Nom de l'Arme	Force	Vivacité	Dégâts	Dégâts Bouclier
<b>ÉTOILE DE CRISTAL</b>	//	//	- 5 000	//
<b>Vous confère + 15 en VIVACITÉ</b> <b>Accorde un BOUCLIER protecteur de 30 000 en Résistance</b>				

#### AIDE DU CONSEIL DES MAGES

À chaque attaque du MAELSTRÖM qui vous touche, les MAGES vont essayer de la dévier.

Lancez un dé 20, et sur un 15 ou plus, l'attaque est déviée.

Cet effet ne peut être bénéfique qu'à 3 reprises seulement.

Votre **Relique** vous a transformé en quelques instants en un **Chevalier Sacré**, ou peut-être en un **Ange Divin**, en tout cas un de ces combattants bénis par les Dieux que l'on retrouve dans certains récits sacrés, et qui affrontent les plus grandes menaces qui aient jamais existé pour leur civilisation et leur monde.

Le combat commence et vous devez impérativement en sortir vainqueur.

Si vous gagnez, rendez-vous au **400**

087

Un portail s'ouvre dans le dos du sorcier infernal et surgit le Grand Maître des Gobelins. Si sa puissance n'est pas au niveau de celui du Sorcier Suprême, il peut profiter de sa faiblesse pour le terrasser.

Le Grand Maître des Gobelins écarte les bras, puis les rassemble et jaillit un trait de lumière violacée qui percute votre adversaire. Ce dernier rugit de douleur, et se tourne avec difficulté face à ce nouvel opposant. Et de l'un de ses bâtons, il tente de contrer l'attaque du Grand Maître.

Profitant de cet instant de distraction, vous frappez le sorcier, qui parvient pourtant à éviter l'attaque, car vous ne touchez que le vide. Mais cela vous permet de vous échapper à sa mainmise. Vous dégainez votre arme pour attaquer votre ennemi infernal. Ce dernier darde un unique œil vers vous, et semble se dédoubler.

Vous attaquez son doppelgänger, à double bâtons :

DOPPELGÄNGER DU SORCIER SUPRÊME

Adversaire	Vivacité	Résistance	Dégâts	Dégâts Bouclier	Armure ou Bouclier
<b>Dopplegänger du Sorcier Suprême</b>	7	20	-3	-2	8

**À chaque attaque réussie, le sorcier peut cracher une décharge magique : lancez 1d6 20, sur 15+ le sorcier vous inflige -4 dégâts**

Si vous parvenez à le vaincre, rendez-vous au **082**

**088**

Un Loup, ça n'aime vraiment pas l'eau... mais la faim peut lui donner des ailes, ou le pousser à tenter de bondir le plus loin possible, pour se raccrocher au petit îlot d'où l'agneau appelle sa maîtresse !

Vous foncez droit sur le puissant loup, qui doit vous arriver au moins jusqu'à la taille. C'est une bête comme on n'aime pas en croiser ! Donc votre coup se doit d'être fatal du premier coup, vous l'abattez entre le cou et l'épaule, là où la blessure ne pardonnera pas. La bête vous perçoit trop tard, et tente d'esquiver, mais vous vous y attendez et vous détournez le coup pour frapper comme vous l'aviez prévu.

La première blessure jette l'animal au sol, la seconde l'achève aussitôt.

Vous vous retournez vers les deux agneaux qui restent. Si vous souhaitez aller aider celui qui est menacé par les renards, rendez-vous au **085**

Si vous vous orientez vers l'ours, lisez simplement ci-dessous.

...

Il n'y a pas un instant à perdre, l'une des pattes de l'ours a failli faucher la pauvre boule de coton blanche qui glapit de terreur sur son promontoire.

Vous dégainez votre poignard et le lancez sur l'ours pour détourner son attention. La lame s'enfonce profondément derrière son épaule, lui coupant l'envie d'utiliser une de ses pattes griffues.

Vous vous approchez en menaçant, en hurlant pour l'effrayer, en vous demandant pourquoi vous faites tout ça ? L'animal mesure deux mètres de haut, sa fourrure et son gras le protègent des coups. Mais vous espérez que la menace que vous représentez allait le faire renoncer.

Au contraire, il fonce sur vous :

#### Ours

Adversaire	Vivacité	Résistance	Dégâts	Dégâts Bouclier	Armure ou Bouclier
<b>Ours</b>	4	10	-2	-2	0

Si vous parvenez à faire tomber le puissant animal à 5 de Résistance ou moins, il tourne les talons et s'enfuit. Vous ramassez par terre votre poignard, arraché pendant le combat et allez effrayer les renards.

Ces derniers tentent de se faufiler par le trou étroit, mais ils se gênent en faisant ça !  
 En vous voyant approcher, un premier tente de vous ralentir, tassé au sol, éructant vers vous. Mais la menace de vos armes le met en fuite, tout comme son congénère.

La salle redevient peu à peu à la normale. Pas de remerciement de la petite crémière, seulement la satisfaction du devoir accompli ! Et c'est déjà ça !

Vous empruntez les escaliers et montez au **282**

### 089

Un Loup, ça n'aime vraiment pas l'eau... aussi courez-vous plutôt d'abord vers l'ours !  
 Il n'y a pas un instant à perdre, l'une des pattes du plantigrade a failli faucher la pauvre boule de coton blanche qui glapit de terreur sur son promontoire.

Vous dégainez votre poignard et le lancez sur l'ours pour détourner son attention. La lame s'enfonce profondément derrière son épaule, lui coupant l'envie d'utiliser une de ses pattes griffues.

Vous vous approchez en menaçant, en hurlant pour l'effrayer, en vous demandant pourquoi vous faites tout ça ?! L'animal mesure deux mètres de haut, sa fourrure et son gras le protègent des coups. Mais vous espérez que la menace que vous représentez allait le faire renoncer.

Bien au contraire, il fonce sur vous :

#### OURS

Adversaire	Vivacité	Résistance	Dégâts	Dégâts Bouclier	Armure ou Bouclier
Ours	4	10	-2	-2	0

Si vous parvenez à faire tomber le puissant animal à 5 de Résistance ou moins, il tourne les talons et s'enfuit. Vous ramassez par terre votre poignard, arraché pendant le combat.

Vous vous retournez vers les deux agneaux qui restent. Si vous souhaitez aller aider celui qui est menacé par les renards, rendez-vous au **85**

Si vous vous orientez vers le loup, lisez simplement ci-dessous.

...

La faim peut donner des ailes à un loup, ou le pousser à tenter de bondir le plus loin possible, pour se raccrocher au petit ilot où l'agneau appelle sa maitresse !

Vous foncez droit sur le puissant loup, qui doit vous arriver au moins jusqu'à la taille. C'est une bête comme on n'aime pas en croiser ! Donc votre coup se doit d'être fatal du premier coup. Vous vous concentrez sur la zone entre le cou et l'épaule, là où la blessure ne pardonnera pas. La bête vous perçoit trop tard, et tente d'esquiver, mais vous vous y attendez et frappez comme vous l'aviez prévu.

Le premier coup jette l'animal au sol, le second l'achève aussitôt, pour votre plus grand soulagement.

Vous vous retournez en dernier vers les deux renards. Ces derniers tentent de se faufiler par le trou étroit, mais ils se gênent en faisant ça !

En vous voyant approcher, un premier tente de vous ralentir, tassé au sol, éructant à votre rencontre. Mais la menace de vos armes le met en fuite, tout comme son congénère.

La salle redevient peu à peu à la normale. Pas de remerciement de la petite crémière, seulement la satisfaction du devoir accompli ! Et c'est déjà ça !

Vous empruntez les escaliers et montez au 282

090

Un grand cri vous glace le sang et fait couler des larmes sur vos joues. Une main forte vous saisit et vous tire à elle :

- NON ! Les barrières entre les mondes vont tomber, nous sommes perdus... maudits à jamais !

Le sorcier pose sa main sur votre bras, essayant encore de saisir le cristal et son étoile magique. Vous écartez la main et voyez les traces de sang sur la relique... qui se brise soudain, à votre plus grande surprise. Dans un battement de cœur, vous percevez tout ce que vous perdez lorsque le cristal éclate en morceaux et tombe au sol. C'était l'unique secours auquel vous pouviez vous rattacher ?!

Un vent violent vous secoue. La voix du Grand Maître des Gobelins hoquète et pleure.

Car autour de vous, les réalités sont en train de se rompre et de disparaître. Et vous contemplez devant vous mille univers et mille dimensions, toutes en même temps ouvertes, et au centre de toutes ces superpositions de réalités, voici que se présente à vous le MAÎTRE DU MAELSTRÖM, une gigantesque spirale d'énergies vivantes, affamée de contrôler tous ces mondes.

Une voix d'au-delà la compréhension des êtres communs parle tout à coup à votre âme et s'imprime en vous :

- TU SERAS MON NOUVEAU SERVITEUR, REÇOIS CES POUVOIRS ET CONTRÔLE TON MONDE POUR MOI.

Une puissance incommensurable monte en vous et vous submerge. Vous perdez tout esprit critique et discernement.

- RELÈVE-TOI SORCIER SUPRÊME, ET REPRENDS LA CONQUÊTE DE CE MONDE POUR MOI ! NUL JAMAIS NE POURRA TE VAINCRE DÉSORMAIS !

091

Vous vous dépêchez vers les deux renards. Malins et agiles, ces bêtes-là, l'un d'eux tend sa patte entre les deux arbres, s'acharne pour essayer de passer dans le trou fort mince pour saisir le pauvre agneau effrayé.

À votre approche, l'autre animal tente de vous ralentir, tassé au sol, éructant à votre rencontre. Mais la menace de vos armes le met en fuite, tout comme son congénère quelques instants plus tard.

Vous vous retournez pour chercher qui sauver à présent, et découvrez que le loup est parvenu à bondir à l'eau et à accoster de l'autre côté de la mare ; quant à l'ours, il a enfin saisi la boule de coton dans une de ses pattes, la jetant au bas du promontoire. Il n'y a plus rien à sauver, et vous voyez les deux animaux partir chacun de son côté avec son repas... et disparaître entre les hauts arbres.

La salle redevient peu à peu à la normale. **Vous notez un Échec !!!**

Il ne vous reste plus qu'à emprunter les escaliers et monter au 282

092

Il n'y a pas de temps pour réfléchir dans ces cas-là. Vous dégainez votre arme, et décochez des projectiles vers le loup, les renards dans le fond et le puissant ours.

Faites un test de Vivacité pour voir si vous touchez, lancez un dé 20 à chaque fois et rajoutez votre caractéristique de Vivacité, pour obtenir le résultat indiqué :

Pour le loup, 16 ou +

Pour l'ours, 14 ou +

Pour l'un des renards, 18 ou +

Pour peu que vous ayez réussi ces tirs :

...

Bien que blessé, le loup s'élançait à la nage dans la mare. L'ours quant à lui se riant complètement de votre tentative, et il parvient à attraper enfin l'agneau sur sa corniche étroite. L'un des renards fuit si vous avez réussi votre tir, mais l'autre a fini par se faufiler dans l'espace étroit et il attrape enfin sa proie.

Vous hésitez à vous élançer pour aider les pauvres bêtes. Alors que la crémière fond encore plus en larme derrière vous. Il fallait essayer... le monde sauvage est impitoyable parfois. **Notez-vous un Échec !!!!**

La pièce retrouve peu à peu sa fonction première et vous rejoignez les escaliers pour monter au **282**

### 093

En vous faufilant ni vu ni connu entre ours, loup et renards, vous franchissez rapidement la plus grande partie de la salle. Les bêlements deviennent presque des cris derrière vous, alors que les bêtes sauvages arrivent à leur fin ?!

Vous parvenez enfin à la porte, qui en s'ouvrant révèle un escalier qui monte au **282**

**Notez que vous avez un Échec !!!!**

Ça ne doit pas être le premier, j'imagine !

### 094

Un grand cri vous glace le sang lorsque la magie du Cristal enflamme la pauvre silhouette au sol, en la faisant se convulser devant vous.

Parmi des floppées de propos incohérents vous parvenez à comprendre quelques bribes :

- NON ! ... Les barrières entre... les mondes vont tomber... sommes perdus... maudits... à jamais !

Le sorcier se redresse soudain et empoigne votre bras, essayant encore de saisir le Cristal et son étoile magique. Vous écarterez la main de dégoût et voyez les traces de brûlure sur la relique... Cette dernière se brise soudain, à votre plus grande surprise ! Dans un battement de cœur, vous percevez tout ce que vous perdez lorsque le cristal éclate en morceaux et tombe au sol. C'était l'unique secours auquel vous pouviez vous rattacher. Un vent violent vous secoue.

La voix du Grand Maître des Gobelins hoquète et pleure.

Car autour de vous, les réalités sont en train de se rompre et de disparaître. Et vous contemplez effaré mille univers et mille dimensions, toutes en même temps ouvertes, et au centre de toutes ces superpositions de réalités, voici que se présente à vous le MAÎTRE

DU MAELSTRÖM, une gigantesque spirale d'énergies vivantes, affamée de contrôle des mondes.

Une voix d'au-delà la compréhension des êtres communs parle tout à coup à votre âme et s'imprime en vous :

- TU SERAS MON NOUVEAU SERVITEUR, REÇOIS CES POUVOIRS ET CONTRÔLE TON MONDE POUR MOI.

Une puissance incommensurable monte en vous et vous submerge. Vous perdez tout sens commun et discernement.

- RELÈVE-TOI SORCIER SUPRÊME, ET REPRENDS LA CONQUÊTE DE CE MONDE POUR MOI ! NUL JAMAIS NE POURRA TE VAINCRE DÉSORMAIS !

095

Bien que les récents combats vous aient épuisé, vos efforts et votre musculature vous permettent de vous hisser sur l'impressionnant rapace en plein vol à travers la salle, tout aussi prodigieusement vaste. En vous efforçant de ne pas lâcher prise, votre arme toujours en main, vous frappez le corps puissant du volatile infernal, sous les encouragements effrayants d'un Gobelin déchaîné.

La bestiole hurle de surprise, et vous enchaînez les coups, à son thorax, vers son cou.

Vous ne savez plus si vous montez ou descendez... Le sol et le plafond changent de place à chaque seconde, alors que l'Aigle se secoue dans tous les sens, en cherchant à vous éjecter. Ses grandes ailes frappent juste au-dessus de votre tête.

Bientôt le nid se rapproche, et vous sautez au sol, au moment où votre imposant adversaire s'y pose, pour reprendre des forces... se maintenir à quelque chose. Peut-être vaincu déjà par tant de coups déloyaux !

Le combat peut reprendre :

#### GRAND AIGLE MALFAISANT BLESSÉ

Adversaire	Vivacité	Résistance	Dégâts	Dégâts Bouclier	Armure ou Bouclier
Grand aigle malfaissant blessé	5	12	-2	-1	0

Si vous parvenez à triompher, rendez-vous au **200**

096

Votre tir touche en plein cœur de la pomme... et après un instant de flottement, la paroi que vous visiez semble se mettre à briller. Vous faites le tour du temple rapidement, appuyez votre main contre la paroi à présent translucide, et vous passez à travers. Malgré l'incongruité de la situation vous osez franchir ce mur, et vous retrouvez dans le temple...

En approchant d'un arbre fruitier, la tentation est trop forte. Vous tendez la main pour saisir une pomme. Néanmoins vous parvenez à suspendre ce geste au dernier moment. Tous les contes que vous connaissez vous déconseillent ce genre de geste !

Vous gagnez plutôt l'autel au centre de la pièce et saisissez une arme flamboyante, L'ARC INFAILLIBLE DE DIANE :

Nom de l'Arme	Force	Vivacité	Dégâts	Dégâts Bouclier
L'arc Infaillible de Diane	5	5	-4	-2

**Vous pouvez effectuer un tir gratuit à chaque début de combat**

Notez cette arme dans votre équipement (il n'occupe aucun emplacement).

En repartant, vous vous arrêtez à nouveau devant la même pomme ! Elle semble tellement savoureuse que vous ne pouvez vous empêcher de la saisir cette fois.

Aussitôt, l'ensemble du temple tombe en ruine, les arbres se dessèchent, les eaux se tarissent, l'herbe se fane et noircit. Dans votre main, la pomme tombe en poussière.

La porte par laquelle vous êtes entré demeure ouverte.

Quel gâchis ! Un si bel endroit... Vous quittez les lieux avec un grand regret. Néanmoins votre nouvelle arme sera très utile (si vous parvenez à l'utiliser, bien sûr ! Si ce n'est pas le cas à présent, probablement plus tard !)

Allons, il serait peut-être temps de gagner les sommets :

Il y a comme une dense forêt de plantes sur votre gauche, qui condamne l'accès à une grande partie du mur, avec au-dessus des sortes de plateforme qui s'égrènent dans les hauteurs, si vous voulez commencer par-là, allez au **182**

Sinon, en repoussant les limites de votre perception, il vous semble qu'une structure vide, composée de tubes, un peu comme une tour, dépasse au-dessus des plus hautes plantes, au **189**

097

Quelques instants plus tard, l'énorme LARVE déboule à votre poursuite, glissant sur ses sécrétions visqueuses. Vous activez le mécanisme, et la porte se referme en claquant avec force ! (Vous comprenez que ce devait être un mécanisme pour empêcher les inondations des galeries). La bête hurle, frappée violemment. Les portes luttent pour se refermer, empêchées par la force et la résistance à toute épreuve du monstre.

Vous relevez le levier... et les portes reviennent à leur place. Et vous le rabaissez à nouveau, provoquant une nouvelle frappe sur votre adversaire !

Cette fois, la LARVE semble bien plus affaiblie. Derrière vous, vous entendez que les galeries sont en train d'être inondées. Sans éprouver de pitié, vous assénez une dernière frappe sur la créature innommable ! Puis rouvrez les portes pour bondir vers lui... non pour l'attaquer, mais pour passer entre sa masse énorme et le mur, avant de vous faufiler dans son dos !

De l'eau jaillit derrière vous ! Vous courez, frôlez le monstre, qui tente de vous écraser. Faites un jet de Force pour passer sans être blessé, lancez un dé 20, rajoutez votre Force, si vous obtenez 18 ou plus, vous glissez contre la bête sans dommage, sinon vous subissez une blessure légère.

L'eau explose autour de vous, mais la galerie est bloquée par l'énorme créature. Vous parvenez à la repousser assez pour passer, ses mucosités vous aident en fait... Et vous ressortez du côté de sa queue, vous êtes parvenu à la contourner. Vous repartez en courant. L'eau vous poursuit, mais moins véhémement que ce que vous auriez craint.

Laissé dans une course folle, vous atteignez l'endroit du combat tout à l'heure. Une lumière blanche brille toujours sur la droite, dans une galerie après un virage. Vous débouchez là-bas, face à un portail...

- Ça y est... c'est fini, pensez-vous.

Et pressé par l'eau qui envahit la galerie, vous franchissez le portail...

...

L'immense bâtiment où vous vous trouvez bascule dans une sorte de transparence, qui vous permet de détailler les parois, les salles derrière, les tuyaux, les systèmes mécaniques impressionnants... et vous êtes projeté vers les hauteurs de l'incroyable structure.

Il vous semble monter sur des dizaines de mètres (peut-être plus ?), lorsque l'ascension cesse enfin ; et vous reprenez pied dans une immense zone, qui semble occuper tout le haut du bâtiment, sur des hauteurs affolantes. Avec néanmoins un toit au sommet, tout là-haut !

Se trouvent là des plantes, des arbres, parfois des serres aux parois transparentes, qui occupent toute la partie basse. On croirait se trouver dans un jardin artificiel comme on raconte qu'il s'en trouve dans les palais les plus riches ou les tours des mages.

Vous regardez derrière vous, pour vous rendre compte que vous avez comme émergé d'un tube énorme, dans lequel un être humain pourrait entrer facilement. Vous tendez le bras vers cette construction étrange, curieux d'en savoir plus, mais une porte se referme devant vous : pas de retour possible, donc !

Le calme retombe sur vous, vous laissant respirer enfin un peu, quasiment votre unique moment de répit depuis le début de cette aventure !

Vos vêtements sont trempés, aussi décidez-vous d'allumer un feu pour les sécher. C'est le bon moment pour prendre un repas, et vous désaltérer.

Tout semble paisible en ces lieux. Et vous êtes quasiment rendu au sommet. Il ne vous reste semble-t-il qu'une dernière étape à franchir. Certes vous auriez apprécié ressortir là-haut, mais la progression n'est pas négligeable déjà.

Des parfums de fleurs envoutants viennent bientôt vous chatouiller le nez. À de nombreux détails : des fontaines, des ponts, des jardins suspendus dans les hauteurs, vous avez l'intuition que l'endroit a pu être un jour d'une grande beauté !

Si vous souhaitez vous étendre pour vous reposer avant de continuer l'aventure, allongez-vous au **172** ça vous fera le plus grand bien !

Si l'impatience vous gagne, vous vous rhabillez et partez à la découverte des lieux les plus proches, la balade commence au **179**

**098**

Vous faites la sole meunière, cramponné à la fois à votre corde et aux pièces métalliques qui sont fixées à la paroi... L'eau vous fouette et vous soulève, elle est d'une telle violence qu'elle arrache l'un de vos bras à son accroche. Vos doigts glissent, et vous êtes d'un coup emporté dans le vide et l'espace, comme un huluberlu qui n'a rien à faire là.

En hurlant, vous voyez l'immense bâtiment s'éloigner, puis s'élever de plus en plus au-dessus de vous. Dans la paroi qui vous fait face, outre une grande ouverture au bas d'une échelle, un œil immense vous fixe, puis cligne de son unique paupière.

La réalité autour de vous se distord alors, se brouille, se voile et vous emporte...

Vous émergez en pleine panique au 166

099

Un château, tout d'abord, trône sur votre gauche.

Sur une assise rocheuse qui ne repose sur rien s'élèvent des remparts épais, percés d'ouvertures, quelques pans de mur écroulés par endroits, et à travers lesquels échouent quelques salles, indistinctes vues d'ici.

D'autres édifices anciens gravitent non loin. Au centre s'accumule à présent tout un réseau de d'égouts, particulièrement glauques, desquelles on doit pouvoir s'échapper pour peu qu'on gagne la partie haute de l'édifice, qui semble plus saine, mais dont on ne distingue rien, tant elle est haute.

Sur la droite, se trouve un autre zone, tout en longueur sur de très vastes distances, et dont on ne distingue pas vraiment ce qu'elles cachent. On les croirait plongées dans le brouillard. Encore plus à droite, dans une arène colossale, striée de minces fissures (et dont la partie droite a disparu, laissant le sable du sol s'écouler lentement dans le vide) couve des bruits de combats et de colère, alors qu'une forme y semble dissimulée. Derrière un voile sombre.

Entre les bâtiments, toujours posés dans le vide, des escaliers et des successions de dalles à l'air libre forment un ensemble de spirales labyrinthiques et de petits temples. Le tout s'entrecroise, passant les unes par-dessus ou par-dessous les autres... dans un capharnaüm indiscernable.

Quelques lumières blanches brillent plus fortes que le reste, en quelques lieux de chacun des immenses bâtiments, souvent au plus haut, comme hors d'atteinte, on dirait des portes magiques. Des portails ? Peut-être une chance d'échapper à cet endroit ?

Allons, il est temps d'aller explorer ces ruines et de trouver un moyen de vous en échapper. Rendez-vous au 100

100

En deux pas, vous parvenez au bout de la plaque rocheuse. D'autres, identiques, vous attendent un peu plus bas, agités d'un léger mouvement de balancement de droite à gauche. Et autour de vous l'absence. Impressionnante. Effrayante. Vous n'osez imaginer quelle chute se serait de passer à côté d'une de ces marches et de chuter sans fin dans ces profondeurs.

Il est heureux que vous ne soyez pas un héros, ou une héroïne, de pacotille. Vous bondissez sur la plaque en-dessous, et vous réceptionnez parfaitement. Pendant le saut, l'impression a été très étrange, un peu comme si vous aviez été supporté, ou même simplement porté. Drôle de sensation. En tout cas, l'assise est solide sous vos pieds, comme un sol « normal » au fond. Vous continuez donc à descendre, sur près d'une dizaine de plaques semblables, et vous vous rapprochez de la grande esplanade aperçue plus tôt.

L'aisance et la maîtrise de vos sauts vous rassurent, et en quelques minutes vous parvenez à votre première destination.

Quel est donc ce lieu ? Vous faites le tour de l'esplanade, détaillez encore une fois les bâtiments qui vous surplombent. L'endroit paraît hors du temps, hors de la réalité. Empli de mystères et de dangers... mais également d'un immense abandon. Une intuition vous dicte que ce pourrait être l'œuvre d'un magicien fou. Peut-être une prison... Peut-être une expérience ratée... Allez savoir avec des mégalomanes infernaux comme les sorciers ?!

Il n'y a pas moyen ici de rejoindre les bâtiments à proximité. Seuls les espèces d'égouts seraient peut-être à portée.

Que voulez-vous faire ?

Examiner la possibilité de rejoindre les égouts, allez au **101**

Refaire un tour de l'esplanade à la recherche d'un élément qui vous aurait échappé, allez au **102**

### 101

Vous approchez du bord de l'esplanade, et contemplez l'immense bâtiment dont le bas est occupé par des égouts. À travers des éboulements dans les murs, on distingue de la vase, des tuyaux rouillés avec de l'eau qui s'écoule et chute dans le vide. Des échelles rouillées. Des reflets verdâtres, presque fluorescents.

Ces égouts descendent en fait bien en-dessous de votre position. Quelques effondrements dans les murs ne se trouvent qu'à sept ou huit mètres de votre position. Il semble que l'esplanade par moment se rapproche un peu de ces « ouvertures ».

Vous vous remémorez l'impression d'avoir été supporté dans l'air pendant vos sauts, en descendant jusqu'ici. Peut-être... mais c'est totalement fou... peut-être il y a-t-il un moyen de bondir de là où vous vous trouvez, et d'atteindre ces ouvertures.

Vous vous tournez un instant vers les autres impressionnants bâtiments. Ces derniers sont clairement trop éloignés. Seul celui-ci pourrait être atteignable : il semble flotter à portée de mains. Quel coup de folie se serait !

Voulez-vous essayer de bondir vers le bâtiment des égouts, rendez-vous au **103**

Sinon vous repartez inspecter une nouvelle fois l'esplanade au **102**

### 102

Un élément inattendu figure à présent au centre de l'esplanade. Il s'agit d'une sorte d'autel en pierre, sur lequel repose une grande dalle fine en pierre également :

- Tu n'étais pas là, toi, tout à l'heure !

Vous inspectez la dalle. Vous inspectez l'autel. À la recherche d'un indice, d'une information particulière. Il n'y a rien d'autre, pas d'inscription, pas de... d'aide quoi !

Souhaitez-vous faire le tour à nouveau de l'esplanade, et peut-être sinon remonter jusqu'au point d'entrée dans cet univers étrange, allez au **106**

Essayer peut-être d'endommager la dalle fine, allez au **107**

### 103

Vous êtes-vous déjà dit que c'était de la folie ?

Oui ? Bon.. donc y a plus qu'à alors ! Vous reculez de trois bons mètres. Puis finalement reculez encore de deux de plus. Le haut de l'ouverture que vous visez disparaît presque derrière le rebord de l'esplanade. Vous vous concentrez pour percevoir les infimes déplacements de la structure, car par moment elle se rapproche sensiblement de votre but.

- En pleine lucarne ! pensez-vous (même si ça ne veut rien dire, ça semble opportun !).

Il est encore temps de renoncer à cette imbécilité, en retournant au **102**

Vous vous voyez déjà bondir, vous rapprocher de votre destination, et chuter inexorablement dans le vide infini. Combien de temps durerait la chute ? Combien de temps ensuite pour rendre l'âme dans d'horribles souffrances ?

Vous avez remis vos armes dans leurs fourreaux, mains libres pour vous accrocher à la moindre prise... et alors qu'un léger mouvement de balancier rapproche la plaque de roches du bâtiment à rejoindre, vous vous élancez de toutes vos forces. Vous accélérez, bondissez en y mettant toutes vos forces. La paroi creusée de plusieurs éboulements vous fait face tout entière. Elle paraît si proche et si lointaine alors que tout autour de vous semble se figer dans un ralenti effrayant.

Il est temps peut-être de faire un test de Vivacité, non ?

Lancez un Dé 20 et rajoutez à ce chiffre votre Vivacité.

Si votre résultat dépasse 18, rendez-vous au **104**

Sinon rendez-vous au **105**

## 104

Vous parvenez d'un coup à vous raccrocher au plus haut du muret écroulé, parmi des briques branlantes, qui menacent de céder. De peur de chuter, vous vous hissez en catastrophe et roulez à l'intérieur du bâtiment, assailli par une forte odeur d'humidité et de pourriture. Les murs suintent d'eau, l'odeur est infame, elle prend à la gorge et au nez.

Votre premier réflexe consiste à relever un foulard devant votre nez et votre bouche, pour éviter d'être incommodé par les odeurs. Puis vous examinez l'endroit, le temps que vos yeux s'habituent à cet environnement plus sombre, malgré la lumière qui entre derrière vous.

À deux mètres, un court d'eau jaunâtre s'écoule tranquillement dans les égouts, et disparaît par une grille rouillée, dans laquelle une ouverture laisserait la place de passer pour une carrure humaine à peu près standard.

Sinon vous apercevez une échelle abimée qui grimpe jusqu'à une pièce supérieure.

Et enfin, une grande pente, derrière une alcôve descend encore plus profondément.

Si votre Taille/Stature ne dépasse pas 1 mètre 80 ou 70 kilos, vous pouvez vous faufiler par le trou dans la grille et suivre le cours d'eau insalubre au **108**

Les deux autres choix restants vous obligent soit à monter à l'échelle au **109**, soit à descendre vers l'obscurité au **110**

## 105

Le saut ne sera pas assez long ! C'était absolument stupide de tenter un truc pareil !

Vous poussez un cri de rage, fournissez un grand coup de rein pour prolonger le plus possible votre vol dans les airs. Le bas du mur est sur vous, vous tendez les mains et vous

accrochez à quelques briques branlantes, alors que votre torse heurte la paroi et vous coupe le souffle.

Lancez vite un test de Force. Divisez votre force par 2 et rajoutez le total d'un dé 20.

Si votre résultat dépasse 16, rendez-vous au **104**

Sinon, lisez ci-dessous, ce qu'il arrive aux braves sans cervelle :

...

Les briques se rompent entre vos points, et malgré vos efforts, votre rage, votre tentative de vous raccrocher au moindre rebord, vous basculez en arrière dans le vide.

Un grand cri vous échappe, tandis que le bâtiment que vous aviez quasiment rejoint s'éloigne au-dessus de vous, de plus en plus vite !

Un œil gigantesque est placé sous la grande esplanade de roches d'où vous avez bondi. Il s'ouvre et la pupille se tourne en un instant vers vous.

Il vous semble vous entendre penser quelque chose d'assez similaire à : « Mais c'est quoi cet enfer ? » Vous me direz si j'ai raison ou pas !

L'espace s'étirole autour de vous et vous avale corps et âme.

Rendez-vous au **77**

## 106

Vous furetez un long moment sur l'esplanade. Sans vraiment rien trouver de probant. Vous hésitez devant les plaques suspendues qui remontent vers votre point d'arrivée. Mais vu depuis ce sens-là, ça paraît suicidaire d'essayer de remonter jusque là-haut.

Si vous avez changé d'avis et souhaitez essayer de sauter dans le vide jusqu'à la construction qui abrite les égouts, prenez votre élan, et rendez-vous au **103**

Si vous retournez à l'autel, essayez de briser la plaque fine au **107**

## 107

« Oh là, Vandale ! » vous dites-vous en brandissant votre arme.

Que de violence dans le monde où nous vivons ! Faut-il vraiment que tout se résolve par la destruction, le chaos, le nihilisme sans vergogne ? Et si comme le son d'une grande cloche, votre geste réveillait les pires horreurs dans ce monde déjà déstructuré ?

En tant qu'héroïne, ou héros, vos décisions sont longuement pesées : il faut que quelque chose se brise ici-bas, pour qu'une solution se dessine.

Votre coup est fort, il marque profondément la plaque rocheuse, fait jaillir en l'air de la poussière et du gravier. Sans autre effet. Vous frappez encore, par le milieu, au même endroit, ... et un CLAC se produit. La tablette se fend en d'innombrables petites parties morcelées. Ces dernières s'élèvent alors, vous vous reculez, et les voyez se disperser dans les airs... puis s'éparpiller de toute part, jusqu'à former en ensemble de plusieurs escaliers qui grimpent à présent dans les hauteurs, depuis l'esplanade. « Une affaire rondement menée ». Et enfin le début du périple :

Souhaitez-vous monter vers le Château Fort, au **111**

Rejoindre l'étrange bâtiment qui accueille les Égouts, au **113**

Ou partir tout à droite vers le long édifice sombre, qui devrait mener ensuite aux Arènes, alors montez au **115**

- J'imagine, vous dites-vous, qu'il faut que je retrouve ce drôle de gobelins. Mais... en trois endroits différents ?!

Si ce monde où vous vous trouvez est l'œuvre d'un sorcier, n'y a-t-il pas aussi moyen, ici, de trouver une façon de le vaincre ?!

Allons, il est temps de faire votre choix.

108

Une large grille rouillée plonge dans le canal étroit où circule l'eau. Un passage étroit a été pratiqué dans la grille elle-même, barreaux tordus, écartés, métal tellement rouillé qu'il a fini par céder. (À moins que vous ne soyez de très petite taille) vous vous contorsionnez pour passer de l'autre côté, et vous débouchez après un long effort dans une galerie où seule le canal s'écoule, ce qui vous oblige à descendre dans l'eau salie, au moins jusqu'à la taille (et si vous êtes vraiment petit, jusqu'aux épaules).

Un mouvement devant vous vous fait vous arrêter, vous pointez votre arme en avant.

Et soudain une entrave puissante s'enroule autour de vos jambes, vous tire et vous fait basculer dans l'eau huileuse. Vous avez tenté au dernier instant de retenir votre respiration, alors que vous êtes emporté. Vous sentez le mouvement tout autour de vous, la puissance de la force qui vous retient, la vitesse à laquelle vous êtes déplacé sous l'eau.

Puis une longue chute, et encore une autre, et vous basculez dans un réservoir assez vaste, tombant depuis le plafond jusque dans une grande piscine verdâtre.

La chose vous a lâché, et vous usez de tout votre sang-froid pour vous relever au fond de l'eau, et vous redresser en brandissant votre arme. Pas l'occasion d'utiliser d'arme de jet !

#### COMBAT FACE À L'ANGUILLE GÉANTE

Adversaire	Vivacité	Résistance	Dégâts	Dégâts Bouclier	Armure ou Bouclier
Anguille géante des égouts	8	10	-2	-1	2

L'anguille disparaît sous l'eau après deux affrontements. Faites un jet de Vivacité, rajoutez un dé 20 et si vous obtenez 17, vous parvenez à la frapper, appliquez les dégâts de votre arme.

Si vous réussissez à vaincre l'anguille géante, quittez ce bassin, en allant au **128**

109

L'échelle est toute rouillée, mais les barreaux en sont épais, et ils tiennent sous votre poids.

Vous grimpez rapidement sur trois mètres, puis voyez par un large trou se dessiner la salle au-dessus de vous. Curieusement, on a toujours un peu l'impression qu'on risque sa tête dans ce genre de situation. L'effet de passer le col par un trou inconnu, sûrement ?!

Vous détaillez ce que vous voyez d'ici, des sortes de machines contre les murs. Pas de bruit, ni de menace apparente. Vous montez encore de deux barreaux, le temps de vous

assurer qu'il n'y a pas de menace. L'endroit paraît tranquille. Quelques instants plus tard, debout, vous détaillez les lieux.

Vous seriez incapable de décrire ces machines : des leviers, des tuyaux brunis, des jauges en verre, des zones d'écoulement. Voilà une magie mécanique qui vous dépasse complètement, quelque chose que l'on imaginerait chez un alchimiste, mais en encore plus complexe. On raconte que les nains maîtrisent des savoirs pareils, avec de la vapeur, dit-on. Mais c'est très nébuleux pour vous.

Voulez-vous essayer de manipuler tous ces leviers, et ces boutons, histoire de voir ce que ça provoque ? Lancez alors un dé 20, et voyez le résultat :

De 1 à 10, allez au **130**

De 11 à 20, voyez au **127**

Si vous êtes un peu prudent, ou pas trop décidé, redescendez dans la salle en-dessous, au **133**

## 110

Vous approchez de la pente inclinée, entre deux parois, et vous assurez qu'elle n'est pas trop humide ni glissante. Au contraire, elle semble assez saine. Vous suivez donc cette pente sur une dizaine de mètres, dans ce qui se révèle un couloir très incliné, qui peu à peu bascule dans une obscurité complète.

Voulez-vous essayer de trouver un moyen de faire de la lumière, allez au **114**

Continuer à progresser dans l'obscurité, tâtonnez au **118**

Remonter dans la salle d'où vous veniez, allez au **120**

## 111

Le chemin de dalles suspendues s'élève et s'éloigne sur des dizaines et des dizaines de mètres, en pivotant petit à petit vers la gauche et probablement gagner l'entrée dissimulée du Château.

Vous commencez à monter, et voyez peu à peu l'immense forteresse s'abaisser à votre côté. Les dalles s'agrandissent à chaque nouvelle marche, jusqu'à se superposer en taille avec un large chemin pour les chevaux (chemin suspendu dans le vide), qui toujours en s'orientant dans une grande courbe à gauche, gagne les abords d'un grand pont-levis abaissé, constitué d'une succession de trois grandes arches et herses.

On distingue d'ici, malgré la distance, des combattants... peut-être en train de défendre ces accès ? Vous détaillez ensuite sur l'espèce de butte qui donne accès aux pont-levis. Il y a là des rochers, une calèche renversée, des tonneaux et des débris divers (comme des armes et des casques brisés). Une grande bataille semble avoir eu lieu en cet endroit !

Face à vous, l'espace s'étend, et un autre chemin de dalles s'éloigne vers une sorte de labyrinthe de chemins en pierre, ou de terre, au milieu de plusieurs temples, au milieu d'arbres qui ont été arrachés à leur univers et qui semblent à présent avoir poussé dans le vide.

Voulez-vous aller examiner le pont-levis et l'entrée du château (les herses semblent être abaissées), rendez-vous au **199**

Si vous préférez continuer vers l'espace devant vous, et l'espèce de labyrinthe, où les chemins passent par-dessus et par-dessous les uns et les autres, préférez le **205**

Malgré son aspect rouillé et abandonné depuis des lustres, la grande salle d'entrée présente un caractère majestueux. Sur les côtés, les grands écoulements d'eau font penser à autant de cascades artificielles, tout au long de la travée centrale. Arrivé devant le grand escalier, ce dernier monte sur une dizaine de hautes marches, puis fait face à une paroi centrale avec des sculptures en airain bruni, des récipients sphériques, des becs verseurs, des coquilles de coquillages géants pour recevoir l'eau, et bien d'autres éléments qui n'évoquent rien pour vous, mais traduisent une sorte de culte rendu à l'eau et à sa domestication ! À droite et à gauche, une porte mène de l'autre côté.

Lorsque vous franchissez celle de gauche, vous vous retrouvez face à un sol complètement écroulé... plusieurs étages en-dessous de vous béent à l'intérieur du bâtiment, entre écoulements d'eau, piscines tout en bas et morceaux de pierre entassés.

Sur des poutrelles en métal rouillé, une sorte de chemin suicidaire pourrait permettre de traverser ce qu'il reste de la salle, mais le moindre faux pas entraînerait une chute dans les bassins en-dessous.

Sinon, il est peut-être possible de longer les rebords, pour gagner une des portes latérales.

Si vous voulez tenter l'équilibrisme à travers la salle, il vous faut une Vivacité élevée, allez au [123](#)

Si vous préférez longer le rebord, tentez votre chance au [126](#)

Dans le cas où votre profil est plutôt gros balourd, vous pouvez essayer de dégringoler vers l'étage d'en-dessous, au [129](#) avec le risque de tout défoncer

Dernier choix, revenir dans la salle d'entrée, et partir par la galerie sombre sur le côté, au [117](#)

Le même escalier flottant par lequel vous êtes descendu depuis le portail d'arrivée monte à présent vers le bâtiment légèrement sur votre droite. L'édifice est immensément haut, on ne distingue pas d'ici ce qui se cache à son sommet ! Le bâtiment est d'une taille qui défie l'imagination comme si toute une ville y était aggloméré.

Des eaux sombres et glauques s'écoulent dans le vide, au sortir de tuyaux énormes ou de briques défaussées dans les murs.

Les marches daignent vous supporter et se rapprocher à chaque fois les unes des autres, pour vous faciliter l'ascension, vous grimpez d'une dizaine de mètres, puis vers la droite jusqu'à atteindre un petit parvis devant une grande porte au métal rouillé et grippé, elle est composée d'un énorme double battants, quasiment fermé.

Vous examinez rapidement le parvis, où sont fixées des pièces métalliques rouillées, comme des crochets, des arceaux, des pointes, qui émergent des pierres. Puis vous avancez pour poser votre main sur la surface verdâtre de la porte. Cette dernière est légèrement humide, le contact peu agréable. Vous pensez au portail blanchâtre qu'il vous faut trouver pour quitter ce monde, et pénétrez à l'intérieur... entre les deux battants, écartés d'un mètre.

L'ampleur de la salle à l'intérieur vous surprend, tout comme les bruits d'écoulements d'eau, qui se superposent. La salle est tout en longueur, menant à un escalier qui grimpe

à l'autre extrémité. Dans une demi-obscurité, d'immenses tuyaux s'alignent au plafond, de chaque côté, déversant de l'eau saumâtre et sale, qui chute et disparaît de chaque côté d'une travée centrale.

Quel peuple a pu vivre dans un tel lieu ? Et pourquoi ont-ils été bannis, après avoir affronté la colère du Sorcier Suprême ?

Sans l'ombre d'une réponse, vos armes en main, vous progressez dans la longue salle, le temps d'en détailler les différents aspects. Seuls deux choix s'offrent à vous ici :

Une ouverture sombre sur la gauche de la salle qui semble descendre vers les étages inférieurs, mais de l'eau s'écoule à l'intérieur, si vous voulez tenter cet accès, allez au [117](#)

Sinon un grand escalier grimpe à l'extrémité de la salle, au [112](#)

## 114

Vous fouillez dans votre havresac qui est presque déjà trempé, et uniquement en vous aidant de la sensation du toucher, vous trouvez et sortez une torche. En farfouillant encore, vous mettez la main aussi sur un briquet à silex. Sans trop voir ce que vous faites, vous réussissez à créer quelques étincelles, et à allumer la torche.

Vous avez eu le bon réflexe ?! Car à un mètre de vous, un grand trou circulaire termine le couloir. D'un mètre de large à peu près. Vous vous penchez au-dessus de l'orifice. Le puits s'enfonce sur une dizaine de mètres, avec peut-être quelques pierres qui émergent des parois. Dans le fond, très loin tout en bas, des reflets brillants attirent votre regard. On dirait des pierres étincelantes, mais tout autant cela pourrait être des reflets sur l'eau ?!

Il faudrait être très agile pour descendre ce puits. Si votre Vivacité est élevée, vous pouvez tenter la descente en allant au [116](#)

Sinon, remontez dans la salle d'où vous veniez, allez au [120](#)

## 115

Vous partez quasiment à l'opposé des deux autres bâtiments, vers ce qui semble de loin une longue structure rectiligne, entourée de brouillard et d'ombres.

Un chemin de plaques de pierre monte et s'éloigne en direction de cette drôle de zone, extraite de sa réalité. D'après ce que vous pouvez constater, il faudra la traverser de part en part, avant de trouver un autre chemin pour revenir vers l'arène qui flotte au-dessus de vous (avec ces cris de combat de gladiateurs, et son sable qui glisse et s'écoule dans l'espace autour de vous, dans des traînées couleur soleil).

Vous marchez un moment, voyant peu à peu votre prochaine étape occuper une vaste surface devant vous. Elle se révèle bien plus étendue, en largeur et en longueur que ce que vous auriez pensé, ou voulu ! Pouvoir la franchir en moins d'une heure n'aurait pas été de refus, mais ce ne sera visiblement pas le cas.

D'autant que le brouillard gagne sur vous, et vous entoure bientôt complètement. Il vous faut à présent vous concentrer sur les marches de pierre, afin de ne pas en rater une !

Vous posez le pied enfin sur un sol spongieux, alors qu'un éclair frappe au loin, illuminant un instant les brumes, sans vraiment dévoiler le paysage autour de vous. Une demi-seconde plus tard, le tumulte du tonnerre et de la foudre vous parvient, fort et menaçant !

Une intuition vous transperce alors au flux d'énergie qui vous parcourt le corps : vous vous trouvez sur les Terres de l'Orage, là où le SEIGNEUR DE L'ORAGE a affronté et censément vaincu le Sorcier Suprême ?!

Plusieurs éclairs zèbrent le ciel au loin...

Sauf que les choses ont dû se dérouler différemment de ce que les colporteurs ont raconté, à travers tout le royaume de Ghildahar ?! Qu'a-t-il bien pu se passer ici, lors de la guerre contre les armées du Sorcier Infernal et Maudit entre Tous ?

Des feux brillent quelque part sur votre gauche, au **301** Reste-t-il des combattants, ou des informations peut-être quant au déroulement de la guerre ?

Si vous préférez vous enfoncer directement dans les brumes, ce sera au **306**

## 116

Impossible de conserver la torche sur vous pour effectuer une telle descente. Pourtant vous avez besoin de lumière pour vous guider. Vous trouvez des chiffons un peu humides dans des renforcements, à l'odeur vous constatez qu'ils sont imbibés d'huile. Vous en bourrez quelques orifices au-dessus du puits, et y mettez le feu, de sorte que l'éclairage englobe plus ou moins les premiers mètres, au plus haut.

N'écoutez que votre héroïsme et votre courage, vous vous suspendez au rebord, calez un pied sur une pierre qui dépasse, cherchez la prise la plus proche en-dessous, et vous commencez à descendre.

Il va vous falloir effectuer une succession de tests de Vivacité, lancez un dé 20 à chaque chiffre à franchir, et rajoutez votre Vivacité, si vous obtenez le chiffre demandé ou plus, vous pouvez passer au chiffre suivant :

10 – 16 – 12 – 14 – 18 – 16

Si vous ratez deux essais, vos prises lâchent et vous devez vous rendre au **122** car le vide vous attire soudain !

Si vous n'en ratez qu'un seulement, voire aucun, allez au **119**

## 117

Vous vous rapprochez de l'ouverture sombre. L'eau dégringole à côté de vous à présent en plusieurs chutes, disposées les unes derrière les autres. Vous sautez dans la galerie pour éviter d'être trempé, et vos pieds dérapent soudain, et vous disparaîsez dans l'obscurité.

Un juron bien senti vous échappe, et vous tentez de vous rattraper aux parois, à des pierres, quelque chose, mais vos mains glissent sur les surfaces humides. La galerie arrondie s'incline encore et vous prenez une vitesse folle, sans toujours rien distinguer de ce qui se passe, ni où vous êtes emporté.

La chute et la descente durent de longues minutes dans l'obscurité et lorsque vous apercevez enfin de la lumière au milieu de l'eau, vous comprenez qu'il s'agit d'un trou. À nouveau, vous essayez de vous rapprocher à tout ce qui pourrait se trouver sous vos mains, sans succès... et vous tombez de trois mètres au moins, plongez dans de l'eau huileuse et collante, et émergez enfin dans une pièce plus petite, où l'écoulement de l'eau s'est bien ralenti.

Vous vous accrochez à un rebord et vous vous hissez debout, complètement trempé.

Puis vous examinez l'endroit, une fois que vos yeux se sont habitués à cet environnement plus sombre. Une lumière un peu plus forte provient de derrière vous, donnant sur l'extérieur.

À deux mètres, le court d'eau jaunâtre s'écoule tranquillement dans les égouts. Il disparaît par une grille rouillée, dans laquelle il y aurait la place de passer pour une carrure humaine standard.

Sinon vous apercevez une échelle abimée qui grimpe jusqu'à une pièce supérieure.

Et enfin, une grande pente, derrière une alcôve descend encore plus profondément.

Si votre Taille/Stature ne dépasse pas 1 mètre 80 ou 70 kilos, vous pouvez vous faufiler par le trou dans la grille et suivre le cours d'eau insalubre au **108**

Les deux autres choix restants vous obligent soit à monter à l'échelle au **109**, soit à descendre vers l'obscurité au **110**

### 118

Les mains dressées devant vous, et sur les côtés, vous tâtez les parois et ce qui vous entoure. Du pied, vous progressez également lentement, en faisant bien attention à ce que vous faites.

Cela ne vous empêche pas, tout à coup, de voir votre pied ne rien trouver en-dessous de lui. Il y a ce moment où vous tâtonnez, appuyez, baissez encore un peu en vous disant que le sol est là, et soudain vous êtes complètement déséquilibré. Vous tentez de vous raccrocher à quelque chose, mais les parois n'ont pas beaucoup de reliefs pour cela, et l'humidité des pierres glisse sous vos doigts. Vous basculez complètement dans le noir, chutez tête la première avec un grand cri !

Un grand œil vous regarde là en bas.

Puis tout se brouille autour de vous.

Et vous avez l'impression d'émerger comme d'un songe, rendez-vous au **110**

### 119

Malgré votre concentration, vous finissez par rater une des dernières prises, mais d'après les reflets, vous savez que vous êtes presque arrivé au bas du puits. Vous vous repoussez en arrière, et tombez peut-être de deux mètres, mais en étant bien préparé, et vous vous réceptionnez sans mal... surpris par le spectacle qui se révèle à vous.

On se croirait dans un lieu mystique, plongé dans une certaine obscurité, mais parcouru de mille reflets. Les parois sont incrustées de bijoux lumineux, des petits bassins d'eau reflètent les mille lueurs. Loin des miasmes et des pourritures que vous avez pu trouver ailleurs, l'eau ici est purifiée par une présence magique importante, peut-être jaillie de ces nombreux cristaux ?! Vous marchez jusqu'à une butte, montez deux marches et dans un bassin central, sous quelques centimètres d'eau, une longue épée sublime est exposée :

Nom de l'Arme	Force	Vivacité	Dégâts	Dégâts Bouclier
Vertueuse Éclatante	3	4	-2	-2
Gagnez + 2 en Vivacité				

Vous pouvez vous en équiper si vous le souhaitez (pas plus de deux armes équipées).  
Puis... vu qu'il n'y a rien d'autre ici que le calme d'un sanctuaire, par des escaliers dissimulés, vous remontez sur plusieurs étages, avant de traverser sans vous en rendre compte une paroi constituée d'illusions.

Vous débouchez au **128**

### 120

Au moment de sortir de la galerie sombre, vous ralentissez le pas et vous vous arrêtez. Votre œil a perçu un mouvement, une forme. Une sorte de lézard géant à crête rose déambule lentement dans la salle. Il doit mesurer un mètre de long, pour cinquante centimètres de haut, très mince. Il ne semble pas forcément dangereux.

Soudain, le reptile vous repère, darde sa langue dans votre direction, comme pour sentir les odeurs dans l'air, puis vous le voyez tourner les pattes, s'éloigner vers la paroi opposée, où il disparaît ?!

Vous entrez dans la salle et vous approchez de la paroi opposée, dans l'ombre, sans rien distinguer. Souhaitez-vous examiner la paroi de plus près, allez au **124**

Tenter de franchir la grille étroite, action impossible si vous mesurez plus de 1 mètre 80 ou avez une corpulence de + de 70 kg, allez au **108**

Si vous voulez monter à l'échelle et voir ce qui se trouve à l'étage, allez au **109**

### 121

D'un coup de rein, vous repartez dans une accélération, tout en sentant que vous vous déportez dangereusement vers la pente et les bassins en-dessous de vous.

Faites un test de Vivacité, jetez un dé 20 et rajoutez votre Vivacité, si vous obtenez un 16, allez au **138**

Sinon, vous glissez soudain au **132**

### 122

Votre pied dérape... et le poids vous fait perdre vos autres accroches.

Dans un grand cri, vous tombez d'une hauteur trop élevée, et voyez le sol se précipiter vers vous. Et un grand œil qui vous regarde là en bas.

Puis tout se brouille autour de vous.

Et vous avez l'impression d'émerger comme d'un songe, rendez-vous au **114**

### 123

Devant vous s'étend une première poutre, elle est large d'un ou deux pieds seulement.

Il va vous falloir effectuer une succession de tests de Vivacité, lancez un dé 20 à chaque chiffre à franchir, et rajoutez votre Vivacité, si vous obtenez le chiffre demandé ou plus, vous pouvez passer au chiffre suivant :

8 – 14 – 10 – 12 – 16

Si vous ratez deux essais, vos pieds dérapent et vous devez vous rendre au **132** car le vide vous appelle !

Si vous n'en ratez qu'un seulement, voire aucun, allez au **135**

## 124

Cette partie de la salle se trouve sous un renforcement, une sorte alcôve, plongée dans l'ombre. En tâtant le mur, une paroi curieusement métallique, vous vous rendez compte qu'il y a une ouverture au plus bas. C'est par là que le lézard a dû se faufiler. On sent un courant d'air qui s'en échappe. L'espace se révèle bien trop petit pour que quiconque puisse passer... néanmoins en continuant à explorer la surface, vous vous rendez compte qu'il serait peut-être possible de soulever la plaque métallique pour peut-être débloquent l'accès.

Effectuez un test de Force, lancez un dé 20, rajoutez votre Force, et si vous obtenez un 18 ou plus, allez au **131** (vous pouvez faire deux ou trois essais, car la pièce métallique résiste beaucoup. Elle est peut-être rouillée ou grippée).

Sinon, revenez au milieu de la salle. Vous pouvez tenter de franchir la grille étroite (action impossible si vous mesurez plus de 1 mètre 80 ou avez une corpulence de + de 70 kg), allez au **108**

Si vous voulez monter l'échelle et voir ce qui se trouve à l'étage, allez au **109**

Ou descendre vers l'obscurité au **110**

(Si vous avez l'impression de tourner en rond, c'est normal, rassurez-vous, vous pourriez essayer de réussir quelque chose, non ? Vous êtes un aventurier après tout ! Mince, alors !)

## 125

Vous avancez dans le couloir, en marchant sur des plantes caoutchouteuses, les murs, le sol et le plafond semblent vivants, tellement il y a de mouvements, de petites choses qui bougent. Malgré vos essais pour avancer d'un pas léger, qui ne troublerait en rien ces masses, vous percevez qu'elles réagissent à votre contact, parfois en se calmant, parfois en s'agitant. Au loin, on aperçoit l'extrémité du couloir, et vous avez hâte d'y arriver.

Et soudain deux formes énormes s'extraient du mur, une devant vous et l'autre dans votre dos. Un instant vous songez à vous élancer en avant pour éviter l'un des deux adversaires, mais il est déjà trop tard et vous vous retrouvez cerné.

### GUERRIERS ÉPONGES EN MOUSSES

Adversaire	Vivacité	Résistance	Dégâts	Dégâts Bouclier	Armure ou Bouclier
GUERRIER ÉPONGE	2	8	-1	0	-
GUERRIER EN MOUSSES	3	10	-1	0	-

Les Guerriers Éponges en Mousse récupèrent +1 en Résistance en début de leur phase d'attaque...

## **Ils ignorent les boucliers car ils vous emprisonnent peu à peu dans leur mousse**

Si vous réussissez à vaincre l'adversaire devant vous le GUERRIER ÉPONGE, vous pouvez vous échapper du piège vers l'autre extrémité du couloir, au **143**

**126**

Quelques dalles continuent à se maintenir aux parois, formant comme une suite interrompue de plateformes, qu'il va falloir rejoindre avec de grands sauts. Vous avez aperçu au loin sur la droite une ouverture, qui pourrait constituer un but à atteindre.

Le premier saut paraît plutôt facile. Vous reculez au maximum, courez et bondissez. L'écart n'est que de deux mètres, et vous vous réceptionnez plutôt facilement sur la dalle. Mais soudain elle commence à s'incliner...

Repartir vers un nouveau saut, allez au **121**

Tenter de vous stabiliser, avant de faire une nouvelle bêtise, préférez le **137**

**127**

Vos premiers essais ne provoquent pas grand-chose, et puis... et puis... de premières lumières s'allument sur les consoles et aux murs, de l'eau sous pression jaillit à la commande suivante, puis des roues commencent à tourner, à s'emballer même, pourrait-on dire.

Vous abaissez et relevez deux ou trois leviers, en inversant en fait leur position de départ, bref... de grands bruits se produisent autour de vous dans la pièce, et puis... vous entendez un lourd grondement de métal, en provenance de la salle en-dessous.

Vous restez un long moment en contemplation devant le spectacle un peu irréel de toutes ces machineries : l'eau qui jaillit dans les tubes, les mouvements qui tournent, montent et descendent ; et puis vous retournez à l'échelle jusque dans la salle d'en-dessous.

Plusieurs choses ont changé : le couloir obscur est à présent barré par une porte rouillée, mais la grille qui bloquait le passage s'est écartée sur le côté.

C'est à présent votre seule échappatoire, continuez donc par là au **134**

**128**

Vous débouchez dans un endroit extrêmement humide. Les parois sont recouvertes de mousses ou de gelées verdâtres, des flaques stagnent un peu partout au sol.

C'est par un dédale peu ragoutant que vous progressez ensuite, en évitant de tomber, en évitant de toucher des masses informes. À un moment, une brèche dans un mur, où de la lumière jaillit, attire votre attention et vous vous précipitez en espérant une issue quelconque à cet édifice marasme, digne des pires cloaques !

Mais c'est l'espace et ses étoiles que vous découvrez au dehors. Vous vous penchez de droite et de gauche, et finissez par apercevoir, très loin, l'esplanade où votre aventure a commencé. Vous en êtes très éloigné maintenant. Le bâtiment autour de vous est proprement gigantesque.

Presque à contre-cœur, vous repartez dans l'obscurité et l'humidité, enchainant les pièces vides et abandonnées, les canaux à franchir, les passerelles rouillées à traverser. Parfois des bruits inquiétants viennent surenchérir avec le goutte à goutte des tuyaux sur le sol, comme si des créatures passaient non loin, peut-être juste de l'autre côté de la paroi.

Vous finissez par déboucher devant un grand orifice. Et au-delà une grande salle souterraine et sombre, envahie d'œufs géants et blancs, de filets de bave et de tas verdâtres assez glauques.

Vous auriez voulu peut-être faire demi-tour, mais vous sentez que ce serait en pure perte. Il n'y avait rien dans le labyrinthe derrière vous ! Il faut continuer, quel que soit le danger qui peut vous attendre dans cet antre humide !

Rendez-vous au **140**

## 129

Il n'y a, en-dessous de vous, à part ce qui ressemble à des pierres branlantes et des surfaces tellement abimées qu'elles ne vont jamais tenir. Mais vous êtes un aventurier habile, vous n'allez pas vous laisser embêter par un bâtiment qui s'est écroulé sur quatre étages.

Vous repérez une zone qui a l'air un peu plus sûre. Elle semble constituée d'un bloc uni, encore rattaché au mur. Vous vous laissez descendre, en restant suspendu au rebord au-dessus de vous, vous vous balancez et vous projetez au loin... Un instant, en plein saut, le temps semble ralentir, les angoisses s'accumulent en une seconde, et puis vous vous réceptionnez plutôt bien !

Un étage de moins ! Vous refaites le tour de votre nouveau refuge, sans trouver cette fois de solution acceptable : à l'étage suivant, les débris branlants se sont accumulés. Il n'y aura peut-être pas de zone sûre, ce qui va vous obliger à jouer aux équilibristes. Mais pas d'autres choix...

Vous répétez la même opération, se suspendre, mouvement de balancier, saut... et vous atterrissez sur une pyramide de pierres qui tanguent en dessous de vous...

Avant basculer lentement, et de vous précipiter dans le vide, au **132**

## 130

Vos premiers essais ne provoquent pas grand-chose, et puis... et puis... de premières lumières s'allument sur les consoles et aux murs, de l'eau sous pression jaillit à la commande suivante, puis des roues commencent à tourner, sans plus jamais s'arrêter.

Vous abaissez et relevez deux ou trois leviers, en inversant au fond leur position de départ, bref... de grands bruits se produisent autour de vous dans la pièce, et puis... vous entendez un lourd grondement de métal, en provenance de la salle en-dessous.

Vous restez un long moment en contemplation devant le spectacle un peu irréel de toutes ces machineries... et puis vous redescendez l'échelle.

Plusieurs choses ont changé : le couloir obscur est à présent barré par une porte rouillée, la grille vers le canal est elle-aussi bloquée par un panneau de métal, mais une nouvelle porte s'est ouverte en grand sur la gauche de la salle.

(Il n'y avait pas comme une créature de ce côté-là ?)

C'est à présent votre seule échappatoire, continuez donc par là au **136**

Après plusieurs fortes poussées, vous réussissez à soulever la porte, d'abord de quelques centimètres, puis vous parvenez à la remonter jusqu'en haut, et pouvez enfin la franchir.

Un couloir s'oriente immédiatement à droite. Pas de trace de lézard, mais des pierres brillantes. Incrustées dans les parois, elles apportent une luminosité suffisante pour progresser, et une aura étrange... un peu magique.

Alors que vous progressez de quelques pas, la réalité semble se modifier autour de vous. Un peu comme dans un rêve où vous ne commandez plus rien, vous vous retrouvez soudain dans un monde comme au ralenti, les parois défilent autour de vous, des cascades sombres, des créatures vous regardent (dont tout un nid des fameux lézards).

Baigné dans un état second et revigorant, vous sentez que la magie vous est bénéfique : Vous GAGNEZ +1 en Résistance. Ce bonus est définitif et affecte vos Caractéristiques de départ, y compris par exemple quand vous avez fini un combat. Rajoutez-le à votre total actuel.

Et le pas suivant vous débouchez devant un grand orifice.

...

Au-delà une grande salle souterraine et sombre s'étend très profondément, elle est envahie d'œufs géants et blancs, de filets de bave, de tas verdâtres assez glauques.

Vous auriez voulu peut-être faire demi-tour, mais vous sentez que ce serait impossible. Il faut continuer, quoi qu'il en coûte. Rendez-vous au 140

Vous chutez !!!

Vous étiez tellement concentré à ne pas perdre l'équilibre que l'échec ne vous permet pas de vous rattraper à quoique ce soit ! La vitesse vous prend et vous emporte, droit vers une large piscine en-dessous de vous.

Dans une curieuse impression, il vous semble apercevoir - le temps d'une milliseconde - des créatures sombres qui s'enfuient des bassins, alors que vous plongez sous l'eau, le souffle coupé.

Un fort bruit se produit alors, et l'eau est aspirée vers le fond de la piscine. Vous êtes emporté par un conduit, où vous pouvez reprendre votre respiration, alors que vous disparaissiez dans l'obscurité. Un juron bien senti vous échappe, et vous tentez de vous rattraper aux parois, à des pierres, quelque chose, mais vos mains glissent sur les surfaces humides. La galerie arrondie qui vous emporte s'incline encore et vous prenez une vitesse folle, sans toujours rien distinguer de ce qui se passe, ni d'où vous allez.

La chute et la descente durent de longues minutes dans l'obscurité et lorsque vous apercevez enfin de la lumière au milieu de l'eau, vous comprenez qu'il s'agit d'un trou. À nouveau, vous essayez de vous raccrocher à tout ce qui pourrait se trouver sous vos mains, sans succès... et vous tombez de trois mètres au moins, plongez dans de l'eau hideuse et collante, et émergez enfin dans une pièce plus petite, où l'écoulement de l'eau s'est bien ralenti.

Vous vous accrochez à un rebord et vous hissez debout, complètement trempé.

Puis vous examinez l'endroit, le temps que vos yeux s'habituent à cet environnement plus sombre, malgré une lumière un peu plus forte qui provient de derrière vous, d'une ouverture donnant sur l'extérieur.

À deux mètres, le court d'eau jaunâtre s'écoule tranquillement dans les égouts. Il disparaît par une grille rouillée, dans laquelle il y aurait la place de passer pour une carrure humaine standard.

Sinon vous apercevez une échelle abimée qui grimpe jusqu'à une pièce supérieure.

Et enfin, une grande pente, derrière une alcôve descend encore plus profondément.

Si votre Taille/Stature ne dépasse pas 1 mètre 80 ou 70 kilos, vous pouvez vous faufiler par le trou dans la grille et suivre le cours d'eau insalubre au **108**

Les deux autres choix restants vous obligent soit à monter à l'échelle au **109**, soit à descendre vers l'obscurité au **110**

### 133

En redescendant l'échelle, vous vous arrêtez soudain, car votre œil a perçu un mouvement, une forme. Une sorte de lézard géant à crête rose déambule lentement dans la salle (Confusément, vous vous dites que vous l'avez peut-être déjà aperçu ce reptile ?! Vos souvenirs, vos sensations sont troubles à ce sujet ? Bizarre !). Il doit mesurer un mètre de long, pour cinquante centimètres de haut, très mince. Il ne semble pas forcément dangereux.

Soudain, le reptile vous repère, darde sa langue dans votre direction, comme pour sentir les odeurs dans l'air, puis vous le voyez se rapprocher rapidement de la paroi en-dessous de vous, où il disparaît ?!

Vous remettez le pied dans la salle et vous approchez de la paroi dans l'ombre, sans rien distinguer. Souhaitez-vous examiner la paroi de plus près, allez au **124**

Tenter de franchir l'orifice étroit dans la grille (action impossible si vous mesurez plus de 1 mètre 80 ou avez une corpulence de + de 70 kg) ce sera au **108**

Ou explorer le couloir sombre de l'autre côté au **110**

### 134

Vous traversez le passage à présent ouvert, jusque dans une galerie où seul le canal s'écoule, ce qui vous oblige à descendre dans l'eau salie, au moins jusqu'à la taille (et si vous êtes vraiment petit, jusqu'aux épaules).

Un mouvement devant vous vous fait vous arrêter, vous pointez votre arme en avant.

Et soudain une entrave puissante s'enroule autour de vos jambes, vous tire et vous fait basculer dans l'eau huileuse et sale. Vous avez tenté au dernier instant de retenir votre respiration, alors que vous êtes emporté. Vous sentez le mouvement de l'eau tout autour de vous, la puissance de la force qui vous entraîne, la vitesse à laquelle vous êtes emporté.

Puis une longue chute, et une autre, avant que vous ne basculiez dans un réservoir assez vaste, tombant depuis le plafond jusque dans une grande piscine verdâtre.

La chose vous a lâché, et vous usez de tout votre sang-froid pour vous relever au fond de l'eau, et vous redresser, en brandissant votre arme. Pas l'occasion d'utiliser d'arme de jet !

## COMBAT FACE À L'ANGUILLE GÉANTE

Adversaire	Vivacité	Résistance	Dégâts	Dégâts Bouclier	Armure ou Bouclier
Anguille géante des égouts	8	10	-2	-1	2

L'Anguille disparaît sous l'eau après deux affrontements. Faites un jet de Vivacité, rajoutez un dé 20 et si vous obtenez 17, vous parvenez à la frapper, appliquez-lui les dégâts de votre arme.

Si vous parvenez à vaincre l'Anguille Géante, quittez le bassin, en allant au **128**

**135**

L'idée n'était peut-être pas fameuse après tout ! Isolé sur une plaque, suspendue de tout côté au milieu du vide, vous vous maudissez pour votre intrépidité. La prochaine étape consiste en une autre poutre, plus courte, puis une dernière encore après celle-là, et vous devriez rejoindre une ouverture dans le mur d'en face !

Il va vous falloir effectuer une nouvelle succession de tests de Vivacité, lancez un dé 20 à chaque chiffre à franchir, et rajoutez votre Vivacité, si vous obtenez le chiffre demandé ou plus, vous pouvez passer au chiffre suivant :

6 – 10 – 16 – 12 puis 8 – 16 – 12 – 8 – 4

Si vous ratez deux essais, vos pieds dérapent et vous tombez au **132**, où le vide vous appelle à lui !

Si vous n'en ratez qu'un seulement, voire aucun, allez au **139**

**136**

Vous franchissez la porte sombre, et un couloir s'oriente immédiatement à droite. Pas de trace de lézard (pourquoi un lézard ?), mais des pierres brillantes. Incrustées dans les parois, elles apportent une luminosité suffisante pour progresser, et une aura étrange... un peu magique.

Alors que vous progressez, la réalité semble se modifier autour de vous. Vous continuez à progresser de quelques pas, et vous retrouvez soudain dans un monde comme au ralenti, les parois défilent autour de vous, des cascades sombres, des créatures vous regardent. Baigné dans un état second et revigorant, vous sentez que la magie vous est bénéfique :

Vous GAGNEZ +1 en Résistance. Ce bonus est définitif et affecte vos Caractéristiques de départ, y compris par exemple quand vous avez fini un combat. Rajoutez-le à votre total actuel.

... et le pas suivant vous débouchez devant un grand orifice.

Au-delà s'étend une grande salle souterraine et sombre, envahie d'œufs géants et blancs, de filets de bave et de tas verdâtres assez glauques.

Vous auriez voulu peut-être faire demi-tour, mais vous sentez que ce serait impossible. Il faut continuer, quoi qu'il en coûte. Rendez-vous au **140**

## 137

Vous avez beau être agile... ça ne suffit pas lorsque le sol se dérobe sous vos pieds. Au dernier moment, vous bondissez vers l'étage d'en-dessous, en vous réceptionnant sur une plaque inclinée elle-aussi, au-dessus d'un assemblage qui se déséquilibre d'un coup !

Malgré tous vos efforts, vous basculez au 132 et...

## 138

Vos réflexes vous sauvent d'une chute certaine, et vous parvenez à bondir de la plateforme au moment où elle s'effondre complètement, et vous vous réceptionnez plutôt adroitement sur la dalle suivante. Cette dernière semble tenir encore plutôt bien au mur. Cela vous laisse le temps de vous placer au mieux pour le dernier saut, plus long que les autres, mais qui vous amènerait directement à l'ouverture que vous aviez aperçu plus loin.

En jetant un œil dans les bassins plusieurs étages en dessous, vous discernez des créatures batraciennes géantes, qui nagent dans les piscines. Quel drôle de lieu !

Vous réussissez à merveille le dernier saut, et pénétrez dans une salle emplies de machines, dont plusieurs sont encore en activité. Ce sont des pièces en airain et en métal cuivrés, avec des globes, des roues qui tournent, des surfaces transparentes comme de l'eau, enchâssées comme des fenêtres d'une maison, mais une maison qui aurait trop de fenêtre. Dans le fond de la pièce, un énorme tube s'ouvre et se ferme, et à l'intérieur, une sorte de disque disparaît dans les hauteurs après chaque fermeture.

Si vous voulez vous glisser dans le grand tube, vu qu'il semble conduire dans les hauteurs, tentez cette drôle d'expérience au 142

Sinon essayez de farfouiller dans la pièce pour trouver une autre issue, au 146

## 139

Tel un funambule agile et précis (à moins que vous n'ayez triché pour arriver jusque-là, je n'espère pas !), vous parvenez à l'extrémité de la poutre métallique, et sautez sur le rebord d'un large escalier, qui monte vers une grande double porte entrouverte, en bronze, salie par le temps et l'humidité.

Vous remarquez immédiatement l'eau qui ruisselle depuis les étages supérieurs, et coule au sol. La pièce suivante est un hall sombre, évasé de chaque côté de murs en demi-cercles. Des algues, des mousses et des vers luisants (d'une couleur jaune intense) se partagent l'endroit avec ses coulures d'eau qui tombent en de très nombreux filets, un peu partout. On dirait une bruine. L'impression diffuse qu'il pleut à l'intérieur de ces pièces !

- Tant d'efforts pour ça ? vous dites-vous en regardant derrière vous.

Dans la salle que vous venez de quitter, le chemin compliqué que vous avez suivi sur les poutres semble impossible à retenter en arrière ! Allons... ce n'est que de l'eau.

Marchant dans des flaques, au milieu de meubles transformés en des végétaux inconnus, vous progressez dans le hall, franchissez une première partie évasée, puis une seconde. Vous parvenez dans la semi-pénombre jusque devant une grande cascade, qui

était autrefois un escalier d'apparat, sauf qu'il s'est effondré en partie, un trou bée sur les étages en-dessous.

Vos vêtements sont trempés. Autant habituellement un peu de pluie ne fait pas de mal, autant là les odeurs et l'aspect huileux de l'eau est particulièrement désagréable !

Vous contournez donc la cascade, en regrettant de ne pas pouvoir monter dans les étages. C'était votre but pourtant, parvenir au plus haut du bâtiment. Vous passez devant une épaisse colonne qui semble vivante, recouverte de mousses, de flagelles et de créatures qui rampent et sortent, bougent et vivent leur petite vie aquatique.

Un couloir étroit et rempli de mousses s'ouvre devant vous, si vous voulez y aller au **125**

Sinon l'autre choix se trouve sur votre droite, une salle plongée dans l'obscurité, elle se trouve en contrebas, et on aurait dû y accéder par quelques marches qui descendent, mais l'eau s'y est accumulée, formant comme un étang, d'un bout à l'autre de la pièce. Si vous faites ce choix, ce sera au **141**

## 140

Dès vos premiers dans cette succession de salles humides, vous avez l'impression d'avoir basculé dans une véritable caverne. La chaleur y est intense, l'eau goutte de tous les plafonds, des flaques plus ou moins profondes se succèdent au milieu des œufs blancs, énormes, parfois transparents, dans lesquels une créature sombre s'agite.

Vos premiers pas provoquent la fuite de formes tout aussi sombres, qui bondissent au loin et vont se cacher derrière des colonnes, derrière d'anciens meubles devenus des bosses en mousses.

Votre instinct d'aventurier – qui a tout vu, et tout vécu – vous met en garde : vous avez pénétré dans un territoire dans lequel vous n'êtes pas le bienvenu, et que vous troublez du fait de votre seule présence.

Préférez-vous traverser cette succession de salles, en faisant le moins de bruit possible, avec l'espoir un peu vain de respecter les lieux autant que faire se peut, allez au **144**

Ou vous élancez à la course au milieu de ce parcours d'obstacles, en tentant de rallier l'autre côté au plus vite, partez dans une accélération débridée au **148**

D, la réponse D, vous avez aperçu une corniche qui passe en hauteur (dans cette première salle, en haut à droite), peut-être arriveriez-vous à escalader la paroi pour vous éclipser par-là, ça ne coûte rien d'essayer, en tentant la chose au **151**

## 141

Vous descendez dans la salle sombre, jusqu'à avoir de l'eau au moins jusqu'à la taille (et si vous êtes vraiment petit, jusqu'aux épaules).

Un mouvement devant vous fait vous arrêter, vous pointez votre arme en avant.

Et soudain une entrave puissante s'enroule autour de vos jambes, vous tire et vous fait basculer dans l'eau huileuse et sale. Vous tentez au dernier instant de retenir votre respiration, alors que vous êtes emporté. Vous sentez le mouvement tout autour de vous, la puissance de la force qui vous entraîne, la vitesse à laquelle vous êtes déplacé.

Puis une longue chute, et une seconde, avant de plonger dans une autre zone d'eau. La pression se relâche une seconde, puis revient encore plus forte, et vous êtes emporté par des galeries en grande partie émergées, tombez encore, et basculez finalement dans un réservoir assez vaste, tombant depuis le plafond jusque dans une grande mare verdâtre.

La chose vous a lâché, et vous usez de tout le sang-froid dont vous pouvez faire preuve pour vous relever au fond de l'eau, et vous redresser, en brandissant votre arme. Pas l'occasion d'utiliser d'arme de jet !

### COMBAT FACE À L'ANGUILLE GÉANTE

Adversaire	Vivacité	Résistance	Dégâts	Dégâts Bouclier	Armure ou Bouclier
Anguille géante des égouts	8	10	-2	-1	2

L'Anguille disparaît sous l'eau après deux affrontements, avant de resurgir pour vous attaquer à l'improviste. Faites un jet de Vivacité, rajoutez un dé 20 et si vous obtenez 17, vous parvenez à la frapper, appliquez-lui les dégâts de votre arme. Sinon c'est elle qui vous touche, et vous subissez -3 dégâts.

Si vous parvenez à vaincre l'Anguille Géante, quittez le bassin, en allant au **128**

**142**

Le tube est assez large pour qu'un homme ou un géant de bonne constitution puisse y entrer. La porte se referme derrière vous, provoquant une sensation de panique irrépressible, et puis le disque se soulève sous vos pieds en vous emportant, ce qui accentue encore la panique. Vous vous employez à respirer le plus calmement possible, tandis que défile autour de vous des murs, des parois, parfois des salles.

Vous avez dû monter sur des dizaines de mètres (peut-être plus ?), lorsque l'ascension cesse enfin, et vous sortez dans une salle immense, qui semble occuper tout le haut du bâtiment, sur des hauteurs, et une profondeur, affolantes. Des plantes, des arbres, des serres aux parois transparentes occupent toute la partie basse. On croirait se trouver dans un jardin artificiel comme on raconte qu'il s'en trouve dans les palais les plus riches ou les tours des mages.

Vos vêtements sont trempés, et vous décidez de faire un feu pour les sécher, vous pouvez même prendre un bon repas, et vous désaltérer. Le moment et l'endroit semblent paisibles.

Des parfums de fleurs envoutants viennent bientôt vous chatouiller le nez. À de nombreux détails : des fontaines, des ponts, des jardins suspendus dans les hauteurs, vous avez l'intuition que l'endroit a pu être un jour d'une grande beauté !

Si vous souhaitez vous étendre pour vous reposer avant de continuer l'aventure, allongez-vous au **172** ça vous fera le plus grand bien !

Si l'impatience vous gagne, vous vous rhabillez et partez à la découverte des lieux les plus proches, la balade commence au **179**

**143**

En courant pour échapper aux créatures, sortes de gros golem de mousses qui continuent à sortir des murs, vous parvenez dans une unique salle sans issue, où débouchent d'énormes tuyaux, verticaux. Dans plusieurs d'entre eux, des portes sont

ouvertes. Vous vous penchez dans l'un de ceux-là : peut-être est-il possible d'escalader à l'intérieur pour accéder à un étage au-dessus.

Choisir un des tuyaux à gauche, allez au **142**

Choisir un des tuyaux à droite, accédez au **147**

## 144

Vous vous accroupissez au sol... et surveillez les alentours. De petits batraciens nagent et s'ébattent dans les petits bassins, ou s'occupent des nombreux œufs géants accumulés dans chaque salle.

Vous vous faufilez d'un tas d'œufs à un autre, puis derrière une colonne. Ce qui devaient être autrefois des meubles ou des aménagements d'intérieur sont recouverts de bave, de mousses, ou creusés par l'écoulement de l'eau.

Vous distinguez bientôt une impressionnante créature, presque aussi massives qu'un géant. Il s'agit d'un Grand Protecteur Crapaud. Vous vous dissimulez comme vous pouvez à son passage. Il porte à son bras un gigantesque gong en métal rouillé, avec une bille centrale, et dans son autre main, un gourdin terminé par une boule énorme, pour frapper le gong.

Vous n'aimeriez pas avoir à affronter pareil colosse !

Si vous mesurez plus de 2 mètre 10, rendez-vous au **160**.

Sinon vous pouvez continuer à lire ci-dessous...

...

Vous laissez le Grand Protecteur s'éloigner, tout en vous déplaçant à son opposée, en essayant d'éviter un bassin où jouent des petits crapauds, petits par rapport au Crapaud géant !

Continuer à progresser dans ce sanctuaire devient de plus en plus compliqué.

Des mouvements s'agitent bientôt derrière vous, et vous accélérez vos déplacements, toujours penché au sol, passant à présent trop près d'autres crapauds qui s'enfuient autour de vous. Les croassements s'affolent de plus en plus ! Vous partez en courant, apercevant des silhouettes larges et énormes surgir dans les salles vers lesquelles vous vous dirigez.

Une forme énorme vous cache soudain la vue, un Crapaud Géant a bondi, propulsé par ses énormes pattes arrière. Il tombe sur vous, en vous prenant par surprise, et de son arme vous assomme. Vous sombrez au **157**.

## 145

Fuir, c'est mettre des obstacles entre vos poursuivants et vous... et ça vous connaissez ! Réagissant à l'instant, vous bondissez par-dessus un groupe d'œufs, à l'opposé de vos adversaires.

Faites un test de Vivacité, lancez un dé 20 et rajoutez votre Vivacité, si vous obtenez 16 ou plus, vous vous réceptionnez en glissant au sol, mais ça vous projette dans votre action suivante (sinon notez un Échec). Vous apercevez un des crapauds géants qui bondit aussitôt derrière vous, son bond l'emmène à trois mètres au-dessus de sol, presque à frôler le plafond.

Vous vous précipitez entre une colonne et un mur, en un endroit un peu étroit. Et vous bifurquez soudain sur votre gauche, pour essayer de prendre par surprise vos poursuivants.

Un assez grand bassin s'ouvre alors devant vous, et vu que le fond est difficilement quantifiable, vous vous élancez encore dans un nouveau bond, pour enjamber plus de deux mètres d'eau, et vous réceptionner sur une plaque de mousse qui surnage.

Refaites un test de Vivacité, lancez un dé 20 et rajoutez votre Vivacité, si vous obtenez 14 ou plus, vous vous réceptionnez en glissant sur la plaque, et en tentant de ne pas perdre pied (sinon notez un Échec), avant d'enchaîner un nouveau bond pour repartir vers une zone plus solide !

Si vous êtes déjà à 2 échecs, rendez-vous au **153**

Sinon, continuez... Un énorme SPLASSHH fait écho à votre tentative, de l'eau gicle et vous trempe, car le crapaud a dû atterrir juste derrière vous.

- Satané batracien !

Vous glissez soudain au sol, et effectuez trois mètres de glissade, pour vous réceptionner au milieu d'un énorme nid d'œufs agglomérés. Vous vous relevez aussi vite que possible, à la recherche d'un moyen d'échapper à ce piège !

Souhaitez-vous arracher les œufs pour les jeter sur vos poursuivants, en espérant les engluer ou peut-être les distraire, rendez-vous au **149**

Si vous tentez d'escalader l'énorme agglomérat de globes visqueux, lancez-vous vite au **154**

## 146

Vous explorez la pièce rapidement... mais toutes ces machines semblent n'être disposées là que pour servir au fonctionnement du tube principal (qui continue à s'ouvrir et se fermer, avec la régularité d'une horloge).

En abaissant une ouverture dans un des meubles en cuivre, vous révélez un long et pesant outil à deux mains, qui se finit par une sorte de pince mécanique.

Si vous voulez vous équiper de cette arme, vous pouvez l'échanger avec une des vôtres :

Nom de l'Arme	Force	Vivacité	Dégâts	Dégâts Bouclier
Clef géante de serrage	5	2	-2	-1
<b>Une fois par combat, quand vous touchez, appliquez 5 dégâts et -3 aux Boucliers/Armures</b>				

Si vous avez changé d'avis et que vous voulez entrer dans le tube, allez au **142**

Sinon il ne vous reste qu'à revenir à l'ouverture et tenter de descendre aux étages en-dessous, au milieu des gravats et des éboulis, ce sera au **129**

## 147

Le tube est assez large pour qu'un homme de bonne constitution ou un demi-géant puisse y entrer. La porte se referme derrière vous, provoquant une sensation de panique irrépressible, et puis le disque sous vos pieds s'enfonce dans le sol en vous emportant,

ce qui accentue encore votre panique. Vous vous employez à respirer le plus calmement possible, tandis que défile autour de vous des murs, des parois, parfois des salles très peu éclairées.

Vous avez dû descendre sur des dizaines de mètres, lorsque l'ascension cesse enfin, et vous sortez au **128**

La porte s'est refermée définitivement derrière vous, ne vous permettant pas de revenir en arrière. Vous avez basculé dans une zone assez glauque qui paraît être un vrai labyrinthe !

Votre choix n'a peut-être pas été le plus avisé...

## 148

- Il vaut mieux ne pas traîner dans le coin, murmurez-vous.

Et en deux pas, vous prenez une grande accélération et vous élanchez au milieu des œufs géants et des mares, parmi des reliques anciennes envahies de végétation phosphorescente. La vitesse vous prend, et l'adrénaline avec elle. Vous restez prêt à tout, à dégainer ou sortir votre arme au moindre danger. Vous bondissez par-dessus un meuble fossilisé, manquez de glisser en reprenant contact avec le sol, et repartez en quelques enjambées. Une ou deux fois vous avez frôlé des œufs et la sensation sur votre peau, froide et gluante n'encourage pas à recommencer.

Après avoir traversé une première large salle, vous remontez un hall. Un embranchement entre deux nouvelles salles se profile, et c'est alors que bondissent deux Soldats Crapauds Géants, engoncés dans des armures en métal rouillé, et portant des lances courtes.

Vous n'avez qu'une seconde pour réagir, allez-vous tenter de leur échapper au **145**, ou dégainer et charger sur eux avant qu'ils ne comprennent quoi que ce soit, au **152**

## 149

Vous attrapez un œuf de taille moyenne, tout visqueux, et tentez de l'arracher au sol en sentant quelque chose bouger à l'intérieur.

Faites un Test de Force, lancez un dé 20 et rajoutez votre Force, si vous obtenez un 18 ou plus, vous détachez l'œuf et le balancez sur un de vos poursuivants (si le test est raté, ça va sentir la cuisse de grenouille, rendez-vous au **155**).

Sinon, continuez ci-dessous...

Votre adversaire le plus proche est soudain aveuglé, recouvert de la gelée du cocon, alors qu'il lâche son arme pour essayer de sauver l'embryon de crapaud qui lui dégouline dessus ! L'autre Guerrier Crapaud reste effaré et tout en même temps surpris par votre geste blasphématoire et violemment anti-batracien ! Cela vous laisse le temps d'essayer d'arracher un autre œuf. Ce dernier glisse entre vos doigts, reste un moment accroché au sol... avant de se décoller enfin. Vous visez celui qui peut encore vous attaquer. Plutôt agile, le Guerrier Crapaud tente de rattraper l'œuf au vol...

Vous opérez un demi-tour et entreprenez l'escalade de la pyramide des œufs, car coincé comme vous l'êtes, il n'y a pas d'autres échappatoires. Lancez plusieurs tests de Vivacité, et rajoutez un dé 20 à chaque fois pour voir si vous réussissez toutes vos prises, il faut obtenir à chaque fois le chiffre de la section (ou le dépasser c'est encore mieux !) :

12 – 10 – 16 – 18 – 13

Si vous en ratez deux, vous glissez lamentablement en arrière au **153**

Sinon, continuez... Un mouvement des crapauds derrière vous vous fait vous retourner, plus par réflexe qu'autre chose. Un de vos adversaires s'est repris, alors qu'un troisième Guerrier Crapaud déboule dans la salle, attiré par tous les croassements de panique. Les deux projettent leur lance vers vous.

Instant de flottement et de danger !

Vous ne savez pas trop comment mais vous parvenez à éviter une première lance, puis une deuxième, et vous vous élancez par-dessus la pyramide des œufs, pour la franchir enfin.

Fuyez au **156**.

## 150

On ne sait jamais à quel moment une créature globuleuse va avoir faim ! Donc autant ne pas tarder, ou au moins, pas plus que nécessaire.

Vous sortez la longue corde de votre havresac, préparez un double nœud à l'extrémité, dans lequel vous bloquez la poignée de votre poignard. En quelques instants vous voilà équiper d'un grappin qui devrait faire le travail. Vous faites tourner la corde lestée, et la projetez vers la grille à quatre mètres au-dessus de vous. Elle cogne contre les barreaux ferrés, et retombe pointe en avant, menaçante, comme si elle avait été attirée par un sort magique.

D'un coup vous tirez sur la corde pour la dévier, et le mouvement serpentin la détourne, à votre plus grand soulagement.

Certes, il aurait mieux valu lancer le poignard lui-même, la visée en aurait été plus facile. Mais le poids de la corde empêche que ce soit viable. Vous reprenez votre tentative, une seconde fois, puis une autre... il faut que le poignard passe à travers de l'un des interstices de la grille, pour se bloquer à coup sûr. Et ensuite il faudra maintenir la pression tout du long.

Enfin le lancer suivant passe à travers la grille, vous remontez la corde comme on taquine un poisson à la pêche, et le poignard se bloque comme vous l'aviez espéré. En deux coups d'épaule, vous décollez du sol et entreprenez l'escalade. Vous êtes un guerrier, un aventurier... que l'on soit géant ou minus, ce genre d'escalade ne vous fait pas peur !

Bientôt vous pouvez vous accrocher aux barreaux, et gérer votre corde pour ne pas la perdre, ni le poignard. Vous franchissez le dessus de la grille, en passant une jambe puis l'autre, et retombez de l'autre côté.

Dans l'immense cuve, le moindre bruit se répercute... le silence semble régner néanmoins, en dehors. Ce n'est pas encore l'heure du diner !

Vous vous élancez dans la galerie, qui s'éloigne toujours plus loin à l'intérieur de ces immenses égouts. Virage à droite, à gauche. Longues pentes glissantes qui descendent toujours plus bas.

Et puis... ce bruit d'eau qui dégringole dans une grande chute ! Ça n'aurait pas forcément dérangé si vous l'aviez entendu quelque part en-dessous de vous, mais ça semble tomber en cascade... juste... derrière l'endroit où vous venez de déboucher...

Partir en courant au **166**

Tenter de trouver un renforcement pour vous cacher, allez au **170**

151

Vous êtes obligé de vous munir de votre poignard, pour le planter dans la paroi et réussir à vous accrocher. L'escalade n'est vraiment pas évidente. Vous allez devoir répéter plusieurs tests de Force pour réussir à vous hisser jusqu'au sommet. Lancez un dé 20, rajoutez votre Force, et obtenez les chiffres ci-dessous (ou supérieur) :

14 – 10 – 16 – 13 – 9

Si vous parvenez à enchaîner toutes les accroches, rendez-vous au 165.

Sinon, vous retombez au sol, et devez partir vers un autre choix :

Traverser la succession de salles, en faisant le moins de bruit possible, avec l'espoir un peu vain de respecter les lieux autant que faire se peut, allez au 144

Ou vous élancer à la course au milieu de ce parcours d'obstacles, en tentant de rallier l'autre côté au plus vite, partez dans une accélération débridée au 148

152

Vos adversaires se sont placés pour vous couper la route plutôt que pour attaquer, ce qui vous laisse l'occasion, en profitant de votre élan, de porter les deux premiers coups, avant qu'ils ne réagissent... Ensuite, jouez le combat normalement !

CRAPAUDS GÉANTS PROTECTEURS

Adversaires	Vivacité	Résistance	Dégâts	Dégâts Bouclier	Armure ou Bouclier
Crapaud géant protecteur	6	15	-2	-1	6
Crapaud costaud adjoint	6	13	-2	-1	7

Toutes les deux phases, lancez un dé 20, sur un 16+ un crapaud réussit à bondir derrière vous et porte une attaque gratuite

Si vous parvenez à vaincre ces redoutables adversaires, rendez-vous au 161

Si vous tombez à 5 de résistance, les coups des Guerriers Crapauds pleuvent, et un coup à la tête vous assomme. (Vous avez subi deux blessures graves, à déduire sur votre fiche). Et vous sombrez... au 157

153

Vous glissez au milieu des amalgames d'œufs, puis vous vous relevez en vitesse, malgré cet environnement visqueux, alors qu'un de vos adversaires atterrit dans votre dos et vous assène un coup violent. Notez une blessure à -2 de Résistance. Puis vous faites face et affrontez vos poursuivants au 158

154

Coincé comme vous l'êtes, il n'y a pas d'autre échappatoire. Lancez le plus rapidement possible plusieurs tests de Vivacité, et rajoutez un dé 20 à chaque fois pour voir si vous réussissez toutes vos prises en escaladant l'obstacle, il faut obtenir à chaque fois le chiffre de la section (ou le dépasser c'est encore mieux !):

12 – 10 – 16 – 18 – 13

(Si vous en ratez deux, vous glissez lamentablement en arrière au 153).

Sinon, lisez ci-dessous...

Vous parvenez quasiment au sommet du monticule extrêmement glissant, obligé d'enfoncer vos doigts et votre dague dans les cocons pour vous assurer une prise dessus. Un mouvement des deux crapauds derrière vous vous fait vous retourner, plus par réflexe qu'autre chose. Une lance vole vers votre poitrine.

Effectuez un dernier test de Vivacité, lancez un dé 20, et rajoutez votre caractéristique, il vous faut obtenir un 20. (En cas d'échec, vous tombez de plusieurs mètres de hauteur, et sombrez au 157).

Si vous réussissez votre test – sans tricher – vous bondissez par-dessus les derniers œufs, rendez-vous au 156

155

Une lance vole vers vous, et vous lâchez votre prise pour sauter au sol. Essayez de l'éviter avec un test de Vivacité, lancez un dé 20, rajoutez votre Vivacité : vous l'évitez sur un 12 ou plus (sinon vous commencez le combat avec -2 en Résistance).

Allez affronter ces redoutables adversaires, au 158

156

Des galeries d'égouts semblent remonter vers les hauteurs, et vous vous engouffrez dans l'une d'entre elles, en courant à vive allure. Une sorte de menace latente vous poursuit !

Vos pensées tournent en boucle dans votre tête : allez-vous réussir à échapper à ce guêpier ? Peut-être enfin atteindre le lieu le plus inaccessible de labyrinthe ? Voire trouver une issue, ça pourrait être appréciable, ça aussi !

Or une créature repoussante - et énorme - débouche du couloir devant vous. Votre course est stoppée nette, et vous jugez la menace en vous demandant que faire face à une telle aberration de la nature : vous vous retrouvez à affronter une LARVE GÉANTE DE CRAPAUD, qui touche presque au plafond, tout en arrondi, en longueur, une forme impressionnante qui s'effile vers l'arrière. Sa masse est spongieuse, dégoulinante d'eau, redoutable, aux yeux exorbités, intégralement noirs. Vous avez saisi instantanément que vos armes seront difficilement efficaces contre ce genre de créature.

« Voilà pourquoi il n'y avait rien dans ces tunnels, c'est son terrain de chasse ! » pensez-vous.

Si vous avez accumulé une très grande puissance au combat, vous pouvez essayer d'affronter cette créature effrayante, rendez-vous 164

Sinon il faudrait tourner les talons... À regret, car vous avez perçu des reflets blanchâtres depuis l'ouverture d'un couloir sur la droite, au-delà de la créature... Il y a quelque chose

là-bas ! Mais impossible d'y accéder pour l'heure. Vous fuyez derrière vous... et la créature s'élançe à votre poursuite au **168**

**157**

...

C'est une insupportable odeur de garde-manger de batraciens affamés qui vous réveille. Il vous faut un long moment pour émerger. À tâtons, vous farfouillez dans vos équipements, vous rendant compte que vous êtes toujours en possession de vos armes (on ne vous a pas encore pelé pour le diner, une chance !) et de votre Havresac. Vous en extrayez de quoi boire et manger, afin de reprendre des forces, et un peu de Résistance.

Allons... tant qu'il y a de la vie, il y a de l'espoir !

Vous finissez par vous lever, constatant que votre vue s'est adaptée à l'obscurité. L'endroit grouille de vermines géantes, de dépouilles blanchâtres de créatures diverses et variées, dont vous ne voulez rien savoir.

Autour de vous, l'endroit ressemble à une très grande cuve, avec au centre du plafond un vaste trou, un peu plus éclairé, au moins à cinq mètres au-dessus de vous ! Le reste est constitué par des parois recouvertes d'une gelée visqueuse, auxquelles on ne peut s'accrocher, la matière glisse trop. Dans le coin droit, tout en hauteur également sous le plafond, se trouve une grande grille abaissée, avec une galerie pour l'évacuation des eaux des égouts derrière.

Dans une ville humaine classique, vous vous seriez dit : « *Il suffit d'attendre qu'il pleuve !* », mais rien de tel ne se produira jamais ici, pas dans ce monde hors du monde !

Souhaitez-vous utiliser votre longue Corde Enroulée, en fixant un poignard au bout, pour essayer de grimper jusqu'à la Grille, allez au **150**

Sinon vous pouvez fouiller les lieux, rendez-vous au **162**

**158**

Vos adversaires sont remontés contre votre présence blasphématoire au cœur de leur sanctuaire sacré... Ils ne vous feront aucun cadeau, tentez de survivre à ce combat déséquilibré !

### CRAPAUDS GÉANTS PROTECTEURS

Adversaires	Vivacité	Résistance	Dégâts	Dégâts Bouclier	Armure ou Bouclier
Crapaud géant protecteur	6	15	-2	-1	6
Crapaud costaud adjoint	6	13	-2	-1	7

Toutes les deux phases, lancez un dé 20, sur un 16+ un crapaud réussit à bondir derrière vous et porte une attaque gratuite

Si vous parvenez à vaincre ces redoutables adversaires, rendez-vous au **161**

Si vous tombez à 5 de résistance, les coups des Guerriers Crapauds pleuvent, et un coup à la tête vous assomme. (Vous avez subi blessure grave, à déduire sur votre fiche). Et vous sombrez... au **157**

### 159

À force d'efforts, plusieurs roues finissent par se dégripper. Vous inversez les positions de chacune d'elles, entendant à chaque fois des impacts métalliques se produire. L'une des dernières fait soudain jaillir de l'eau directement dans la grande cuve où vous vous trouvez, par quatre grands tuyaux, situés de chaque côté, en hauteur.

Vous hésitez... puis entrevoyant la possibilité de vous échapper, vous déverrouillez en grand les écluses. L'eau se déverse dans un grand bruit énorme de cascades, et monte à très grande vitesse. Elle vous noie rapidement les mollets, puis les jambes. Le grondement reste intense, puissant. Vous vous rendez compte alors que vous vous trouvez dans un angle de la pièce, pendant que l'eau vous soulève et que vous perdez pieds, éloigné des issues à rejoindre.

Voulez-vous essayer de nager rapidement vers le trou central, allez au **163** ou partir vers la galerie d'évacuation sur la droite, au **169**

### 160

Malgré vos efforts pour vous dissimuler, votre très grande taille joue forcément contre vous, et vous lâchez un rictus de défi lorsque vous vous rendez compte que le Crapaud Géant s'est retourné vers vous. Il vous a remarqué en train de fouler son sanctuaire sacré. Et il n'est pas content :

#### GRAND PROTECTEUR CRAPAUD AU GONG

Adversaire	Vivacité	Résistance	Dégâts	Dégâts Bouclier	Armure ou Bouclier
Grand protecteur crapaud au gong	6	20	-3	-2	12

**Si vous êtes en Dégât Bouclier 0, il vous faut doubler le test de Vivacité pour réussir à écarter le Grand Bouclier**

À chaque frappe sur le bouclier, le Gong résonne fortement, appelant tous les Crapauds à la ronde.

Si vous parvenez à infliger 8 points de dégât à votre colossal adversaire, vous le déstabilisez suffisamment pour le contourner et fuir, rendez-vous au **156**.

Si vous tombez à 5 de résistance, les coups du Grand Protecteur pleuvent, et un coup à la tête vous assomme. (Vous avez subi deux blessures graves, à déduire sur votre fiche). Et vous sombrez... au **157**.

## 161

Le combat a provoqué trop de bruits : des croassements puissants s'élèvent tout autour de vous. Au juger, vous partez en courant dans la direction où il semble y avoir moins de danger. Fuir, c'est mettre des obstacles entre vos poursuivants et vous... et ça vous connaissez !

Réagissant à l'instant, vous bondissez par-dessus un groupe d'œufs, à l'opposé de vos adversaires. Vous vous précipitez entre une colonne et un mur, en un endroit un peu étroit. Et vous bifurquez soudain sur votre gauche, pour essayer de prendre par surprise vos poursuivants.

Un assez grand bassin s'ouvre alors devant vous, et vu que le fond est difficilement quantifiable, vous vous élancez encore dans un nouveau bond, pour enjamber plus de deux mètres d'eau, et vous réceptionner sur une plaque de mousse qui surnage.

Un énorme SPLASSHH fait écho à votre tentative, de l'eau gicle et vous trempe, car un énième crapaud a dû atterrir juste derrière vous.

- Satanés batraciens !

Vous glissez soudain au sol, et effectuez trois mètres de glissade, pour vous réceptionner au milieu d'un énorme nid d'œufs agglomérés. Vous vous relevez aussi vite que possible, à la recherche d'un moyen de leur échapper.

Souhaitez-vous arracher les œufs pour les jeter sur vos poursuivants, en espérant les engluer ou peut-être les distraire, rendez-vous au [149](#)

Si vous tentez d'escalader l'énorme agglomérat d'œufs visqueux, lancez-vous aussitôt au [154](#)

## 162

Encore une fois, vous remettez votre foulard devant votre bouche et votre nez, avant d'entreprendre de faire le tour de l'immense cuve. L'odeur est insupportable, elle révulse l'estomac et les pauvres aliments que vous venez d'ingérer menacent à tout moment de vouloir ressortir, vous provoquant des hauts le cœur.

Vous farfouillez alors dans les rares zones où les masses informes - des malheureux qui se sont retrouvés là avant vous - ne sont pas entassés. À tâter les murs, vous percevez sous la vase des parois métalliques rouillées, parfois des tuyaux, ailleurs des plaques plus épaisses que d'autres. Enfin, dans un coin, vous tombez sur des engrenages et des roues. Un espoir naît en vous, peut-être la possibilité de déverrouiller une issue.

Vous essayez de forcer sur les différentes commandes et roues. La plupart résistent. Effectuez un test de Force sur différentes roues, lancez un dé 20, et rajoutez votre caractéristique de Force, si vous obtenez un 16 ou plus, rendez-vous au [159](#).

Si vous échouez, vous pouvez toujours tenter d'escalader la grille avec votre Corde, au [150](#).

## 163

Rapidement l'eau est montée de plusieurs mètres. Par la galerie d'évacuation sur le côté, elle commence à s'écouler, créant une attraction qui vous aspire vers elle. Vous commencez à nager de toutes vos forces pour vous maintenir à hauteur du trou, alors que le courant vous entraîne à l'opposé.

Pour vous, l'eau ne monte plus assez vite. Vous redoublez encore d'efforts, à la limite de l'épuisement. Il faut dire que la natation n'est pas votre fort, et vous trimballez en plus un sacré équipement de combat !

Vous avisez soudain une fine chaîne qui pend de l'autre côté de l'orifice : avec toute l'eau qui s'échappe par la galerie latérale, le niveau n'aurait jamais atteint le rond central. Vous vous accrochez à cette chaîne et vous hissez, d'un coup de bras puissants, puis de deux, et enfin vous saisissez le rebord du puits !

Vous remontez dans un grand croisement de plusieurs galeries. Le temps de vous reposer un peu, d'essorer vos vêtements, et vous partez par un des tunnels, inquiet que les écoulements d'eau aient pu rameuter des indésirables.

Vous partez en courant au **156**

**164**

Malgré son poids énorme, la créature se déplace plutôt rapidement, elle cherche à vous percuter, et à vous bloquer dans ses fines mâchoires tranchantes. Vous n'êtes pas à l'abri de beaucoup reculer au cours de l'affrontement

#### LARVE GIGANTESQUE DE CRAPAUD

Adversaire	Vivacité	Résistance	Dégâts	Dégâts Bouclier	Armure ou Bouclier
Larve gigantesque de crapaud	7	30	-3	-2	20

**Si vous êtes en Dégât Bouclier 0, vos dégâts sont simplement réduits de 1 point**

**Si la LARVE obtient un 23 ou + en Vivacité, elle vous bloque soudain contre un mur et inflige des dégâts doublés**

Cet adversaire est impossible à battre ?!

Si vous commencez à subir trop de dégâts, vous pouvez toujours fuir au **168** et noter deux dégâts Lourd sur votre feuille d'aventure.

**165**

Après beaucoup d'efforts, vous parvenez jusqu'à la corniche. C'est l'occasion de jeter un œil en contrebas, vous vous rendez compte que les salles occupées par les batraciens sont remplies de petites créatures... mais quelques autres, presque aussi énorme que des ours, semblent particulièrement dangereux.

Vous êtes bien content soudain d'avoir pris de la hauteur ! La corniche elle-même passe au-dessus des salles, mais vous apercevez quelques batraciens qui surveillent depuis ces hauteurs. Impossible de passer de ce côté-là.

De l'autre côté, une galerie d'égouts débouche là, et vous partez rapidement de ce côté... pour vous retrouver au bout d'une dizaine de mètres devant un énorme trou central, au croisement de quatre galeries. Il va falloir tenter de franchir ce gouffre très

large. Vous cherchez s'il n'y a pas une échelle, une poutre où un élément à placer sur le passage pour le franchir. Mais vous ne voyez rien.

Vous prenez votre élan et vous élancez. Faites un test de Vivacité, lancez un dé 20 et rajoutez votre caractéristique. Il vous faut obtenir un 17 ou plus pour réussir votre saut.

Si vous ratez votre jet, vous vous réceptionnez au rebord du trou, mais déséquilibré, vous chutez de plusieurs mètres dans un long cri d'horreur et atterrissez dans une boue profonde. Le choc vous fait perdre conscience, et vous sombrez au 157.

Si le test est passé avec succès, vous parvenez à franchir cet obstacle, et partez à la course au 156 dans une des galeries pour fuir les lieux.

## 166

Vous partez en courant alors que des jets d'eau commencent à jaillir dans votre dos, au milieu de grands nuages de vapeur d'eau saumâtre. Une grande pente à nouveau, et vous vous jetez au sol sur le dos, pour glisser dans la pente... Les chutes d'eau sont quasiment sur vous, elles tentent de vous dépasser, alors vous poursuivez dans votre mouvement en avant, bondissez sur vos deux jambes pour franchir un virage sur votre gauche.

Et soudain la lumière de l'extérieur chasse la morosité verdâtre à laquelle vous n'avez pas réussi à vous habituer. La galerie débouche sur un vide immense avec l'entièreté de l'espace au dehors (et ses étoiles par milliers). C'est beau habituellement...

Mais dans cette précipitation, vous auriez plutôt préféré vous retrouver... ailleurs !

Vous avez toujours votre corde sous la main. Alors si vous tentez de vous accrocher à une roue dentelée. Faites un jet de Vivacité, lancez un dé 20 et rajoutez votre Vivacité. Sur un 15 ou plus, rendez-vous au 171

Sinon tentez de vous plaquer au rebord de la galerie au 98 pour offrir le moins d'obstacle au torrent furieux qui vous atteint déjà ! En espérant ne pas avoir à revivre ce moment trop souvent, vous avez un peu autre chose à faire, non ?!

## 167

En approchant de la coupe, des drôles d'images vous entourent, comme une magie puissante. Ces images flottent en l'air autour de l'autel. Vous vous tenez sur vos gardes pendant quelques instants, le temps de vous rendre compte qu'elles ne présentent aucun danger. Vous appelez quand même : « *Oh là, il y a quelqu'un ?* », juste pour vous rassurer un peu, mais l'endroit semble désert depuis qu'il a été aspiré dans cette dimension... un peu comme une prison... hors du temps et de la réalité.

Les projections reproduisent des vues de la salle où vous vous trouvez. Vous y découvrez des nains, afférés au travail sur tous ces tuyaux et ces machines. Lorsqu'ils ont soif, ou qu'ils sont harassés de fatigue, ils viennent prier devant cet autel, dédié aux dieux mécaniques, et boire au calice.

Ce dernier ne semble donc pas dangereux, ni empoisonné.

Les nains qui y boivent repartent ensuite, tout rassénérés.

Vous buvez à votre tour, et regagnez 1 point de Résistance.

La puissance du breuvage augmente aussi de 1 point votre statistique de Force.

Vous ne savez pas trop s'il faut adresser une prière, ni à qui, mais le destin semble un peu vous sourire, enfin !

Ensuite, en fouillant encore la salle, vous découvrez un ensemble de grands tubes verticaux qui s'ouvrent et se ferment. À l'intérieur, une sorte de disque disparaît dans les hauteurs après chaque fermeture.

Vu qu'il n'y a pas d'autre issue (et que vous êtes parvenu au plus bas de là où vous pouviez descendre), vous vous glissez dans le grand tube. Il semble conduire dans les hauteurs, ce sera toujours ça de gagner. Tentez cette drôle d'expérience au [142](#)

## 168

Il ne sert à rien d'affronter un tel monstre, sa puissance et son gigantisme sont à leur paroxysme. Vous fuyez donc comme un gnome rusé, et la LARVE derrière vous pousse un SPITTT de défi en allongeant tout son corps en avant pour tenter de vous suivre.

Revenir sur vos pas, c'est se retrouver à nouveau à proximité de l'ancre des batraciens, c'est surtout une succession de passages par où il n'y avait pas d'autres issues ?! Mais que faire d'autre, sinon ?

Une curieuse impression vous saisit en passant entre deux galeries, séparées par deux mini-parois de chaque côté... on dirait comme une porte. Vous cherchez autour de vous, et repérez un levier métallique impressionnant... Vous vous jetez dessus, l'abaissez d'un grand coup... et voyez derrière vous les parois se refermer sauvagement, comme une mâchoire qui claque !

Pour tenter de blesser la LARVE avec ce système de porte mécanisée, allez au [97](#)

Sinon, continuez à fuir au [166](#). Quelques virages plus loin, un grondement d'eau vous surprend, les galeries sont sur le point d'être inondées !

## 169

Le niveau de l'eau grimpe à une vitesse folle, et dès qu'elle atteint la galerie d'évacuation, les eaux s'écoulent à travers l'immense grille rouillée, en prenant rapidement beaucoup de vitesse. Le courant vous entraîne, et vous finissez plaqué contre la grille, ce qui vous oblige à user de toute votre force pour la gravir, afin d'échapper à la pression des eaux. Il faut de toute façon passer de l'autre côté.

Trempé jusqu'aux os, vous avez pourtant réussi votre pari : trouver un moyen d'échapper à l'appétit déplacé du culte des crapauds géants. Vous passez une jambe puis l'autre, et retombez à l'eau en vous laissant emporter.

La galerie est devenu un torrent enragé, qui chute par des pentes effrayantes, vient cogner contre des parois qui effectuent des virages serrés. Vous nagez de toutes vos forces pour éviter le choc contre les murs.

Et... le pire des scénarios s'ouvre soudain devant vous : la lumière de l'extérieur vous fait face : l'immensité de l'espace, grand ouvert, infini, tend ses bras dans votre direction.

Il est trop tard pour se raccrocher à quoi que ce soit... et vous êtes soudain éjecté dans le vide et l'espace, comme un huluberlu qui n'a rien à faire là !

En hurlant, vous voyez l'immense bâtiment s'éloigner, puis s'élever de plus en plus au-dessus de vous, alors qu'une cascade incroyable s'écoule dans le vide.

Outre une grande ouverture au bas d'une échelle, un œil immense vous fixe, puis cligne de son unique paupière.

La réalité autour de vous se distord, se brouille, se voile et vous emporte...

Vous émergez en pleine panique, alors que vous vous trouvez dans les galeries, à quelques instants d'être emporté par le torrent furieux... Le temps, ou l'espace, allez savoir, vous ont transposé au [166](#)

## 170

Vous vous rapprochez des parois, à la recherche d'un renforcement qui pourrait vous sauver ! Une grande pente s'ouvre devant vous, alors que l'eau jaillit de tout côté et vous dépasse. Et soudain vous apercevez une zone plus sombre.

Vous courez au milieu de l'eau qui vous fouette les jambes, bondissez dans la pente, pour glisser jusqu'à l'ouverture. Vous avez à peine le temps de saisir une poignée, afin de vous rattraper et de vous tirer là-dedans, que l'eau vous fouette et tente de vous emporter.

Allongé dans le sens de la pente, un déluge s'abat sur vous, vous luttez, résistez à la pression, vous vous tirez à l'intérieur du renforcement, et enfin réussissez à vous extraire du déluge qui s'abat au dehors dans la pente.

Un grand escalier en colimaçon sale et couvert de moisissures s'élève dans les étages. Vous émergez bientôt dans de nouvelles galeries, et partez en courant à la recherche d'une issue quelconque pour échapper à ce labyrinthe. La suite au [156](#)

## 171

L'eau gicle, vous frappe et vous emporte... Et en une seconde la corde se tend, se déroule, glisse entre vos doigts. Vous êtes frappé par le courant, soulevé et emporté dans le vide. Dans un réflexe salvateur – enfin l'espérez-vous – vous refermez vos doigts de toutes vos forces, à vous en briser les phalanges.

Pendant de longues minutes, l'eau gicle et jaillit et s'abat en cascade. Puis peu à peu le flux baisse et au milieu des derniers écoulements, vous vous rapprochez de la paroi, avant de vous apercevoir qu'une longue échelle vous attendait là.

Le temps de récupérer votre corde, et vous descendez, quasiment au plus bas de l'immense bâtiment des égouts. Une grande ouverture s'ouvre au bas de l'échelle, et en entrant, vous découvrez une salle immense. Il y a là-dedans des tuyaux de la taille de trois ou quatre hommes, par dizaines, et des machines énormes qui tournent et brassent de l'eau. À travers des vitres, vous apercevez les flots liquides qui sont nettoyés, propulsés vers le bas ou le haut.

Vous levez la tête... les machines semblent assez puissantes pour renvoyer l'eau dans les hauteurs, peut-être même jusqu'au sommet du bâtiment, avant qu'elle ne redescende.

Une sorte d'autel mécanique se trouve là, avec une coupe en cuivre posée dessus et un liquide ambré, d'une apparence particulièrement curieuse. Si vous souhaitez vous approcher de la coupe, allez au [167](#)

Sinon, en fouillant encore dans la salle, vous découvrez un ensemble de grands tubes verticaux qui s'ouvrent et se ferment. À l'intérieur, une sorte de disque disparaît dans les hauteurs après chaque fermeture.

Vu qu'il n'y a pas d'autre issue (et que vous êtes parvenu au plus bas de là où vous pouviez descendre), vous vous glissez dans le grand tube. Il semble conduire dans les hauteurs, ce sera toujours ça de gagner. Tentez cette drôle d'expérience au [142](#)

Quelle idée ! Si c'était pour dormir, refermez le livre et allez vous coucher !

Pfff...

Les parfums envoutants des plantes entraînent votre esprit dans des contrées que vous n'auriez jamais imaginées. En fait, vous êtes toujours dans le même endroit, mais le jardin a pris des couleurs rosacées, ocre, violet, vert pale. Un rêve, patiné d'irréalités. Votre corps s'est évaporé, plus d'armes pour vous défendre, plus d'armure pour vous protéger, juste votre caractère et la force de votre volonté.

Dans un coin de votre esprit, vous prenez conscience que vous dormez... sans défense donc, à la merci de n'importe quelle bestiole/plante/créature/monstre/cerbère qui pourrait s'en prendre à vous.

Vous avez l'intime conviction qui ne fallait pas s'endormir, alors il vous faut d'urgence trouver un moyen d'échapper à ce rêve. Vous êtes plutôt une personne concrète non ? Le rêve, ce n'est pas votre genre ! Que faire dans ces cas-là ?

Vous pouvez vous pincer le bras, allez au [177](#)

Ou chercher l'origine du rêve, il va falloir fouiller au [180](#)

Sinon tenter d'arracher les plantes qui rougeoient dans votre rêve, c'est mauvais signe ça que cela rougeoie. Les mauvaises herbes, ça s'arrache, surtout au [183](#)

Dans vos mains enflammées, la plante crie puis, alors que vous l'arrachez, tombe en poussière. Pour votre plus grande satisfaction ! Vous sentez pourtant une pression s'exercer sur votre poitrine, comme s'il devenait plus difficile de respirer ! Malgré les douleurs, vous marchez jusqu'à la plante suivante. L'arracher à son tour vous provoque un soulagement bienvenu.

Vous subissez encore une blessure légère sur la plante suivante.

Mais vous n'arrêtez pas, d'instinct vous savez que c'était ce qu'il fallait faire !

Une fois toutes les plantes arrachées, vous vous traînez jusqu'à l'endroit où vous êtes censé dormir. La fatigue vous emporte et vous sombrez au sol...

...

Lorsque vous vous réveillez, vous constatez que des racines ont commencé à pousser sur votre corps, comme pour vous emprisonner. Vous les arrachez avec dégoût et allez vous rhabiller. Revêtir vos protections de combat et reprendre en main votre arme apporte un réel soulagement. Vous constatez quand même des brûlures à vos mains, et de nombreuses plantes autour de vous sont desséchées. Quel cauchemar affreux !

Allons, il est temps d'aller explorer les alentours, au [179](#)

Vous entrez dans l'espèce de dense forêt, constituée non d'arbres mais de plantes très hautes. Une forte pression vous enferme la poitrine, quasiment à vous rompre le corps. Vous paniquez, essayant d'aller plus vite. Vous comprenez aussi que vous êtes allé trop loin, s'il y avait eu une origine à ce rêve, il aurait dû se trouver plus près de là où vous vous trouviez.

Vous êtes sur le point de faire demi-tour, tant votre poitrine vous fait souffrir... lorsque vous apercevez une lueur éclatante, mélange de rose très pâle et d'un doré proche de l'or. Une hésitation, un instant, se brise face à la vie qui vous fuit. Vous vous précipitez vers ce globe de lumière pure, tombez presque dessus, en le cueillant de vos deux mains ouvertes. Vous comprenez qu'il faut l'accueillir en vous, pour vous libérer du mal qui vous étreint.

C'est comme boire à une source fraîche après une traversée du désert, libérateur, exaltant, les maux disparaissent dans la seconde.

Vous gagnez un Point de Vivacité (bonus définitif), avant de sombrer dans un profond sommeil.

...

Lorsque vous vous réveillez, vous avez réintégré votre corps, dans la petite serre où vous avez passé la nuit. Des racines avaient commencé à pousser sur votre corps, comme pour vous emprisonner. Vous les arrachez avec dégoût et allez vous rhabiller.

Revêtir vos protections de combat et reprendre en main votre arme apporte un réel soulagement. Quel cauchemar affreux !

Allons, il est temps d'aller explorer les alentours, au **179**

## 175

Vous criez, de stupéfaction, d'incrédulité, de peur aussi, alors que toute la salle se dévoile à vous, immense jardin envahie par les végétations sauvages, immense zone vide où se trouvent des dizaines de plateformes suspendues avec des jardins moins encombrés, et encore au-dessus très haut, le plafond immense, percé en de nombreux endroits par des ouvertures effondrées.

Une plateforme se rapproche de vous, servant de point d'attache à d'autres lianes ou lierres. Vous êtes obligé de lâcher en plein vol le lien qui vous a projeté jusque-là, avant d'être emporté dans le vide (ce qui monte est amené à redescendre paraît-il), et vous tentez d'attraper les lianes autour de vous... bien moins nombreuses que plus bas.

Faites un test de Vivacité, lancez un dé 20 et rajoutez votre caractéristique, il vous faut obtenir au moins un 18 en deux tentatives.

Si vous obtenez seulement un 17 ou moins, allez au **181**

Dans le cas d'un 18 ou plus, vos deux mains s'accrochent à un bout de vie, et vous vous tirez d'un coup au **187**

## 176

- J'en appelle à toi, Drakar, Colosse aux six bras, viens te venger de ta némésis.

Au-dessus de vous, la silhouette du terrifiant combattant des arènes se matérialise. C'est un guerrier de plus de deux mètres de haut, au visage burné par les coups. Il porte une large armure de corps renforcé de clous énormes, chacun large comme deux mains.

Ses six bras laissent planer une menace impressionnante !

- Drakar, non, je t'ai vaincu autrefois ! lance le sorcier.

Par un truchement magique, votre âme est transférée dans celle du vaillant combattant des arènes. Vous vous contemplez soudain de haut, vous l'aventurier qui tente un peu vainement de contenir le sorcier suprême, alors que ce dernier a le regard tourné vers les géants aux six bras.

C'est le moment d'affronter et de vaincre ce sorcier de pacotille.  
Voici les caractéristiques que vous allez pouvoir utiliser :

### DRAKAR LE COLOSSE AUX SIX BRAS

	Vivacité	Résistance	Dégâts	Dégâts Bouclier	Armure ou Bouclier
<b>DRAKAR LE COLOSSE AUX SIX BRAS</b>	7	18	-3	-2	8

**Six bras - À chaque phase d'attaque réussit, vous appliquez deux fois vos dégâts**

Et voici le profil de votre adversaire, le PRÉTENDU SORCIER SUPRÊME

### PRÉTENDU SORCIER SUPRÊME

Adversaire	Vivacité	Résistance	Dégâts	Dégâts Bouclier	Armure ou Bouclier
<b>PRÉTENDU SORCIER SUPRÊME</b>	7	20	-3	-2	8

**À chaque attaque réussie, le sorcier peut cracher une décharge magique : lancez 1d20, sur 15+ le sorcier inflige -4 dégâts**

Si vous parvenez à le vaincre, rendez-vous au **82**

Sinon, jetez un œil au **80**

**177**

Vous êtes sérieux ? C'est évident que ça n'allait pas marcher.

Vous vous pincez jusqu'au sang, et ressentez fortement la douleur. Ça devrait vouloir dire que vous ne rêvez pas. En l'occurrence, ça laisse penser que vous êtes vraiment dans les problèmes !

Il ne reste que deux possibilités :

Chercher l'origine du rêve, il va falloir fouiller autour de vous au **180**

Sinon tenter d'arracher les plantes qui rougeoient dans votre rêve, c'est mauvais signe ça que cela rougeoie. Les mauvaises herbes, ça s'arrache, surtout au **183**

**178**

Le Temple de Diane est d'une beauté à couper le souffle.

Vous distinguez une lueur dense à travers les murs, comme s'il y avait une source de puissance pure à l'intérieur du temple. Vous en faites le tour, sans trouver d'accès.

Une crispation vous étreint la poitrine, comme si vous manquiez de souffle. Vous tombez au sol, saisi de panique. Il vous faut d'urgence trouver une solution.

Prendre le risque de vous éloigner encore, vers la dense forêt de plantes sur votre gauche, allez au [174](#)

Retourner dans la petite serre pour tenter d'arracher les plantes. Vous vous dépêchez d'y courir, conscient que le temps vous est compté, allez au [183](#)

## 179

L'immense jardin s'étire dans les profondeurs à perte de vue. Et s'élevant à des hauteurs effrayantes. Votre but était de monter jusqu'au sommet tout là-haut, non ? Vous vous demandez un instant comment cela sera possible, avant de revenir à des pensées plus immédiates.

Il y a comme une dense forêt de plantes sur votre gauche, qui condamne l'accès à une grande partie du mur, avec au-dessus des sortes de plateforme s'égrènent dans les hauteurs, si vous voulez commencer par-là, allez au [182](#)

Vous apercevez sinon sur la droite un imposant kiosque rond, qui fait penser à un temple de Diane, mais complètement clos, allez au [186](#)

Et sinon, en repoussant les limites de votre perception, il vous semble qu'une structure évidée, composée de tubes, un peu comme une tour, dépasse au-dessous des plus hautes plantes, au [189](#)

## 180

Vous vous étiez installé non loin d'une paroi où jaillit le tube de déplacement, à l'intérieur d'une sorte de petite serre. À part les herbes rougeoyantes, il n'y a rien d'autre dans cette pièce. Vous sortez à l'extérieur, toujours entouré de ces couleurs fortes, vives et éclatantes. L'immense jardin s'étire dans les profondeurs à perte de vue. Et s'élevant à des hauteurs effrayantes. Votre but était de monter jusqu'à des sommets là-haut, non ? Vous vous demandez un instant comment cela sera possible, avant de revenir à des pensées plus pressantes :

Il y a comme une dense forêt de plantes sur votre gauche, allez au [174](#)

Ou un imposant kiosque rond, qui fait penser à un temple de Diane, mais qui semble clos, allez au [178](#)

## 181

Si jamais vous aviez été un aventurier de pacotille, vous ne l'êtes plus depuis longtemps !

Mais la physique pourtant a des réalités qu'on ne peut contourner... Et lorsqu'une liane glisse au bout de vos doigts sans se laisser attraper, et qu'une autre se révèle trop loin de quelques longueurs, vous jurez comme un charretier mal élevé !

Votre ascension fut mémorable, la chute vous sert le cœur, alors que la vitesse s'accroît soudain et que le sol loin en bas se précipite vers vous. Heureusement il y a encore des plantes et des lianes à saisir plus bas... mais dans quel fourré allez-vous retomber ?

Vous n'avez en fait pas le temps de vous poser plus de questions, car une grande ombre noire vous recouvre soudain. Vous tentez de faire pivoter votre torse face à cette menace, et d'orienter votre arme dans sa direction. En vain...

Deux grands jeux de serres se referment sur vous, vous compressent le torse en provoquant des douleurs, et le Rapace géant vous emporte dans les hauteurs, ce n'est plus un bond de six mètres que vous avez fait... non, vous gagnez les parties les plus élevées de l'immense bâtiment, quasiment sous le vaste plafond percé de zones écroulées...

Et vous voyez un grand nid se rapprocher de vous, installé contre une paroi, probablement sur une plateforme. Il doit faire dix mètres de large au moins.

Le Rapace vous dépose dans le nid, presque avec douceur, avant de repiquer vers les jardins.

Vous dégainez vos armes, prêt à tout...

N'ayons pas peur de le dire, il est temps de faire face à votre destin, au **190**

## 182

Les plantes devant vous ont comme subi une cure de croissance sur vitaminée, leur hauteur égale celle de grands arbres, leurs larges feuilles occupent tout l'espace et cachent ce qu'il y a au-dessus de vous, leur entrelacement est assez dense, assez pour vous faire penser que la progression dans cette forêt sera compliquée.

Vous pouvez encore repartir vers les autres destinations : l'imposant kiosque ovale, qui fait penser à un temple de Diane, mais complètement clos, allez au **186**

Ou sinon, partir vers la haute structure évidée, composée de tubes, un peu comme une tour, alors dirigez-vous au **189**

Sinon... continuez ci-dessous...

Vous sortez une de vos armes et malgré le risque d'abîmer le fil de son tranchant, vous commencez à vous frayer un chemin à grands coups de droite et de gauche. Des ronces ou plantes à épines tentent de vous accrocher, et à chaque fois que votre pied ou votre bras se retrouve pris au piège, vous lacérez cet adversaire avec de grands coups précis.

Après une dizaine de mètres de progression, vous jetez un œil derrière vous, pour constater que le chemin s'est déjà refermé. Les plantes vous environnent de tout côté, et c'est bien parce qu'il vous semble apercevoir par moment la surface du mur (que vous cherchez à rejoindre) que vous continuez encore... encore... et encore...

Avec peu à peu votre bras qui se fatigue de couper et de frapper, comme si vous aviez participé à une guerre.

Et puis... des choses commencent à bouger autour de vous, restez sur vos gardes au **185**

## 183

Vous approchez d'une des plantes, les feuilles sont grandes, hérissées de pointes, la tige s'enroule sur elle-même et paraît elle aussi urticante. Il ne semble pas y avoir d'endroit où l'agripper sans risque ! Vous serrez les dents et la saisissez à pleine main. La douleur remonte dans vos doigts et votre bras.

Vous subissez une blessure légère (malgré le fait que vous soyez endormi).

Continuer jusqu'à peut-être l'arracher, allez au **173**

Sinon il faudrait chercher l'origine du rêve, et pour cela fouiller autour de vous au **180**

Un bruissement d'ailes derrière vous manque détourner votre attention du combat en cours... mais quand une forme noire vous survole, vous vous jetez au sol, alors que le Rapace Géant referme ses griffes sur le Crotale et que leurs deux gueules s'affrontent. Puis les ailes battent et tentent d'emporter le reptile qui se défend comme si sa vie en dépendait.

Vous laissez les deux redoutables prédateurs confronter leur égo, et vous vous carapatez de toutes vos forces vers la tour. En quelques centaines de mètres, vous atteignez ce que vous espérez être un refuge.

La structure devant vous est en fait composée de gigantesques tubes, qui forment un assemblage comme vous n'en avez jamais vu : les tubes verticaux, très hauts, croisent des tubes horizontaux - bien plus petits - pour former comme une assise, sur une assise, sur une assise, le tout complètement ouvert, avec des plateformes horizontales à chaque croisement et aucun mur.

La végétation très dense - qui a tout envahi alentour - a également commencé à grimper le long de la structure, sur des dizaines de mètres, de chaque côté.

Vous saisissez à la volée une longue tige, enroulée sur elle-même jusqu'à des hauteurs incroyables, et le fait de tirer dessus, elle se détend soudain et vous emporte, vous projette même dans les airs, à votre plus grande surprise.

Le souffle coupé, vous vous élevez jusqu'au 175

Des créatures plantes commencent à vous entourer. Elles n'ont plus d'eau depuis longtemps, et plus de nutriments depuis trop de temps aussi. Bref, elles sont affamées et très remontés contre le propriétaire des lieux !

Il va falloir se battre pour traverser :

### CRÉATURES MONSTRO PLANTES

Adversaires	Vivacité	Résistance	Dégâts	Dégâts Bouclier	Armure ou Bouclier
Plante Retors	3	7	-1	-1	0
Plante Piquante	4	6	-1	-2	1
Puis...					
Plante Méchante	3	7	-2	-2	3
Lame Plante	5	5	-2	0	0
Puis...					
Plante Filoute	3	7	-1	-1	0
Plante Rageuse	4	6	-2	-1	1
Et en même temps					
Plante Durcie	3	9	-2	-2	5

<b>Plante Cogneuse</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>-3</b>	<b>-1</b>	<b>3</b>
Et enfin...					
<b>Plante Épines</b>	<b>3</b>	<b>7</b>	<b>-2</b>	<b>-1</b>	<b>1</b>
<b>Carnivo Plante</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>-2</b>	<b>-1</b>	

(... Si vous subissez trop de dégâts, les plantes vous emprisonnent, et vont se jeter sur vous. Or un œil vous contemple alors, depuis quelque part vers les sommets, et la réalité se distord autour de vous, vous disparaissiez au **179**)

Si vous survivez à toutes ces belles plantes, lisez ci-dessous...

...

Exténuez, vous parvenez contre le mur du fond du bâtiment, une surface qui vu d'ici est envahie de tiges, de feuilles et autres bouquets.

Vous saisissez une longue tige, enroulée sur elle-même jusqu'à des hauteurs incroyables, et le fait de tirer dessus, elle se détend soudain et vous emporte, vous projette même dans les airs, à votre plus grande surprise.

Allez au **175**

## 186

Le temple de la chasseresse se présente sous la forme d'une longue bâtisse ovale et close, aux parois de marbre blanc. Sa hauteur est de deux hommes au moins. Des scènes de chasse sont sculptées régulièrement, montrant des affrontement avec des animaux sauvages ou parfois des monstres. La divinité semble triompher de n'importe quel adversaire (si vous êtes venu ici en rêve, vous vous rappelez qu'il s'agit de la déesse Diane, sinon cela reste pour vous une grande chasseresse).

Il n'y a nulle porte à ce temple. Vous en faites le tour plusieurs fois... Pensez un instant abandonner, avant de refaire un dernier tour.

Finalement, vous apercevez, un peu en hauteur, une ouverture oblongue, d'une vingtaine de centimètres de hauteur. Vous attrapez non loin un banc en métal, que vous tirez jusqu'au temple, avant de l'appuyer à la paroi, pour monter dessus... et vous glissez un œil par la fine ouverture.

L'intérieur du temple est un jardin luxuriant, vous en demeurez bouche bée : des arbres fruitiers d'un vert éclatant, des fruits murs qui pendent des branches, des parterres d'herbes qui donnent envie de s'y allonger, des fontaines sculptés d'enfants ailés, où l'eau qui s'écoule a une clarté à nulle autre pareil.

Et sur un autel au centre du temple, une arme brille, auréolée de lumière.

Mais toujours aucun accès. Un instant, vous vous dites qu'il y a peut-être une trappe, ou une ouverture souterraine pour accéder à cet intérieur ? Ou alors un accès depuis le toit, qui serait presque atteignable grâce au support sur lequel vous êtes monté.

Soudain toujours par l'ouverture, vous distinguez à l'intérieur du temple, dans la paroi opposée, une représentation de la divinité, tenant une pomme d'or... et cette dernière a commencé à briller.

Si vous disposez d'une arme de tir, vous pouvez essayer de viser la pomme, au **191**

Sinon vous grimpez sur le toit du temple, cherchez aux alentours un accès enterré, puis essayez de cogner contre les parois, sans succès.

...

Allons, il serait peut-être temps de gagner les sommets à présent :

Il y a comme une dense forêt de plantes sur votre gauche, qui condamne l'accès à une grande partie du mur, avec au-dessus des sortes de plateformes s'égrènent dans les hauteurs, si vous voulez commencer par-là, allez au [182](#)

Et sinon, en repoussant les limites de votre perception, il vous semble qu'une structure vide, composée de tubes, un peu comme une tour, dépasse au-dessous des plus hautes plantes, au [189](#)

## 187

Vous êtes soulagé de sentir les fibres végétales sous vos doigts. Vous tirez dessus et lancez votre autre main en avant pour vous cramponner de toutes vos forces. Une secousse remonte dans vos bras et votre corps, et par une curiosité étonnante, la liane se tend et vous emporte jusqu'à la plateforme que vous visiez. Vous arrivez dessus beaucoup trop vite, levez le pied, et vous laissez tomber sur un sol dur, sur lequel vous roulez jusqu'à presque retomber au-delà.

Un grand soupir de soulagement ponctue cette arrivée acrobatique. Lorsque vous vous relevez, l'impression de vertige vous étreint. Vous commencez à vous trouver assez haut, peut-être six ou sept mètres au-dessus du sol, et il reste quatre ou cinq fois cette hauteur à escalader encore pour parvenir sous le plafond de l'immense bâtiment.

- Ça ne devrait pas exister des choses comme ça !

Des jardins suspendus s'égrènent dans les hauteurs. Les visiteurs étaient-ils hissés jusque là-haut avec toutes ces plateformes qui volent dans la pièce ? Vous en apercevez deux d'ailleurs non loin de vous. Comment faisait-on pour y accéder ?

Vous repérez bientôt des accroches et des filins à manœuvrer pour faire venir jusqu'à vous les plateformes les plus éloignées.

Souhaitez-vous gagner un jardin suspendu sur votre droite, à huit ou dix mètres plus haut, allez au [193](#)

Ou tenter de rallier toute une structure en filins et cordages, vers le centre de l'immense étendue suspendue, allez plutôt au [197](#)

## 188

N'arrivant pas à blesser le redoutable Crotale, vous êtes parvenu pourtant à lui crever les deux yeux. Le reptile se débat et frappe au hasard autour de lui, menaçant de vous blesser dans un mouvement de rage !

Vous vous enfuyez derrière vous, alors que votre adversaire vous poursuit aux sons de vos pas et aux vibrations qu'il ressent dans le sol.

Mais heureusement, le dangereux serpent est beaucoup moins précis dans chacune de ses actions, et vous parvenez à anticiper ses charges et à éviter ses coups de dents rageurs.

La tour quant à elle est enfin à portée !

La structure devant vous est en fait composée de gigantesques tubes, qui forment un assemblage comme vous n'en avez jamais vu : les tubes verticaux, très hauts, croisent des tubes horizontaux - bien plus petits - pour former comme une assise, sur une assise, sur une assise, le tout complètement ouvert, avec des plateformes horizontales à chaque croisement et aucun mur.

La végétation très dense - qui a tout envahi alentour - a également commencé à grimper le long de la structure, sur des dizaines de mètres, de chaque côté.

Vous saisissez à la volée une longue tige, enroulée sur elle-même jusqu'à des hauteurs incroyables, et le fait de tirer dessus, elle se détend soudain et vous emporte, vous projette même dans les airs, à votre plus grande surprise.

Un crissement du crotale vous accompagne alors que le reptile se détend pour tenter de vous intercepter en vol... sans succès.

Le souffle coupé, vous vous élevez jusqu'au 175

189

Vous marchez un long moment, en essayant de garder une vue sur l'espèce de fausse tour que vous souhaitez rejoindre. Votre pérégrination vous entraîne sur des ponts en pierre, envahies de végétation, par d'anciennes allées surmontées d'arceaux, qui sont maintenant plutôt des tunnels effrayants.

Vous enjambez un long tronc d'arbres, d'une étrange couleur, avant de continuer par une allée encombrée. Un bruit derrière vous, comme un glissement vous incite vivement à vous retourner. Le tronc d'arbre a disparu !

Vous vous cramponnez à votre arme encore plus que dans le tunnel sombre, traversé plus tôt.

Vaut-il mieux faire face ? Quoi qu'il puisse se cacher autour de vous, dans ce cas ce sera au 195

Ou partir dare dare en sprintant vers la tour, et en espérant ne plus en être trop éloigné, prenez vos jambes à votre cou vers le 192

190

Dans de grands battements d'aile, voilà que parait le GRAND AIGLE MALFAISANT, entouré de ses deux rejetons plus petits, mais largement deux fois plus grands que vous. L'immense Rapace se pose sur le rebord du nid et se baisse devant vous en vous fixant de ses grands yeux flamboyants. Alors que ce regard pourrait vous fasciner et vous paralyser sur place, vous parvenez néanmoins à distinguer quelque chose sur son dos. Une créature plus petite y est maintenue prisonnière. Cela serait ? Le Grand Maître des Gobelins ?

On est presque à la fin, alors !?

Le GRAND AIGLE MALFAISANT s'élanche vers vous, porté par ses ailes prodigieuses, et lance ses deux jeux de serres pour vous déchiqueter, tentez de le contrer en résolvant un engagement face à une Vivacité de 6. Si vous ratez, vous subissez -4 Dégâts et -2 en Armure.

Vous frappez pour essayer de détourner l'attaque et roulez de l'autre côté du nid. Votre immense adversaire s'élanche dans le vide derrière vous, pour revenir porter une attaque.

Mais un de plus petits Rapaces vient vous engager, et le deuxième attaque à son tour :

#### JEUNES AIGLES MALFAISANTS et EFFRAYANTS

Adversaires	Vivacité	Résistance	Dégâts	Dégâts Bouclier	Armure ou Bouclier
-------------	----------	------------	--------	--------------------	-----------------------

<b>Aigle malfaisant</b>	4	8	-2	-1	2
<b>Aigle effrayant</b>	3	7	-1	-1	0

Tous les trois affrontements, le **GRAND AIGLE MALFAISANT** attaque le nid, résolvez un assaut face à lui pour éviter un dégât -3

Si vous avez du mal avec ces petits adversaires, tentez de vous échapper en roulant en arrière et vous pourrez les affaiblir avec quelques tirs (si vous êtes équipé d'une arme de jet).

Sinon...

Les plus petits aigles semblaient effrayants de prime abord, mais vous réussissez à vous débarrasser d'eux en les repoussant hors du nid.

Mais vous offrez une cible trop facile :

Allez-vous tenter de sauter directement sur le dos du Grand Aigle, alors qu'il vient de lancer un assaut pour foncer sur vous ? Allez au **196**

Rester pour l'affronter sur une surface qui vous permet une certaine latitude de combat, préférez alors le **198**

**191**

L'emplacement n'est guère évident pour tirer à travers un fenestron aussi étroit, et atteindre une cible de la taille d'une pomme. Faites un test de Vivacité, lancez un dé 20, et rajoutez votre caractéristique, si vous obtenez un 21 ou plus, allez au **96**

Vous pouvez faire jusqu'à quatre essais, après ça devient de l'insistance inutile, et du gaspillage de munitions.

Il serait peut-être temps de trouver un moyen de gagner les sommets :

Il y a comme une dense forêt de plantes sur votre gauche, qui condamne l'accès à une grande partie du mur, avec au-dessus des sortes de plateforme s'égrènent dans les hauteurs, si vous voulez commencer par-là, allez au **182**

Et sinon, en repoussant les limites de votre perception, il vous semble qu'une structure vide, composée de tubes, un peu comme une tour, dépasse au-dessous des plus hautes plantes, au **189**

**192**

Vous partez en courant sans demander votre reste, le temps de voir surgir sur votre côté gauche un gigantesque Crotale à Tête de Dragon. Affamé en plus... et ça tombe mal ça !

Ce qui est bien quand on évoque d'un reptile pareil, c'est que son nom parle pour lui. La taille du tronc d'arbre que vous avez enjambé aussi d'ailleurs. La bestiole géante doit faire huit mètres de long, un corps épais et agile, une tête de dragon donc, avec deux crêtes de chaque côté, une dentition effrayante... et un appétit qui semble ne pas avoir de faim.

Une bestiole comme ça, on pourrait croire qu'elle serait capable d'avalier un éléphant géant ?!

Vous roulez au sol pour éviter sa charge déloyale, et vous relevez dans le même mouvement pour partir en direction de la tour. La masse énorme s'est enfoncée dans les

fourrés de plantes autour de vous, et vous entendez les bruissements énormes de son déplacement !

- Satanés batraciens !

C'est le juron qui vous vient d'instinct à l'esprit (sans trop savoir pourquoi ?)

Une tête puis un corps de crotale lancé à pleine vitesse surgit soudain des fourrés.

- Tu croyais que je ne t'avais pas vu venir !

Portez une attaque contre une Vivacité 7 (sans bonus d'attaquant), afin de repousser un coup de croc taquin, sinon vous subissez une blessure grave !

Vous vous appuyez contre votre adversaire pour vous repousser au loin, alors qu'il disparaît dans les plantes de l'autre côté. Vous osez jeter un œil devant vous, avec l'espoir d'être enfin parvenu jusqu'à la tour.

Mais le CROTALE surgit encore ! Portez une nouvelle attaque, pour éviter une blessure légère. Et vous continuez à courir.

Le reptile se hisse sur ses anneaux, surpris par votre ténacité... ce qui vous laisse quelques mètres pour parvenir au pied de l'étonnante tour (mais en même temps, vous avez un monstre de huit mètres de haut à qui vous tournez maintenant le dos).

La structure devant vous est en fait composée de gigantesques tubes, qui forment un assemblage comme vous n'en avez jamais vu : les tubes verticaux, très hauts, croisent des tubes horizontaux - bien plus petits - pour former comme une assise, sur une assise, sur une assise, le tout complètement ouvert, avec des plateformes horizontales à chaque croisement et aucun mur.

La végétation très dense - qui a tout envahi alentour - a également commencé à grimper le long de la structure, sur des dizaines de mètres, de chaque côté.

Vous saisissez à la volée une longue tige, enroulée sur elle-même jusqu'à des hauteurs incroyables, et le fait de tirer dessus, elle se détend soudain et vous emporte, vous projette même dans les airs, à votre plus grande surprise.

Un crissement du crotale vous accompagne alors que le reptile se détend pour tenter de vous intercepter en vol... sans succès.

Le souffle coupé, vous vous élevez jusqu'au 175

193

Par un truchement de poids et de bascule, rien qu'en manœuvrant les cordes accrochées aux autres cordes qui soutiennent votre plateforme, vous faites descendre une grande plaque suspendue jusqu'à vous.

La jonction entre les deux plaques paraît une béance effrayante, avec un grand vide en-dessous de vous. Une personne avec le vertige serait incapable de bouger un pied, ici. En restant attaché aux nombreux filins que vous avez actionnés, vous passez sur l'autre plateforme... puis relâchez les liens et comme par magie, vous vous élevez bientôt de plusieurs dizaines de mètres, jusqu'à venir côtoyer le jardin suspendu.

Encore une fois, vous maudissez le fait que le temps et l'emprisonnement dans cette dimension ait gâché le spectacle, car il semble y avoir là des parterres, à la longue forme ovale.

Vous levez les yeux au ciel... vous demandant si l'eau qui était autrefois domestiquée à travers l'immense bâtiment ne pouvait pas être diffusé par les plafonds et venir alimenter et baigner ce jardin suspendu ?!

Vous n'avez pas le temps de vous poser plus de questions, car une grande forme ailée fond soudain sur vous, de réflexe vous vous jetez au sol, mais elle vous a déjà attrapé dans ces grandes serres, et vous emporte à travers la salle.

Quelques instants plus tard, vous êtes relâché dans un grand nid, composé d'un très grand nombre de branchages sur une ancienne plateforme, il doit faire une dizaine de mètres.

Et vous comprenez que s'engage le dernier combat pour cet univers, au **190**

**194**

Malgré vos efforts et votre musculature, les récents combats vous ont complètement épuisé. Et vous lâchez prise, tombez, chutez comme une pierre dans le vide.

Dans une dernière vision, vous apercevez le Grand Aigle qui virevolte dans les airs pour revenir vers vous. Un œil unique s'ouvre soudain au milieu de son front couvert de plumes courtes. Et la réalité semble sur le point de se dissoudre autour de vous.

- JAMAIS ! hurlez-vous.

Votre arme toujours en main, vous frappez devant vous et repoussez juste comme il le faut le bec acéré qui cherche à vous becqueter. La bestiole hurle de surprise, et vous la percutez le long du flanc. De votre poignard, vous vous raccrochez à elle, puis enchaînez les coups, à son thorax, vers son cou.

Vous ne savez plus si vous montez ou descendez... Le sol et le plafond tournoient autour de vous sans qu'il soit possible d'en saisir la logique. L'aigle se secoue dans tous les sens, cherche à vous éjecter. Ses pattes passent tout près de vous saisir, sans y parvenir. Les ailes frappent juste au-dessus de votre tête.

Bientôt le nid se rapproche, et vous sautez au sol, au moment où le volatile revient s'y percher, affaibli par ses blessures.

Le combat peut reprendre :

#### GRAND AIGLE MALFAISANT BLESSÉ

Adversaire	Vivacité	Résistance	Dégâts	Dégâts Bouclier	Armure ou Bouclier
Grand aigle malfaisant blessé	4	12	-2	-1	0

Si vous parvenez à triompher, rendez-vous au **200**

**195**

L'attaque surgit avant même que vous n'ayez compris ce qui se passe, elle ne provient pas de devant vous, mais par le côté, car le Crotale à Tête de Dragon est affamé.

Ce qui est bien quand on parle d'un reptile pareil, c'est que son nom parle pour lui. La taille du tronc d'arbre que vous avez enjambé aussi d'ailleurs. La bestiole géante doit faire huit mètres de long, un corps épais agile, une tête de dragon donc, avec deux crêtes de chaque côté, une dentition effrayante... et un appétit qui semble ne pas avoir de faim.

Une bestiole comme ça, on pourrait croire qu'elle serait capable d'avalier un éléphant géant ?!

### CROTALE À TÊTE DE DRAGON

Adversaire	Vivacité	Résistance	Dégâts	Dégâts Bouclier	Armure ou Bouclier
Crotale à Tête de Dragon	7	13	-3	-2	8

**Vous avez de la chance, sa morsure à quatre crocs - crocs aiguisés comme des épées - n'est pas empoisonnée... enfin... pas sûr que ce soit une chance !**

Si vous subissez au moins 3 blessures, rendez-vous au **184**

Et si vous parvenez à vaincre ce redoutable reptile effrayant, vous pouvez vous soigner au **188**

**196**

Malgré tous vos efforts, les très longues pattes aux serres acérées de votre adversaire, alliées à ses ailes prodigieuses qui le déplacent dans l'air en avant ou en arrière, sans effort, le rendent impossible à abattre.

Sur son dos, le Grand Maître des Gobelins jure tous les blasphèmes de son peuple, et vous supplie de l'aider.

Par moment, le Grand Aigle Malfaisant fonce à travers le nid pour vous trancher les oreilles, ou tout ce qui dépasse. Faites un jet de Vivacité pour essayer d'éviter son attaque, lancez un dé 20 et rajoutez votre caractéristique. Si vous obtenez 22 ou moins, vous subissez encore -3 en résistance ! Quoiqu'il en soit, vous roulez en arrière au bord du nid et le suivez alors qu'il plonge en dessous pour revenir, à chaque fois sur la droite, car le nid est appuyé contre la paroi et empêche tout mouvement de l'autre côté.

Vous bondissez dans le vide et vers lui, saisissez les lanières de cuir qui flottent derrière la selle où est retenu le prisonnier Gobelin.

Faites un test de Force, lancez un dé 20 et rajoutez votre Force, si vous obtenez 19 ou moins, rendez-vous au **194**. Si vous réussissez un 20 ou plus, allez plutôt au **95**

**197**

Par un truchement de poids et de bascules, rien qu'en manœuvrant les cordes accrochées aux autres cordes qui soutiennent votre plateforme, vous faites venir une grande plaque suspendue au loin. Elle se déplace rapidement à travers peut-être cent ou deux cents mètres de distance et vient s'arrêter tout près de vous.

La jonction entre les deux plaques paraît une béance effrayante, avec un grand vide sous vos pieds. Une personne craignant le vertige serait incapable de bouger un pied hors d'ici. En restant attaché aux nombreux filins que vous avez actionné, vous passez sur l'autre plateforme... puis relâchez les liens et comme par magie, cette dernière commence à

s'éloigner sur plusieurs dizaines de mètres, elle ondule et vole dans l'air, et se rapproche d'une première plateforme relais.

Vous passez sur cette dernière, avant d'en attirer une nouvelle afin de progresser encore vers cette sorte d'immense structure centrale, composée de milliers de filins et de plaques suspendues. Quelle drôle de construction ?!

Encore une fois, vous maudissez le fait que le temps et l'emprisonnement dans cette dimension ait gâché le spectacle, car tous ces endroits devaient être d'une beauté étonnante, autrefois !

Vous levez les yeux au ciel... vous demandant si l'eau qui était autrefois domestiqué à travers l'immense bâtiment ne pouvait pas être diffusé par les plafonds et venir alimenter et baigner tous ces jardins perchés

Vous n'avez pas le temps de vous poser plus de questions, car une grande forme ailée fond soudain sur vous, de réflexe vous vous jetez au sol, mais elle vous a déjà saisi dans ces grandes serres, et vous emporte à travers la salle.

Quelques instants plus tard, vous êtes relâché dans un grand nid, composé d'un très grand nombre de branchages sur une ancienne plateforme, il doit faire une dizaine de mètres.

Et vous comprenez que s'engage le dernier combat pour cet univers, au **190**

**198**

Bien qu'il ne soit qu'un volatile, LE GRAND AIGLE MALFAISANT piaffe de colère et de rage (vous pouvez tenter deux tirs si vous avez une arme à projectile). Le Rapace attaque à nouveau avec ses serres en avant. L'endroit rugit de cris, de bruissements d'ailes, de plumes qui volent dans l'air. Et de suite, il y a beaucoup moins de place dans le nid – pourtant d'une taille conséquente – pour lui échapper :

**GRAND AIGLE MALFAISANT**

Adversaire	Vivacité	Résistance	Dégâts	Dégâts Bouclier	Armure ou Bouclier
Grand aigle malfaisant	7	26	-4	-2	4

**Le GRAND AIGLE MALFAISANT vous tient à distance de ses grands ailes, dégradez votre Vivacité de -3 pendant le combat**

Si vous désespérez de lui infliger des dégâts ou que vous avez subi trop de dommages (par exemple il ne vous reste que 5/6 en Résistance), vous pouvez tenter un saut désespéré sur le dos de l'AIGLE au **196**

**199**

Votre impression se confirme rapidement, de nombreux combattants occupent les différentes positions d'accès au château. Des cris, des hurlements de douleur, des appels à la discipline résonnent tout autour de vous. Comme les échos d'un temps passé ! Car il n'y a plus aucun mouvement ici depuis longtemps. Sur le premier pont-levis

sur lequel vous avancez, avec cette sensation caractéristique du bois épais sous vos pieds, des soldats lourdement protégés de grand bouclier et d'armure vous font face et tentent de repousser un assaut... inexistant.

Chaque soldat et guerrier est immobile, paralysé et comme changé en statue de pierre. L'impression de mouvement et de vie qui se dégage d'eux vous met mal à l'aise, et vous resserrez votre prise sur vos armes, prêt à tout. Vous passez au milieu des armes tendues, des postures bien assurées sur leurs deux pieds, comme si vous frôliez des camarades prêts à tout encaisser.

En évitant les formes figées de ces nombreux défenseurs, vous gagnez la première grande arche, barrée par une herse abaissée. De l'autre côté, des dizaines de fantassins tendent leurs grandes lances, leurs hallebardes et leurs pics, dont les pointes dépassent de votre côté, interdisant tout accès. Vous n'auriez pas aimé charger contre un tel mur défensif !

Les deux autres arches encore derrière sont autant de rideaux impénétrables.

Il y a là peut-être cent ou deux cents fantassins en train de défendre.

Vous essayez de distinguer la lointaine entrée du château, sans être certain qu'elle soit ouverte. Vous reculez pour prendre une vue d'ensemble, on distingue au-dessus des murs épais des chemins de ronde avec nombre de silhouettes immobiles, des tours qui s'élèvent, dont une qui est comme auréolée d'une énergie violacée, probablement d'origine magique !

De nombreux pans de mur sont tombés, ou des trous béent dans le vide... peut-être suite à l'utilisation de machines de guerre, ou d'armes magiques plus dévastatrices encore ?

Vous en revenez à votre problème immédiat, franchir l'enceinte. Il aurait fallu disposer d'échelles pour escalader chacune des arches !

Si vous souhaitez fouiller encore les alentours, on ne sait jamais que quelque chose vous ait échappé, rendez-vous au [209](#)

Si vous préférez rebrousser chemin, et partir vers l'espèce de labyrinthe, où les chemins passent par-dessus et par-dessous les uns et les autres, il ne vous reste que le [205](#)

## 200

La bestiole agonisante disparaît en quelques derniers coups d'ailes à travers une large ouverture dans le plafond.

Exténué, vous prenez quelques instants de repos pour vous remettre de ce combat épique. Puis vous avisez une échelle dans un des coins de la plateforme où était construite le nid, et vous escaladez jusqu'au sommet du bâtiment, restant en alerte au moment d'émerger à la surface... au milieu d'un ciel étoilé. Infini...

Toujours attaché au monstre, le Grand Maître des Gobelins se débat pour essayer d'échapper au Rapace Géant, ce dernier est étendu sur le flanc... et ne bouge quasiment plus.

Vous approchez avec prudence, mais celui qui fut un vaillant adversaire ne présente plus aucun danger. Avec votre poignard, vous libérez le Gobelin, qui se tire au sol, se relève en essayant de retrouver sa majesté et s'éloigne de la créature à laquelle un sorcier perfide l'avait lié à jamais !

- Venez, finit-il par dire... Je vous remercie, vaillant(e) aventurière (ier) vous avez accompli un exploit dont peu de combattants auraient été capables.

Vous contemplez l'immense sommet du bâtiment. Il y a non loin un des portails blanc que vous aviez aperçu dans les autres constructions arrachées à leur monde.

- Un piège terrible s'est refermé ici dans les bâtiments inférieurs du Jardin des Nains de Garcior, vous explique le Grand Maître des Gobelins. Un piège a été tendu au Sorcier Maléfique, sous l'apparence d'une pacifique compromission avec lui, conclue pour épargner les Royaumes Nains. Le Sorcier fut pris au piège sous les écoulements d'eau déviés par les nains... mais il éventra les étages centraux du palais ... Et ensuite, il se vengea de tous les nains, les changeant en animaux aquatiques ou en volatiles, voire en reptiles ou en batraciens... Aucun n'a survécu...

« Allons, il n'y a pas de temps à perdre, même si le temps n'a pas vraiment court ici. Mais, il reste de nombreux grands défis à relever.

Le petit être majestueux dans sa grande robe verte et dorée, marche jusqu'au portail, à côté duquel une sorte de grande plaque inclinée siège.

- Voici les indices dont vous aurez besoin pour vaincre notre infâme ennemi, le prétendu Sorcier Suprême. Notez ce qu'il y a écrit et conservez-le précieusement. Sans cela, il y a de fortes chances pour que tous vos efforts aient été vains. Il s'agit là de la deuxième indication, donc ce sont les symboles 4, 5 et 6.

Vous contemplez une série de trois symboles : **FEU -> SANG -> TERRE**

Reportez-vous au cercle à neuf sphères, au début de cet ouvrage, et notez les symboles à partir de la quatrième sphère en bas à droite, la cinquième en-dessous, et la dernière tout en bas à gauche.

Il est important que vous disposiez des symboles dans le bon ordre !

Une indication de paragraphe apparaît en lettres de lumière en-dessous : **ÊGOUTS : 133.**

Gardez-en une copie dans vos notes, cela pourrait être utile.

**(Si vous disposez déjà des deux autres notes et que vous pouvez enfin les additionner toutes les trois, n'hésitez pas à le faire, c'est le bon moment)**

Sinon continuez ci-dessous :

...

- Merci de m'avoir sauvé, vous dit le Grand Maître en s'inclinant. Il reste probablement un ou deux autres de mes MOI qui sont toujours emprisonnés quelque part en ce monde hors du monde. Le temps et les réalités se superposent ici. Rien ne peut donc jamais être tenu pour acquis.

« Allons, il est temps de reprendre cette aventure. Tous mes vœux vous encouragent. Sauvez-moi ! Sauvez-nous tous ! »

Vous vous approchez du portail de lumière, et passez à travers.

La réalité se distord tout autour de vous, l'espace, le temps, les univers s'alignent dans une nouvelle disposition.

Vous émergez au **77**

**201**

- Tiens, le gueux, accepte ces quelques nourritures, et sache que je ne mange moi-même que ces maigres provisions.

(Effacez une ration de nourriture de votre havresac)

Le vieil homme lève un visage emplí de reconnaissance :

- Merci pour votre bonté, votre cœur est grand. Et pour cette gentille pensée, sachez que je m'abstiendrai de vous tuer !

Vous sursautez sur le coup, avant de le remercier prudemment :

- Vous êtes vous-même d'une grande bonté alors, cela vous honore !

Souhaitez-vous lui poser l'une des questions suivantes :

« *Magicien, il y a-t-il un subterfuge pour franchir ces herses et pénétrer dans cette place-forte ?* » allez au **204**

« *Brave mendiant, merci pour cette aide bienvenue, quel temple dois-je visiter dans le jardin labyrinthe là-bas pour trouver ce qui s'y cache ?* » allez au **207**

« *Est-ce que je devrais vraiment vous craindre, ne sommes-nous pas dans la même galère ?* », allez au **216**

Mais vous êtes quelqu'un de fin et rusé, et vous savez que la vraie question, c'est : « *Quelle question devrais-je te poser ?* » Pour celle-là, partez au **225**

Pouvoir poser ces quatre questions aurait été appréciable, car cela vous aurez permis de faire le tour de toutes les possibilités !

Ou si vous préférez rebrousser chemin, et partir vers l'espèce de labyrinthe, vous n'avez qu'à le remercier encore et lui souhaiter de trouver un échappatoire à cet univers, il ne vous reste qu'à vous éloigner vers le **205**

## 202

Vous courez vers l'une des premières statues et commencez à la briser en mille morceaux, malgré la résistance de la pierre. Ce n'est que lorsque la tête de la créature saute enfin que vous vous élancez vers la seconde statue... Sauf que vous avez trop tardé !

Des bruits de sabots vous font tourner la tête vers le centre du pont-levis... Enroulé dans des bourrasques, un cavalier sombre apparaît tel un fantôme jailli d'un cauchemar.

- Qui vient défier les serviteurs du maître ? demande-t-il d'une voix lointaine et menaçante.

Autour de vous, les trois autres statues ont repris vie, et vous entourent.

Lorsque vous mesurez la puissance de vos adversaires, vous palissez malgré vous :

### CAVALIER SPECTRAL, ANNONCIATEUR DE MORT, ET SES SOLDATS FANTÔMES

Adversaire	Vivacité	Résistance	Dégâts	Dégâts Bouclier	Armure ou Bouclier
Cavalier spectral annonciateur de mort et ses soldats fantômes	9	30	-6	-3	12

Il n'y a rien à faire face à un tel monstre !

Le cavalier charge droit sur vous, et vous baissez les armes en signe de renoncement ! Lorsqu'il vous frappe, votre âme est comme aspirée hors de votre corps. Le spectre éclate

d'un rire malsain et effrayant, avant de faire pivoter sa monture, de gagner le bord du pont-levis, où il vous projette dans le vide. Puis... tandis que vous tombez au ralenti, le cavalier galope, et il franchit une à une les trois herses comme si elles n'existaient pas, et il disparaît par l'immense porte imprenable, comme si elle n'existait pas.

Depuis sous les arches des différents ponts, deux yeux énormes vous observent.

Vous émergez comme d'un très mauvais rêve, sur le chemin qui mène vers la Forêt Perdue. Le temps de reprendre vos esprits, et vous reprenez votre chemin au [205](#)

### 203

La première chose qui vous frappe, ce sont toutes ces silhouettes de combattants, stoppés net en pleine action. Des cris, des ordres et des hurlements surnagent derrière tout ce décor, figé... à jamais. Toute une compagnie de lanciers campe autour de la porte principale, dans les cours autour du donjon - imposant au centre de la forteresse - des combattants attendent de monter au front sur les chemins de ronde, des charrettes rassemblent des jarres d'huile, des fagots de bois, de grandes hampes pour repousser les échelles, et au milieu de tout ça, mille mouvements arrêtés en pleine action. Des guerriers, des servants d'armes, des palefreniers et des porteurs d'enseigne, tout un monde s'affairait dans les différentes cours, à aiguiser les armes, à se restaurer, à boire un dernier coup avec leurs compagnons, ou à jeter les dés sur des tonneaux renversés cul par-dessus tête.

Parmi les cris, comme en suspens dans l'aire, des bribes de phrases parviennent jusqu'à vous :

*« Des assassins se sont infiltrés dans les murs »... « Rassemblez vos meilleurs hommes autour de la salle du trône »... « Envoyez des patrouilles de trois hommes dans chaque couloir »...*

Au milieu de cette foule disparate, il vous est difficile de prendre une décision, afin de savoir que faire à présent ?

Souhaitez-vous gagner le donjon central, et rejoindre la salle du trône, allez au [239](#)

Sinon, votre attention est accaparée par la tour du Magicien qui luit d'une aura violacée, si vous préférez aller enquêter par là-bas, ce sera au [243](#)

### 204

- Si tu es fou et que tu veux mourir, oui bien sûr qu'il existe un moyen de franchir ces Portes ! Retourne sur ce pont-levis et laisse ton destin s'écrire pour toi. Sache qu'ensuite tu n'auras plus jamais la main DESSUS !

Et le voilà qui part dans un rire effrayant et malfaisant, qui vous oblige à vous éloigner. Par prudence. Vous faites donc deux pas en arrière. Vous le remerciez pour sa réponse, alors qu'il fond en larmes en se dissimulant dans la couverture qui lui sert à la fois de vêtement et de couche. La solitude et l'isolement dans ce monde (depuis combien d'années ?) ont laissé des traces sur sa psyché.

Quant à vous, il n'est pas bon obtenir des réponses, parfois ! Que devez-vous en faire au final ? Retourner vers le pont-levis, à vos risques et périls, allez au [211](#)

Ou partir vers le labyrinthe enchevêtré, préférez le [205](#)

### 205

Par un chemin en terre, interrompu régulièrement par le vide, vous vous éloignez du château, et en tendant l'oreille, le cri des corbeaux vous parvient, comme une menace latente. Le chemin descend bientôt comme dans un vallon, bordé à droite et à gauche par le vide, alors qu'un pan de roche passe au-dessus de vous, laissant deviner une autre route, inaccessible d'ici.

De grands pins touffus semblent avoir jailli autour de vous, quand vous remontez la pente de l'autre côté. Vous regardez derrière vous, l'autre chemin qui enjambait le vôtre. Il émerge de grands buissons d'un côté, pour partir sur la droite de l'autre, et disparaître entre des arbres resserrés.

En avançant encore vers les temples que l'on aperçoit au loin, au nombre de trois - l'un rond, l'autre au toit en triangle, le dernier formé d'une grande arche entre deux piliers carrés - c'est à votre tour à présent de surplomber un autre sentier, qui part à l'opposé du dernier, celui-là s'éloigne à gauche. Le fait que tous ces éléments flottent sur une absence totale de quoi que ce soit, défie l'entendement et la logique. Tant qu'on a quelque chose de solide sous les pieds, on reste plutôt terre à terre, et vous continuez donc à avancer.

Peu de temps après, vous parvenez dans une clairière avec une grande pierre droite dressée en son centre. Des gravures sont incrustées un peu partout, dont les formes n'évoquent rien pour vous. La pierre est froide sous vos doigts lorsque vous effleurez les symboles.

Vous jetez un œil alentours, sans rien remarquer de particulier, si ce n'est comme de grands bancs de neige tout autour de la clairière. Ce sont des fleurs blanches, presque brillantes. Un ravissement pour les yeux !

Il y a là trois possibilités à partir de cet endroit, un sentier sur la gauche, s'éloigne entre les arbres au [214](#)

Le temple rond qui semble se profiler devant vous, derrière de hauts fourrés, tentez de vous y faufiler au [212](#)

Sur la droite, plusieurs arbres se sont effondrés, et forment un barrage assez haut et impossible à escalader sans se ficher un pieu dans le ventre. Néanmoins, un aventurier de petite taille pourrait s'y glisser. Si vous mesurez d'1m80 ou moins, pour maximum 80 kilos, vous pouvez vous glisser là-dessous au [217](#) à vos risques et péril !

## 206

Allez consulter votre Fiche de Personnage - malgré le danger latent - et trouvez ce qui peut vous aider. Fouillant dans votre havresac, vous sortez une longue corde, et vous courez pour l'enrouler entre les jambes d'une des statues en question, vous tirez ensuite la corde pour faire de même à une autre, en la passant entre les jambes d'une statue restée blanchâtre, celle-là. Et vous répétez cela sur les deux dernières ! Quatre au total !

« Il fallait essayer » vous dites-vous.

Des bruits de sabots vous font tourner la tête vers le centre du pont-levis... enroulé dans les bourrasques, un cavalier sombre apparaît tel un fantôme jailli d'un cauchemar.

- Qui vient défier les serviteurs du maître ? demande-t-il d'une voix lointaine et menaçante.

Autour de vous, les quatre statues prennent vie soudain, et s'empêtrent et tombent à terre, sans pouvoir se défaire de la corde ! C'est bête des statues, tout le monde le sait.

Il ne reste plus qu'à affronter le cavalier spectral

### CAVALIER SPECTRAL, ANNONCIATEUR DE MORT

Adversaire	Vivacité	Résistance	Dégâts	Dégâts Bouclier	Armure ou Bouclier
Cavalier spectral annonciateur de mort	5	14	-2	-1	6

Tous les 3 assauts, le cavalier vous charge, faites un test de Vivacité pour esquiver son attaque, ou perdez -4 dégâts et -2 armure

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au **210**

**207**

- Je m'en voudrais de te gâcher le plaisir de la découverte, répond le mendiant en partant dans un grand éclat de rire.

Spontanément votre visage adopte la figure la plus énervée possible :

- À quoi joues-tu ? Tu te moques de moi...

Le même visage sévère et méchant vous répond :

- Fais attention que je ne te tue avant la fin de cette discussion, faquin ! J'ai affronté et vaincu les plus grands puissances de ce monde. Autrefois on m'appelait Seigneur des Ténèbres, et nul ne pouvait prétendre être serein en venant à ma rencontre.

- Autrefois...

- La roue tourne, murmure le sorcier, des fois elle tourne plusieurs fois, des fois elle s'arrête longtemps. Ne te fie pas à ma modeste condition, tu me trouveras peut-être sur ta route sous peu !

- Et ces temples ?

- Ah oui, les temples, dit-il en tournant la tête vers la Forêt Perdue. Chacun d'eux aura quelque chose à t'offrir pour peu que tu saches faire preuve de compassion. Même la pierre peut verser des larmes, et elle sera alors reconnaissante à celui qui aura pris un instant pour partager le sort des plus malheureux... Le Sorcier Suprême a fait tant de victimes, les cieus et les enfers sont remplis de gens qui supplient pour une rémission !

Les propos incohérents du mendiant ne vous ont pas beaucoup aidé. Il est peut-être temps de reprendre votre quête. Vous le saluez en lui souhaitant de trouver lui-aussi le pardon pour ses actes ! Quant à vous, il n'est pas bon obtenir des réponses, parfois ! Que devez-vous en faire au final ? Retourner vers le pont-levis, à vos risques et périls, allez au

**211**

Ou partir vers le labyrinthe enchevêtré, préférez le **205**

**208**

Il n'était déjà pas évident de ramper là-dessous, réussir à reculer l'est encore moins. Un moment de panique vous submerge, alors que vos pieds sont soudain bloqués par des

tas de branches. Vous vous contorsionnez, en essayant de basculer sur le flanc, histoire de voir derrière vous !

Le passage que vous avez emprunté est désormais bouché par un tronc énorme, tombé au sol ! Et au-dessus de vous, toujours aucun moyen de se redresser sous les troncs et les branches brisées. Il n'y a pas de possibilité de reculer ! Vous devez continuer en avant.

La panique pourrait s'emparer de vous, tout comme l'envie soudaine de vous mettre à crier pour appeler à l'aide. Néanmoins vous avez assez de sang froid pour savoir que l'une comme l'autre des options ne vous apportera aucune solution !

Vous respirez un grand coup, reprenez votre calme. Tout va bien se passer. Les animaux font ça tous les jours, et qu'est-ce qu'un homme (ou une femme) si ce n'est un curieux animal ?!

Vous repartez en avant jusqu'au trou qui s'enfonce dans le sol. Rendez-vous au [213](#)

## 209

C'est en revenant sur la terre ferme, à la jonction entre le pont levé et la route courbée qui monte au château, que vous distinguez la silhouette avachie entre deux tonneaux, sur une couverture d'un rouge sang. Vous avancez jusqu'au mendiant, restant prudent à deux pas de lui, car un long bâton est posé au sol devant lui. En bois épais, noueux, le haut du bâton recourbé comme une poignée aux longues racines. Ce pourrait être tout à fait une canne de magicien !

- Oh là, du château, lancez-vous avec assurance.

La forme remue, et finit par s'asseoir en tendant les bras au ciel, comme si l'homme se réveillait. Il passe sa main sur sa figure, caresse sa longue barbe. Puis lève des yeux impressionnants vers vous :

- Bien le bonjour aventurière (ier), vous n'aviez le droit qu'à trois questions, et ce me semble que vous m'en avez déjà posé trois... à deux reprises !

- Vous devez vous tromper, dites-vous, je ne repasse jamais sur mes pas.

Il vous contemple, et ses yeux sont d'or. Extrêmement intimidants. Malgré son apparence minable et son visage brûlé par le soleil, il fait preuve d'une acuité dont vous pourriez être envieux.

- Vous m'êtes sympathique, je veux bien vous accorder une question, mais réfléchissez-bien avant de la poser !

Vous restez surpris de la situation, car face à un mendiant, à l'extérieur d'un château, c'est lui qui devrait être en demande, à quémander quelque chose à manger, une pièce ou un bibelot à échanger contre un peu de pain à la taverne ou chez un marchand de légumes.

Souhaitez-vous lui donner une ration repas, allez au [201](#)

Lui poser l'une des questions suivantes :

« *Magicien, il y a-t-il un subterfuge pour franchir ces herses et pénétrer dans cette place-forte ?* » allez au [204](#)

« *Brave mendiant, merci pour cette aide bienvenue, quel temple dois-je visiter dans le jardin labyrinthe là-bas pour trouver ce qui s'y cache ?* » allez au [207](#)

Mais vous êtes quelqu'un de fin et de rusé, et vous savez que la vraie question, c'est : « *Quelle question devrais-je te poser ?* » Pour celle-là, partez au [225](#)

Pouvoir poser trois questions aurait été appréciable, car cela vous aurez permis de faire le tour de toutes les possibilités ?! Mais une réponse peut déjà vous aider !

## 210

Votre adversaire a perdu son aspect spectral et finit par s'écrouler au sol, où il disparaît en fumée après quelques instants.

Les soldats statues, qui s'étaient animés pour vous prendre au piège, s'évaporent aussi. Vous récupérez votre corde, et l'enroulez autour de votre épaule avant de la ranger dans le Havresac.

La monture sombre demeure sur le pont, s'ébrouant comme si elle émergeait d'un mauvais rêve. N'écoutant que votre courage, vous approchez de l'animal fantôme. Ce dernier se laisse toucher, et vous grimper en selle, avant de vous pencher à son oreille :

- Emmène-moi dans le château, et tu seras libre ensuite !

Le cheval hennit et s'ébroue. Puis il s'oriente vers les grandes arches, et s'élançe au galop. Comme si elles n'existaient pas, il franchit une à une les trois herbes, et de même pour l'immense porte imprenable.

La monture débouche alors dans la cour intérieure du château. La cupidité étire votre cœur, et pendant plusieurs secondes, vous vous dites qu'une telle monture pourrait vous être bien utile ! Mais allez savoir pourquoi, vous avez un peu de cœur, aussi descendez-vous de l'animal, et vous lui flattez l'encolure :

- Voilà, je te rends ta liberté, va à présent et trouve le repos !

Le cheval spectral secoue sa crinière bleutée, vous regarde un instant, avant de partir au galop, et de disparaître à travers un mur de la cour.

Commencez votre exploration au [203](#)

## 211

En revenant sur le large pont-levis... une aura de danger vous environne. Les cris des soldats ont changé, c'est maintenant de la crainte, de la peur et des hurlements de douleur qui hantent leurs échos. On croirait que les armées maléfiques du Grand Sorcier chargent en détruisant tout sur leur passage !

Vous n'êtes pas revenu ici pour fuir. Et vous avancez donc, en sentant vos poils se hérissier. Ce serait bête pourtant de se faire occire ! Vous scrutez les statues autour de vous, car c'est plus ou moins d'eux seuls que pourrait provenir une menace. La pression autour de vous augmente, comme si le danger gagnait en insistance, comme si se rapprochait un moment extrêmement fatidique.

Les statues, pensez-vous à nouveau ! Il vous faut plusieurs secondes pour additionner 1 + 1 et vous percutez soudain. Certaines statues n'étaient pas là tout à l'heure, plusieurs d'entre elles sont différentes des autres, plus sombres, comme si elles reprenaient des couleurs peut-être ?

Il faut réagir vite ! Attaquer les statues avant qu'elles ne s'animent, allez au [202](#)

Vous montrer courageux, mais pas bête pour autant, et voir si vous avez dans votre Havresac quelque chose qui pourrez-vous sauver, allez au [206](#)

## 212

Lorsque s'écartent les derniers buissons, le temple rond apparaît.

Un calme solennel et presque religieux émane de cet endroit calme, et qui appelle au recueillement. Vous vous surprenez à éviter de briser les brindilles au sol, tandis que vous vous rapprochez. Le temple n'est pas très imposant, il doit faire une dizaine de mètres à son diamètre, mais constitué d'un seul bloc, assez haut, il marque malgré tout de sa présence.

Vous restez surtout interpellé par trois renforcements, face à vous et sur les deux côtés, où des humains nus statufiés tentent de s'extraire des alcôves. Leurs bouches semblent implorer de l'aide ! Les cris de ces statues - bien qu'inaudibles - paraissent insupportables !

Presque malgré vous, leur appel vous touche en plein cœur !

Souhaitez-vous attraper les mains tendues pour tenter de les arracher à la pierre qui les retient prisonniers dans d'affreuses souffrances ? Allez au **215**

Grimper au milieu d'eux comme si vous vouliez commuer leur attente en une réponse, ce serait plutôt au **219**

Aller cueillir des fleurs pour les offrir à chaque main, comme une délivrance, au **223**

### 213

Vous vous enfoncez donc dans le trou sous terre... Il faut lutter dans ces cas-là contre la panique, la claustrophobie. Le moindre petit éboulement de sable ou de terre provoque des frayeurs inconsidérées. On ne parle même pas d'avoir l'impression que les parois se resserrent. Comment faire dans ces cas-là pour ne pas éprouver l'envie d'accélérer, à deux doigts de basculer dans la folie ?

- Allez, il faut se calmer, respirer doucement, et avancer en conservant son rythme !

Vous débouchez bientôt le long d'un bord vide, qui s'étend sur le côté de la mince galerie souterraine, l'espace vous tend les bras. Vous vous arrêtez un moment, là, à profiter de cette délivrance, avant de replonger sous la terre. La coupure et le retour à l'extérieur vous ont fait du bien, et vous progressez rapidement, arrivant dans une pente, avec une ouverture qui se dessine au bas. Enfin vous allez pouvoir sortir de là !

Vous émergez tout couvert de terre sur une longue plateforme, entourée d'un côté par des arbres, avec de l'herbe verte, presque un petit coin de paradis perdu.

Au centre de la plateforme, un vase est posé sur un piédestal, avec des flammes qui s'en échappent ! Fasciné, vous vous en approchez... avant de vous rendre compte qu'une silhouette énorme vous surplombe, bien avant que vous ne vous retourniez vers elle. Vous levez les yeux pour contempler un Golem énervé :

- CES LIEUX SONT SACRES, éructe-t-il.

Vous n'avez pas le temps de vous défendre, ou de réagir. Deux mains énormes vous saisissent et vous soulèvent de terre alors que vous criez de surprise. Vous découvrez alors qu'il s'agit d'un Golem Catapulte. Car il vous projette soudain dans les airs, à une vitesse à couper le souffle, comme si vous ne pesiez rien. La Forêt Perdue disparaît en dessous de vous alors que vous vous en éloignez, et le Château Fort occupe bientôt tout l'espace ! Vous allez vous écraser sur ses murailles.

Avec désespoir, vous cherchez à apercevoir un Œil. Un Œil salvateur qui pourrait signifier la fin du cauchemar. Une des tours du château de rapproche, elle se trouve à l'opposé de la tour entourée d'énergie violacée, le Mage, chargé de protéger le roi et de seconder son armée.

Vous redescendez déjà sur la tour, en vous rendant compte à peine sur le moment que vous êtes toujours à crier, dans un long hurlement qui enflamme votre poitrine. L'intérieur de la tour est vide et vous retombez à l'intérieur, en voyant l'obscurité vous avaler, en voyant les parois se couvrir de lumières, de dizaines de petites lumières.

Une sorte de présence irréelle vous environne... vous ralentit, et vous vous posez au [229](#)

## 214

Certes, il n'y a pas de temples de ce côté-ci, mais peut-être qu'en s'éloignant, vous pourrez revenir par des chemins détournés ?! Pour l'instant, vous n'avez pas eu à laisser de petites pierres derrière vous, pour retrouver votre chemin...

Entre les arbres et les hauts buissons, vous suivez un chemin qui part sur la gauche, s'oriente ensuite à droite, pour revenir dans l'autre direction juste après. Les bosquets vous dépassent et dissimulent à la vue tout ce qu'il y a au-delà de cinq mètres...

Vous continuez à avancer, espérant déboucher dans un coin d'espace où il sera un peu plus facile de vous repérer.

Entre les arbres et les hauts buissons, vous suivez un chemin qui part sur la gauche, s'oriente ensuite à droite, pour repartir dans l'autre direction juste après. Les bosquets vous dépassent et dissimulent à la vue ce qu'il y a au-delà de cinq mètres...

Vous vous arrêtez... perplexe ! Regardez derrière vous. On voit encore la clairière d'où vous provenez. Vous n'avez en fait... pas bougé d'un pas ?!

Un juron digne du plus grand des maîtres gobelins vous échappe. Bon ! Que faire face à cette contrariété contrariante ? Attaquer les buissons alentours pour les couper en morceaux, afin de leur apprendre à vous respecter, allez au [218](#)

Partir en reculant, pour faire croire à la forêt que vous n'avancez pas, préférez le [220](#)

Fermer les yeux, et vous laisser guider en touchant les buissons, on ne sait jamais, vous arriverez bien quelque part, faites votre prière et ne trichez pas en écarquillant les paupières, ce sera en suivant le [224](#)

## 215

Vous tendez la main vers une première statue, et enserrez sa paume, ses doigts. Curieusement, votre main se moule à la perfection dans celle que vous venez de saisir. Un frisson irrépressible vous parcourt l'échine, descend jusqu'au bas de votre dos, il vous semble tenir une vraie personne.

De toutes vos forces, vous tentez de l'extraire du marbre. Sans succès évidemment !

- C'est stupide !

Tout comme l'idée de grimper entre ces torsos et ces mains tendues, ou de leur... apporter des fleurs ! Vous faites lentement le tour de la petite clairière qui fait face au temple rond, avant de rebrousser chemin.

Il ne vous reste que deux possibilités, le sentier maintenant à droite qui s'éloigne entre les arbres, allez au [214](#)

Ou sur la gauche, plusieurs arbres se sont effondrés, et forment un mur assez haut et impossible à escalader sans se ficher un pieu dans le ventre. Néanmoins, un aventurier de petite taille pourrait s'y glisser. Si vous mesurez d'1m80 ou moins, pour maximum 80 kilos, vous pouvez vous glisser là-dessous au [217](#) à vos risques et péril !

Face à votre question, la face du mendiant se ferme et ses yeux perdent de leur éclat. Il paraît vieillir de dix ou vingt ans, en quelques secondes, et vous comprenez que l'homme a beaucoup à cacher. Il finit bientôt par rouvrir la bouche, ce qui vous fait penser qu'il n'est pas bon de demander à un mendiant de vous raconter sa vie, ça pourrait vous prendre une éternité :

- Une éternité, oui, murmure le mendiant. J'étais autrefois LE sorcier suprême, maléfique, démoniaque, tout ce que vous voulez ! Une décision irréfléchie au milieu des combats et de l'affrontement me fit perdre ma charge et mon titre, dont un autre hérita pour continuer à faire le mal. L'univers n'aime pas le vide, dit-on, et c'est bien vrai ma foi. Comme tant d'autres avant moi, je tenter d'empêcher le nouveau détenteur de ses pouvoirs d'arriver à ses fins, et comme tant d'autres, je fus l'objet de sa vengeance et de son courroux.

« Imaginez plutôt, si jamais je souhaite quitter ce coin de terre, m'éloigner, partir en balade, tenter d'invoquer des sorts disproportionnés en profitant de la faiblesse de sales profiteurs sans charisme, mes pas vont tourner dans une boucle sans fin, qui finira par me ramener ici. Suis-je condamner à siéger sur ces deux mètres carrés en attendant qu'un gars plus finaud que les autres, ou qu'une femme bien plus maligne que je ne l'ai été, trouve le moyen de renvoyer notre ennemi commun à moins qu'un illusionniste !

« Est-ce seulement faisable ? Envisageable ? N'ai-je pas déjà aidé maints aventurières et aventuriers, leur prodiguant de faux conseils ou d'habiles raisonnements, pour qu'au final ils n'en fassent qu'à leur tête et, au mieux, errent des siècles durant dans ces bâtiments désolés. Bientôt d'autres sanctuaires déracinés atterriront ici, peut-être les souterrains de la Montagne Écarlate, allez savoir ?

« Si vous tentez encore de franchir ce pont-levis, sera-ce un chevalier noir et ses cohortes de servants esclaves qui vous ouvriront la porte, ou un vol d'anges qui vous fera voler par-dessous les meurtrières ? Sera-ce la protection des récoltes, du soleil ou de la pluie qui vous ouvrira un passage souterrain qui mène derrière l'enceinte ? Faudra-t-il grimper la tour du mage, et choisir le Corbeau pour trouver une aide bienvenue ? Ou cela sera-ce le Phoenix ?

« Je n'ai plus de souvenirs... toutes les possibilités tournent dans ma tête et s'embrouillent, je ne sais plus si je dois aider ou tromper les malheureux qui s'assoient un instant devant moi ?

Le brave homme tend le bras, et vous saisit le poignet :

- Ah si, une chose... ne prenez pas le médaillon, la vraie formule est ailleurs. Quelle était-elle déjà, la toute première formule, celle qui amorce tout le reste ? Je crois qu'il s'agissait de l'EAU, puis des... JUMEAUX et juste après l'ÉCLAIR ! Si vous ne deviez retenir qu'une chose, ce serait celle-là. Il s'agit de ce qui marque le début... et la fin de tout...

Doucement, vous récupérez votre main. Et... vous ne savez plus trop que faire à présent :

Allez-vous retourner vers le pont-levis, à vos risques et périls, au **211**

Ou partir vers le labyrinthe enchevêtré, au **205**

Étendu au sol, vous rampez sous les arbres, abattus comme par une tempête terrible. Pour votre plus grand effroi, après quelques mètres parcouru, le chemin ne se libère pas

et c'est plutôt une galerie souterraine, presque un terrier, qui s'enfoncé maintenant dans le sol. Vous auriez la taille de vous y engouffrer, mais encore faut-il le vouloir ?! Et ne pas craindre de se retrouver piégé en cet endroit ?!

Si vous souhaitez faire demi-tour, il vous suffit de ramper en marche arrière (impossible de se retourner) pour ressortir dans la clairière et partir vers les deux autres choix, allez au **208**

Sinon, vous continuez en vous enfonçant sous terre, au **213**

**218**

On est un guerrier, voire même un barbare, ou on ne l'est pas !

Le seul problème dans ces cas-là, c'est que ça abîme le fil de votre arme ce genre de bêtises. Mais l'idée n'est pas bête, tous ces buissons cachent quelque part ce qu'il y a réellement au-delà. Vous avez aperçu des chemins qui menaient dans cette direction, Donc vous allez trouver le moyen de les atteindre. Ce ne sont pas quelques branches qui vont vous faire peur !

Les rameaux tombent au sol à tour de bras... lorsqu'un cri de rage détourne votre attention.

LE GRAND GARDIEN DE LA FORÊT PERDUE vous toise à présent, il s'agit d'un demi-géant vêtu d'une seule large peau de cerf, depuis autour de sa taille, qui remonte jusqu'à son épaule. Armé d'une grande hache, le GARDIEN n'a vraiment pas l'air commode.

- Nul ne perturbe ces forêts ! Et si le sorcier qui nous a exilé avait été là, il aurait subi le même châtement qui va s'abattre à présent.

Le combat s'engage en une fraction de seconde :

LE GRAND GARDIEN DE LA FORÊT PERDUE

Adversaire	Vivacité	Résistance	Dégâts	Dégâts Bouclier	Armure ou Bouclier
Le grand gardien de la forêt perdue	4	20	-4	-3	0

Si vous abaissez le GARDIEN à 10 en Résistance, rendez-vous au **226**

Si au contraire c'est vous qui subissez des dégâts importants, enregistrez un Blessure Lourde, et rendez-vous au **230**

**219**

En ayant regardé un peu les trois alcôves, vous avez perçu une sorte de schéma presque mathématique, sur la gauche, l'écart entre les statues serait quasiment celui d'une personne de taille moyenne, face à vous pour une personne de grande taille, et sur la droite de très grande taille. Suivant votre morphologie, vous vous approchez du côté qui vous correspond.

Ecrivez-le là, soit Gauche, Milieu ou Droite : .....

Et approchez-vous ! Vous tendez la main vers une première statue, et enserrez sa paume, ses doigts. Curieusement, votre main se moule à la perfection dans celle que vous venez de saisir. Un frisson irrésistible vous parcourt l'échine, descend jusqu'au bas de votre dos, il vous semble tenir une vraie personne.

Vous grimpez entre les statues. Une main semble tout à fait prête à accueillir votre deuxième main, une autre a ses deux mains suppliantes assez proches qui y glissent le pied. Une énième s'est courbée pour que ce soit son épaule et son cou qui évoquent cette même forme.

Et de la façon la moins naturelle au monde, vous vous retrouvez à saisir tous ces êtres en même temps, une étreinte vous enserme même la taille pour vous retenir. Vous poussez un cri de surprise alors que les suppliciés vous entraînent avec eux à travers le marbre, vers leur supplice éternel.

Lorsque vous rouvrez les yeux... haletant, paniqué, vous êtes dans une zone très sombre, dont on ne distingue rien. Vous cherchez dans votre havresac si quelque chose pourra vous aider. Allez consulter le contenu de votre havresac. Si vous trouvez quelque chose, vous pouvez continuer ci-dessous.

...

Vous faites du feu, allumez votre torche, et découvrez que vous êtes enfermé dans un grand cercle de marbre, peut-être au cœur du temple ?! Sous vos pieds, des marches descendent vers les profondeurs. Ceci étant votre unique chemin, vous entamez la suite de votre périple au [221](#)

## 220

On passe vite pour un imbécile... mais ça serait la même chose de rester à tourner en rond !

En gardant à l'œil la clairière que vous avez quittée, vous reculez tranquillement, en jetant un regard derrière votre épaule tous les quelques mètres. Virage à gauche. Virage à droite. Vous surveillez les feuilles, les arbres, leur position face à vous, à vous demander si quelque chose va tomber. C'est dans des moments comme ça que l'on ne fait plus attention où l'on recule !

Vous boulez soudain en arrière, disparaissiez au milieu des fourrés et des arbustes, mais la chute ne s'arrête pas là, les branchages plient en-dessous de vous, tout comme le terrain se creuse.

D'un coup la forêt vous a gobé et vous partez en roulade dans une longue pente, dont vous n'auriez jamais soupçonné qu'elle se trouvait à quelques pas à peine de vous : à travers les fourrés épais, on ne distinguait rien ! Une pensée stupide vous interpelle, à savoir que le gigantesque espace s'étend tout autour de vous, et la dernière chose dont vous avez envie c'est de chuter dans un vide éternel !

Emporté à grande vitesse, vous tendez les mains, écartez les pieds, cherchez à saisir la moindre branche ou racine qui traîne. Les premières fuient votre main, et puis enfin vous en saisissez une, puis deux. Et la chute cesse.

Vous vous relevez au fond d'une grande cuve, profonde comme un vallon encaissé. Jamais vous n'auriez imaginé trouvé un tel lieu dissimulé dans cette Forêt Perdue et exilée loin de tout !

Finalement à force de fureter, vous trouvez un sentier étroit, peut-être un moyen de sortir de ce piège ? Un chemin à suivre, c'est toujours un bon début !

Après un long périple par plusieurs sentiers qui se succèdent, se chevauchent, se combinent ou se fuient, vous découvrez un chemin qui s'oriente enfin vers les deux derniers temples, dont vous êtes à présent assez proche. Bientôt vous arrivez à une intersection, qui vous permet de partir à gauche vers le temple de l'Arche, au **230**

Ou à droite vers celui au toit Rectangulaire, au **234**

## 221

Votre déambulation dure longtemps, sans que vous ne sachiez vers où vous vous dirigez, ni ce que vous trouverez à la sortie. Pour peu qu'il y ait une sortie un jour ?! La galerie descend parfois, ou remonte avec de hautes marches qu'il faut escalader.

Par moment, un trou ou une fissure ouvre sur l'extérieur, permettant de distinguer l'espace au-dehors, sans qu'il soit possible de distinguer quelque chose d'autre, à part cette immense voûte à perte de vue, ces milliers d'étoiles et de nuages stellaires.

Vous passez bientôt, et enfin, au milieu de murs enterrés, preuve qu'il doit s'agir d'anciennes fortifications. Bientôt vous remontez par l'intérieur d'une tour, et débouchez derrière une grille à taille humaine dans une grande cour, près de la grande porte du château-fort.

Commencez votre périple au **203**

## 222

- J'en appelle à toi, Cervantès, roi des pirates, viens te venger de ta némésis.

Au-dessus de vous, la silhouette du vaillant combattant pirate se matérialise. C'est un géant de plus de deux mètres de haut, affublé d'un grand chapeau tricorne, d'une longue veste en cuir et de deux énormes sabres. Il porte une longue moustache et au-dessus, ses yeux sont d'un rouge flamboyant.

- Cervantès, non, je t'ai vaincu autrefois ! lance le sorcier.

Par un truchement magique, votre âme est transférée dans celle du vaillant corsaire des mers. Vous vous contemplez soudain de haut, vous le simple aventurier, qui essaye un peu vainement de contenir le sorcier suprême, alors que ce dernier a le regard tourné vers le roi des pirates.

C'est le moment d'affronter et de vaincre ce sorcier de pacotille.

Voici les caractéristiques que vous allez pouvoir utiliser :

### CERVANTES LE ROI DES PIRATES

	Vivacité	Résistance	Dégâts	Dégâts Bouclier	Armure ou Bouclier
<b>CERVANTES ROI DES PIRATES</b>	<b>8</b>	<b>18</b>	<b>-4</b>	<b>-2</b>	<b>8</b>
<b>Vous disposez d'une Force de 8</b>					
<b>Et vous êtes équipé d'une double Arme de Force 4 et Vivacité 5</b>					

Et voici le profil de votre adversaire, le PRÉTENDU SORCIER SUPRÊME

## LE PRÉTENDU SORCIER SUPRÊME

Adversaire	Vivacité	Résistance	Dégâts	Dégâts Bouclier	Armure ou Bouclier
<b>PRÉTENDU SORCIER SUPRÊME</b>	7	20	-3	-2	8
<b>À chaque attaque réussie, le sorcier peut cracher une décharge magique : lancez 1d6 20, sur 15+ le sorcier inflige -4 dégâts</b>					

Si vous parvenez à le vaincre, rendez-vous au **82**  
Sinon, jetez un œil au **80**

**223**

Il y avait des fleurs naturelles dans la clairière derrière vous. On aurait dit des flocons de neige blancs ?! Vous retournez dans la clairière, et sortez votre poignard pour trancher des tiges de façon disparate, afin de ne pas troubler l'harmonie des massifs... Vous sentez au fond de vous que la solennité de ces lieux ne doit être rompu sous aucun prétexte !

Vous faites donc le tour des différents parterres, en ne retirant que quelques fleurs à chaque fois. Avec parcimonie. Vous vous retrouvez bientôt avec tout un bouquet dans les bras.

- Ah, il est beau le grand guerrier, on dirait qu'il part conter fleurette !

Vous retournez jusqu'au temple, et placez quelques fleurs dans chaque main tendue. Elles semblent placées exprès pour les recevoir. Vous vous hissez sur la pointe des pieds pour attendre les malheureux les plus hauts, vous faites le tour des trois alcôves en vous trouvant bien bête. Et pourtant... fleurir un temple n'est-il pas la moindre des choses ?

La surprise vous frappe bientôt en plein cœur, alors qu'une émotion forte vous emporte. Les statues sont en train de pleurer, non point des larmes de sang, mais de vraies ruisseaux de larmes. Vous restez médusé et affligé par tant de souffrances.

Quel être infâme et malveillant a pu provoquer autant de tristesse ?

La communion avec ces malheureux était un geste de grande noblesse. Vous ressentez qu'un don a été fait et a été accepté. Notez le chiffre bonus (98), en rapport avec le temple rond, car vous pourrez peut-être utiliser ailleurs ?

Vous rebroussez chemin jusque dans la clairière. Il ne vous reste que deux possibilités, le sentier maintenant à droite s'éloigne entre les arbres, allez au **214**

Ou sur la gauche, là plusieurs arbres se sont effondrés. Seul un aventurier de petite taille pourrait se glisser en-dessous. Si vous mesurez d'1m80 ou moins, pour maximum 80 kilos, vous pouvez tenter l'aventure au **217** à vos risques et péril !

**224**

Vous pensez vraiment qu'il suffit de fermer les yeux ?

Un grand calme s'empare de vous. Vous commencez à marcher, en vous rendant compte que le moindre bruit agresse vos tympanes. Vous ralentissez le pas, faites preuve de délicatesse, ne gardez que la sensation des branches contre votre bras et la paume de

vosre main. Vous ne faites quasiment plus qu'un avec la forêt... Les cris des corbeaux que l'on entendait en s'approchant tout à l'heure ont disparu (ils n'étaient peut-être qu'une mise en garde, à peine voilée ?). C'est plutôt maintenant des petits chants d'oiseaux, une douceur dans l'air.

Comme c'est étonnant tout ça, pensez-vous en avançant lentement un pas après l'autre, sans vous brusquer, en prenant tout votre temps. Dire que cette forêt a été arrachée à son monde, qu'il n'en demeure en fait que quelques îlots perdus qui flottent dans le vide !

Un bruit léger de flammes qui crépitent vous fait tout naturellement rouvrir les yeux. Vous émergez comme au sortir d'un long rêve sur une longue plateforme entourée d'un côté par des arbres, avec de l'herbe verte, presque un petit coin de paradis perdu.

Au centre de la plateforme, un vase est posé sur un piédestal, avec des flammes qui s'en échappent ! Fasciné, vous vous en approchez...

Vous vous agenouillez au sol comme pour une prière, pour rendre hommage à la force sacrée de cet objet. Le vase s'élève alors et vole dans votre direction. Spontanément, vos mains se présentent à lui. Nul maléfice infernal ne s'en dégage, mais une chaleur bienveillante et protectrice.

Vous buvez à la coupe enflammée et gagnez +1 point en Résistance, il s'agit d'un bonus définitif, que vous regagnez toujours en fin de combat.

Après un long moment de plénitude en ce lieu perdu, vous faites le tour de la plateforme et découvrez un chemin qui s'en va vers les deux autres temples, situés non loin.

Le sentier que vous suivez arrive bientôt à une intersection, qui mène à gauche au temple de l'Arche, au 230 et à droite au temple Rectangulaire, au 234

## 225

- Bougre d'imbécile heureux, vous nargue le mendiant sorcier fou. À vouloir poser des questions spirituelles. La vraie question... la vraie question à poser, ce serait : *pourquoi suis-je ici ? Pourquoi j'existe ? Pourquoi le monde ? Pourquoi nous ?* Mais au fond tu as déjà posé ta question, et même si je t'avais indiqué la meilleure d'entre elles en pareille situation, tu n'aurais même pas pu me la poser, cette question ! Pas malin tout ça, pas malin du tout !

Offusqué et énervé, vous dressez votre arme devant sa gueule de fou :

- Quelle est la question qu'il fallait poser ?

- Tu crois que ton bout de métal me fait peur ? Si je souffle dessus, il va tomber en un organe trop flasque pour tenir bien droit !

- Tu t'es engagé à répondre à une question, lui dites-vous cette fois vraiment énervé. Et pourtant je ne te demandais rien. Au contraire, je viens distraire un peu ta solitude ! Alors réponds faquin, ou je me fâche de façon très peu civilisée !

Un regard vous lie l'un à l'autre. Ses yeux d'or vous transpercent. Un sourire éclaire son visage. Le silence s'est emparé de l'espace et du temps, de tout ce qui vous entoure. Peut-être un souffle de vent quelque part effleure-t-il malgré tout ces quelques bâtiments ?

- Je soulignais simplement, reprend-il, l'inutilité de poser la question de savoir quelle est la question, alors que tu n'as qu'une question ?

Un nouveau silence.

Votre question était très bonne, et c'était celle-là qu'il fallait poser. Point !

- Mais tu as joué le jeu et tenté des choses, ça mérite que je fasse un effort. La question à poser était la suivante : « *Comment battre le sorcier suprême ?* ». Tu aurais eu ainsi l'ensemble de toutes les données.

« Et sais-tu pourquoi tu n'as pas posé cette question ?

Vous hochez la tête en regrettant qu'elle ne vous soit pas venu à l'esprit.

- Parce que l'ensemble de la réponse aurait été tellement vaste et complexe, constitué de variables au taux multiplicateur de 400 au moins, que ton pauvre cerveau de troglodyte primaire en aurait éclaté aussitôt !

Et voilà qu'il part dans un rire effrayant et malfaisant, qui vous oblige à vous éloigner. Par prudence. Vous faites deux pas en arrière. Le remerciez pour sa réponse, alors qu'il fond en larmes en se dissimulant dans la couverture qui lui sert à la fois de vêtement et de couche. La solitude et l'isolement dans ce monde (depuis combien d'années ?) ont laissé des traces sur sa psyché.

Quand à vous, il n'est pas bon obtenir des réponses, parfois ! Que devez-vous en faire au final ? Retourner vers le pont-levis, à vos risques et périls, allez au [211](#)

Ou partir vers le labyrinthe enchevêtré, préférez le [205](#)

## 226

- C'est bon ! lance le GRAND GARDIEN, cessons-là ce défi stupide ! Tu as su te montrer valeureux et doué, aventurier (ière). Je reconnais ton droit à déambuler par ce qui reste de nos forêts perdues. Mais conserve ton respect à ces lieux, où tu auras affaire à l'assemblée de tous les géants ! ... Bonne continuation à toi !

Le combattant vous salue et disparaît en quelques instants, par des endroits où le vide semble désormais tout proche ! Quel drôle d'endroit !

Vous continuez donc sur le même chemin, qui se révèle cette fois mener à bon port. Enfin si l'on peut dire, car après être sorti de la forêt et avoir déambulé au milieu de l'espace, il débouche sur une impasse. Mais un autre chemin vous surplombe. Vous jetez un œil au-dessus de vous, et apercevez les restes d'un tronc effondré. La souche pourrait servir à s'accrocher. Vous farfouillez dans votre havresac, sortez une corde à laquelle vous faites un nœud coulant, avant de l'envoyer là-haut. Elle se fixe après deux ou trois essais, et vous parvenez à escalader sur l'autre chemin.

Un autre périple commence alors, car revenu entre les arbres, entre chemins en-dessus et en-dessous, les possibilités de route semblent se multiplier. Vous remontez les chemins un à un, jusqu'à déboucher sur des impasses, avant d'utiliser votre corde, soit pour descendre pour un autre sentier, soit pour escalader vers une corniche qui vous surpasse !

Et bientôt, les deux autres temples sont tout proches. Le sentier que vous suivez arrive à une intersection, qui mène à gauche vers le temple de l'Arche, au [230](#) et à droite au temple Rectangulaire, au [234](#)

## 227

Vous approchez de la grande paroi face à vous.

Des dizaines de personnes vous regardent en suppliant. Leurs yeux sont parfois fermés, ou plissés sous la souffrance endurée. Les bouches sont presque disproportionnées tant elles sont ouvertes, autant de gueules torturées, autant de faces dénaturées.

Vous vous approchez et embrassez un visage. Ce n'est pas tout à fait la pierre que vous sentez sous vos lèvres, mais presque un tissu vivant. Vous reproduisez vos baisers, en des dizaines d'endroits, parfois plusieurs fois sur le même visage, de peur d'en avoir oublié un seul. L'émotion vous étreint. Et semble se répercuter autour de vous, car bientôt les visages se mettent à pleurer, tous ensemble à l'unisson, comme rompt une digue, et des larmes s'écoulent de tous les visages.

Vous vous éloignez d'un pas, gagné par l'émotion.

Notez-vous le chiffre bonus (100), en rapport avec le temple de l'Arche. Si vous disposez de trois chiffres bonus, additionnez-les pour vous rendre au chapitre suivant.

Après un long moment de recueillement, vous retournez en arrière jusqu'à l'intersection, vous hésitez et partez vers le dernier temple.

Vous paraissez enfin devant le troisième temple, celui au triangle ?! D'une structure plus classique, il est d'une forme rectangulaire, tout en profondeur, et surmonté d'un chapiteau triangulaire (la forme particulière que l'on pouvait distinguer de loin).

Deux aspects du temple vous surprennent en vous approchant, d'abord deux énormes demi-visages de chaque côté dans la paroi, les yeux fermés en train de hurler, la bouche grande ouverte. Et deuxièmement un couloir étroit qui semble fendre le bâtiment en deux, par le milieu... mais ce fin couloir est encombré de bras tendus, de chaque côté, qui cherchent à se rejoindre pour se retrouver...

Souhaitez-vous essayer de vous engager dans le couloir étroit pour tenter de raccrocher toutes ces mains les unes aux autres ? au [228](#)

Si vous avez bien conscience qu'une telle chose est impossible, vous avez aperçu sur le côté des pièces en bois qui semblaient sourire, voulez-vous les détailler de plus près ? au [232](#)

Si vous préférez vous retourner car vous avez perçu une présence s'imposer derrière vous, allez au [237](#)

## 228

Vous vous engagez dans le couloir, qui semble plutôt étroit avec tous ces bras qui se tendent, donnant l'impression qu'il est impossible de se faufiler là-dedans. Mais l'hésitation n'a plus lieu d'être (quel que soit votre constitution d'ailleurs !).

Vous tendez la main vers un premier bras tendu, et enserrez sa paume, ses doigts. Curieusement, votre main se moule à la perfection dans celle que vous venez de saisir. Un frisson irrépressible vous parcourt l'échine, descend jusqu'au bas de votre dos, il vous semble tenir une vraie personne.

Vous vous glissez entre les bras tendues. Chaque main suivante semble tout autant prête à accueillir votre passage que la précédente, une autre a ses deux mains suppliantes assez proches pour vous saisir la jambe et le mollet, tout en vous livrant passage. Une autre s'est courbée pour que ce soit son coude qui évoque cette même forme.

Et de la façon la moins naturelle au monde, vous vous retrouvez à progresser au cœur de tous ces membres suppliants, les uns après les autres, parfois une étreinte vous enserme même la taille pour vous retenir, et vous empêcher de tomber. Elle ne vous relâche que pour vous permettre de vous enfoncer encore dans cet enchevêtrement inextricable. La distance derrière vous pourrait vous arrêter dans votre avancée, comme si d'un coup la panique ou la claustrophobie cherchaient à vous couper tous vos moyens,

mais vous combattez cette sensation, car elle est contrebalancée par tellement de caresses ! Et vous parvenez dans une partie centrale du temple. Vous poussez un cri de surprise alors que les bras suppliciés vous entraînent soudain à travers le marbre, vous emportant dans leur supplice éternel, vers les profondeurs.

Lorsque vous rouvrez les yeux... haletant, éberlué, vous êtes dans une zone très sombre. Vous cherchez dans votre havresac si quelque chose pourra vous aider. Allez consulter le contenu de votre havresac. Si vous trouvez quelque chose, vous pouvez continuer ci-dessous :

...

Vous produisez du feu, allumez votre torche, et découvrez que vous êtes enfermé dans un grand rectangle de marbre, mais libéré de tous ces bras, probablement toujours au cœur du temple ?! Sous vos pieds, des marches descendent vers les profondeurs. Ceci étant votre unique échappatoire, vous entamez la suite de votre périple au [221](#)

## 229

Vous vous trouvez à l'intérieur et au plus bas d'une haute tour, dont la partie centrale n'accueille aucun étage, telle une immense cheminée. Seul un escalier grimpe de chaque côté, le long de la paroi, et des sortes de larges anneaux de pierre délimitent les emplacements où auraient dû se trouver les étages.

Des pierres lumineuses scintillent dans une demi-obscurité tout le long des parois, formant comme des constellations - à l'intérieur d'un bâtiment - on sent qu'une magie ancienne et puissante palpite dans cette haute construction !

Il n'y a aucune présence ici, aussi sortez-vous par deux grandes portes entrebâillées, dans l'une des cours arrière du château.

La première chose qui vous frappe, ce sont toutes ces silhouettes de combattants, stoppés net en pleine action. Des cris, des ordres et des hurlements surnagent - comme des échos lointains et proches - derrière tout ce décor, figé... à jamais. Toute une compagnie de guerriers équipés de masses et boucliers stationne autour de vous, des hommes prêts à monter au combat. Dans les cours autour du donjon - imposant au centre - nombre de combattants attendent d'être appelé sur les chemins de ronde, des charrettes rassemblent des jarres d'huile, des fagots de bois, des grandes hampes pour repousser les échelles, et au milieu de tout ça, mille mouvements arrêtés en pleine action. Des guerriers, des servants d'armes, des palefreniers et des porteurs d'enseigne, tout un monde s'affaire à aiguïser les armes, à se restaurer, à boire un dernier coup avec les compagnons, ou à jeter les dés sur des tonneaux renversés cul par-dessus tête.

Parmi les cris, suspendus dans l'air, des bribes de phrases parviennent jusqu'à vous :

*« Des assassins se sont infiltrés dans les murs »... « Rassemblez vos meilleurs hommes autour de la salle du trône »... « Envoyez des patrouilles de trois hommes dans chaque couloir »...*

Au milieu de cette foule disparate, il vous est difficile de prendre une décision, afin de savoir que faire à présent ?

Souhaitez-vous gagner le donjon central, et parvenir à la salle du trône, allez au [239](#)

Sinon, votre attention est attirée par la tour du magicien qui luit d'une aura violacée, si vous préférez aller enquêter par là-bas, ce sera au [243](#)

## 230

Le temple de l'arche étonnamment est construit de deux éléments dédoublés, chacun forme comme un imposant M, et ils sont accolés l'un à l'autre à l'opposé : deux piliers carrés assez élevés, reliés par une arche en V qui s'éloigne en arrière. Et derrière, la même disposition à l'envers. Les parois en sont pleines et suivent la disposition de l'arche. De très nombreux visages tourmentés vous contemplant sur chaque pan, comme des centaines de masques hurlants. On dirait... toutes les âmes qui ont souffert sous le joug du tyran sorcier. Le long des montants des piliers, jusqu'au sommet, des mains se tendent avec des gestes de suppliques. Si vous n'avez jamais douté, vous mesurez enfin toute l'horreur provoquée par les guerres de domination du sorcier suprême, car c'est là le dernier supplice de tous ceux qui ont été sacrifiés !

Souhaitez-vous aller embrasser chaque visage torturé pour leur rendre la rédemption ?  
Allez au **227**

Préférez-vous aller serrer chaque main, pour leur apporter la force de votre soutien, partez plutôt au **233**

Sortir votre arme et la brandir face à tous ces malheureux en jurant de sacrifier jusqu'à votre âme pour les venger, au **235**

## 231

De nombreuses chutes de bois traînent un peu partout devant l'imposant temple. Vous furetez parmi les pièces, en prenant bien soin de ne pas regarder derrière vous, au risque de voir quelque chose que vous n'auriez pas voulu voir !

Vous trouvez des pièces qui semblent avoir été sculptées. Et vous en emportez plusieurs jusqu'aux deux visages. Comme si vous deviez recomposer une mosaïque, vous positionnez les pièces dans les bouches grandes ouvertes. Et les différentes parties s'assemblent peu à peu !

Bientôt... bientôt les deux bouches ont retrouvé un sourire.

Vous vous éloignez de deux pas, surpris... et sous le coup d'une vive émotion !

Notez-vous le chiffre bonus (99), en rapport avec le temple au Triangle. Si vous disposez des trois chiffres bonus, additionnez-les pour vous rendre au chapitre suivant.

Après un long moment de recueillement, vous retournez en arrière, jusqu'à l'intersection, vous hésitez et partez vers le dernier temple.

C'est à chaque fois une révélation de paraître dans ces endroits sanctuarisés.

Le temple de l'arche étonnamment est construit de deux éléments dédoublés, chacun forme comme un imposant M, et ils sont accolés l'un à l'autre à l'opposé : deux piliers carrés assez élevés, reliés par une arche en V qui s'éloigne en arrière. Et derrière, la même disposition à l'envers. Les parois en sont pleines et suivent la disposition de l'arche. De très nombreux visages tourmentés vous contemplant sur chaque pan, comme des centaines de masques hurlants. On dirait... toutes les âmes qui ont souffert sous le joug du tyran sorcier. Le long des montants des piliers, jusqu'au sommet, des mains se tendent avec des gestes de suppliques. Si vous n'avez jamais douté, vous mesurez enfin toute l'horreur provoquée par les guerres de domination du sorcier suprême, car c'est là le dernier supplice de tous ceux qui ont été sacrifiés !

Souhaitez-vous aller embrasser chaque visage torturé pour leur rendre la rédemption ?  
Allez au **236**

Préférez-vous aller serrer chaque main, pour leur apporter la force de votre soutien, au **233**

Sortir votre arme et la brandir face à tous ces malheureux en jurant de sacrifier jusqu'à votre âme pour les venger, au **238**

## 232

De nombreuses chutes de bois traînent un peu partout devant l'imposant temple. Vous furetez parmi les pièces, en prenant bien soin de ne pas regarder derrière vous, au risque de voir quelque chose que vous n'auriez pas voulu voir !

Vous trouvez des pièces qui semblent avoir été sculptées. Et vous en emportez plusieurs jusqu'aux deux visages. Comme si vous deviez recomposer une mosaïque, vous positionnez les pièces dans les bouches grandes ouvertes. Et les différentes parties s'assemblent peu à peu !

Bientôt... bientôt les deux bouches ont retrouvé un sourire.

Vous vous éloignez de deux pas, surpris... et sous le coup d'une vive émotion !

Notez-vous le chiffre bonus (**99**), en rapport avec le temple au Triangle. Si vous disposez des trois chiffres bonus, additionnez-les pour vous rendre au chapitre suivant.

Sinon, après un long moment de recueillement, vous vous rendez compte qu'une silhouette énorme vous surplombe, bien avant que vous ne vous retourniez. Vous levez les yeux pour contempler un Golem énervé :

- Ces lieux sont sacrés, éructe-t-il.

Vous n'avez pas le temps de vous défendre, ou de réagir. Deux mains énormes vous saisissent et vous soulèvent de terre alors que vous criez de surprise ! Vous découvrez alors qu'il s'agit d'un Golem Catapulte (une de ces créatures sauvages et puissantes que nombre d'armées tentent d'amadouer pour les recruter dans leurs rangs), ce dernier vous projette soudain dans les airs, à une vitesse à couper le souffle, comme si vous ne pesiez rien. La Forêt Perdue disparaît en dessous de vous alors que vous vous en éloignez, et le Château-Fort occupe bientôt tout l'espace ! Vous allez vous écraser sur ses murailles.

Avec désespoir, vous cherchez à apercevoir un Œil. Un Œil salvateur qui pourrait signifier la fin du cauchemar. Au lieu de quoi, une des tours du château se rapproche ; elle se trouve à l'opposé de la tour entourée d'énergie violacée, celle du mage protecteur du Roi.

Vous redescendez déjà sur la fortification dressée, en vous rendant compte sur le moment que vous êtes toujours à crier, dans un long hurlement qui enflamme votre poitrine. L'intérieur même de la tour est creux et vide, et vous retombez en son sein, voyant l'obscurité vous avaler, les parois se couvrir de lumières, de dizaines de petites lueurs.

Une sorte de présence irréelle vous environne... vous ralentit et vous vous posez au **229**

## 233

Vous tendez la main vers un premier bras tendu, et enserrez sa paume, ses doigts. Curieusement, votre main se moule à la perfection dans celle que vous venez de saisir. Un frisson irréprouvable vous parcourt l'échine, descend jusqu'au bas de votre dos, il vous semble tenir une vraie personne.

Vous grimpez entre les bras tendus tout au long de la colonne. Chaque main suivante semble tout autant prête à accueillir votre pogne que la précédente, une autre a ses deux mains suppliantes assez proches qui y glissent le pied. Une énième s'est courbée pour que ce soit son coude qui évoque cette même forme.

Et de la façon la plus naturelle au monde, vous vous retrouvez à saisir tous ces membres les uns après les autres, parfois une étreinte vous enserme même la taille pour vous retenir, et vous empêcher de tomber. Elle ne vous relâche que pour vous permettre de vous élever encore. La hauteur pourrait vous effrayer au cours de votre escalade, aussi faites-vous bien attention à ne pas contempler ce qui s'éloigne en-dessous de vous. Et vous parvenez dans la partie en V au centre de l'arche, toujours entouré de toutes ces mains. Pourquoi grimper jusque-là vous demandez-vous un instant, tout en ayant déjà la réponse, chaque main n'attendait que ça !

Vous poussez un cri de surprise alors que les bras suppliciés vous entraînent soudain à travers le marbre, vers leur supplice éternel.

Lorsque vous rouvrez les yeux... haletant, paniqué, vous avez basculé dans une zone très sombre. Vous farfouillez dans votre havresac à la recherche d'un objet qui pourrait vous aider. Allez consulter son contenu et si vous trouvez quelque chose, vous pouvez continuer ci-dessous :

...

Vous faites jaillir quelques étincelles, allumez votre torche, et découvrez que vous êtes enfermé dans un grand rectangle de marbre, peut-être au cœur du temple ?!

Sous vos pieds, des marches descendent vers les profondeurs. Vue qu'il s'agit là de votre unique issue, vous entamez la suite de votre périple au [221](#)

## 234

Vous paraissez enfin devant le troisième temple, celui au triangle ?! D'une structure plus classique, il est d'une forme rectangulaire, tout en profondeur, et surmonté d'un chapiteau triangulaire (la forme particulière que l'on pouvait distinguer de loin). Deux aspects du temple vous surprennent en vous rapprochant, d'abord deux énormes demi-visages de chaque côté dans la paroi, les yeux fermés en train de hurler, la bouche grande ouverte. Et ensuite un couloir étroit qui semble fendre le bâtiment en deux, par le milieu... Ce fin couloir est encombré de bras tendus, de chaque côté, qui cherchent à se rejoindre, à se retrouver...

Souhaitez-vous essayer de vous engager dans le couloir étroit pour tenter de raccrocher toutes ces mains les unes aux autres ? au [228](#)

Si vous avez bien conscience qu'une telle chose est impossible, vous avez aperçu sur le côté des pièces en bois qui semblent curieusement mises, voulez-vous les détailler de plus près ? au [231](#)

Si vous préférez vous retourner car vous avez perçu une présence s'imposer derrière vous, allez au [237](#)

## 235

Dans un geste de défi glorieux, vous offrez votre arme devant vous. L'émotion et l'honneur font enfler votre poitrine :

- Vous qui avez souffert, lancez-vous d'une voix forte à la gloire du temple et de ses suppliciés, je jure de venger vos douleurs et votre disparition ! Par mon bras armé, le suppôt pervers de la sorcellerie maléfique vacillera sur son trône et chutera enfin, je vous en fais le serment solennel ! Jamais je ne faillirai, jamais je ne renoncerai !

Vos mots semblent faire écho autour du temple pendant une longue seconde.

Un instant, la pensée que tout ceci est stupide vous effleure, mais vous savez bien que ce n'est pas le cas ! Jamais ce combat n'a été plus noble... jamais il n'a autant mérité qu'on se batte pour lui ! Le temple a-t-il entendu votre action de foi ? Ou les suppliciés ?

Vous l'espérez, avant de revenir sur vos pas.

Arrivé à l'intersection, vous hésitez et partez vers le dernier temple, celui au triangle ?!

D'une structure plus classique, il est d'une forme rectangulaire, tout en profondeur, et surmonté d'un chapiteau triangulaire (la forme particulière que l'on pouvait distinguer de loin).

Deux aspects du temple vous surprennent en vous approchant, d'abord deux énormes demi-visages de chaque côté dans la paroi, les yeux fermés en train de hurler, la bouche grande ouverte. Et deuxièmement un couloir étroit qui semble fendre le bâtiment en deux, par le milieu... or ce fin couloir est encombré de bras tendus, de chaque côté, qui cherchent à se rejoindre, pour se retrouver...

Souhaitez-vous essayer de vous engager dans le couloir étroit pour tenter de raccrocher toutes ces mains les unes aux autres ? au [228](#)

Si vous avez bien conscience qu'une telle chose est impossible, vous avez aperçu sur le côté des pièces en bois qui semblent curieusement sculptées, voulez-vous les détailler de plus près ? au [232](#)

Si vous préférez vous retourner car vous avez perçu une présence s'imposer derrière vous, allez au [237](#)

## 236

Vous approchez de la grande paroi face à vous.

Des dizaines de visages vous regardent en suppliant. Leurs yeux sont parfois fermés, ou plissés sous la souffrance endurée. Les bouches sont presque disproportionnées tant elles sont ouvertes, autant de gueules torturées, autant de faces dénaturées.

Vous vous approchez et embrassez un visage. Ce n'est pas tout à fait la pierre que vous sentez sous vos lèvres, mais presque un tissu vivant. Vous reproduisez vos baisers en des dizaines d'endroits, parfois plusieurs fois sur le même visage, de peur d'en avoir oublié un seul. L'émotion vous étreint. Et semble se répercuter autour de vous, car bientôt les visages se mettent à pleurer, tous ensemble à l'unisson, comme rompt une digue, et des larmes s'écoulent de tous ces visages.

Vous vous éloignez d'un pas, gagné par l'émotion.

Notez le chiffre bonus (**100**), en rapport avec le temple de l'Arche. Si vous disposez des trois chiffres bonus, additionnez-les pour vous rendre au chapitre suivant.

Sinon... après un instant de recueillement, un mouvement lourd vous surprend.

Une silhouette énorme vous surplombe, bien avant que vous ne vous retourniez. Vous levez les yeux pour contempler un Golem énervé :

- Ces lieux sont sacrés, éructe-t-il.

Vous n'avez pas le temps de vous défendre, ou de réagir. Deux mains énormes vous saisissent et vous soulèvent de terre alors que vous criez de surprise ! Vous découvrez

alors qu'il s'agit d'un Golem Catapulte (une de ces créatures sauvages et puissantes que nombre d'armées tentent d'amadouer pour les recruter dans leurs rangs), ce dernier vous projette soudain dans les airs, à une vitesse à couper le souffle, comme si vous ne pesiez rien. La Forêt Perdue disparaît en dessous de vous alors que vous vous en éloignez, et le Château-Fort occupe bientôt tout l'espace ! Vous allez vous écraser sur ses murailles.

Avec désespoir, vous cherchez à apercevoir un Œil. Un Œil salvateur qui pourrait signifier la fin du cauchemar. Au lieu de quoi, une des tours du château se rapproche ; elle se trouve à l'opposé de la tour entourée d'énergie violacée, celle du mage protecteur du Roi.

Vous redescendez déjà sur la fortification dressée, en vous rendant compte sur le moment que vous êtes toujours à crier, dans un long hurlement qui enflamme votre poitrine. L'intérieur même de la tour est creux et vide, et vous retombez en son sein, voyant l'obscurité vous avaler, les parois se couvrir de lumières, de dizaines de petites lueurs.

Une sorte de présence irréelle vous environne, vous ralentit et vous vous posez au 229

### 237

Une silhouette énorme vous surplombe, bien avant que vous ne vous retourniez. Vous levez les yeux pour contempler un Golem énervé :

- Ces lieux sont sacrés, éructe-t-il.

Vous n'avez pas le temps de vous défendre, ou de réagir. Les deux mains énormes vous saisissent et vous soulèvent de terre alors que vous criez de surprise. Vous découvrez qu'il s'agit d'un Golem Catapulte. Car il vous projette soudain dans les airs, à une vitesse à couper le souffle, comme si vous ne pesiez rien. La Forêt Perdue disparaît en dessous de vous alors que vous vous en éloignez, et le Château Fort occupe bientôt tout l'espace ! Vous allez vous écraser sur ses murailles.

Avec désespoir, vous cherchez à apercevoir un Œil. Un Œil salvateur qui pourrait signifier la fin du cauchemar. Une des tours du château de rapproche, elle se trouve à l'opposé de celle entourée d'énergie violacée la demeure du Mage.

Vous redescendez déjà sur la tour, en vous rendant compte à cet instant que vous êtes toujours en train de crier, dans un long hurlement qui enflamme votre poitrine. L'intérieur de la tour est vide et vous retombez à l'intérieur, en agitant les bras. L'obscurité vous avale, et vous voyez les parois se couvrir de lumières, de dizaines de petites lueurs.

Une sorte de force irréelle vous environne, vous ralentit et vous vous posez au 229

### 238

Dans un geste de défi glorieux, vous offrez votre arme devant vous. L'émotion et l'honneur font enfler votre poitrine :

- Vous tous qui avez souffert, lancez-vous d'une voix forte à la gloire du temple et de ses suppliciés, je jure de venger vos douleurs et votre disparition ! Par mon bras armé, le suppôt pervers de la sorcellerie maléfique vacillera sur son trône et chutera enfin, je vous en fais le serment solennel ! Jamais je ne faillirai, jamais je ne renoncerai !

Vos mots semblent faire écho pendant une longue seconde autour du temple.

Un instant, la pensée que tout ceci est stupide vous effleure, mais vous savez bien que ce n'est pas le cas ! Jamais ce combat n'a été plus noble ! Jamais il n'a autant mérité qu'on se batte pour lui ! Le temple a-t-il entendu votre action de foi ? Ou les suppliciés ?

Vous l'espérez.

En retournant sur vos pas, une silhouette énorme vous surplombe, vous levez les yeux pour contempler un Golem Énervé :

- Ces lieux sont sacrés, éructe-t-il.

Vous n'avez pas le temps de vous défendre, ou de réagir. Deux mains énormes vous saisissent et vous soulèvent de terre alors que vous criez de surprise ! Vous découvrez alors qu'il s'agit d'un Golem Catapulte (une de ces créatures sauvages et puissantes que nombre d'armées tentent d'amadouer pour les recruter dans leurs rangs), ce dernier vous projette soudain dans les airs, à une vitesse à couper le souffle, comme si vous ne pesiez rien. La Forêt Perdue disparaît en dessous de vous alors que vous vous en éloignez, et le Château-Fort occupe bientôt tout l'espace ! Vous allez vous écraser sur ses murailles.

Avec désespoir, vous cherchez à apercevoir un Œil. Un Œil salvateur qui pourrait signifier la fin du cauchemar. Au lieu de quoi, une des tours du château se rapproche ; elle se trouve à l'opposé de la tour entourée d'énergie violacée, celle du mage protecteur du Roi.

Vous redescendez déjà sur la fortification dressée, en vous rendant compte sur le moment que vous êtes toujours à crier, dans un long hurlement qui enflamme votre poitrine. L'intérieur même de la tour est creux et vide, et vous retombez en son sein, voyant l'obscurité vous avaler, les parois se couvrir de lumières, de dizaines de petites lueurs.

Une sorte de force irréaliste vous environne, vous ralentit et vous vous posez au [229](#)

## 239

L'entrée principale du donjon a été barricadée, les lourdes portes fermées, les grilles abaissées, des poutres énormes posées en travers, en prévision d'une possible percée des armées du Sorcier Infernal. Ses troupes peuvent voler et franchir les murailles, ses assassins passent à travers les ombres, sa puissance magique ne peut être arrêtée par quelques pierres... enfin si, les plus épaisses à la base des grands murs, qui constituent des blocs de trois mètres de large (au moins), ceux-là ne seront jamais transpercés, mais plus la forteresse s'élève, plus elle est percée de trous, et plus l'épaisseur décroît. Alors la magie passera forcément par un accès moins protégé... elle est retors... elle est sans pitié lorsque contrôlée par des êtres sans âme !

Aussi gagnez-vous les flancs du donjon, parmi la foule des guerriers immobiles où la garde s'est rassemblée pour bloquer les accès. Se trouvent là dans des renforcements des portes latérales, en haut d'escaliers de quelques marches, que l'on peut défendre facilement avec des pavois.

Un mouvement met votre instinct en alerte et vous vous dissimulez derrière plusieurs statues proches. Vous restez quelques secondes à tendre l'oreille, à jeter des regards par-dessus les épaules. Il y a trop de monde par ici... Dès que vous tournez la tête un instant, vous avez l'impression que tous ces êtres en mouvement vont soudain s'animer !

Voulez-vous rester un moment dans cette position pour vérifier qu'il ne se trouve rien de dangereux devant vous, allez au [244](#)

Ou courir vers les marches encombrées de gardes pour devancer une possible menace qui surveille le donjon, partez au [247](#)

Avancer au-devant du danger, quel qu'il soit ! Vous êtes venu pour en découdre après tout, dégainez votre arme et marchez vers le [242](#)

## 240

En toute furtivité, comme un voleur roublard, vous vous engouffrez dans le donjon, et pénétrez dans un long hall, tout autant envahi de monde qu'à l'extérieur. Vous vous demandez comment autant d'hommes d'armes ont pu être neutralisés, aussi facilement. Il a fallu user d'un sort puissant, un sort au moins de niveau Monde... Le conclave des mages avait pour enjeu de protéger le roi et ses troupes, l'assaut sur le château fort devait être une défaite cinglante pour le Sorcier Suprême !

Que s'est-il passé ? Ont-ils tous été trahi ?

Sur votre droite, deux grandes volées d'escaliers en opposition montent vers la salle du trône. Vous tentez de vous faufiler entre chacun des soldats. Leur position tellement proche du vivant reste toujours autant perturbante, chacun d'eux semble prêt à bouger.

Et d'ailleurs des choses s'animent un peu partout, dans les coursives, dans le hall, dans les escaliers. Vous avez été repéré ? Ce n'est pas impossible ! Certaines des statues s'animent et se mettent à votre recherche.

Vous parvenez à l'embouchure de la salle du trône, à l'étage, où ne se trouve nulle place pour passer, un rang d'hommes vous tourne le dos, et occupe tout le passage, un chien et un enfant tentent de se faufiler entre les pattes des soldats, et c'est bien tout. Les lances qu'ils portent bloquent et empêchent une possible escalade. Il faudra passer par ailleurs :

Voulez-vous partir vers la salle de la garde, allez au [248](#)

Ou vers les appartements royaux, ce sera au [252](#)

## 241

Vous deviez faire ça enfant, courir avec une longue hampe et bondir par-dessus des ravins, des mares de boue et autres obstacles, rigolos quand on a cet âge-là.

Mais vous êtes d'une autre trempe aujourd'hui, si vous pesez 140 kilos ou plus, allez au [249](#)

Si vous êtes en-dessous de ce poids, lisez ci-dessous...

...

Vous foncez sur les guerriers figés, nullement impressionnés par votre charge. Vous pointez alors votre lance au sol, aux pieds d'une des statues et d'un coup la hampe se plie, et vous soulève jusqu'au plafond haut de la salle, que vous frôlez sur quelques mètres, avant que la lance ne vous soit arrachée, mais la projection vous a fait gagner quasiment la sortie opposée de la salle, par-dessus toutes les statues rassemblées. Vous avez le temps d'apercevoir un colosse de pierre qui se lève, attiré par l'agitation.

Vous retombez trop loin de toutes ces menaces, bondissez dans une deuxième pièce, occupée principalement par des dortoirs, quelques formes allongées sont endormies pour des années semble-t-il, et vous filez à l'autre extrémité, poursuivi par d'énormes pas de pierre, qui pourraient presque fracasser le sol.

Par un couloir latéral, vous regagnez l'arrière de la salle du trône. Et débouchez au milieu de la foule par une petite porte, gardée par deux soldats en armures, immobiles.

Un chemin étroit entre les nobles figés vous permet de vous glisser, dans un écart suffisant pour vous mais où les autres statues ne pourront pas vous suivre.

Vous progressez jusqu'au trône doré qui surpasse de son ampleur au-dessus des partisans rassemblés pour la guerre, et distinguez la silhouette du roi sur son siège auguste, seule silhouette colorée parmi tous ceux qui l'entourent.

Présentez-vous devant le roi au **259**

**242**

En quelques instants, vous êtes entouré par plusieurs statues, en train de s'animer comme si elles étaient à la fois vivantes et encore à moitié en pierre ! Leur corps est noirci par endroit, et si elles sont d'apparence humaine, leur visage démoniaque démontre le contraire.

### LES TROIS STATUES DEMONS

Adversaire	Vivacité	Résistance	Dégâts	Dégâts Bouclier	Armure ou Bouclier
Statue démon enragé	3	14	-2	-1	4
Statue démon furieux	4	10	-1	0	4
Statue démon sauvage	3	12	-2	-1	4

Si le combat tourne mal, tentez d'abattre au moins un des adversaires et de vous enfuir du côté libéré - vous subissez malgré tout une blessure grave - allez au **245**

Si vous parvenez à jeter à terre et briser les trois statues, il vous faut d'urgence investir le donjon, car d'autres bruits de pierre se rapprochent, partez au **250**

**243**

Vous restez sur vos gardes à déambuler entouré d'autant de gardes.

L'impression de mouvement qui les anime vous saute régulièrement aux yeux, provoquant la désagréable intuition qu'ils vont finir leur geste, s'animer soudain, vous percuter de plein fouet ou vous embrocher de la lame que vous vous employez à éviter.

La « crainte » n'est pas moins forte en approchant de la tour du magicien.

Seul élément mouvant autour de vous, l'énergie pure qui s'en dégage fait peser une menace sourde dans l'air.

- Que s'est-il passé ici ? vous demandez-vous.

L'ordre des magiciens a de tout temps était l'allié du souverain du Ghildahar... Plus que tout autre, il devait également se méfier des pouvoirs du Sorcier Suprême, et s'ils ne le craignaient pas, leur intérêt devait être d'empêcher ses pouvoirs de prospérer au-delà de tout contrôle.

- Ont-ils été vaincus eux aussi ?

Le sacrifice de tant de héros à la Montagne Écarlate avait pour objectif, vous avait-on raconté, de laisser aux mages l'occasion de faire échec aux armées infernales ?!

Six longues marches montent jusqu'à l'entrée de la Tour.

Là, les vierges soldates en robe de lin blanc montaient la garde de leur longue hallebarde. En voyant leurs statues effrayées, hurlantes, à genoux au sol en train de vomir, avachie sur leurs camarades dans des grands cris d'effrois... vous comprenez qu'un mal infâme a frappé cet endroit. Qu'en est-il dans la Tour ?

Vous approchez des grandes portes dorées, ouvragées par les plus grands ciseleurs... pour les trouver closes. L'accès a été condamné, comme tout le reste ?

Cependant, lorsque vous effleurez le chambranle, une vision vous est imposée. Vous distinguez une salle royale, avec un grand trône, un homme géant au port altier et noble y est assis, et à son poignée un bracelet à 3 anneaux enlacés : le cryptique des magiciens.

Serait-ce la clé pour ouvrir ses portes ?

Vous reculez de quelques pas... Pas d'autre choix, il faut retourner au donjon et parvenir jusqu'au roi ! Vous repartez dans la grande cour, et vous dirigez au **239**

## 244

Votre vigilance prudente était plutôt bien vu ! Il ne vous faut pas attendre longtemps avant de voir quelques mouvements supplémentaires, des statues noircies déambulent parmi leurs congénères. Elles portent bouclier et armes comme des gardes figés, mais le fait qu'elles bougent n'est pas très bon signe.

Il y a moyen de les contourner pour éviter un affrontement immobile. Faites un test de vivacité, lancez un dé 20, et rajoutez votre caractéristique :

Si vous mesurez 2 mètres de haut ou moins, le test est réussi sur un 15,

Si vous mesurez plus de 2 mètres, le test est réussi sur un 20,

(Et vous avez le droit à une unique relance !)

Si vous parvenez à réussir le test, vous vous dissimulez avec suffisamment d'adresse pour vous rapprocher des marches qui montent au donjon et entamez l'ascension, allez au **240**

Si vous échouez au test, vos déplacements ne passent pas inaperçu, et un sifflement assourdissant vous environne, alors que des pas de pierre se rapprochent de vous, foncez au combat au **242**

## 245

La statue bascule et perd pied. Elle s'écroule au sol en se brisant en mille morceaux. « Un de moins ! » vous dites-vous. Certes ! Mais les autres vont vous attendre au tournant !

Vous vous engouffrez dans le donjon à toute vitesse, et pénétrez dans un long hall, tout autant envahi de monde qu'à l'extérieur. Comment autant d'hommes d'armes ont pu être vaincu, et aussi facilement ? Il a fallu user d'un sort puissant, un sort au moins de niveau Monde... Le conclave des mages avait pour enjeu de protéger le roi et ses troupes, l'assaut sur le château fort devait être une défaite cinglante pour le Sorcier Suprême !

Peut-être ont-ils tous été trahi ?

Sur votre droite, vous avez le temps de distinguer deux grands escaliers en opposition qui montent vers la salle du trône. Vous tentez de vous faufiler entre chaque soldat. Leur

position tellement proche du vivant reste toujours autant perturbante, chacun d'eux semble prêt à bouger.

Des « choses » s'animent un peu partout, dans les coursives, dans le hall, dans les escaliers. Certaines des statues s'animent et se mettent à votre recherche.

En jonglant entre les vraies statues et les fausses, vous parvenez rapidement à l'embouchure de la salle du trône, à l'étage. Il ne s'y trouve nulle place pour passer, un rang d'hommes vous tourne le dos, et occupe tout le passage, un chien et un enfant tentent de se faufiler entre les jambes des soldats, et c'est bien tout. Les lances qu'ils portent bloquent et empêchent une possible escalade. Pas de temps à perdre en réflexion :

Voulez-vous partir vers la salle de la garde, allez au **248**

Ou vers les appartements royaux, ce sera au **252**

### 246

Vous esquivez une main statufiée qui cherche à vous saisir et courez entre deux gardes immobiles pour contourner une des grandes armoires d'armes. En y mettant toute vos forces, vous grimpez au milieu des armes et des étagères jusqu'à la partie la plus haute du meuble, et poussez de tout votre poids. Sur son assise, la travée tremble, vacille... vous voyez les démons blancs et noircis se rapprocher de vous.

Vous poussez encore, et le point d'équilibre est soudain rompu, le haut meuble s'écroule avec fracas - et avec vous aussi - dans un grand chambardement de bruits de chocs métalliques, de pierres qui explosent au sol, d'aventurier qui crie (malgré son habitude des coups d'éclats) !

Vous vous relevez au plus rapidement...

Soudain surpassé par une imposante statue de golem de pierre. C'est en fait un guerrier qui devait être humain en un temps, sa taille impressionnante, son embonpoint démesuré, le tout transformé en masse de pierre, il n'en fallait pas plus pour en faire un :

#### GOLEM DE PIERRE

Adversaire	Vivacité	Résistance	Dégâts	Dégâts Bouclier	Armure ou Bouclier
Golem de pierre	3	30	-4	-3	15

Il est inutile de vouloir frapper un tel colosse. Vos armes vont rebondir dessus sans faire sauter plus de quelques éclats de roche !

Vous tentez d'attirer le GOLEM vers un autre présentoir d'armes, pour qu'il se bloque dedans : lorsque vous remportez un assaut, faites un test de Vivacité, lancez un dé 20 et rajoutez vos Caractéristiques de Vivacité plus celle de Force.

Si vous dépassez 35, vous infligez -10 point de Résistance au GOLEM.

Et recommencez l'affrontement.

Si vous réussissez à bloquer définitivement le GOLEM à 0 de Résistance, vous vous enfuyez vers l'arrière de la salle des gardes, au **253**

## 247

Les marches ne se trouvent qu'à quelques mètres, vous partez à la course, évitez quelques gardes immobiles et bondissez dans les marches pour les grimper le plus vite possible.

Le bond suivant vous porte quasiment aux portes... et alors... vous ne savez comment, mais une des statues bouge à cet instant et se place en opposition devant vous. Vous avez le temps de percevoir que son aspect marbré est plus noirci que celui des malheureux alentours. Le visage de la statue est également celui d'un homme défiguré par la haine, un visage démoniaque.

Vous percutez cet obstacle avec force, mais allez-vous avoir suffisamment de Force pour renverser une statue de plus d'une centaine de kilos ?

Faites un test de Force, lancez un dé 20 et rajoutez votre caractéristique. Si vous obtenez un 19 ou plus, vous parvenez à faire basculer votre adversaire sur ses assises, allez au [245](#)

Sinon, vous êtes violemment heurté et repoussé en arrière. Vous chutez au milieu des marches et vous relevez avec une Blessure Légère, vous tirez votre arme, prêt à défendre chèrement votre vie, au [242](#)

## 248

Vous partez sur la droite de la salle du trône, en zigzaguant entre les obstacles, et en vous éloignant de ceux qui esquissent un mouvement louche... louche le mouvement !

Lorsque vous pénétrez dans la salle des gardes par une grande ouverture, vous vous arrêtez sur place : dix visages figés se tournent vers vous du même mouvement effrayant, faisant couler une goutte de sueur depuis le haut de votre dos jusqu'au bas de vos reins.

La vaste salle est encombrée de rangées de hauts meubles où sont exposées les armes, depuis les épées, aux haches jusqu'aux plus imposantes les lances et hallebardes. Voulez-vous tenter de vous jeter sur l'un de ces meubles pour le renverser sur les statues trop curieuses, allez au [246](#)

Ramasser une lance et bondir par-dessous tous ces fous furieux de démons statues, afin de gagner l'arrière de la salle des gardes, et son accès à la salle du trône, ce sera au [241](#)

## 249

L'idée aurait pu être bonne, si vous ne pesiez pas autant qu'un âne mort... Vous avez bien grandi depuis votre lointaine enfance, et ce n'est pas plus mal car vous avez un destin à accomplir, un destin qui nécessite des muscles et de la cervelle !

Vous foncez sur les gardes qui auraient presque rigolé en vous voyant faire, plantez votre lance au sol pour vous élever et la hampe plie et vous soulève du sol... et ça, ce n'était pas gagné d'avance !

Soudain la lance se brise, et vous chutez à grande vitesse au milieu des statues qui s'écroulent et se brisent pour plusieurs d'entre elles, dans un grand cri d'aventurier décontenancé. Et vous subissez une blessure légère !

Vous vous relevez au plus rapidement...

Soudain surpassé par une imposante stature de golem de pierre. C'est en fait un guerrier qui devait être humain en un temps, sa taille impressionnante, son embonpoint démesuré, le tout transformé en masse de pierre, il n'en fallait pas plus pour en faire un :

### GOLEM DE PIERRE

Adversaire	Vivacité	Résistance	Dégâts	Dégâts Bouclier	Armure ou Bouclier
Golem de pierre	3	30	-4	-3	15

Il est inutile de vouloir égratigner un tel colosse. Vos armes vont rebondir dessus sans faire sauter plus de quelques éclats de roche !

Attirer le GOLEM vers un autre présentoir d'armes, pour qu'il se bloque dedans : lorsque vous remportez un assaut, faites un test de Vivacité, lancez un dé 20 et rajoutez vos Caractéristiques de Vivacité plus celle de Force.

Si vous arrivez ou dépassez 35, vous infligez -10 point de Résistance au GOLEM.

Et recommencez l'affrontement.

Si vous réussissez à bloquer définitivement le GOLEM à 0 de Résistance, vous vous enfuirez vers l'arrière de la salle des gardes au **253**

**250**

Les statues s'écroulent au sol en se brisant en mille morceaux.

« Trois de moins ! » vous dites-vous.

Certes ! Mais les autres vont vous attendre au tournant !

Vous vous engouffrez dans le donjon à toute vitesse, et pénétrez dans un long hall, tout autant envahi de monde qu'à l'extérieur. Comment autant d'hommes d'armes ont-ils pu être vaincu, et aussi facilement ? Il a fallu user d'un sort puissant, un sort au moins de niveau Monde... Le conclave des mages avait pour enjeu de protéger le roi et ses troupes, l'assaut sur le château fort devait être une défaite cinglante pour le Sorcier Suprême !

Peut-être ont-ils tous été trahi ?

Sur votre droite, vous avez le temps de distinguer deux grands escaliers en opposition qui montent vers la salle du trône. Vous tentez de vous faufiler entre chaque soldat. Leur position tellement proche du vivant reste toujours autant perturbante, chacun d'eux semble prêt à bouger.

Des choses s'animent un peu partout, dans les coursives, dans le hall, dans les escaliers. Certaines des statues s'animent et se mettent à votre recherche.

En jonglant entre les vraies statues et les fausses, vous parvenez rapidement à l'embouchure de la salle du trône, à l'étage. Il ne s'y trouve nulle place pour passer, un rang d'hommes vous tourne le dos, occupe tout le passage, un chien et un enfant tentent de se faufiler entre les jambes des soldats, et c'est bien tout. Les lances qu'ils portent bloquent et empêchent une possible escalade. Pas de temps à perdre en réflexion :

Voulez-vous partir vers la salle de la garde, allez au **248**

Ou vers les appartements royaux, ce sera au **252**

## 251

Lorsque vous relevez les yeux à la recherche d'une énième bonne idée, la triste réalité vous ramène à la raison : des formes bougent de chaque côté, à la fois par le couloir d'où vous êtes arrivé et par la galerie qui fait le tour de l'étage.

Les statues animées doivent être une dizaine au moins ! Vous partez vers la galerie, pas tout à fait au hasard, avec l'espoir peut-être de sauter dans le vide dans les escaliers en-dessous. Des armes se tendent vers vous, vous les esquivez en vous protégeant derrière les « vraies » statues. Mais il n'y a bientôt plus aucune issue. Malgré vos efforts, vous êtes désarmé, et les coups pleuvent sur votre crâne et vous assomment.

Vous vous réveillez dans les Oubliettes, au [257](#)

## 252

Deux gardes imposants, en armure, bouclier et hallebarde gardent l'entrée des appartements royaux. Si vous êtes de taille moyenne, 1m80 ou moins, vous pouvez essayer de vous faufiler en-dessous du rempart naturel de leur corps pétrifié, allez au [255](#)

Sinon, vous vous dites qu'il serait possible d'utiliser une hallebarde justement, parmi les armes d'apparat exposées dans le couloir, pour faire basculer une des statues ! Mais des formes se rapprochent au loin : vous n'êtes pas passé inaperçu, loin de là. Tentez un exploit au [258](#)

Sinon, vous pouvez encore contourner toute la galerie haute et revenir vers la salle des gardes, au [248](#)

## 253

Avec les bruits furieux de votre affrontement face au GOLEM, vous avez dû attirer tous les démons alentours. Vous bondissez au plus vite dans une deuxième pièce, constitués de dortoirs, avec ici et là quelques formes allongées, endormies pour des années semble-t-il, et vous filez à l'autre extrémité, poursuivi par d'énormes pas de pierre, qui pourraient presque fracasser le sol.

Par un couloir latéral, vous regagnez l'arrière de la salle du trône. Et débouchez au milieu de la foule par une petite porte, gardée par deux soldats en armures, immobiles.

Un chemin étroit entre les nobles figés vous permet de vous glisser par un écart étroit, où les autres statues ne pourront pas vous suivre.

Vous progressez jusqu'au trône doré qui surpasse de son ampleur au-dessus des partisans rassemblés pour la guerre, et distinguez la silhouette du roi sur son siège auguste, seule silhouette colorée parmi tous ceux qui l'entourent.

Présentez-vous devant le roi au [259](#)

## 254

### UNOEIL LE GEANT BORGNE

- J'en appelle à toi, Unoeil, le Géant Borgne, viens te venger de ta némésis.

Au-dessus de vous, la silhouette terrifiante du géant se matérialise. C'est un guerrier de plus de trois mètres de haut, quasiment nu, si ce n'est un large pagne autour de la taille.

- Unoeil, non, je t'ai vaincu autrefois ! lance le sorcier.

Par un truchement magique, votre âme est transférée dans celle du vaillant corsaire des mers. Vous vous contemplez soudain de haut, par l'intermédiaire d'un œil unique, vous le modeste aventurier, qui essaye de contenir le sorcier suprême, alors que ce dernier a le regard tourné vers le géant qui le dépasse de deux fois sa taille.

C'est le moment d'affronter et de vaincre ce sorcier de pacotille.

Voici les caractéristiques que vous allez pouvoir utiliser :

### UNOEIL LE GEANT BORGNE

	Vivacité	Résistance	Dégâts	Dégâts Bouclier	Armure ou Bouclier
<b>UNOEIL LE GEANT BORGNE</b>	10	24	-4	-2	0
	<b>Vous disposez d'une Force de 10, capable de briser n'importe quoi</b>				
	<b>Au lieu de taper, vous pouvez infliger -5 dégâts à une armure</b>				

Et voici le profil de votre adversaire, le PRÉTENDU SORCIER SUPRÊME

### LE PRÉTENDU SORCIER SUPRÊME

Adversaire	Vivacité	Résistance	Dégâts	Dégâts Bouclier	Armure ou Bouclier
<b>PRÉTENDU SORCIER SUPRÊME</b>	7	20	-3	-2	8
	<b>À chaque attaque réussie, le sorcier peut cracher une décharge magique : lancez 1dé 20, sur 15+ le sorcier inflige -4 dégâts</b>				

Si vous parvenez à le vaincre, rendez-vous au **82**

Sinon, jetez un œil au **80**

**255**

Ce n'est peut-être pas une bonne idée de se baisser sous deux hallebardes croisées comme ça ?! Vous réussissez à glisser les mains sur les poignées des portes, forcez, et finissez après quelques coups de rein, à ouvrir en grand les portes.

Et vous vous glissez dans une antichambre plongée dans une certaine obscurité. Deux lampes seulement sont allumées. Il n'y a personne ici, et vous vous relevez pour traverser rapidement la pièce, le parquet gémit sous vos pas. Vous passez devant deux chambres fermées par des rideaux. Vous remontez tout un ensemble de pièces, tournez à droite dans un cabinet de la guerre, et gagnez l'arrière de la salle du trône. Les accès en sont fermés, impossible d'ouvrir les portes. Vous trouvez des escaliers qui montent, en grande partie dans l'obscurité.

Une plaque dans le mur de l'escalier, entre deux étages, vous arrête quelques instants.

Un rayon de lumière semble tomber juste dessus et l'éclairer. Des chiffres sont inscrits sur la plaque : 962. Vous tâtonnez sur les inscriptions, tentez de trouver un mécanisme autour, derrière, dans les montants de l'alcôve. Si une idée vous vient de ce que ça pourrait donner, tentez toujours, on ne sait jamais ! Sinon continuez ci-dessous...

Pressé par les bruits de pas dans les salles en-dessous de vous, vous abandonnez la plaque gravée, et accédez à l'étage supérieur, où se trouve une grande salle de banquet. Toute une foule - immobile à jamais - est tapie dans l'ombre, des vieillards, des dames de la cour, des enfants, des serviteurs ! Vous farfouillez du côté qui est sensé surplomber la salle, ouvrez un grand placard dans le mur, qui donne accès au grand lustre de la salle du trône.

Malgré la hauteur élevée, vous descendez le long de l'épaisse chaîne, réussissez à ne pas vous emberlificoter dans le lustre, avant de sauter devant le trône du Roi.

Présentez-vous à lui au **259**

## 256

Vous tordez la hampe de l'arme jusqu'à presque la briser, et l'imposant garde commence à bouger enfin, il se penche sur le côté, tremble, bascule ?! Vous bandez tous vos muscles, forcez encore avec la jambe tendue pour le repousser le plus possible.

Et la statue glisse sur son camarade face à lui, et tombe au sol sans se briser, avec un grand bruit de choc ! Vous percutez les portes des appartements, une fois, deux fois, et la porte s'ouvre enfin en battant à l'intérieur.

Vous vous glissez dans une antichambre, plongée dans une certaine obscurité. Deux lampes seulement sont allumées. Il n'y a personne ici, et vous vous relevez pour traverser rapidement la pièce, le parquet gémit sous vos pas. Vous passez devant deux chambres fermées par des rideaux. Vous remontez tout un ensemble de pièces, tournez à droite dans un cabinet de la guerre, et gagnez l'arrière de la salle du trône. Les accès en sont fermés, impossible d'ouvrir les portes. Vous trouvez des escaliers qui montent, en grande partie dans l'obscurité.

Une plaque dans le mur de l'escalier, entre deux étages, vous arrête quelques instants.

Un rayon de lumière semble tomber juste dessus et l'éclairer. Des chiffres sont inscrits sur la plaque : 962. Vous tâtonnez les inscriptions, tentez de trouver un mécanisme autour, derrière, dans les montants de l'alcôve. Si une idée vous vient de ce que ça pourrait donner, tentez toujours, on ne sait jamais ! Sinon continuez ci-dessous...

Pressé par les bruits de pas dans les salles en-dessous de vous, vous abandonnez la plaque gravée, et accédez à l'étage supérieur, où se trouve une grande salle de banquet. Toute une foule - immobile à jamais - est tapie dans l'ombre, des vieillards, des dames de la cour, des enfants, des serviteurs ! Vous farfouillez du côté qui est sensé surplomber la salle, ouvrez un grand placard dans le mur, qui donne accès au grand lustre de la salle du trône.

Malgré la hauteur élevée, vous descendez le long de l'épaisse chaîne, vous réussissez à vous emberlificoter dans le lustre, avant de sauter devant le trône du Roi.

Présentez-vous à lui au **259**

## 257

Voilà un enfer sur terre... l'absence totale de lumière. Une cellule à peine haute comme la longueur de votre bras, pas plus profonde que la longueur de vos jambes et un sol miné dans la pierre, impossible à creuser.

De l'eau goutte quelque part. Il n'y a pas d'autres bruits, il ne semble pas y avoir d'autres présences... car après tout, vous vous trouvez dans un autre monde.

Vous regardez la nuit, tout autour de vous, en espérant discerner quelque chose, au pire... même un œil ! Mais il n'y a rien. Vous palpez vos vêtements : vos armes et votre équipement vous ont été retirés, tout comme votre havresac.

C'est dans ces moments que l'on sert les poings, pour ne pas être écrasé par l'isolement, pour ne pas craquer sous la pression d'un destin fauché, et perdu à jamais !

Il vous faut longtemps avant de trouver un peu d'apaisement, et d'enfin vous endormir.

...

Une lumière violacée perce au cœur de vos rêves. La présence d'un Mage vous apparaît, il murmure :

- Aventurier (ière), vous êtes l'un des seuls à pouvoir encore intervenir et à vous opposer au Sorcier Maléfique. J'ai mobilisé mes compagnons du Conseil des Mages pour vous venir en aide. La porte vous est ouverte, suivez-nous !

Les oubliettes autour de vous percent à présent d'une très légère lumière. Vous vous levez, et la suivez. La montée dans les entrailles du château fort dure des dizaines de minutes, par des détours, par des passages où nul ne passe jamais.

À un moment, vous passez dans une pièce qui semble marquer une transition avec les cellules souterraines, et vous y retrouvez tout votre équipement. Une fois apprêté, la lumière fait demi-tour et retourne dans les profondeurs. Vous hésitez une seconde, mais finissez par continuer à la suivre.

Un nouveau périple souterrain vous perd pendant plus de deux heures de pérégrination.

Un dernier mot résonne à vos oreilles :

- En montant cette échelle, vous déboucherez dans la Tour du Mage, là nous mettrons votre bravoure à l'épreuve. Prouvez-nous que nous avons bien fait de vous venir en aide !

Vous escaladez une échelle, passez sans vous en rendre compte par un accès dissimulé par des illusions, et vous débouchez près d'une grande porte dorée.

Vous commencez votre exploration au [260](#)

[258](#)

Malgré l'épaisseur robuste de la hampe de l'arme que vous maniez, la statue que vous tentez de renverser reste inébranlable. À peine tremble-t-elle un peu sur ses deux pieds. Vous bandez les muscles et renouvelez vos efforts. Ce n'est pas un énorme gaillard en pierre de trois cents kilos qui va vous impressionner ! À moins qu'il ait atteint un poids de 400 kilos, là ça va commencer... mais non, un levier, ça peut venir à bout de n'importe quel poids, il suffit de trouver le bon point de bascule !

Faites un test de Force, lancez un dé 20 et rajoutez votre caractéristique de Force, si vous obtenez un 17 ou plus, allez au [256](#)

Sinon... il ne vous reste plus qu'à chercher une autre issue au [251](#)

[259](#)

Le ROI DE GHILDAHAR est un personnage imposant au visage énorme et barbu, grande couronne dorée bien enfoncée sur son crâne, c'est un colosse de plus de deux mètres de haut, au torse large, aux bras puissants. Il est tout en armure, tenant pointe vers le bas sa très grande épée à deux mains, dans la paume de sa main droite.

Vous avancez vers lui, en baissant la tête avec solennité, prêt à vous incliner à ses pieds... Une sorte de bracelet à son autre poing, brille de l'éclat d'un objet magique : le cryptique des magiciens, trois cercles enchantés qui ondulent les uns au-dessus des autres. Pendant quelques instants, vous avez l'impression que le ROI a survécu au mauvais sort qui a frappé tous ses ouailles réfugiés au château. C'est bien mal connaître la puissance sans borne du Sorcier Suprême, car ce dernier a mené de fronts les attaques contre les armées du ROI DE GHILDAHAR et l'assaut de la Montagne Écarlate, pour retrouver/s'emparer de... quoi au fond... ?

Or le monarque est en train de se lever face à vous, et sa gueule s'ouvre dans un cri de rage, qui déverse du sable et du sang sur son torse royal. Le sort de transformation en statue le ronge de l'intérieur et aiguise sa colère :

- LES MAGES M'ONT TRAHI, éructe-t-il. ET VOUS FAITES LE JEU DE LEUR ENGEANCE !

Ramenant son énorme épée devant lui, votre suzerain vous attaque avec fureur ! Son grand intellect et son combat éternel contre les sorciers maléfiques ont fait long feu... Mais nous ne l'en blâmeront pas, car nous devrions baisser la tête face à son épée, qui pendant tant d'années a rendu la justice et conservé la paix :

**LE ROI DE GHILDAHAR,  
VOTRE SUZERAIN**

Adversaire	Vivacité	Résistance	Dégâts	Dégâts Bouclier	Armure ou Bouclier
<b>Le Roi de Gildahar, votre Suzerain</b>	4	20	-4	-2	6

**Si vous ratez votre test de Vivacité face au ROI DE GHILDAHAR,  
VOTRE SUZERAIN - à qui vous devez le respect - vous pouvez tenter  
de vous dissimuler derrière des statues. Refaites un test de Vivacité  
face au ROI, s'il est réussi, vous perdez uniquement -1 dégât**

Si, malgré tous vos efforts, vous êtes rossé par son Altesse Royale, vous finissez assommé et êtes envoyé aux oubliettes, au **257**

Sinon, rendez-vous au **264**

**260**

Vos premiers pas à l'intérieur de la Tour du Mage sont feutrés, parmi un ensemble de bureaux, d'établissements d'alchimistes et d'herboristeries. On pourrait se croire au marché, parmi des étals bien achalandés lorsque, un peu avant l'aube, quand les passants se font rare... voire inexistants.

DITYRAMBE, LE MAGE VIOLET s'invite alors devant vous, sous la forme d'une apparition fantomatique et spectrale :

- Bienvenue aventurière... ou peut-être êtes-vous un aventurier, je ne distingue pas bien depuis les Montagnes lointaines où je me cache ?

Répondez à DITYRAMBE, LE MAGE VIOLET, qu'êtes-vous : .....

- Bien, bien ! Reprend l'éminent sage. Bravo à toi pour être parvenu jusqu'à bon port. Ici tu trouveras toujours assistance, aide et un profond respect envers chaque visiteur. Tu trouveras même de quoi faire quelques achats, qui pourront se révéler utiles au cours de ton aventure !

« Mais soyons clair, et honnête quelques instants, la tâche que tu t'apprêtes à relever est des plus difficiles, aussi chacun des membres du Conseil des Mages va-t-il te mettre à l'épreuve, afin que tu nous prouves que tu es digne d'affronter le plus grand sorcier que notre terre ait porté, jusqu'au prochain en tout cas ?! On ne peut savoir à l'avance s'il sera pire... ou pas ! Mais nous pouvons le présumer, car les êtres maléfiques ont la désagréable habitude d'écrire beaucoup, et de lancer dans tel Livre des Morts, tel Ouvrages des sorts Interdits et Impardonnables, ou autre Traité pour Relever les Morts et les Asseoir à sa Botte, voire, paraît-il, Comment ouvrir les enfers sur Terre et Pactiser avec les Démons, ou dans le Volume II Asservir un Démon Majeur des Enfers ou au moins Lier un Pacte Acceptable avec Belzébuth et Baal.

« Bref... il te faudra faire preuve de courage et de témérité, pour nous prouver que tu es celui ou celle que nous allons pouvoir envoyer combattre notre grand ennemi !

« Que la Force et la Vivacité soient avec toi... »

Et voilà que le Mage Violacé disparaît après son discours. On sentait d'ailleurs qu'il se perdait en digression vers la fin, et que le sort du monde comptait bien peu à ses yeux comparé avec le fait de retrouver tous les ouvrages de savoirs interdits, afin de les détruire. Chacun sa quête, n'est-ce pas ?

Souhaitez-vous explorer ce rez-de-chaussée, rendez-vous au [263](#)

Ou allez faire quelques achats bienvenus, ce sera plutôt au [267](#)

Voire peut-être même vous embarquer dans l'escalier qui monte au premier étage, au fond, caché dans l'ombre peu éclairé de la Tour, mais dont on distingue quelques marches en bois bruni, patiné par le temps, respirez un grand coup, parce que ça va piquer, et grimper au [270](#)

## 261

Comme Paul Atreides, vous tremblez au moment d'engouffrer votre main dans les replis en cuir sombres. Allons... ce n'est qu'un mauvais moment à passer !

Sous vos doigts, vous sentez des pierres précieuses. Votre regard s'illumine, tout comme la crainte qu'en ressortant la main elles ne tombent en poussière. Ça s'est vu dans beaucoup d'aventures !

Jetez un dé 20 et multipliez le résultat par 3, c'est le nombre de rubis que vous parvenez à retirer de la bourse (si votre jet est vraiment mauvais... vous avez le droit d'en faire un deuxième, mais qui remplace quoi qu'il arrive le premier) !

Notez sur votre feuille d'aventurier combien vous avez gagné de rubis.

Souhaitez-vous effectuer... un autre tirage, une autre pêche ??? Alors ce sera au [266](#)

Vous pouvez aller consulter les étals du Mage avec vos nouvelles économies, au [272](#) (Notez bien le numéro de Chapitre où vous vous trouvez, le [261](#), pour pouvoir y revenir ensuite et continuer l'aventure).

Sinon, vous avez fait le tour de ce qu'il y avait à voir ici, et vous partez vers l'escalier... car après tout vous avez une Tour à escalader, au [270](#)

## 262

L'escamotage d'un objet, le plus gros soit-il, ne vous a jamais posé aucun problème. Lorsqu'on est opposé à des orques dans leur caverne royale, il faut savoir piquer ce que vous êtes venu chercher sans que personne ne s'en aperçoive ?

Vous brandissez un des objets devant votre visage pour le détailler avec précision, histoire de voir comment les objets magiques luisent à la lumière, et de votre main cachée dans votre dos, vous escamotez un des objets proposés.

Notez-le sur votre Feuille d'Aventurière (ier), et barrez-le, pour faire comme si vous ne l'aviez pas volé ! Tant qu'à faire, barrez aussi les objets que vous avez déjà acquis, histoire de faire passer celui-là inaperçu !

Vous vous apprêtez à vous éloigner, lorsque le temps semble soudain se rembobiner, vous revenez en arrière, reposez tous vos achats, vous éloignez des étals et vous retrouvez les poches vides. Regardez sur votre Feuille d'Aventurier (ière), les objets ont été barrés, vous n'en disposez plus (Vous pouvez même les gommer à présent pour faire bonne mesure) !

Retournez au [Chapitre](#) d'où vous veniez juste avant, et continuez l'aventure.

## 263

Chercher, c'est bien, mais encore faut-il avoir une idée de ce qu'on peut trouver : une salle secrète, ou un accès direct (et caché) pour parvenir au sommet. Bref... vous faites un tour de ce qui semble curieux, inhabituel, ou pourrait cacher un accès.

Mais au fur et à mesure de vos recherches, vous sentez qu'un regard pèse sur vous. Presque un œil ! Vous faites un effort pour occulter cette impression. Les bibliothèques ne bougent pas, enfin à part à risquer de les faire basculer. Vous tombez même sur un cabinet d'aisance.

Au final, il n'y a pas grand-chose ici. Enfin si, les étals attirent de plus en plus votre curiosité. N'hésitez pas à aller faire quelques achats bienvenus, ce sera au [267](#)

La seule issue qui vous reste sans ça et de vous embarquer dans l'escalier qui monte au premier étage, au fond, caché dans l'ombre peu éclairé de la Tour. On distingue quelques marches en bois bruni, patinées par le temps, respirez un grand coup, parce que ça va piquer, et grimpez au [270](#)

## 264

Voilà... ce qu'on appelle un crime de lèse-majesté...

Au meilleur de sa forme, et s'il n'était pas en train de lutter contre le sort magique de pétrification, votre monarque bien aimé vous aurez mis la misère, et un sacré coup de pied au cul par la même occasion !

Malheureusement, en l'état, le voilà qui recule en arrière et se rassied sur son trône. Et la pierre envahit son corps, jaillissant de chacune de ses blessures, de son torse, de ses bras, de ses jambes. Vous approchez, affolé : « *Pardonnez-moi, oh mon roi !* » et vous défaites le bracelet qui luit de la magie des mages. Le cryptique. Lorsque vous touchez

l'objet enchanté, une vision vous éclaire, et vous montre que le mouvement magique des trois cercles sert à ouvrir l'accès à la Tour du Magicien.

En jetant un dernier regard à la scène, à tous ces guerriers qui étaient prêts à partir affronter le Sorcier Maudit, et qui ne bougent plus, brisés à jamais dans leur élan, vous en avez un pincement au cœur. Puis, en disparaissant derrière le trône, vous cherchez un accès pour sortir du bâtiment. Une salle de repos s'ouvre là, avec des serveurs qui préparaient de quoi se sustenter pour le ROI. Vous dénicher un escalier qui descend vers l'étage inférieur du Donjon, et enfin jusqu'à l'extérieur.

Vous recommencez un jeu de chat et de la souris parmi toute la foule des guerriers postés dans les cours, et parvenez rapidement devant la Tour du Magicien. Les marches qui y montent dégagent une aura de puissance et de grandeur. De menace aussi. Vous vous dites que le Sorcier a agi ici : comment ? A-t-il pris les Mages au piège ? Ces derniers ont-ils dû s'isoler pour échapper à la malédiction ?

Vous présentez le cryptique devant les grandes portes. L'objet enchanté s'envole, et les trois cercles se démultiplient en de nombreux autres cylindres, et sphères, et ronds, et bientôt un symbole extrêmement complexe se fige... avant que les doubles portes ne s'écartent... puis se referment, alors que vous avancez dans le grand hall.

Commencez votre enquête au **260**

## 265

Le sable qui s'écoule commence à former des monticules, comme dans un sablier. Vous vous élancez pour passer entre ces points « dangereux ». Et découvrez vite que la salle semble avoir gagné en surface. Après avoir parcouru une vingtaine de mètres, avec aisance et célérité, vous ne distinguez toujours aucune échappatoire.

Deux monticules de sable se dressent maintenant devant vous. Il faut parvenir à les enjamber avec un long saut, ou vous n'aurez pas d'autres issues pour traverser la zone rocailleuse. Le sable coule maintenant de partout et déborde des crevasses. Les tas pyramidaux forment près de deux mètres de haut à présent. Vous repartez en avant, et vous élancez pour bondir. Faites un test de Vivacité, lancez un dé 20 et rajoutez votre caractéristique, si vous obtenez un 13 ou plus, allez au **271**

Si vous ratez, rendez-vous au **278**

## 266

Vous comprenez de suite, au moment d'engouffrer votre main dans les replis en cuir, sombres, que ce n'était pas une bonne idée de retenter l'expérience. Vous êtes chez un magicien ici, c'est lui le maître des lieux, et il doit en contrôler la moindre ligne tellurique !

Sous vos doigts, vous sentez pourtant des pierres précieuses. Votre regard s'illumine, et vous saisissez le plus de pierres possibles.

Jetez un dé 20, c'est le nombre de rubis que vous parvenez à retirer de la bourse (Je vous souhaite que ça n'ait pas été un 1 ?!)

Notez sur votre feuille d'aventurier combien vous avez gagné de rubis.

Souhaitez-vous effectuer... un autre tirage, une autre pêche ??? Alors ce serait au **275**

Vous pouvez aller consulter les étals du Mage, avec vos nouvelles économies, au **272** (Notez bien le numéro de Chapitre où vous vous trouvez, le **266**, pour pouvoir y revenir et continuer l'aventure).

Sinon, vous avez fait le tour de ce qu'il y avait à voir ici, et vous partez vers l'escalier... car après tout vous avez une Tour à escalader, montez au **270**

### 267

Sur un présentoir, juste devant vous, ou vraiment à portée de bras tendu – était-il là il y a quelques instants, vous n'en êtes pas sûr, probablement pas d'ailleurs, car vous l'auriez remarqué la première fois en fouillant la pièce... Alors oui ! Vous l'aviez remarqué car il s'inscrit après tout dans une sorte de dédoublement de l'univers, ou du temps peut-être, il a toujours été là, puisqu'il est là, ça ne fait aucun doute, mais pas quand vous êtes entré, vous seriez quasiment prêt à en donner votre main à couper, même vous ne le ferez pas, une main, c'est quand même bien utile – bref... sur ce présentoir en bois, une grande bourse ouverte vous tend la main.

Allez-vous plonger la main dans le sac... rien que l'expression déjà ne donne pas envie, ce sera au **261**

Si vous préférez d'abord faire un tour des étals, préférez plutôt le **272** (Notez bien le numéro d'où vous provenez, le 267, car il ne sera pas indiqué !)

### 268

Le bois est large sous vos pieds, et les premiers mètres se parcourent facilement.

Vous en êtes moins sûr soudain, lorsque retentit des bruits de scies. Une haute lame jaillit du mur à l'opposé de la pièce et commence à scier le bois dans le sens de la longueur, en venant vers vous. Une seconde, vous pensez à faire demi-tour... mais à quoi bon ! Au contraire, il vous faut gagner le plus de distance possible.

D'autres scies paraissent derrière, et suivent plus ou moins le chemin de la première.

La lame de métal doit faire deux mètres de haut, elle s'abaisse et descend à une vitesse presque inconcevable, et arrive déjà sur vous. Il va vous falloir passer par-dessus au moment où elle s'abaisse.

Elle descend en A, remonte en B puis en C au plus haut, et elle arrive à un mètre de vous en position B.

Bondir en avant pour devancer la position C et passer en A, allez au **273**

Reculer d'un pas pour laisser le temps à une phase de s'effectuer, sauter en B, arriver en C en l'enjambant et profiter du A pour reprendre vos esprits, allez au **279**

Attendre une seconde pour franchir l'obstacle au-dessus du A directement, au **283**

### 269

Les numéros sont la vie, les chiffres sont la vie, on naît avec des chiffres précis, on grandit avec ces chiffres, on évolue avec des nombres... Et ce 962 vous évoque immédiatement des chiffres que vous avez suivis jusqu'ici, car vous enchaînez des chapitres dans les 200 depuis que vous êtes aux abords du Château Fort !

Vous insistez donc sur le 2, qui finit par basculer pour se mettre à l'envers : 2 ... puis en faisant basculer le 6 : 2..6.. et vous faites basculer le 9 pour obtenir 2..6..9..

Et aussitôt un bruit se fait entendre dans le mur, et une partie de la paroi bascule en arrière, libérant l'accès à une salle cachée. Une salle cachée dans laquelle il n'y a pas grand-chose, une unique alcôve, qui présente une armure ouvragée et magnifique.

Vous pouvez équiper : L'ARMURE RÉGÉNÉRATRICE DU ROI à la place d'une autre armure dont vous seriez équipé.

+ L'armure vous confère une protection ARMURE de 7.

+ Au début de chaque combat, l'armure se régénère et vous rajoute 4 points d'armure.

Pressé par les bruits de pas qui vous proviennent depuis les pièces en-dessous de vous, vous abandonnez la salle cachée, et accédez à l'étage supérieur, où se trouve une grande salle de banquet. Toute une foule - immobile à jamais - est tapie dans l'ombre, des vieillards, des dames de la cour, des enfants, des serviteurs ! Vous farfouillez du côté qui est censé surplomber la salle, ouvrez un grand placard dans le mur, qui donne accès au grand lustre de la salle du trône.

Malgré la hauteur élevée, vous descendez le long de l'épaisse chaîne, vous réussissez à ne pas vous emberlificoter dans le lustre, avant de sauter devant le trône du roi.

Présentez-vous à lui au **259**

## 270

Les escaliers s'orientent vers le mur de la Tour, puis le suivent en montant sur une dizaine de mètres. Et vous débouchez – en restant pleinement sur vos gardes, prêt à tout affronter - dans une salle tout à fait normale : il y a là de grands banquettes à droite et à gauche, un bureau flambant neuf, des tables basses. On dirait l'endroit où le Mage recevait ses visiteurs particuliers pour des consultations, et peut-être déjà une salle d'attente, avant d'accéder à son cabinet de consultation.

Vous avancez d'un pied dans la pièce, et basculez sous une chaleur torride qui vous tombe dessus comme une chape de plomb. La salle a viré en un instant en un sol rocailleux, sous un soleil insupportable. La porte à atteindre s'est volatilisée dans la nature rocheuse. Et pourtant, il reste une sorte de plafond aux trois quart invisible, et des sortes de rebords ronds dans le décor. Du sable commence à se déverser depuis des trous au ciel tout autour de vous, et forme très vite un écoulement presque fluide, qui va envahir tout l'espace par lequel vous allez devoir vous engager.

Vous partez en avant de toutes vos forces pour devancer le sable, au **265**

Vous faites une pause quelques instants, histoire d'évaluer la situation, vers le **280**

Vous vous dites que le mieux est de suivre la forme arrondie des parois sur votre gauche, préférez le **276**

Voulez-vous interpeler le Mage Violet, car la situation est tout bonnement grotesque, allez au **284**

## 271

Votre saut vous porte au-delà des coulées de sable, et vous vous réceptionnez pour repartir dans votre course. Une angoisse vous prend - pendant une affreuse seconde - que le but à atteindre ait changé de place, qu'il ne soit plus là, devant vous, où vous l'espérez. Le désert de roche vous environne de tout côté.

Puis une porte se dessine enfin devant vous, un portant grand ouvert, en fait, et vous la franchissez avec un surcroît d'adrénaline et de vigueur.

La réalité se dissout autour de vous et finit par se reconstituer. Vous émergez devant un nouvel escalier, et en regardant derrière vous, vous retrouvez la salle d'attente du Mage, telle qu'elle se trouvait à l'origine.

Bon, pas sûr que ça se passe aussi bien pour la suite. Mais déjà une de faite, c'est déjà ça ! Vous montez au deuxième étage, au 274

272

Avec un regard fasciné et envieux, vous détaillez les étals qui feraient baver d'envie le moindre chaland (les éléments proposés ci-après paraissent les plus intéressants de tous ceux présents sur chaque présentoir).

Il y a d'abord l'étal des Armes Magiques :

HACHE VOLANTE + 75 rubis

Nom de l'Arme	Force	Vivacité	Dégâts	Dégâts Bouclier
Hache volante	5	2	-3	-2
Effectuez 2 attaques de jet en début de combat à dégâts -3 Soit 2 jets de Vivacité contre votre adversaire pour toucher				

ÉPÉE ÉLECTRIQUE + 68 rubis

Nom de l'Arme	Force	Vivacité	Dégâts	Dégâts Bouclier
Épée électrique	2	4	-2	-1
Faites un jet de Vivacité à chaque blessure portée sur un 18+ votre adversaire ne peut pas attaquer ce tour-ci				

LAME FANTÔME +60 rubis

Nom de l'Arme	Force	Vivacité	Dégâts	Dégâts Bouclier
Lame fantôme	4	4	-2	0
Ignorez les boucliers avec cette arme				

MASSE BROYEUSE +64 rubis

Nom de l'Arme	Force	Vivacité	Dégâts	Dégâts Bouclier
Masse broyeuse	5	3	-2	-4
Votre masse inflige des dégâts énormes aux boucliers et armures, la caractéristique de dégât est déjà indiquée				

ÉPÉE IMPARABLE +70 rubis

Nom de l'Arme	Force	Vivacité	Dégâts	Dégâts Bouclier
Épée imparable	2	5	-2	-1
Gagnez + 2 en Vivacité				

Puis l'étal des objets alchimiques :

+ **Sphère de Gaz asphyxiant**, à 15 rubis la Sphère : projetez une sphère en début de combat pour infliger -4 dégâts à votre adversaire,

*Fermez le bec vous aussi, sous peine d'effets indésirables !*

+ **Sphère de Boue collante**, à 24 rubis la Sphère : paralysez un adversaire en lui infligeant -1 en Vivacité pour tout le combat,

*Le cumul de Boue ne fonctionnerait pas, viles optimisateurs !!!!*

+ **Fiole de fluide euphorisant**, à 18 rubis la fiole : avalez un fluide euphorisant pour ignorer les blessures pendant un combat, réduisez les dégâts de -1,

*L'abus de Fluide euphorisant est puni par la loi, et déconseillé pour la santé des mineurs, et des adultes. On n'a qu'une vie, il faut en prendre soin. Les drogues c'est mal, et tout ça, et tout ça, etc...*

+ **Fiole de pétrification partielle**, à 35 rubis la fiole : en cas de combat perdu d'avance, la fiole de pétrification partielle peut vous sauver, et constitue un stock bonus de 10 points de Résistance au cours d'un combat, à rajouter à vos points actuels, une seule fois.

*Attention à ne pas finir statufié !*

+ **Pierres d'esquives**, à 18 rubis le lot de 3 pierres : ces pierres volantes et enchantées bloquent les coups, à activer à tout moment d'un combat, chaque pierre va vous donner un bonus de +3 en vivacité pour 3 coups portés, en détournant l'attention de votre adversaire,

*Les lots ne peuvent pas être scindés sur plusieurs combat !*

Et enfin l'étal des herboristeries :

+ **Onguent réparateur de bien être**, à 20 rubis la dose : une dose vous rend en fin de combat 1 point complet de Résistance,

*Bonus non permanent,*

+ **Poison des demoiselles araignées**, à 30 rubis la dose : une dose répandue sur votre arme va infliger +2 dégâts à chaque coup porté,

*Ne fonctionne pas sur les Sorciers Suprêmes*

+ **Lait de pavot aromatisé**, à 10 rubis la dose : vous confère 4 dixième de point de Résistance supplémentaire en cours de combat,

+ **Poudre rêve**, à 25 rubis la dose : ralentit le temps et vous permet d'asséner un coup gratuit à côté d'un coup qui aurait blessé, et cela deux fois d'affilée pour chaque dose,

+ **Racines grimpantes**, à 22 rubis la racine : les racines répandues au sol bloquent et arrachent le bouclier d'un adversaire pendant un combat.

Si vous ne disposez pas d'assez de rubis, voulez-vous essayer de chiper en douce quelques pièces qui vous intéressent, rendez-vous au [262](#)

Une fois que vous avez effectué les achats que vous souhaitiez faire – notez les objets sur votre Feuille de Personnage - revenez au **Chapitre** où vous vous trouviez précédemment...

Votre timing était presque parfait, mais la lame vous frôle la jambe, sans aucune pitié, et vous subissez une blessure légère. Vous vous réceptionnez en serrant les dents, alors qu'une nouvelle lame, circulaire cette fois, arrive vers vous.

Il faut impérativement progresser, aussi faites-vous encore deux pas, et vous apprêtez à éviter cette nouvelle épreuve.

Effectuez un test de Vivacité, lancez un dé 20 et rajoutez votre caractéristique. Si vous obtenez 14 ou plus, allez au **287**

Sinon serrez les dents au **289**

## 274

Vous écartez un imposant rideau violet, au tissu très lourd, pour découvrir un bureau central, en forme de demi-lune, et s'éloignant derrière, de hautes étagères remplies de fioles et artefacts magiques. Des travées encadrent la pièce à droite et à gauche, contre les murs où d'autres objets sont exposés, et pareil en hauteur en deuxième partie de mur.

Mais ça... c'était avant... car l'aspect de la pièce se brouille.

- Vraiment pas nécessaire ! lancez-vous d'une voix forte.

Une vue vertigineuse remplace la pièce, puisqu'un grand vide s'ouvre à présent devant vous, qui vous permet de distinguer tout en bas la salle du rez-de-chaussée où se trouvaient les étals de produits magiques.

Un chemin comme sur un tronc d'arbre d'une quarantaine de centimètres de large, dessine à présent un chemin, qui serpente en partant sur la gauche, s'oriente ensuite sur la droite pour sept ou huit mètres encore, avant de rebasculer sur la droite, pour à peu près la même distance, avant de revenir enfin vers le centre de la salle, là-bas au bout, et un nouvel escalier.

Un arbre est censé être plus ou moins droit. Pas celui-là donc. Vous jetez un œil au-dessus de vous, mais il n'y a qu'un plafond là, à trois mètres de haut. Vous détaillez les parois, sans percevoir de « menace » ou d'issue.

Vous vous engagez sur le tronc d'arbre au **268**

Tentez de vous adresser encore au Mage Violet, mais en essayant de l'entraîner sur un sujet de discussion, où vous aurez l'avantage, au **277**

Vous vous baissez pour sortir de votre havresac une portion de nourriture (biffez-là) et vous la balancez à travers la pièce pour voir ce qui se passe, au **281**

## 275

**NON MAIS SERIEUX !!!**

Vous plongez la main dans le sac une troisième fois ?????

Vous avez un bol de cocu, car quand vous le faites, vous sentez à nouveau des rubis vous vos doigts, vous essayez de les saisir... mais ils glissent contre votre peau, ils glissent même à travers votre pantalon et vos chaussettes, et s'échappent de partout, y compris dans le sol :

Jetez un dé 20 et multipliez le résultat par 2, c'est le nombre de rubis **que vous perdez**. Notez sur votre feuille d'aventurier combien vous avez sauvé de rubis (le nombre que vous aviez gagné moins ceux perdus).

Il vaut peut-être mieux arrêter de jouer avec cette bourse, ce n'est pas très élégant !

Vous pouvez aller consulter les étals du Mage avec vos économies, au [272](#) (Notez bien le numéro de Chapitre où vous vous trouvez, le [275](#), pour pouvoir y revenir et continuer l'aventure).

Sinon, vous avez fait le tour de ce qu'il y avait à voir ici, et vous partez vers l'escalier... car après tout vous avez une Tour à escalader, au [270](#)

## 276

Cela aurait dû être une bonne idée... Clairement, une super bonne idée même.

Mais vous vous retrouvez rapidement devant un monticule qui tombe du plafond et vous empêche de continuer sur votre lancée ! Satanés batraciens, pensez-vous (sans savoir probablement d'où ça vous vient !)

Le sable qui s'écoule commence à former des monticules élevés un peu partout, comme dans un sablier. Vous vous élancez pour passer entre ces points « dangereux ». Et découvrez vite que la salle semble avoir gagné en surface « réelle » ! Car après avoir parcouru une vingtaine de mètres, avec aisance et célérité, vous ne distinguez toujours aucune échappatoire au milieu des rochers et des écoulements !

Deux monticules de sable se dressent maintenant devant vous. Il faut parvenir à les enjamber avec un long saut, et vous n'aurez pas d'autres échappatoires. Le sable glisse maintenant de partout et déborde des crevasses, et les monticules dépassent près de deux mètres de haut à présent. Vous repartez en avant, et vous élancez pour bondir, faites un test de Vivacité, lancez un dé 20 et rajoutez votre caractéristique, si vous obtenez un 13 ou plus, allez au [271](#)

Si vous ratez, rendez-vous au [278](#)

## 277

- Eh, oh, il y a quelqu'un ?

Vous marquez un instant de silence... sans obtenir de réponse.

- Vous vous prétendez de grands Mages, qui font passer des épreuves, et tout, et tout... qui choisissent les aventuriers les plus braves pour combattre les sorciers infernaux ! Mais qu'avez-vous fait de votre côté ? Pourquoi tout le château a été pétrifié ? Vous n'avez donc rien fait pour empêcher tout cela ?

Une voix murmure derrière vous.

Vous vous retournez. Le Mage Violet se tient dans l'embrasement de la porte, sous le grand rideau violet.

- Que disiez-vous ? murmurez-vous en retour.

- Nous avons été trahi, murmure-t-il encore (Il ne vous regarde pas en disant cela). Ou peut-être avons-nous été négligent, ou aveuglé. C'est toujours facile après coup de se dire qu'il aurait fallu faire ceci et cela. Malgré nos pouvoirs, nous avons été aveugles...

« Le Maître de notre Ordre avait senti venir un grand danger, elle nous avait mis en garde, et seule, elle est allée défier le Sorcier Suprême. Nous ne savons ce qu'il advint. Il est probable qu'elle ait sous-estimé son adversaire. Un ennemi infernal est retors par nature, ce qu'il ne maîtrise pas en puissance, il l'acquiert par la ruse et la malveillance. Nous pensons... qu'il a réussi à s'emparer de la puissance magique de notre Maître.

« Lorsque cette dernière se présenta à ma porte, ici, je me suis dit que les choses rentreraient dans l'ordre, qu'une fois encore le Bien avait gagné. Or un sort

d'emprisonnement me fut lancé, je tombais au sol, paralysé, et n'eut à peine le temps d'invoquer les défense de la Tour, cette barrière de Magie qui protège la Tour et la garde isolée du reste du Monde.

« J'appelais alors les autres Mages à mon secours... mais ils luttèrent eux-mêmes contre des assassins ou des sorts, et comme moi, ils durent s'isoler hors du temps pour ne pas périr en vain !

« C'est alors que le Sorcier Maudit frappa. Notre plan principal était de l'affronter ici, en nous alliant au Roi et à ses armées. Mais nous avons été mis hors-jeu, et le pouvoir le plus puissant du Sorcier rampa sur le pont-levis, pénétra à travers les portes et les murs épais, et qu'ils soient combattants, homme, femme, enfants ou roi, tous furent pris dans le sort de pétrification.

« Peut-être, si nous remportons la dernière bataille, peut-être que nos pouvoirs réunis seront capable d'inverser la malédiction. Pour l'heure, nous luttons ailleurs...

« Et vous, une épreuve vous attend !

Le Mage a disparu. Vous hochez la tête, en mesurant tout la catastrophe qui s'est jouée ici. Vous faites partie des derniers combattants à affronter encore le Sorcier. Un seul bras peut-il faire la différence ? Vous l'espérez en tout cas.

- Bon, il est temps de traverser ce gouffre !

Vous vous engagez sur le tronc d'arbre, au **268**

### 278

Vous vous écroulez dans le sable, qui vous happe en quelques secondes et vous aspire. Vous fermez la bouche et les yeux pour empêcher le sable de vous envahir. Et vous disparaissiez dans un abîme noir et mort, dans lequel un grand œil vous regarde.

Notez un Échec !

Puis la réalité se dissout autour de vous et finit par se reconstituer. Vous émergez devant un nouvel escalier. En vous retournant pour regarder derrière vous, vous retrouvez la salle d'attente du Mage.

Vous vous promettez de réussir à partir de maintenant toutes les épreuves restantes, et vous montez au deuxième étage, au **274**

### 279

Votre timing était parfait, la lame vous frôle sans mordre de son appétit vorace. Vous vous réceptionnez avec une pointe bienvenue de satisfaction, alors qu'une nouvelle lame, circulaire cette fois, arrive vers vous !

Il faut impérativement progresser, aussi faites-vous encore deux pas en avant, et vous vous apprêtez à éviter ce nouvel obstacle. Effectuez un test de Vivacité, lancez un dé 20 et rajoutez votre caractéristique. Si vous obtenez 14 ou plus, allez au **287**

Sinon serrez les dents au **289**

### 280

Dans tout jeu, dans toute épreuve, il y a des zones « en dehors » de l'épreuve. C'est ce que vous vous dites en restant immobile et en contemplant ce qui se passe autour de vous. Le sable a déjà envahi les crevasses entre les rochers. Là où il tombe, des

monticules élevés se sont formés qui dépassent bientôt les trois mètres de haut, et bloquent tout passage.

Deux minutes plus tard, on est complètement devant une mer de sable, qui se meut avec des sortes de courants souterrains. Il est depuis longtemps impossible de traverser.

Et d'un coup, toute la salle semble se nettoyer, le sable disparaître, le sol retrouver son aspect quasiment initial. Vous vous précipitez de toutes vos forces, franchissez une vingtaine de mètres, alors que de nouveaux écoulements se sont remis à tomber des plafonds. La véritable taille de la salle (celle d'origine) semble se dilater sur des distances anormales. Pas grave, vous continuez tout droit, bondissant de rocher en rocher, enjambant les rivières de sable qui recommencent à couler.

Une porte se dessine enfin devant vous, un portant grand ouvert en fait, et vous la franchissez avec un surcroît d'adrénaline et de vigueur.

La réalité se dissout autour de vous et finit par se reconstituer. Vous émergez devant un nouvel escalier, et en regardant derrière vous, vous retrouvez la salle d'attente du Mage, telle qu'elle se trouvait à l'origine.

Bon, pas sûr que ça se passe aussi bien pour la suite. Mais déjà une de faite !

Vous montez vers le deuxième étage, au [274](#)

## 281

Dans un monde perdu comme celui-ci, c'est malheureux de gaspiller de la nourriture. Votre seule excuse est de ne pas disposer de grand-chose d'autre sous la main. Vous émiettez votre nourriture en plein de petits morceaux, puis vous les balancez au sol au loin, à la fois sur le tronc et à côté, dans le vide.

Dans les contes des aventuriers modernes, on parle de chemins invisibles, de trous qui n'en sont pas, d'illusions qui font oublier la réalité.

Ici, ça ne semble pas être le cas ! La nourriture reste dispersé sur le tronc, mais elle chute et disparaît là où se trouvait le sol tout à l'heure !

Dommage ! Il fallait essayer, n'est-ce pas ?

Il ne vous reste plus qu'à vous engager sur le tronc d'arbre, au [268](#)

## 282

Lorsque vous sortez de ce quatrième escalier, au quatrième étage donc, ce pourrait être une grande bibliothèque qui vous attend, avec des murs et des murs couverts de livres, avec des rangées et des rangées de rayonnages, quasiment jusqu'au plafond.

Mais de tels lieux sont trop précieux et dangereux pour le commun des mortels. Et comme vous avez pu le voir, le Mage que vous vous apprêtez à rencontrer est plutôt du genre précautionneux. Donc vous pénétrez en fait au plus bas d'une immense colonne vide, qui s'élève sur des dizaines et des dizaines de mètres. Vous levez la tête et tentez d'en distinguer le sommet. Le point haut de la Tour disparaît dans une sorte de vision brouillée, propre à ces éléments trop éloignés pour que vous puissiez les détailler.

Seules une ou deux échelles, scellées dans le mur, à chaque palier permettent d'escalader vers un hypothétique point... tout là-haut. Il aurait pu y avoir pire, genre un endroit avec des scorpions (et une maman scorpion géante... et puis le papa scorpion géant, et les grands-parents scorpion) !

Entamez la longue, longue, longue ascension, au [294](#)

Si vous préférez creuser encore le sujet avec le Mage, ce sera au **288**

### 283

Votre timing était presque parfait, mais la lame vous frôle la jambe, sans aucune pitié, et vous subissez une blessure légère. Vous vous réceptionnez en serrant les dents, alors qu'une nouvelle lame, circulaire cette fois, arrive vers vous.

Il faut impérativement progresser, aussi faites-vous encore deux pas, et vous apprêtez à éviter cette nouvelle épreuve.

Effectuez un test de Vivacité, lancez un dé 20 et rajoutez votre caractéristique. Si vous obtenez 14 ou plus, allez au **287**

Sinon serrez les dents au **289**

### 284

Vous beuglez un bon coup, à destination du Mage Violet qui doit vous surveiller :

- EH, OH, NOUS SOMMES DANS LE MÊME CAMP, je vous rappelle ! Je suis venu ici pour vous apporter mon aide, y a pas besoin de toutes ces bêtises ! Vous pouvez me croire, j'en ai passé des épreuves avant de parvenir dans cette Tour !!! EH, OH !

Vous restez circonspect quelques instants. Le temps s'écoule tout comme le sable, c'est le moins qu'on puisse dire. Et puis une voix vous répond, surgit de l'au-delà, ou en tout cas d'au-delà de là où vous vous trouvez :

- Nous ne pouvons consacrer notre énergie et notre attention à un prétendant qui ne serait pas au niveau, vraiment désolé !

- Parfaitement, répond une autre voix que vous n'avez jamais entendu, l'aide de grands et éminents mages comme nous le sommes se mérite, quoi que vous pensiez en dire et en penser !

Une sorte de BONG sonore, très fort, paraît conclure l'échange, et la salle revient à son niveau de début d'épreuve, à votre plus grand désarroi. Il faudra tenter un autre angle d'approche, pensez-vous.

Vous partez en avant de toutes vos forces pour devancer le sable, ce sera au **265**

Vous faites une pause quelques instants, histoire d'évaluer la situation, vers le **280**

Vous vous dites que le mieux est de suivre la forme arrondie des parois sur votre gauche, préférez le **276**

### 285

Dernier saut réussi !!!! Pour votre plus grand soulagement ! Vous vous précipitez pour franchir les dernières circonvolutions du tronc d'arbre, inquiet que tombe du plafond un sac de farine ou tout autre bêtise qui dans les foires auraient essayé de vous jeter dans le vide.

Vous débouchez avec soulagement à l'entrée de l'escalier qui monte à l'étage suivant.

La bergère vous tend les bras, y a plus qu'à aller la saisir !

Montez au **084**

### 286

Avec une réussite insolente, à quatre cents mètres de hauteur, dans le vide total, retenu par une seule corde, vous parvenez à saisir l'échelle qui semblait si loin. Votre main hurle à serrer si fort les barreaux, et vous venez l'aider de votre autre main, pour vous assurer une prise qui ne tremblera plus.

Vous grimpez de deux ou trois mètres, puis entreprenez de détacher la corde, retenue au plus haut de l'autre échelle. Jamais vous n'auriez pensé accomplir une telle quête, si loin de votre monde. On dit des aventuriers et aventurières qu'ils sont prêts à tout affronter, mais certains défis marquent plus que d'autres !

L'échelle monte à présent sur une trentaine de mètres, alors que, autour de vous, la tour dessine comme un dôme, qui semble se rapprocher pour vous complexifier la tâche. Vous êtes ravi de disparaître dans un trou au plafond, un peu moins en pensant à toute cette absence sous vos pieds.

Lorsque vous vous relevez, en tirant vos jambes sur le sol, bien solide, un petit couloir amène à la toute dernière salle.

Enfin !

Présentez-vous devant vos hôtes, au **295**

**287**

Votre timing est parfait et vous parvenez à enjamber cette nouvelle lame sans vous casser la gueule du tronc d'arbre, à la réception. Vous courez vers la dernière, et apercevez un cordon de rideau violacé qui pend du plafond (ou d'une fenêtre). Allez-vous tenter de bondir pour vous accrocher au cordon, ce sera au **291**

Ou tenter un dernier saut ?

Dans ce deuxième cas, faites un Test de Vivacité, lancez un dé 20, rajoutez votre Caractéristique, et si vous obtenez 15 ou plus, allez au **285**

En cas d'échec, serrez les dents au **289**

**288**

- Et si on inversait un peu les rôles, moi je suis monté... ! criez-vous. J'ai rempli ma part du contrat, à vous de descendre maintenant !

Dans l'immense conduit de cheminée, large comme la narine d'un géant montagnoux, le vent siffle et fait résonner l'immense vide qui vous surplombe.

- Non, parce que... reprenez-vous. J'ai bien compris tout ce que vous avez raté et les misères que le Sorcier Suprême vous a fait. Mais je n'ai pas vraiment compris en quoi vous avez fait quelque chose pour l'arrêter ! Alors, obliger des gens bien sous tous rapport à se taper des épreuves mortelles, ça va j'ai compris le principe. Mais je ne vous ai pas vu faire grand-chose !

Vous pensez un instant que personne ne va répondre.

Et vous auriez presque préféré... lorsque l'immense vide au-dessus de vous se remplit d'une masse violacée d'où émerge la tête gigantesque du Mage. Bon, ok, il est fort en Illusion, mais est-ce que ça nourrit son homme, ça ?

- Nous luttons... répond une voix énorme et essoufflée. Nous luttons à chaque seconde pour contenir les pouvoirs du Sorcier Suprême au cœur de la Montagne Écarlate. Les énergies magiques de la Montagne sapent les forces du Sorcier ! Nous intensifions ces

effets, sans dévoiler notre action, pour qu'il s'épuise dans sa vaine quête et qu'un des héros parviennent, le moment venu, à lui porter le coup de grâce !

« Au cœur de la Montagne, il cherche l'artefact secret des Maîtres Gobelins, une arme qui accroîtra sa puissance, ou qui le détruira, car cette relique peut absorber les pouvoirs magiques auxquels elle est confrontée, jusqu'à devenir l'arme la plus terrifiante jamais créée.

« Celui qui saura s'en rendre digne devra avoir prouvé en de multiples occasions son courage et son cœur valeureux, à celui-là nous apporterons tout notre aide et notre support. À celui-là seulement... Seul, parmi les plus braves, celui qui aura traversé toutes les épreuves... »

Le visage du Mage s'étirole et disparaît.

Ne reste qu'un chemin devant vous, au 294

289

Dans la seconde, vous comprenez que votre esquive sera vaine, vous vous déportez sur le côté d'un coup de rein, afin d'éviter la morsure de la lame, et vous basculez dans un long cri. (Notez un Échec pour cette épreuve). Le plafond de la salle s'éloigne au-dessus de vous, un œil géant, incrusté dans le bois, vous contemple.

Puis la réalité se brouille autour de vous.

Vous reprenez pieds, debout, devant un nouvel escalier ! Derrière, le bureau du Mage a repris sa place normale ! Vous n'êtes plus vraiment chaud pour continuer à grimper.

Prenez un peu de temps pour vous changer les idées, les escaliers mènent au 84

290

À votre plus grande surprise, la créature métallique se désagrège en de nombreuses pièces détachées.

Une forme humanoïde - et vêtue presque élégamment - se redresse face à vous, s'extrayant de l'intérieur des décombres enfumés. On croirait qu'elle s'est toujours trouvée à l'intérieur ! Vous reconnaissez un Grand Maître des Gobelins, car vous l'avez déjà croisé... à tout le moins des dizaines de fois !

- Votre récompense vous attend, déclare-t-il en montrant l'escalier de la main.

Et en effet, un passage s'est ouvert dans le mur du fond, avec des dizaines de marches qui grimpent vers un grand mur brillant de lumière... puis les marches s'orientent sur la droite et gagnent le plafond, au plus haut du Château Fort... (pour peu que vous soyez encore dans le Château Fort, mais votre intuition vous dicte que ça doit être le cas).

Vous grimpez tous les deux jusqu'au premier palier, face à cet étonnant mur lumineux. Là, à votre approche, une plaque coulisse et dévoile un petit médaillon hexagonal, gravé de runes.

Vous vous approchez jusqu'à toucher ce trésor, tendez la main... et vos doigts s'apprentent à saisir l'objet. Or tout ceci vous paraît soudain trop facile ! Vous arrêtez votre main avant qu'elle ne se referme sur le médaillon. Vos pensées sont affirmatives : il doit y avoir autre chose !

Voulez-vous saisir l'objet que l'on vous offre, un cadeau c'est un cadeau, après tout, alors allez au 293

Tâtez le reste du mur, qui cache probablement le vrai trésor, histoire de vous rassurer un peu, histoire de faire genre quoi, ce sera plutôt le 296

Ou vous en prendre au Grand Maître des Gobelins, que vous avez libéré mine de rien, saperlipopette ! Voulait-il rester à jamais dans le ventre d'un rhinocéros, jusqu'à y pourrir ? il faut vous rendre au 299

## 291

La question est évidente, et j'espère que vous l'avez anticipé : quel est votre poids ?

Si vous pesez jusqu'à 120 kilo, rendez-vous au... Non, pas la peine en fait !

Si vous pesez 130 kilo ou plus, ce sera plutôt au... mais sérieux, vous pensiez qu'une accroche de rideau allez tenir un poids pareil ???

De toute façon, elle était mal fixée ! Le Mage Violet le répète sans arrêt à ses serviteurs :

*« Utilisez un sort de lévitation et allez la fixer en place, elle va finir par nous tomber sur la gueule. Alors moi ça ne me concerne pas, c'est pas moi qui tire les rideaux ! Mais quelqu'un va se la prendre ! Et je vais vous dire quelque chose, ce jour-là, celui qui tombe, je le change en grenouille, ou pire, en mendiant devant la porte du château ! »*

Vous vous accrochez à la lanière en tissu épais qui pend de la fenêtre, et honnêtement, vu son épaisseur, elle aurait tenu le poids de n'importe qui !

Sauf qu'elle se détache soudain du haut de la fenêtre, et vous tombez. (Notez malheureusement un Échec pour cette épreuve ! À tout bien y penser, ce n'est pas votre faute, c'est ce Pt..n de serviteur qui...) Le plafond de la salle s'éloigne au-dessus de vous, un œil géant, incrusté dans le bois vous contemple.

Puis la réalité se brouille autour de vous.

Vous reprenez pieds, debout, devant un nouvel escalier !

Derrière, le bureau du Mage a repris sa place normale ! Vous n'êtes plus vraiment chaud pour continuer à grimper.

Prenez un peu de temps pour vous changer les idées, les escaliers mènent au 84

## 292

Le monstre d'acier est une machine de guerre inarrêtable et implacable, commandée probablement par une entité démoniaque ?!

### RHINOCÉROS D'ACIER INFERNAL ET FURIEUX

Adversaire	Vivacité	Résistance	Dégâts	Dégâts Bouclier	Armure ou Bouclier
Rhinocéros d'acier infernal et furieux	10	30	-5	-3	20

Vous ne pouvez l'affronter avec des moyens conventionnels, mais vous vous êtes rendu compte que la salle est entourée de plaques métalliques renforcées, il faudrait entraîner

le Rhinocéros contre ces plaques, afin qu'il se détruise de lui-même sous la puissance de ses propres impacts contre les murs !

Résolvez les assauts de la façon suivante :

1/ Esquive avec un Test de Vivacité contre un 4 en Vivacité à votre adversaire,

2/ Puis placez-vous contre un mur pour l'attirer contre l'obstacle, et faites un nouveau Test de Vivacité contre un 6 à votre adversaire, car il faut vous échapper quasiment au dernier moment,

3/ Si le Monstre de Métal percute le mur, il s'inflige 6 points de dégâts en Résistance (malgré son armure),

Puis répétez l'affrontement jusqu'à ce que le Monstre soit vaincu. En cas de Victoire, rendez-vous au [290](#)

### 293

Vous n'avez pas franchi tant de défis et lutté avec autant de hargne, pour vous arrêter à deux pas du bol de sangria ! Vous posez la main sur l'objet maléfique, et le temps se rembobine autour de vous, en même temps qu'une douleur insupportable vous fait hurler à la mort, à travers toutes les réalités de tous les univers ! Le Grand Maître Gobelins crie en même temps que vous, alors qu'il retourne se faire enfermer dans la créature de métal vivante. Vous vous retrouvez à nouveau devant les quatre Mages, qui s'affolent soudain à l'unisson, avant de conjuguer leurs pouvoirs, endigués par le Sorcier maléfique, infernal et vicelard !

L'objet entre vos mains finit par éclater en morceaux, vous laissant pantelant et perdu.

Vous avez été renvoyé au [295](#)

### 294

Après deux heures à grimper, vous commencez à trouver le temps long. L'épreuve en elle-même semble interminable.

Accroché aux barreaux d'une énième échelle, vous regardez un très court instant en bas. Le sol d'où vous avez commencé votre ascension a disparu, caché dans une sorte de brume.

Vous farfouillez dans votre havresac et sortez une corde, afin de vous sécuriser, autour de la taille, autour de l'échelle. Lorsque vous êtes certain de tenir suffisamment, vous prenez le temps de manger une ration, et de boire un peu, de faire une pause afin que votre esprit s'échappe et ne reste pas bloqué dans cette succession sans fin des mêmes décors de tour évidée, d'échelles toujours à peu près similaires.

Le pire... car il y a toujours un pire dans chaque chose que l'on fait, le pire donc est de ne pas savoir où et quand se trouve le but à atteindre ? Êtes-vous tout proche, et il suffirait d'une dernière échelle pour franchir la dernière étape. Faut-il envisager une heure de plus, ou vingt échelles. Serez-vous arrivé aujourd'hui, ou faudra-t-il attendre demain matin ?

Combien sont ceux qui sont restés à dépérir à portée d'un bol de soupe ? Combien sont ceux qui sont morts dans la forêt, juste avant le dernier arbre ?

Vous repartez dans votre ascension, ni trop rapidement, ni trop lentement. Vous avez rangé la corde autour de votre torse, à portée de main en cas de besoin, votre arme dodeline dans votre dos à chaque jambe levée, à chaque vingt centimètres gagnés.

L'important, avez-vous compris à force, est de trouver un rythme, ni trop rapide pour ne pas s'épuiser, ni trop lent pour progresser malgré tout... et vous avancez comme cela.

Soudain l'ascension s'interrompt.

Jusqu'à présent, à chaque échelle en haut de laquelle vous arriviez, une nouvelle partait non loin, à droite ou à gauche de la précédente, et il suffisait de tendre le bras pour passer de l'une à l'autre. Là où vous venez de déboucher, il n'y a nulle échelle à portée, au-dessus de votre tête. Vous vous laissez pendre en arrière, regardez sur les côtés. Une échelle se trouve non loin, à cinq ou six mètres de vous.

Vous préparez un nœud coulant, nous pour vous pendre, mais pour le passer dans le haut de l'échelle où vous vous trouvez. Puis vous vous laissez glisser dans le vide, accroché autour de la taille, et tenant la corde à deux mains. Ce genre d'acrobaties, on le voit faire parfois par des saltimbanques dans les fêtes du Roi. Suspendu ainsi, vous pouvez courir latéralement dans l'arrondi de la tour, et gagner l'autre échelle.

Faites un test de Vivacité, lancez un dé 20 et rajoutez votre caractéristique, si vous obtenez 15 ou plus, rendez-vous au **286**

Si vous obtenez à peine un 14 ou chiffre inférieur, crampez-vous au **300**

## 295

Survient un moment solennel et fort - qu'il vous semble avoir déjà vécu dans d'autres vies, d'autres passés, d'autres temps - alors que vous pénétrez dans la pièce au sommet de la Tour, et comparez devant une assemblée de quatre Mages. Chacun d'eux est placé à un angle de cette dernière salle. Leur regard implacable se focalise sur vous. Figés comme des statues de divinités, ils portent une longue robe blanche et vibrent chacun d'une couleur différente, apanage de la magie qu'ils contrôlent, un bleu, l'autre violacé, un rouge, un dernier vert.

**(Si vous avez enchaîné un ou deux échecs, vous n'en menez pas large !)**

**(Si vous avez enchaîné trois échecs, vous avez juste envie de disparaître dans un trou de souris, et pourtant... le fait d'être parvenu jusqu'en ces lieux est déjà un exploit incroyable)**

Écoutez donc, plutôt :

- IL VOUS FAUT A PRESENT AFFRONTER LE SORCIER SUPREME, lance le quatuor des Mages. S'il a réussi à piéger nos pouvoirs, certains sentiers de la réalité lui sont inconnus, et ce sont ceux-là qu'il faudra emprunter ! Nous vous soutiendrons autant que nous le pourrons. Gardez un ŒIL sur chacune de nos interventions, cela voudra dire que nous sommes là pour vous sauver d'un mauvais pas !

La salle semble se dissoudre. Des images défilent, de grands champs de bataille dans les enfers, puis un colosse à tête cornue dressé devant vous, qui frappe avec sa hache dans votre direction... mais disparaît avant que son coup ne porte. Le remplace des murs de suppliciés, sur ce qui ressemble à des panonceaux de cathédrale. La douleur et les supplications des corps sont presque palpables, et pourtant figés dans la pierre.

...

Et puis vous reprenez pied à l'embouchure d'un couloir en T.

Intuition. Une entité va surgir de la droite.

Son ombre large apparaît et grandit sur le mur. Et vous contemplez l'apparition d'un monstre qui vous dépasse de trois têtes (à moins que vous ne soyez très petit, alors ce serait deux fois votre taille au moins), entièrement constitué de métal, qui marche,

s'oriente et se positionne face à vous. Vous restez bloqué sur sa tête de rhinocéros (une créature des Afriques, que vous n'avez vu que sur des peintures, ou peut-être dans vos cauchemars ?), aux deux cornes pointées en avant. Un rictus d'acier, moqueur, rend sa démarche encore plus redoutable. La créature se soulève en arrière, gagnant quasiment le double de sa taille, avec ses deux pattes avant qui battent dans l'air avec menace. Sur les côtés du monstre, des carénages et des pots/tuyaux argentés crachent des flammes, qui bruissent de puissance pure.

Vous tournez les talons et pénétrez en courant dans une grande salle d'entraînement au combat. Une pièce cubique, aux murs renforcés de plaques de pierres épaisses, avec des piliers placés à distance régulière sur tout le pourtour. Vous courez jusqu'au centre de la surface d'affrontement, à la recherche d'une issue... ou d'un moyen d'affronter une telle créature !

En hauteur, inaccessibles sous un plafond au dôme aplati, des ouvertures noires vous contemplent, comme des fenêtres ou des meurtrières. On distingue des lueurs d'étoiles tout là-haut, comme une promesse enfin d'un échappatoire.

La créature de métal s'est engouffrée derrière vous et charge...

Faire face et combattre, allez au [298](#)

Éviter l'assaut, préférez le [292](#)

## 296

Vous posez vos mains sur le mur de lumière, dont les éclats puissants percent à travers les pierres, en des rais intenses (au cœur desquels on voit filtrer de la poussière).

Les pierres sont solides sous vos doigts, les creux n'offrent aucune accroche intéressante. Vos mains papillonnent autour de la plaque qui vous était offerte, en haut, en bas, sur les côtés.

Vous désespérez rapidement de continuer car la traversée de toutes ses épreuves a été bien fatigante. Près de vous, imperturbable, le Grand Maître, répète son offre :

- Votre récompense vous attend, déclare-t-il.

Emparez-vous du médaillon au [293](#)

## 297

Alors que soudain les larmes pleuvent autour de vous, le décor se brouille, semble déteindre comme si les couleurs étaient diluées dans l'eau, avant de finir par révéler enfin leur vrai visage.

Vous ne savez pas si vous avez été transporté, ou si vous êtes resté immobile, en tout cas les lieux ont changé autour de vous. À présent les trois temples vous entourent, le Rond vous fait face, derrière à gauche siège celui de l'Arche et à droite celui au toit Rectangulaire.

Au centre de leur convergence, vous êtes soudain le réceptacle de leur trois pouvoirs, une chaleur étonnante vous environne et vous envahit.

Vous gagnez +1 en Force, +1 en Résistance. Ce sont des bonus permanents !

Peu d'hommes ou de femmes ont été capable de toucher ainsi les âmes d'autant de malheureux. Ces derniers, sacrifiés sur le temple des vellétés guerrières des puissants, marchent à présent comme des spectres dans le jardin du malheur. Un à un, tous

ensemble, ils viennent poser leur main sur votre tête, vos épaules, dans votre dos, avant de disparaître à jamais. Voilà une récompense que peu de gens recevront jamais !

Elle vous laisse pantois, abasourdi... et regonflé à bloc. Il reste une vengeance à accomplir, un adversaire suprême à terrasser.

Devant vous, un escalier lumineux se dessine dans le sol... Lorsqu'il se dévoile complètement, il disparaît en fait dans les profondeurs. Vous vous relevez en jetant un dernier coup d'œil autour de vous, puis descendez les marches vers l'obscurité.

De votre havresac vous tirez une torche, et vous vous enfoncez par une galerie souterraine, au 221

## 298

Le monstre d'acier est une machine de guerre inarrêtable et implacable.

Alors que le taureau fonce vers vous, vous lui assénez un coup à assommer une vache, qui rebondit complètement sur sa carapace métallique... et malgré une esquive au dernier moment, la bête infernale vous percute et vous jette au sol, à plusieurs mètres en arrière.

Vous subissez -4 de dégâts en Résistance.

Allez, à la rigueur, vous lui avez fait une bosse, mais cela ne sera jamais suffisant pour le jeter au sol !

Il va falloir jouer cet affrontement différemment.

Commencez à orienter la bête de l'enfer dans un piège, au 292

## 299

- Où est le piège ? demandez-vous au Grand Maître des Gobelins.

Ce dernier ne vous regarde même pas. Il dodeline sur ses deux pieds, fixe le vide. Pris d'une intuition, vous le saisissez aux épaules et l'obligez à vous regarder en face. Mais ses yeux sont... perdus, comme s'il n'avait pas conscience d'être là !

Vous le giflez... sans réaction. Le giflez encore de l'autre côté pour ne pas abimer la même joue, et ne pas décoller le cou. Le gobelin s'agite soudain, se débat :

- Arrêtez ! Arrêtez, crie-t-il.

Et il se débat tellement qu'il vous échappe et s'éloigne de quelques pas. Vous continuez à le fixer pour savoir si son âme est revenue... ou si l'enchantement qui le retenait prisonnier s'est dissipé.

- Vandale ! crie-t-il. Et le respect pour les races plus petites, et dont les ancêtres ont bien plus d'érudition que vous !

Il regarde autour de lui, vous regarde, contemple la carcasse plus bas dans la salle, avant de s'exclamer :

- LIBRE ! Ça y est, je suis libre !

Il a un instant d'hésitation :

- Et pourquoi m'avez-vous frappé ? (Il marque quelques instants de réflexion, et finit par comprendre la situation) Bon... vous deviez avoir vos raisons, en tout cas nous sommes quitte à présent !

- Est-ce la récompense ? demandez-vous. Serait-ce une relique pour vaincre le Sorcier Maléfique ?

- Malheureux, surtout ne touchez pas à ça, tout ici a été piégé par notre ennemi commun. Regardez derrière, s'il ne s'y cache pas un deuxième trésor, bien plus précieux.

Vous saisissez la plaque en pierre derrière le médaillon et libérez une deuxième cache, dans laquelle se trouve un livre d'or. Vous suivez le Grand Maître des Gobelins, jusque vers le toit étoilé au plus haut du château fort.

- Venez, finit-il par dire... Je vous remercie, vaillant(e) aventurière (ier) vous avez accompli un exploit dont peu de combattant(e)s auraient été capables.

Vous contemplez l'immense sommet du Château. Il y a non loin un des portails blanc que vous aviez aperçu dans les constructions arrachées à leur monde.

- Allons, il n'y a pas de temps à perdre, vous lance le Grand Maître des Gobelins, même si le temps n'a pas vraiment court ici. Mais il reste de nombreux grands défis à relever.

Le petit être majestueux dans sa grande robe verte et dorée, marche jusqu'au portail :

- Ouvrez ce petit livre d'or, y sont inscrits les indices dont vous aurez besoin pour vaincre notre infâme ennemi, le prétendu Sorcier Suprême. Notez ce qu'il y a écrit et conservez-le précieusement. Sans cela, il y a de fortes chances pour que tous vos efforts aient été vains. Il s'agit là de la première indication, donc ce sont les symboles 1, 2 et 3.

Vous contemplez une série de trois symboles : **EAU -> JUMEAUX -> ÉCLAIR**

Reportez-vous au cercle à neuf sphères, au début de cet ouvrage, et notez les symboles à partir de la première sphère en haut au milieu, la deuxième en-dessous à droite, et la dernière juste en-dessous, toujours à droite.

Il est important que vous disposiez des symboles dans le bon ordre !

Une indication de paragraphe apparaît en lettres de lumière en-dessous : **CHÂTEAU : 132.**

Gardez-en une copie dans vos notes, cela pourrait être utile.

**(Si vous disposez déjà des deux autres notes et que vous pouvez enfin les additionner toutes les trois, n'hésitez pas à le faire, c'est le bon moment. Cela vous indique un chapitre qui vous rapprochera de la fin de l'aventure)**

Sinon continuez ci-dessous :

...

- Merci de m'avoir sauvé, vous dit le Grand Maître en s'inclinant. Il reste probablement un ou deux autres de mes MOI qui sont toujours emprisonnés quelque part en ce monde, hors du monde. Le temps et les réalités se superposent ici. Rien ne peut donc jamais être tenu pour acquis.

« Allons, il est temps de reprendre cette aventure. Tous mes vœux vous encouragent. Sauvez-moi ! Sauvez-nous tous ! »

Vous vous approchez du portail de lumière, et passez à travers.

La réalité se distord tout autour de vous, l'espace, le temps, et les univers s'alignent dans une nouvelle disposition.

Vous émergez au **77**

Votre saut rate sa destination, la corde vous ramène en arrière et vous fait cogner contre la paroi en tourbillonnant, vous pestez de toutes vos forces, courbaturé par les chocs, effrayé par les bas-fonds infini sous vos pieds, alors que vous n'êtes retenu que par une corde !

Enfin, vous parvenez à vous rattraper à l'échelle d'où vous vous étiez élancé. Et vous restez là, un long moment, à maudire l'autre accès, situé bien trop loin.

Le temps que vos esprits vous reviennent, en levant la tête au-dessus de vous, vous constatez que quelque chose à changer. Un rebord là-haut est apparu où vous pourriez peut-être réussir à monter.

Vous recommencez à grimper, jusqu'en haut de l'échelle, et rampez dans un escalier dont les marches s'élèvent en tournant le long de la paroi, derrière une paroi cachée. Le sommet ne doit plus être loin ! C'est la pensée qui tourne en boucle dans votre tête. Vous prenez le temps, à deux mètres du vide, de ramener votre corde et de la réunir en couronne, en l'enroulant entre votre coude et votre main ; puis vous la rangez.

Vous repartez bientôt à l'ascension de ce dernier escalier, et débouchez au **295**

### 301

Sous une légère bruine, vous avancez sur un terrain plus ou moins boueux, en prêtant attention aux grandes flaques d'eau pour ne pas y perdre vos bottes.

Les feux se rapprochent et occupent plusieurs dizaines de mètres de largeur devant vous.

Une voix forte vous stoppe net dans votre progression :

- Halte, manant ! Qui va là ?

Vous criez avec puissance en retour :

- Aventurier (ère), je viens en ami !

- Si vous défendez la paix, avancez lentement...

Vous vous exécutez et voyez la brume se dissiper, alors qu'une silhouette longiligne, équipé d'un large bouclier et d'une lance, barre l'unique entrée de ce qui semble un camp militaire. Des troncs d'arbre ont été plantés sur les côtés du camp, non pas à des hauteurs élevées, moins ils font bien deux mètres, ce qui en fait un rempart un peu bas (digne d'un camp arrière ou d'une base éphémère). Derrière, à intervalle régulier des flambeaux sont plantés pour permettre d'observer ce qui approche à quelques pas du mur. Pas beaucoup plus ! Dans le camp lui-même, on distingue une quinzaine de tentes brunes, des boisseaux d'armes, des chariots de transport de vivres, et peut-être vingt combattants au repos, ou blessés.

- Vous paraissez plutôt bien portant pour un soldat ? demande la sentinelle.

- Je ne crois pas avoir dit que j'étais soldat ! Ceci explique cela !

- En effet, acquiesce l'homme, vous l'avez dit. Des assauts continuent à avoir lieu tout autour de nous, là-bas ! Alors on ne voit guère que des soldats... Et encore, depuis combien de temps n'en ai-je pas vu ?

Sa question le plonge dans un profond silence. Une réflexion... peut-être sans réponse. Qu'allez-vous lui demander ?

Si vous souhaitez savoir quel est l'officier en charge de l'avant-poste, et si on peut le rencontrer, interrogez-le sur son Commandant au **305**

Si vous préférez lui demander s'il est possible de se restaurer ici, allez au **308**

Si vous voulez juste l'interroger sur comment se déroule la guerre, ce sera plutôt le **312**

### 302

La grille rouillée est couverte d'humidité, elle résiste dans ses gonds, et ne va pas être facile à ouvrir.

Faites un test de Force, lancez un dé 20 et rajoutez votre caractéristique de Force, si vous obtenez un 17 ou plus (vous pouvez faire deux ou trois essais, la rouille prend du temps à s'arracher !), rendez-vous au **318**

Si vous échouez dans votre tentative, malgré vos efforts répétés (et ce n'est probablement pas plus mal ainsi, car l'endroit semble sombre, menaçant de s'écrouler), franchissez le mur au **310**

### 303

Après avoir remercié pour le repas, vous laissez les soldats discuter des prochains combats, et vous vous rapprochez des tentes où sont soignés les blessés. Une des guérisseuses vous accueille avec un sourire fatigué :

- Bonjour, moi c'est Victoire, vous dit-elle, l'état de nos blessés est préoccupante. Entre l'humidité, et les profondeurs des plaies, je ne sais pas si je sauve des vies, ou si je les accompagne dans leur dernier voyage ?!

Si vous souhaitez offrir une partie de vos Bandages et Onguents, allez au **307**

Sinon, vous avez une parole gentille pour Victorine :

- Vous avez beaucoup de mérite, et ils sont gâtés de vous avoir à leur côté.

- Je vous remercie pour ces encouragements ! La guerre est une sale chose, mais nous étions obligés de faire face au Sorcier Maléfique. J'ai vu les dégâts qu'il pouvait provoquer. Il fallait agir !

- Oui, répondez-vous, c'était très chevaleresque au Seigneur de l'Orage d'aller l'affronter de la sorte.

Elle acquiesce, et vous remercie pour votre sollicitude.

Vous vous éloignez, et en passant de jeux de cartes en tentes endormies, vous gagnez un ensemble de deux chariots où est géré l'arsenal.

Trois gardes surveillent l'endroit, en fumant une pipe à tour de rôle, pour se réchauffer un peu. Vous entamez la discussion pour prendre la température du moral des troupes. Ayant bourlingué vous-même avec de nombreux soldats et aventuriers, vous savez y faire :

- Tout va bien de ce côté du camp, les gars ?

Protégés chacun par un grand manteau de toile, ils sont peut-être un peu moins trempés que leurs compagnons. Peut-être ?!

- On se tient prêt à tout, répond un grand garde bourru.

- L'attente est longue, quand même, rajoute un soldat plus jeune.

- Oui, dites-vous, ça fait partie des apprentissages de la guerre, savoir affronter l'attente, lorsqu'on ne reçoit aucune nouvelle du front !

Vous leur dites que vous devez partir en quête d'information, justement, et demander s'ils ont des armes, allez au **309**

Si vous souhaitez savoir quel est l'officier en charge de l'avant-poste, et si on peut le rencontrer, interrogez-les sur le Commandant au **305**

Sinon vous saluez les combattants en leur souhaitant une victoire éclatante, et vous repartez avec l'idée de discuter un moment avec la sentinelle. Un soldat, appuyé seul contre un chariot, vous fait un signe, en vous invitant à vous approcher. Si vous souhaitez aller lui parler, bifurquez au **313**. Si vous continuez vers la sortie du camp, vous informez

la sentinelle des quelques nouvelles que vous avez glanées. Quelques instants plus tard, vous vous éloignez de l'avant-poste et disparaissiez dans la mer de brume, en vous disant qu'il est temps d'explorer le champ de bataille, continuez au **306**

### 304

Le commandant sort son glaive et vous tient sous sa menace :

- Gardes, gardes !! crie-t-il. Je connais les subterfuges de l'ennemi, je ne me laisse pas prendre à ses pièges !

Plusieurs hommes arrivent en courant, parmi ceux que vous avez aperçu au dehors. La tente se remplit rapidement de nombreux combattants. Vous restez prudemment sans représenter de menace, vous n'étiez pas venu pour ça, de toute façon (si ?!) ; mais dans votre crâne, vous analysez déjà chaque gars autour de vous, voir lequel est le plus vif, lequel il faudrait neutraliser en premier ! Les soldats quant à eux ne savent pas trop quoi faire de vous, on vous a saisi au bras et aux épaules. Plus ils sont proches, plus vous pouvez les frapper facilement, sortir un poignard et porter quelques coups précis, à la gorge ou à l'aîne !

Le commandant s'est retourné vers le fond de sa tente, il passe la main sur les cartes. Hésite. Pèse les options. Puis voilà que sa décision est prise, et il se tourne vers ses hommes :

- Je vais prendre six d'entre vous avec moi, nous allons partir aux nouvelles, et voir pourquoi nul ne revient du combat. Où sont les Chevaliers de l'Orage ? Où git peut-être notre Seigneur et maître ? On nous avait annoncé que nous étions victorieux, mais il semble que la situation soit plus complexe que cela ?!

Plusieurs éclairs frappent non loin, illuminent à quelques instants d'intervalle le camp dans la brume. Les déflagrations font trembler les soldats, mais on voit qu'ils sont habitués à affronter de telles conditions climatiques. C'est inscrit dans leur sang !

- Sergent Midway, vous prenez le commandement en mon absence ! Vous autres, emmenez cet espion, il part avec nous.

Falconeye choisit rapidement ses hommes, et on vous entraîne à l'extérieur, vers l'enclos des chevaux, gardés par plusieurs autres gardes. Les informations et consignes sont données. Un groupe de six hommes, plus vous-même et le commandement, montez en selle. Puis, entraîné au milieu de la troupe, vous traversez le camp au petit trot, sous les encouragements de toute la troupe, enfin sortie de sa léthargie. La sentinelle salue à votre passage. Puis, accélérant au galop par un chemin boueux, vous disparaissiez tous ensemble au cœur de la brume, poursuivez au **319**

### 305

- Le commandant Falconeye est un brave officier, nous avons de la chance de servir sous ses ordres ! Vous le trouverez dans la tente à deux portants, là.

Effectivement, au milieu des longues tentes basses, une seule, éclairée de l'intérieur se démarque des autres par son envergure un peu plus large, formée de deux parties !

Vous remerciez et vous vous éloignez vers la tente en question.

L'ouverture à l'avant bée grande ouverte, et on distingue à l'intérieur un officier en uniforme stricte, très concentré sur des parchemins étalés sur une sorte de trépied, un peu une table en plus simplifiée.

- Commandant Falconeye, demandez-lui ?

- Oui entrez soldat !

Vous entrez sous la toile. Il ne fait pas très chaud à l'intérieur, mais on échappe un peu ici à l'humidité ambiante. Vous patientez un instant, puis vous approchez encore pour regarder les cartes. Il s'agit d'une des provinces des Terres de l'Orages (d'ailleurs, un flash lumineux éclaire la nuit au-dehors, et moins d'une seconde plus tard, le grondement puissant de la foudre vous parvient). Sur la carte, sont représentées les positions des unités commandés par le Seigneur de l'Orage – un flash encore, puis un deuxième tout proche, ponctuent votre réflexion – et l'air autour de vous se met à gronder, à tonner pendant une longue seconde, longue seconde qui vous fait trembler dans vos chausses. On distingue sur le plan de la zone, le camp où vous vous trouvez et les mouvements de convergence que devaient suivre chaque régiment.

L'officier relève alors la tête, et vous détaille, légèrement surpris de vous trouver là :

- Par diantre, je ne vous connais pas ! Que faites-vous dans ce camp ?

Il ne serait pas faux de penser que la vigilance de tout un chacun s'est un peu relâchée depuis... depuis que les lieux ont été exilés. Qu'allez-vous répondre pour faire bonne impression ?

Si vous vous présentez comme un Aventurier, venu pour s'engager contre le Sorcier Infernal, dirigez-vous vers le [317](#)

Si vous voulez vous inventer une légitimité, vous pourriez déclarer être envoyé par le Roi du Ghildahar en personne, et tentez l'esbrouffe au [314](#)

## 306

Vous progressez pendant plusieurs minutes au cœur du brouillard, parmi des arbres rachitiques et torturés, aux troncs noirs comme la nuit, parmi la boue et les herbes jaunes, souvent agglomérés en des bottes d'herbes, qui forment un seul bloc de vingt ou trente centimètres de long. Ce sont en tout cas des bases solides pour progresser, et ne pas disparaître dans une flaque de boue, qui cacherait un trou piégeur !

Des cris parviennent régulièrement jusqu'à vous, depuis la ligne de front : appels à rassemblement, ou à la charge, quand ce n'est pas des hurlements de douleur ou de peur. Et le cliquetis incessant des armes qui s'entrechoquent.

La guerre semble battre son plein.

De la brume, surgit bientôt un mur sombre qui doit faire moins de deux mètres de haut. Vous approchez jusqu'à toucher la pierre humide et dégoulinante. Sur le dessus, comme s'il y avait une esplanade au-delà, des silhouettes indéfinissables s'affrontent.

Vous comprenez rapidement qu'il doit s'agir des ruines d'une ancienne place-forte, quasiment entièrement rasée. À quelques mètres de vous, dans le mur, vous distinguez une entrée, fermée par une grille rouillée. Souhaitez-vous essayer de forcer l'entrée pour accéder aux souterrains abandonnés, allez au [302](#)

Ou guetter un moment pour franchir le mur et traverser le champ de bataille, s'il se calme un peu, préférez le [310](#)

## 307

- Tenez, brave Victoire, je vous laisse quelques-uns de mes onguents et bandage.

La guérisseuse sourit en acceptant votre cadeau :

- Merci de votre gentillesse.

En experte de ce genre de produits, elle flaire l'onguent, apprécie la qualité des pièces de tissus.

- Ce sont des produits de luxe, que peu de soldats peuvent s'offrir ! Ça devrait soulager les maux, même les plus graves. Attendez, j'ai peut-être quelque chose moi aussi.

Elle disparaît dans une des tentes, ce qui vous laisse le temps de regarder deux autres femmes au travail avec un docteur. Des gémissements montent des soldats blessés. L'un d'eux secoue la tête de droite et de gauche, affaibli par des fièvres.

Victoire finit par revenir, et elle vous présente un pendentif à la pierre bleutée, en forme de larme :

- Tenez, dit-elle, cela vous protégera.

Notez sur votre Feuille d'Aventurier (ière) une Larme d'Opale, elle réduit de -1 dégât les trois prochains coups que vous devrez encaisser.

Vous avez une parole gentille pour la brave femme :

- Vous avez beaucoup de mérite, et ils sont gâtés de vous avoir à leur côté. Merci pour ce beau cadeau !

- La guerre est une sale chose, mais nous étions obligé de faire face au Sorcier Maléfique. J'ai vu les dégâts qu'il pouvait provoquer. Il fallait agir !

- Oui, répondez-vous, c'était très chevaleresque au Seigneur de l'Orage d'être allé l'affronter de la sorte.

La nuit est striée de plusieurs flashes lumineux intenses !

Elle acquiesce, et vous remercie pour votre sollicitude.

Vous vous éloignez, et en passant de parties de jeux de cartes en tentes endormies, vous gagnez un ensemble de deux chariots où est géré l'arsenal.

Trois gardes surveillent l'endroit, en fumant une pipe à tour de rôle, pour se réchauffer un peu.

Vous entamez la discussion afin de prendre la température du moral des troupes. Pour avoir bourlingué avec de nombreux soldats et aventuriers, vous savez y faire :

- Tout va bien de ce côté du camp, les gars ?

Protégés chacun par un grand manteau de toile, ils sont peut-être un peu moins trempés que leurs compagnons.

- On se tient prêt à tout, répond un grand garde bourru.

- L'attente est longue, quand même, rajoute un soldat plus jeune.

- Oui, dites-vous, ça fait partie des apprentissages de la guerre, savoir affronter l'absence de nouvelles du front !

Dites-leur que vous devez partir en quête d'information, justement, et demander s'ils ont des armes, allez au **309**

Si vous souhaitez savoir quel est l'officier en charge de l'avant-poste, et si on peut le rencontrer, interrogez-les sur le Commandant au **305**

Sinon vous saluez les combattants en leur souhaitant une victoire éclatante, et vous repartez avec l'idée de discuter un moment avec la sentinelle. Un soldat seul contre un chariot vous fait un signe, en vous invitant à vous approcher. Si vous souhaitez aller lui parler, bifurquez au **313**, si vous continuez vers la sortie du camp, vous informez la sentinelle des quelques nouvelles que vous avez glanées. Quelques instants plus tard, vous vous éloignez du camp et disparaîsez dans la mare de brume, avec l'objectif d'aller explorer le champ de bataille, au **306**

- Bien sûr, vous répond la sentinelle. Vu le nombre de pertes dans notre camp, il reste suffisamment de vivre pour nourrir un régiment qui aurait survécu ! Allez vous réchauffer auprès du feu, discutez un peu avec les gars... Moi aussi, j'aimerais bien me griller les côtes, j'ai l'impression que...

Et il ne finit pas sa phrase, comme s'il avait été à ce poste depuis des jours et des jours, sans jamais aucune relève !

Vous entrez dans le camp, descendez une petite pente, un peu glissante, et vous dirigez vers une sorte de bivouac à peu près central, au milieu du camp. Dans un enclos, sur la gauche, une dizaine de chevaux hennissent, surveillés par trois gardes. Ailleurs, quelques femmes s'affairent autour de trois tentes regroupées, dans lesquelles des blessés sont allongés.

Vous parvenez devant un grand feu, contre lequel sont plaqués quelques petites marmites.

La chaleur vous attire, vous saluez d'un mouvement de tête, et tendez les mains devant les flammes. L'humidité de la brume a déjà bien recouvert vos vêtements.

- Oh, le voyageur, tu viens apporter ton bras à notre cause ?

- Pas impossible, répondez-vous, on m'a surtout envoyé aux nouvelles, savoir ce qui se passe sur les Terres de l'Orage.

Un coup de tonnerre claque au loin, et le flux d'énergie balaie à la fois le camp, les hommes et les animaux !

- On aimerait bien savoir aussi, pas vrai les gars ?!

Des cris d'assentiments montent de la dizaine de combattants réunis là.

Un autre reprend aussitôt :

- Nous formons la relève, dès que les gars reviendront se poser, ce sera notre tour d'aller affronter ces créatures de l'enfer. Ça devrait pas exister des bestioles comme ça !

- Le Seigneur de l'Orage a dû en cuire plus d'un, il ne restera bientôt plus de boulot pour nous !

Des éclats de rire montent alentours, alors que le ciel se déchaine : un éclair frappe, puis un autre, et deux autres encore coup sur coup ! Les bruits de tonnerre couvrent toute conversation pendant quelques secondes.

- Il y a moyen de grignoter quelque chose ? demandez-vous lorsque cela s'apaise.

Un soldat vient vous servir un verre de gnole et un gruau avec quelques morceaux épais dedans. Vous mangez avec appétit, et regagnez l'équivalent d'une ration de nourriture !

Les discussions tournent un peu en rond autour de vous. Il ne vous faut pas longtemps pour comprendre que personne ne sait rien de la guerre toute proche... Et... on dirait même que le temps s'est comme arrêté, car ils semblent bloqués là depuis... les dieux savent quand ?

Qu'allez-vous faire maintenant, essayer d'aller rencontrer le commandant du camp ? ce serait au **305**

Faire un tour de l'avant-poste, à l'affut d'une opportunité quelconque, essayez le **303**

Sinon vous saluez les combattants en leur souhaitant une victoire éclatante, et vous repartez avec l'idée de discuter un moment avec la sentinelle. Un soldat seul contre un chariot vous fait un signe, en vous invitant à vous approcher. Si vous souhaitez aller lui parler, bifurquez au **313**, si vous continuez vers la sortie du camp, vous informez la sentinelle des quelques nouvelles que vous avez glanées. Quelques instants plus tard,

vous vous éloignez et disparaissiez dans la mare de brume, avec l'objectif d'aller explorer le champ de bataille, au 306

309

- Je me suis proposé au Commandant pour aller m'enquérir des avancées de nos troupes, leur expliquez-vous. Il m'a dit de venir m'équiper ici.

Un des trois soldats hausse les épaules :

- Avec tous les copains qu'on a perdu, il reste largement de quoi vous fournir quelque chose.

Les soldats s'ébrouent et sortent quelques équipements des chariots bâchés. Vous ne pouvez prendre qu'un équipement par catégorie, en remplaçant éventuellement l'équipement actuel :

Nom de l'Arme	Force	Vivacité	Dégâts	Dégâts Bouclier
Hache	5	3	-2	-2
Épée à deux mains	4	3	-2	-1
Marteau de guerre	4	4	-3	-2
Masse	3	2	-1	-1
Hallebarde	4	4	-2	-2
Fléau	5	4	-2	-1
Épée bâtarde	3	3	-2	0
Morgenstern	4	4	-1	-1
Sabre	3	3	-1	0

Nom de l'Arme	Force	Vivacité	Dégâts	Dégâts Bouclier
Arc long	4	4	-2	-1
Arbalète de poing	3	3	-1	0
Javelot	4	4	-2	-1

Nom de l'Équipement	Type	Force Minimum	Résistance
Armure de mailles	Armure	2	6
Armure de plates	Armure	4	7
Bouclier renforcé	Bouclier	2	5
Pavois	Bouclier	4	8

- Bonne chance, mon gars, et évitez les Revenants Zombies, ça n'a aucune pitié ces bêtes-là !

Vous saluez les combattants en leur souhaitant une victoire éclatante, et vous repartez avec l'idée de discuter un moment avec la sentinelle. Un soldat seul contre un chariot

vous fait un signe, en vous invitant à vous approcher. Si vous souhaitez aller lui parler, bifurquez au [313](#), si vous continuez vers la sortie du camp, vous informez la sentinelle des quelques nouvelles que vous avez glanées. Quelques instants plus tard, vous vous éloignez de l'avant-poste et disparaîsez dans la mare de brume, avec l'objectif d'aller explorer le champ de bataille, au [306](#)

### 310

Lorsque les combattants semblent s'être éloignés de votre position, vous vous suspendez en haut du mur et le franchissez d'un bond agile. Légèrement tassé au sol, environné de brume, vous vous élanchez en avant. Quasiment aussi vite, des silhouettes sombres semblent apparaître de droite et de gauche, plongés dans des combats violents. Vous seriez presque tenté d'aller pousser un ou deux démons pour les faire tomber sur les épées d'en face, mais votre discrétion en prendrait un coup.

Quelle impression curieuse d'être entouré de cette brume blanchâtre, et de distinguer ces formes qui se battent à deux pas de vous, semblant comme... ailleurs.

Vous progressez parmi les ruines d'anciens bâtiments, des sols en dalles ou en pierres ouvragées, des murets bas, de loin en loin, tous envahis d'herbes, de flaques de boue, d'arbres rachitiques ou au contraire de la broussaille d'épineux.

Le fait de n'avoir croisé aucun belligérant rend chaque minute de plus en plus improbable. Vous passez soudain entre deux murs bas, et la boue sous vos pieds vous fait glisser. Vous tombez sur le cul avant d'avoir compris quoi que ce soit, et partez dans une glissade à grande vitesse, les quatre fers en l'air !

Vous déboulez à grande vitesse au fond d'une cuve boueuse, ou cinq soldats prêts à repousser un assaut vous regardent glisser au milieu d'eux. Moment de flottement, d'un côté comme de l'autre, le temps pour chacun d'analyser un possible ennemi. Cela semble être des soldats des Terres de l'Orage. Un éclair file dans le ciel au-dessus de vous, éclairant la cuve de sa lumière forte alors que le tonnerre gronde et secoue tous les protagonistes de la scène !

Incapable de vous en empêcher, vous éclatez de rire devant les gueules ahuries, et des sourires éclairent les visages fatigués.

- L'assaut ne va plus tarder, lance un des soldats en vous tendant le bras, reprenez vos positions ! Est-ce que vous veniez nous aider ?

Qu'allez-vous répondre ? Si vous êtes disposé à leur prêter main forte, allez au [332](#)

Si vous dites que vous cherchez à traverser le champ de bataille pour rassembler des informations, allez au [327](#)

### 311

En vous suspendant à un des piliers, vous vous penchez le plus possible dans la pièce en-dessous, avec votre torche, afin de dissiper les ombres et de distinguer à quelle sauce vous risquez d'être mangé.

Vous reconnaissez des urnes funéraires, des bustes de grands combattants d'autrefois. Il s'agit probablement d'un caveau, d'un sépulcre. N'apercevant aucun danger, vous sautez sur un grand tombeau, puis au sol, avant de sortir entre deux tombes devant un autel. La disposition des sépultures est assez rare, car ces dernières forment un grand cercle, tous orientés vers l'autel.

Vous approchez de ce dernier, il est vide, seulement recouvert d'un grand drap, autrefois blanc. Trouver des draps noir et rouge aurait pu se révéler problématique, déjà un risque en moins.

Un bruit attire votre attention, des crissements, des... déplacements ?

Vous tirez votre arme et vous approchez de l'origine du bruit, pour distinguer deux soldats revenants, qui entourent une tombe. On reconnaît facilement des revenants, déjà à cette odeur trop forte qui vous remonte soudain dans le nez, à ces peaux décharnées et pourtant tendues de muscles incohérents, à ces cheveux vert/noir peu courants. Et lorsque vous les voyez tenter d'ouvrir une tombe, déjà que vous n'étiez pas rassuré, vous vous dites que ça ne sent pas bon tout ça !

Attaquez-les au **316**

Sinon tentez de fuir rapidement au **320**

### 312

- A-t-on des nouvelles de la guerre, demandez-vous ? Le bruit a couru que le Sorcier Suprême était tombé ? Mais il semble en trop bonne santé pour quelqu'un qui aurait été vaincu ?

La sentinelle tourne son regard vers la brume, très loin. On ne distingue rien, évidemment. Des cris parviennent parfois jusqu'au camp, appels à rassemblement, ou à la charge, quand ce n'est pas des hurlements de douleur ou de peur. Et le cliquetis incessant des armes qui s'entrechoquent.

- Je ne crois pas qu'on ait reçu de nouvelles du front, murmure le garde. Voyez avec le commandant.

- Le commandant ? répétez-vous.

Vous obtiendrez davantage de précisions au **305**

### 313

Le soldat est dissimulé sous une grande cape à capuche, sur laquelle la pluie et les gouttes forment une couche protectrice et transparente. En vous approchant, vous distinguez un visage fin, aux yeux acérés :

- Bonjour, vous dit-il, je fais partie des éclaireurs des Gardiens de l'Orage.

Un coup de tonnerre éclate non loin, propageant une onde d'énergie à travers la brume. Le garde reprend :

- Vous cherchez à traverser le champ de bataille ? J'en connais chaque recoin pour y avoir convoyé plusieurs courriers et messages. Je peux vous conduire d'abri en abri...

- Qu'est-ce qui vous fait croire que ça pourrait m'intéresser ?

- Si vous préférez vous faire tuer... vous dit-il, vous pouvez tenter l'aventure seul de votre côté !

Vous hésitez, et posez encore une autre question :

- C'est quoi votre prix ?

- De nombreux chevaliers sont tombés au cours de la bataille, ce qu'on trouvera sur eux suffira à me payer !

Il y a toujours des pilliers de cadavre dans toutes les guerres, visiblement ! Souvent des personnes peu scrupuleuses !

Si vous pensez qu'un soldat qui connaît bien la plaine peut vous aider, vous pouvez accepter son offre, allez au [334](#)

Sinon, remerciez-le, et continuez vers la sortie de l'avant-poste. Vous informez la sentinelle des quelques nouvelles que vous avez glanées. Et quelques instants plus tard, vous vous éloignez du camp et disparaîsez dans la mare de brume, avec l'objectif d'aller explorer le champ de bataille, tout seul au final, ce sera au [306](#)

### 314

- Je suis envoyé par Son Altesse Royale de Ghildahar, afin de lui rendre compte de visu des combats qui ont été menés contre notre ennemi commun le Sorcier Infernal !

Ça claque bien dans votre bouche d'expliquer votre mission ainsi. Vous gardez un œil sérieux et réservé, comme le serait un émissaire.

Le Commandant acquiesce d'un mouvement de tête, et vous tend la main, à plat, comme s'il attendait quelque chose :

- J'ai traité assez souvent avec son Seigneurie de Ghildahar et ses représentants, puis-je voir votre ordre de mission ?

Vous restez un infime instant décontenancé, à faire le tour de toutes vos possessions en vous interrogeant sur l'éventualité d'avoir quelque chose à présenter.

Prétexter l'avoir perdu au cours d'un affrontement avec des bandits, dans les Forêts d'Artoyx (ces forêts marquent la frontière avec la Royaume de Ghildahar et les Terres de l'Orage – Un éclat lumineux brille soudain au loin, puis la foudre tempête et tonne jusqu'à vous), en allant au [317](#)

Reconnaître que vous êtes un simple aventurier (ière) qui avez été banni dans ce monde, alors que vous affrontiez le Sorcier Suprême, rendez-vous au [304](#)

### 315

Votre périple dans les profondeurs de ce palais en ruine dure encore une bonne heure au moins. Petit à petit, les accès se bouchent de terre et de débris. Vous devez plusieurs fois reculer pour revenir sur vos pas et prendre un autre embranchement, qui vous permet de continuer à progresser. Et nul accès pour remonter, jusqu'à présent !

Enfin, vous percevez à travers un plafond une accès à la brume au-dessus de vous. Du sang a coulé dans la montée vers l'extérieur. Vous vous hissez sur des piles de débris, et parvenez à grimper jusqu'à peu de distance de la surface. Sur vos gardes, vous tendez l'oreille aux mouvements, aux cris à l'extérieur. Seule la pluie continue à marteler le sol, et les éclairs à strier parfois la voute des Terres d'Orages. Un flash lumineux au loin.

Toujours plaqué au sol, vous sortez la tête, puis les épaules, regardez de tout côté, surpris de retrouver cette brume qui ne permet pas de distinguer ce qui vous entoure au-delà de quelques mètres. Des dépouilles de soldats et de revenants, voire de démons, encomrent une sorte de cour ou d'ancienne pièce. Rassuré, vous quittez enfin les souterrains, et repartez dans la pluie et le vent, au [322](#)

### 316

Vous jetez votre torche au sol, aux pieds de vos adversaires, et vous élanchez pour les attaquer, alors qu'ils vous tournent le dos. Votre premier assaut sur chacun d'eux touche automatiquement, ne faites pas de test de Vivacité :

### REVENANTS DES SÉPULTURES

Adversaires	Vivacité	Résistance	Dégâts	Dégâts Bouclier	Armure ou Bouclier
Revenant des sépultures	3	12	-1	-1	0
Revenant fossoyeur	4	11	-1	-1	0

Si vous remportez le combat, vous constatez avec effroi que la pierre sur la tombe contre laquelle vous combattiez est en train de se déplacer sur le côté, un espace déjà se dévoile.

Enfoncez votre épée dans le trou pour blesser ce qu'il y a dedans, au **331**

Jetez votre torche à l'intérieur, mais vous serez sans source de lumière ensuite, ce sera au **324**

Si vous voulez tenter de repousser la pierre pour refermer la tombe, ce sera au **328**

Sinon... eh ben, vous avez peut-être encore le temps de fuir au **320**

### 317

Le commandant hésite, réfléchit, puis le voilà qui appelle d'une voix puissante :

- Gardes, gardes !! crie-t-il avant de rajouter. Il était temps de bouger un peu, de toute façon !

Plusieurs hommes arrivent en courant, parmi ceux que vous avez aperçu au dehors. La tente se remplit rapidement de nombreux combattants. Vous restez prudemment tranquille, comme si vous étiez déjà légitime au milieu d'eux

Le commandant s'est retourné vers le fond de sa tente, il passe la main sur les cartes. Hésite. Pèse les options. Puis voilà que sa décision est prise, et il se tourne vers ses hommes :

- Je vais prendre six d'entre vous avec moi, et nous allons partir aux nouvelles, voir pourquoi nul ne revient du combat. Où sont les Chevaliers de l'Orage ? Où git peut-être notre Seigneur et maître ? On nous avait annoncé que nous étions victorieux, mais il semble que la situation soit plus complexe que cela ?!

Plusieurs éclairs frappent non loin, illuminent à quelques instants d'écart le camp dans la brume. Des détonations font trembler les soldats, mais on voit qu'ils sont habitués à affronter de telles conditions climatiques. C'est inscrit dans leur sang !

- Sergent Midway, vous prenez le commandement en mon absence !

Puis le commandement s'approche de vous :

- Souhaitez-vous venir avec notre troupe ? demande-t-il.

Vous acquiescez sans réfléchir. C'était quelque part le but de vos investigations ici !

Falconeye choisit rapidement ses hommes, et vous les accompagnez à l'extérieur, vers l'enclos des chevaux, gardés par plusieurs autres gardes. Les informations et consignes sont données.

On vous propose de compléter votre équipement avec une protection digne d'un soldat, si vous souhaitez prendre une armure et/ou un bouclier :

Nom de l'Équipement	Type	Force Minimum	Résistance
Armure de mailles	Armure	2	6
Armure de plates	Armure	4	7
Bouclier renforcé	Bouclier	2	5
Pavois	Bouclier	4	8

Le groupe de six hommes, vous-même et le commandement, montez en selle. Puis, entraîné au milieu de la troupe, vous traversez le camp au petit trot, sous les encouragements de tous les soldats, enfin tirés de leur léthargie. La sentinelle salue à votre passage, puis en accélérant au galop par un chemin boueux, vous disparaissiez dans la brume, allez au **319**

### 318

En bandant vos muscles au maximum, vous parvenez à briser les attaches rouillées. Dans de grands crissements stridulants, vous écartez la grille, et pénétrez sous un plafond bas qui vous oblige à vous courber en avant (à moins que vous ne soyez vraiment pas très grand ?! Ça arrive aux meilleurs ?!), avant de refermer derrière vous, pour ne pas être suivi, si le bruit a attiré du monde !

Après avoir passé un embranchement à gauche, qui vous dissimule de l'extérieur, vous allumez une torche et contemplez l'intérieur du bâtiment en ruine. Des éboulis de roches ponctuent le passage tous les quelques mètres. Un couloir sombre vous entraîne à peu près dans la direction du champ de bataille, et vous continuez par là. Les obstacles vous obligent parfois à vous faufiler entre deux pans écroulés. On ne voit jamais à travers les plafonds, les années les ont recouverts de terre et de racines !

Les embranchements finissent par déboucher sur des impasses, ou par partir de droite et de gauche, et vous essayez de conserver votre première orientation, malgré le fait que vous tourniez peu à peu dans tous les sens.

Vous longez bientôt un couloir, avec des piliers sur votre gauche, et un grand vide noir impénétrable. Peut-être qu'une salle se trouve en contrebas ? Votre flambeau n'est pas suffisant pour éclairer très loin.

Pour aller explorer la salle en-dessous de vous, rendez-vous au **311**

Si vous préférez poursuivre tout droit – enfin plus ou moins tout droit, suivant ce qui se présente – choisissez plutôt d'aller vers le **315**

### 319

- Combats devant nous ! annonce le cavalier à l'avant du groupe.

- Armes au poing, lance en retour le Commandant Falconeye. On charge, on charge ! Faites attention à ne pas faucher nos camarades !

Un autre cavalier souffle dans un cor, un son long et qui semble un instant presque repousser les brumes qui vous entourent. Et en un instant, au débouché du chemin que vous remontiez, des silhouettes noires se détachent du brouillard. En un claquement de bottes, les chevaux partent au galop. Le cor a ceci d'utile, que s'il y a des amis dans les combats, ils comprennent dans l'instant qu'ils doivent se jeter sur le côté, pour ne pas être fauché.

Ce sont d'abord des démons et des revenants que vous renversez. Vous étiez au milieu de la troupe, dont la cohésion éclate alors que chaque cavalier prend un adversaire. Vous vous retrouvez avec deux démons autour de vous, décontenancés pour quelques secondes.

Lancez des attaques contre ces deux ennemis, faites à chaque fois un test de Vivacité contre une Vivacité de 3, dans cet ordre :

**Démon épée – Démon griffes – Démon épée – Démon griffes**

Si vous les touchez à chaque fois chacun d'eux, vous les avez neutralisés !

Sinon vous subissez deux attaques de la part de celui ou ceux qui ont survécu (vous subissez une blessure légère, notez-le).

Puis, les cavaliers autour de vous viennent vous épauler pour les défaire.

...

- Le combat est fini, hurle le Commandant. Il y a-t-il âme qui vive ?

Vous maîtrisez les chevaux et regardez autour de vous. Quelques soldats émergent des ruines anciennes dans lesquelles vous avez combattu. Les murs d'anciennes bâtisses ne font même pas un mètre de hauteur, on aurait pu ne même pas les remarquer parmi la végétation qui a envahi les lieux depuis longtemps.

Un Chevalier de l'Orage accompagne ses hommes, dans une armure couverte d'éclairs et de sang. Un BANG frappe non loin, alors que la brume s'illumine une courte seconde. Le noble combattant s'entretient un moment avec le Commandant.

Puis l'ordre est donné de repartir à travers le champ de bataille. Toute la troupe se remet en marche. Vous êtes à présent en dernière position, en ayant dû resserrer la selle de votre monture pour vous stabiliser. Allez-vous emboîter le pas à la troupe, allez au **325**

Ou filer de votre côté... Euh, en fait, non ! En tendant l'oreille vers tous les combats autour de vous, vous vous dites que ce n'est finalement pas une très bonne idée ?!

**320**

Vous tournez les talons et courez de toutes vos forces vers le mur par lequel vous êtes descendus tout à l'heure, vous balancez votre torche au-dessus de vous et escaladez le mur jusqu'à la galerie en hauteur. Dans la salle que vous fuyez, un énorme bruit de pierre qui chute vous fait couler des gouttes de sueur dans le dos. Il ne fait pas chaud pourtant.

Un grand cri de stryge vous glace le sang. Vous vous redressez dans le couloir, ramassez votre source de lumière précieuse et sans jeter un œil à l'obscurité, vous remontez le couloir aussi vite que vous le pouvez.

Or une créature humanoïde, assoiffée de sang, bondit depuis votre côté et s'interpose devant vous, elle grimace en dévoilant des dents démesurées, et tire une épée digne d'un grand seigneur, en s'adressant à vous d'une voix trop humaine et grave pour être honnête :

- Je n'ai pas mangé depuis des siècles, daignez que je goutasse à vos fluides vitaux !

Le combat s'engage aussitôt, utiliser votre flambeau pour empêcher certaines attaques du :

### NOBLE ASSOIFFÉ DE SANG

Adversaire	Vivacité	Résistance	Dégâts	Dégâts Bouclier	Armure ou Bouclier
Noble assoiffé de sang	8	18	-2	-2	0

Quand le Noble assoiffé de sang réussit à porter une attaque, tentez de le repousser de votre torche : avec un 14 ou plus sur un dé 20

Si vous réussissez à vaincre ce redoutable adversaire, rendez-vous au **326**

### 321

Les cavaliers s'écartent du GOLEM GÉANT qui tente de les saisir de ses mains gigantesques. Il beugle de rage et d'énervement, excité par la présence de tant de proies potentielles autour de lui. Les cavaliers qui se retrouvent dans son dos chargent et le percutent de leurs lances, ou lui assènent un ou deux coups d'épée, avant de s'écarter... Avec une agilité déconcertante, le monstre se retourne et frappe de ses mimines gigantesques pour tenter d'aplatir cavalier et monture. Ces derniers ont fait faire un quart de tour à leur cheval et accélèrent pour échapper aux prises disproportionnées du monstre.

C'est à votre tour de charger et vous vous élancez vers le monstre, en visant les blessures déjà apparentes, afin de les agrandir :

### GOLEM GÉANT

Adversaire	Vivacité	Résistance	Dégâts	Dégâts Bouclier	Armure ou Bouclier
<b>GOLEM GÉANT</b>	5	24	-6	-3	//

Ce combat est plus compliqué que tous ceux que vous avez pu mener jusque-là :

+ Réolvez votre attaque (sans riposte adverse).. puis à chaque fois, enchaînez avec deux charges de cavaliers (= vos alliés), en Vivacité 6 et dégât - 3. Et recommencez ainsi jusqu'à jeter à bas le monstre.

+ À chaque assaut, le GOLEM GÉANT va tenter de vous attraper, ou de choper l'un des cavaliers, lancez un dé 20 et sur un 13 ou plus, le GOLEM se retourne à temps pour vous saisir.

+ Faites alors un jet de Vivacité à comparer avec le même jet chez le MONSTRE, si vous gagnez le jet, vous parvenez à lui échapper ; si c'est lui qui gagne, soit il vous attrape, soit il renverse un cavalier (suivant qui était le combattant qui l'attaquait),

+ Si c'est vous qui êtes attrapé, vous êtes jeté au sol, et tentez alors de vous défendre face à une autre attaque du GOLEM, allez au **342**

Si vous parvenez à défaire le MONSTRE, soufflez un bon coup et rendez-vous au **347**

### 322

Vous vous faufilez au milieu des arbres, du brouillard, et parvenez à contourner encore quelques combats acharnés. C'est dans des moments comme ceux-là que l'on se dit que les choses s'arrangent enfin !

Or une ombre énorme voile cet optimiste, en même temps que des tremblements font vaciller les sols boueux autour de vous. Un GOLEM GÈANT de deux à trois fois votre taille se fraie un chemin au milieu des arbres, et sous le coup de la surprise, vous reculez à découvert avec le seul réflexe de vous éloigner de sa présence effrayante.

La bête beugle en vous apercevant, et accélère sur ses jambes prodigieuses, gagnant sur vous en quelques secondes. Malgré sa taille et sa carrure prodigieuse, il semble encore plus agile qu'un goblin moqueur !

Tentez de vous cacher derrière les arbres et les fourrés, allez au **335**

Ou de courir pour passer entre ses jambes, choisissez plutôt le **339**

### 323

Vous vous approchez du géant agenouillé au sol.

Le SEIGNEUR DE L'ORAGE se redresse alors, et vous fait face. Une flèche d'or pur émerge de sa poitrine et attire sur lui les éclairs, et la malédiction du Sorcier Infernal. Dans ses yeux, vous ne lisez que la folie et une furie sanguinaire. Votre ennemi commun semble goûter au plaisir de manipuler à souhait ses anciens adversaires, pour qu'ils le servent à jamais.

Mais un grain de sable parfois peut faire dérailler toute une machine !

#### SEIGNEUR DE L'ORAGE

Adversaire	Vivacité	Résistance	Dégâts	Dégâts Bouclier	Armure ou Bouclier
Seigneur de l'Orage	5	18	-3	-2	6

Quand le SEIGNEUR DE L'ORAGE FRAPPE, il assène des éclairs, s'il touche lancez un dé 20, sur un 15+ vous perdez -2 en Résistance

Quand vous touchez suite à une attaque, faites un test de Vivacité (ou de Force) lancez un dé 20, et rajoutez votre Caractéristique, sur un 20+ vous parvenez à saisir la FLÈCHE D'OR et à l'arracher... cela met fin au combat !

Si vous parvenez à vaincre ce redoutable adversaire, rendez-vous au **340**

Pour peu que les tissus à l'intérieur soient un peu secs, ils vont s'enflammer comme de l'amadou !

Sans oser y plonger la main, vous jetez la torche à l'intérieur de la tombe, en train de s'ouvrir. Un glapissement se produit à l'intérieur, avant que quelque chose ne recouvre les flammes... et ne les noient en une seconde. L'obscurité totale retombe dans l'immense tombe.

Vous vous rapetissez au sol et reculez au milieu de toutes les sépultures. De vos mains, vous tâtez ce qui vous entoure, en essayant de deviner où vous vous trouvez... L'idée immédiate est de mettre le plus de tombes de distance possible entre vous et la créature, et peut-être réussir à remonter vers le couloir en hauteur par où vous êtes arrivé.

Il faudrait trouver aussi de quoi refaire de la lumière...

Il faudrait trouver aussi comment survivre à ce qui s'extrait de la tombe...

Des glissements de la pierre contre la pierre s'éternisent non loin de vous, même si vous vous en êtes éloigné. Et puis, un BRUIT terrible lorsque le couvercle tombal glisse et percute le sol avec force et puissance. Un cri strident de GOULE vous fait vriller les tympans.

Vous avez dressé votre arme devant vous, prêt à tout ! Mais à quoi. Et comment ? La panique fait chavirer vos pensées. Un espoir insensé vous taraude de trouver de quoi faire du feu, de trouver un trou où vous cacher. Vous percevez le déplacement hyper rapide d'une créature qui se rue à votre contact, vous frappez la nuit devant vous, et cela semble la faire rire au plus haut point.

Une giclée écarlate éclaire l'obscurité pendant un quart de seconde, ce sont des griffes qui vous ont tranché le cou ! Vous ouvrez les paupières en grand, cherchez à respirer de l'air, déchiré par la douleur insupportable.

Dans le noir total, un Œil vous regarde, et la réalité se fissure autour de vous, se dilue, s'éparpille.

Vous reprenez pied dans un couloir, votre torche à la main, et vous progressez vers le 315 en ayant l'impression désagréable d'avoir vécu un cauchemar !

Quelques minutes plus tard, une série d'évènements précipite la troupe dans un affrontement mortel ?!

Le cavalier de tête donne l'ordre de ralentir :

- Il y a trop de combats devant nous, et sur notre gauche.
- Ok, reconnait le Commandant, orientez-nous sur la droite.

La troupe repart au petit trot, au milieu d'arbres rabougris, dont les silhouettes font penser à des monstres filiformes. Et puis une masse énorme s'avance soudain et émerge de la brume.

- GOLEM, crie quelqu'un.

Un géant de deux fois votre taille à cheval jaillit d'entre les arbres, en en abattant un sous son poids impressionnant. Il se baisse déjà pour s'emparer d'un des cavaliers... heureusement Falconeye ne reste pas paralysé :

- À l'attaque, lance-t-il, et contournez-le pour éviter ses poings.

Chacune des pognes du GOLEM GÉANT pourrait saisir un humain entier ! Tout le monde part au galop et s'éparpille autour du redoutable monstre, on dégaine les armes pour s'élancer au combat. Le monstre quant à lui beugle de rage et d'excitation, et commence à lancer ses bras énormes autour de lui, dans l'espoir de saisir quelque chose !

Souhaitez-vous participer à cette bataille effrayante, allez au **321**

Ou vous enfuir au galop à travers les arbres, car on devrait commencer à atteindre l'extrémité de cette immense zone (qui flotte dans l'espace sous ce brouillard intense), dans ce cas, partez au **330**

### 326

Vous vous écroulez au sol, fatigué et blessé... et regardez la forme de votre adversaire se dissoudre dans l'air comme s'éparpillent des graines de pollen. Vous prenez le temps de boire un peu et de manger quelque chose, ainsi que de soigner vos blessures.

Lorsque vous êtes un peu mieux, torche en main, vous redescendez faire le tour du tombeau, et furetez un peu partout. Dans la sépulture grande ouverte, à présent, vous trouvez une arme qui semble de grande valeur : LA GRANDE CARNASSIÈRE.

Vous pouvez l'échanger contre une des vôtres :

Nom de l'Arme	Force	Vivacité	Dégâts	Dégâts Bouclier
La grande carnassière	3	3	-4	-2
<b>Une fois qu'elle est équipée, vous perdez -1 en Force</b>				

Alors que vous vous apprêtez à partir, sans rien avoir trouvé d'autre, vous remarquez une coupe de vin posée sur l'autel, là où il n'y avait rien tout à l'heure ?!

Vous tendez la main pour la toucher, et ressentez la présence des aïeux de cette ancienne famille noble, ils louent votre courage. Même si ce n'est pas prudent, l'impression qui se diffuse en vous se révèle pure et inoffensive.

Vous buvez donc en le regrettant presque, car ça pourrait vous changer en mort-vivant. Vous gagnez 1 point de Force, qui impacte votre Total de Départ.

Peu après, vous quittez ce sombre lieu et reprenez votre périple dans les profondeurs, au **315**

### 327

- Ok... dans ce cas, restez bien au centre, le temps que nous remportions l'assaut... Il me semble que... ça fait des dizaines de fois que... nous reproduisons les mêmes gestes... inlassablement...

Des cris sauvages montent de l'extérieur de la cuve, ainsi que des bruits de cavalcades dans la boue. Et plusieurs démons et revenants jaillissent alors des hauteurs et dégringolent sur les courageux soldats.

Les affrontements sont féroces. Vous n'avez pu vous empêcher de sortir votre arme et entouré des soldats, vous assénez un coup par ci, un coup par-là, lorsque vos vaillants protecteurs sont en difficulté.

L'assaut cesse bientôt, aussi rapidement qu'il avait commencé. Les carcasses de vos ennemies disparaissent comme si rien ne s'était passé.

Les soldats reprennent leur position, avant de se rendre compte que vous vous trouvez parmi eux. Ils sursautent et vous menacent de leurs armes :

- Que faites-vous ici, demande leur sergent.

Vous expliquez la situation, en tentant de paraître affolé et surpris par tout ce qui se passe, afin que cela les affecte également... sans trop de succès...

- L'assaut ne va plus tarder, lance un des soldats, reprenez vos positions ! Est-ce que vous venez nous aider ?

Qu'allez-vous répondre ? Si vous êtes disposé à leur prêter main forte, allez au **332**

Si vous dites que vous cherchez à traverser le champ de bataille pour rassembler des informations, relisez le **327** attention, il y a peut-être un piège quelque part ?! Ou au moins une entourloupe qui vous échappe...

### 328

Je pense que je suis un peu comme vous, je trouve ça toujours très déplaisant quand une tombe cherche à s'ouvrir, surtout de l'intérieur ! Vous contournez la sépulture et agrippez l'énorme pierre à deux mains, arquez les jambes et entreprenez de la repousser dans sa position d'origine.

Votre esprit ne reste pas distrait pour autant, vous parcourez la surface de la tombe, et vous vous apercevez qu'il y a des emplacements pour des clous dans le marbre. Une fois la plaque remise en place – si vous y arrivez – il faudrait la reclouer à jamais !

Effectuez donc un test de force dans un premier temps, lancez un dé 20 et rajoutez votre Caractéristique de Force. Si vous obtenez un 18 ou plus (vous avez le droit à deux essais, si vous n'y arrivez pas en deux essais, c'est que c'est foutu), lisez plus bas... sinon, vous êtes obligé d'abandonner votre prise, d'attraper la torche au sol et fuir à toute vitesse au **320**

...

Vous vous êtes arqué de toutes vos forces, bandant les muscles des bras, des épaules, forçant avec toute la puissance de vos jambes. Un cri strident de Stryge s'échappe de la tombe, cri de rage et de dépit, car vous parvenez à repousser la pierre, centimètre après centimètre, suant soudain à pleine eau, mais c'est ça où être grillé !

Et la pierre se remet alors à sa place, s'encastrant de moins d'un centimètre. Vous relâchez votre effort et faites le tour de la tombe rapidement, et trouvez enfin un petit vase dans lequel se trouvent les longs clous. Vous les saisissez tous à la fois, lutez contre la panique pour reprendre votre calme et en placez un dans un orifice métallique. A l'aide du manche de votre arme, vous enfoncez un premier clou, criant à la victoire lorsque la longue pièce de métal s'enclasse parfaitement.

Vous placez les sept autres, avant de vous autoriser enfin à respirer ! Le démon a été rescellé dans sa tombe, il n'en bougera pas avant d'avoir pu attirer ici d'autres serviteurs démoniaques.

Torche en main, vous faites le tour de la pièce, en furetant un peu partout. Alors que vous vous apprêtez à partir, sans rien avoir trouvé, vous remarquez une coupe de vin présente sur l'autel, là où il n'y avait rien tout à l'heure ?!

Vous tendez la main pour la toucher, et ressentez la présence des aïeuls de cette ancienne famille noble, ils louent votre courage. Même si ce n'est pas prudent, l'impression qui se dégage en vous se révèle pure et inoffensive.

Vous buvez donc en le regrettant presque, car ça pourrait vous changer en mort-vivant ! Vous gagnez un point de Force, qui impacte votre Total de Départ.

Peu après, vous quittez l'endroit et reprenez votre périple dans les profondeurs, au **315**

### 329

À peine le dernier ennemi jeté au sol, les soldats regardent autour d'eux, semblent attendre quelque chose... Puis des explosions de joie retentissent autour de vous :

- Je crois que nous avons brisé la boucle infernale, s'étonne leur sergent.

Il s'avance vers vous en vous présentant le bras, que vous serrez avec force :

- Merci pour votre aide ! Que cherchez-vous comme informations alors ?

- On a annoncé que le Seigneur de l'Orage avait vaincu son adversaire, dites-vous !

Un claquement furieux illumine la cuve dans laquelle vous vous trouvez, alors qu'un grondement tonne non loin et fait frémir tous les soldats présents.

- Or, reprenez-vous, il se pourrait que cela ait été une fausse rumeur lancée par l'ennemi. Je cherche à en avoir le cœur net !

Le sergent prend la mesure de ce que vous lui annoncez :

- En effet, ça fait un moment que nous n'avons plus de nouvelles de nos troupes, ou du commandement. Qui sait ce qui a pu se passer ?

Les soldats se sont assis pour se rassasier, et ils vous offrent une ration de nourriture et à boire. Profitez-en pour reprendre des forces. Pendant ce temps, le sergent, aidé par un de ses hommes, a disposé des traverses en bois dans la pente.

- Allez, vous devriez pouvoir escalader par là.

Vous saluez vos compagnons d'infortune. Après l'euphorie, ils ont repris la conscience du climat d'incertitude qui les entoure :

- Nous allons camper dans cette position un moment, histoire de voir ce qui se passe alentours. Si les combats se sont calmés par ici, nous ferons position vers l'avant, en attendant un possible message de mouvement !

Vous saluez ces hommes courageux et les remerciez, avant d'escalader la pente et de sortir de la cuve. Il ne vous faut pas longtemps pour vous rendre compte que d'autres combats se poursuivent non loin. La situation reste figée dans un éternel recommencement...

Vous vous éloignez dans la brume, en espérant parvenir bientôt à votre but !

Dirigez-vous vers le **322**

### 330

Vous vous élancez au galop, en laissant les cavaliers affronter le terrible golem !

Et grâce à votre monture, vous avez fait rapidement le tour des différentes zones de combat qui restent devant vous, et que vous dépassez enfin.

Peu après, vous émergez de la brume sur une zone large et vaste en bordure de l'espace. C'est encore un champ de bataille, dont vous distinguez un homme grand, torse nu, agenouillé dans la fange.

Un des Chevaliers de l'Orage se redresse lorsqu'il vous aperçoit, et s'approche de vous en claudiquant. Il ne semble pas menaçant, blessé à de nombreuses reprises, il maintient de sa main gauche son épaule droite, qui menace de flancher. Vous vous approchez au pas, et descendez de votre monture :

- Messire, vous lance le Chevalier, notre Seigneur est tombé sous la domination de l'ennemi, il est impossible d'avancer ! Impossible de lui venir en aide !

Autour de l'homme agenouillé au loin, des éclairs tonnent et frappent le sol avec puissance.

- Que s'est-il passé ? demandez-vous. On avait annoncé qu'il avait vaincu le Sorcier Suprême ?

- C'était un piège ! répond-il. L'infâme avait besoin que le bruit court qu'il avait été vaincu, afin que certaines de ses cibles baissent leur garde ! Alors qu'une nouvelle invasion de démon déferlait sur nos terres, nous avons repris le combat, peu après avoir fêté la victoire. Et cette fois notre Seigneur est tombé.

- Je dois l'affronter alors, dites-vous !

Le chevalier vous regarde, et crache du sang. Il s'essuie la bouche, et détache finalement une relique à son poignée.

- Prenez cette orbe de protection, elle détournera les éclairs, vous dit-il. Notre seigneur a été frappé par une flèche d'or, qui contamine son être, si vous parvenez à l'arracher, peut-être que le fils de l'Orage nous reviendra !

Des éclairs tonnent et frappent la plaine autour de vous.

Vous contemplez l'espace au loin, et l'Arène encore à rejoindre.

Il est temps de combattre, rendez-vous au **323**

### 331

Vous vous précipitez en avant et enfoncez votre lame par le trou qui s'écarte, alors que le couvercle de la tombe glisse sur le côté.

Un hurlement de Stryge vous fait frémir, mais vous sentez bien que vous avez touché quelque chose. Et puis votre arme est tordue en arrière, bloquée à l'intérieur de la sépulture, vous n'arrivez plus à la récupérer, malgré vos efforts. Dans un cauchemar absolu, la pierre continue de glisser et de s'ouvrir. S'il y a bien une chose dont vous êtes sûr, c'est que vous ne voulez surtout pas voir ce qu'il y a à l'intérieur !

Dans un effort désespéré, vous luttez et arrachez enfin votre arme, en reculant de plusieurs pas. La panique vous fait oublier toute prudence, vous attrapez votre torche et tournez les talons aussi vite que possible. Fuyez au **320**

### 332

- Votre aide sera la bienvenue, rajoute le sergent de l'unité. Nous n'arrivons pas à nous défaire de ces démons, ils reviennent sans cesse !

Vous acquiescez pour faire comme si vous avez compris de quoi il parlait.

- Défendez la pente, vous indique-t-il. Tout le monde en position...

Des cris de rage montent d'au-delà de la cuve, on entend des bruits de course dans la boue, et puis les premières créatures passent le sommet, et glissent vers vous en position d'attaque.

## REVENANTS et DÉMONS

Adversaire	Vivacité	Résistance	Dégâts	Dégâts Bouclier	Armure ou Bouclier
Revenant aux sabres	3	9	-1	-1	2
Puis Démon hurlant	4	8	-2	0	0
Et enfin Revenant en armure	3	11	-2	-1	4

Vu que vous êtes bien placés et sur vos gardes, vous parvenez à porter un premier coup contre chaque adversaire, avant d'engager un combat plus classique ! Profitez-en !

Si vous parvenez à éliminer la charge ennemie, rendez-vous au [329](#)

**333**

Vous croisez les bras, histoire de montrer que vous êtes serein et ne craignez rien :

- Si c'est comme ça que vous traitez vos visiteurs, ne vous étonnez pas si le prix des billets baisse !

GOREMOR s'avance à portée, ses deux poings serrés l'un dans l'autre craquent... et vous manquez faire un pas en arrière. Quand on bluffe, il faut le faire jusqu'au bout. L'important est de fixer votre adversaire dans les yeux, pour lui faire baisser le regard, l'important est de soutenir son regard rieur et décomplexé.

L'imposant gladiateur s'élançe en avant, vous vous voyez en train d'écartier les bras en vous demandant ce qui vous a pris ?! Un poing fermé de la taille d'une tête de troll se matérialise devant votre figure et vous démonte la tête. Votre nez explose, votre mâchoire claque ! Vous décollez de terre et volez sur quatre mètres au moins, avant de retomber au sol, en cognant du crâne et du dos, la douleur explose en vous, mais bien moins que tout ce qui tourne autour de votre tête.

Vous peinez à respirer, vous vous sentez proche de tomber dans les pommes !

Et il vous faut un effort considérable pour serrer les poings, en espérant vous relever très vite pour décapiter l'autre gladiateur (notez une blessure légère).

- Ha, HA, HA, rie le dignitaire en se passant la main dans les cheveux. Effectivement, c'était juste un visiteur !

Les rangs des gladiateurs partent du même rire.

- Emmenez-moi ça dans les geôles !

Des mains puissantes viennent vous soulever. Vous voyez à présent à travers un voile brouillé de sang. Il va vous falloir un peu de temps pour vous retaper.

Quelques instants plus tard, vous êtes emporté dans des souterrains. Le périple est long, le sifflement joyeux de votre porteur horripilant. Une grille métallique s'ouvre, et vous chutez de deux bons mètres de hauteur, au milieu de la paille fraîche.

C'est luxueux par ici !

Vous vous autorisez enfin à sombrer, au [348](#)

- Venez, suivez-moi !

L'éclaireur vous entraîne vers un chariot, d'où il extrait une capote comme celle qu'il porte, sombre comme la nuit, et doté d'une capuche (si vous êtes vraiment, vraiment très grand, il vous donne plutôt une énorme couverture tissée !). Il vous la tend, et l'ayant passé, vous appréciez sa chaleur réconfortante et la protection qu'elle vous apporte contre l'humidité.

Puis l'homme part en trottant avec de petites foulées, il se faufile parmi d'autres cargaisons et tonneaux accumulés là, et vous parvenez à l'orée du camp, dans une zone cachée par des buissons, où la palissade interrompue de poteaux plantés dans le sol se distend un peu, et en quelques secondes, vous avez quitté l'avant-poste, loin des zones éclairées par les flambeaux.

La nuit et la brume vous happent noyant le paysage alentour. Vous suivez un sentier étroit entre des buttes, entre des bâtisses anciennes et complètement délabrées. Un peu partout, des silhouettes s'affrontent derrière le rideau de brumes, les cris de douleur, les cliquetis des armes qui se frappent, les cris de guerre poussées par des gorges puissantes, trouent la nuit de mille vies.

Votre guide s'engouffre soudain dans le sol, par un couloir incliné qui descend sur une vingtaine de mètres dans l'obscurité :

- C'est tout droit, vous conseille-t-il, suivez le son de mes pas.

Aussitôt la crainte d'un piège ou d'un guet-apens vous interpelle, et vous tirez votre arme, prêt à tout. Cela ne vous sauvera pas : il suffirait d'une corde tendue sur votre chemin pour vous jeter au sol, et vous retrouver en danger de mort. Vous vous arrêtez pour allumer une torche, et découvrir des murs anciens, pas très haut de plafond, des éboulements de pierres et de sables qui bloquent certains passages.

- Tu ne sortiras jamais d'ici, étranger ! lance la voix de votre guide. Je reviendrai dans quelques jours ramasser ce qui reste.

Vous partez en courant en direction des mots qui sont montés jusqu'à vous, passez par plusieurs couloirs, deux embranchements et un cul de sac, avant de vous rendre compte que vous n'avez plus aucun indice du passage de votre « guide ». Même le sol, très sec, a avalé les traces d'humidité de l'extérieur.

Continuez votre exploration au **338**

Vous vous écartez de la main tendue du GOLEM GÉANT et bondissez pour bouler au sol, au milieu des troncs d'arbres les plus proches, au milieu des fourrés d'arbustes bas.

Une pogne aussi large que vous êtes haut vous frôle, faisant naître un frisson dans tout votre corps. Vous rampez au sol de toutes vos forces, alors que deux pieds se posent non loin de vous. Une main s'abat encore, faites un test de Vivacité, lancez un dé 20 et rajoutez votre caractéristique. Si vous obtenez 17 au plus, vous parvenez à esquiver au dernier moment la chope du GOLEM. Sinon vous subissez une blessure grave.

La bestiole colossale s'y met de ses deux mains pour farfouiller dans les fourrés, vous vous tirez en arrière encore, et encore une fois, de plus en plus affolé. Votre silhouette est

dissimulée parmi les arbres, mais l'immense colosse vous sert de près, ses mains vous frôlent à chaque instant, il va finir par vous en coller une deuxième, puis par vous trouver !

Vous dégainez votre arme en catastrophe, tentez de le frapper à la jointure entre deux doigts, c'est là que ça fait mal, et que la peau est la plus tendre.

Faites un test de Force, lancez un dé 20 et rajoutez votre caractéristique, si vous obtenez un 16 seulement, ou moins, rendez-vous au **342**

Si vous obtenez un 17 ou plus, lisez ci-dessous...

...

Votre coup porte exactement là où vous le vouliez, et la lame s'enfonce de plusieurs centimètres, obligeant le GOLEM GÉANT à retirer immédiatement sa main, il manque vous arracher votre arme, mais vous tenez bon !.

Agenouillé cette fois, vous repartez entre les arbres, cherchant du regard le coin le plus broussailleux et dense, entre lequel vous vous jetez au sol.

L'affreux monstre beugle à présent, et son cri fait trembler le brouillard et les feuillages alentours. Énervé, il tape au sol, dans des grands coups de pattes, se rapproche de vous inlassablement. Malgré la peur d'une réaction inattendue, vous restez immobile, étendu au sol pour dissimuler votre silhouette.

Une patte se pose à quasiment vous écraser, et vous retenez un cri !

Les mains énormes fouillent autour de vous, vous ratent de peu, puis le monstre s'éloigne peu à peu. Il continue à retourner les buissons pendant plusieurs minutes, se rapprochant, s'éloignant. Bientôt il a disparu dans la brume, seule parfois une grosse ombre noire le dévoile à vous.

Vous finissez par vous relever et partir en faisant le fantôme, continuez au **347**

## 336

Vous pouvez discuter avec les trois prisonniers, afin de connaître leur histoire :

+ CERVANTES, LE ROI DES PIRATES :

*« Ce soi-disant Sorcier cherchait à engranger toujours plus de pouvoir. Après s'être rendu maître, ici, des arènes de Kleydess, il défia les plus grands combattants à travers tous les continents. Je lui lançais mon défi aux abords du Cap Diamond, au cœur d'une tempête comme je n'en avais jamais vu.*

*Nous combattîmes jusqu'à l'aube, or la tempête avait accru tous mes pouvoirs. Je finis par le jeter à terre au terme du combat le plus difficile qu'il m'ait été donné de vivre.*

*Et il n'oublia jamais cette humiliation, car lorsqu'il eut acquis encore davantage de puissance, il me fit emporté par une tornade et enfermé ici dans une des trois cages de Cristal Bleu.*

...

*Si vous trouvez un moyen de me libérer, notez mon numéro le **159**».*

+ DRAKAR, LE COLOSSE AUX SIX BRAS :

*« J'ai combattu longtemps pour assurer la suprématie du Sorcier Suprême. Dans son orgueil, il eut alors besoin de prouver à tous ses ouailles que nul ne pouvait plus l'affronter*

*et le vaincre. Il se savait devenu invincible... que nulle force de la nature ne saurait jamais l'arrêter.*

*Je savais, moi, qu'il se trompait, mes six bras tapaient plus forts, mon cuir couleur nuit dissipait sa magie, les chaudrons de mon armure pouvait briser tous ses coups !*

*Je le défiais alors comme c'était son vœu secret : se retrouver face à moi et me rabaisser à sa botte. Je ne pliais pas, dissipais ses sorts, écrabouillais ses faibles tentatives.*

*Je manquais briser son corps en deux... mais un soupçon de respect m'en empêcha.*

*Notre maître continua alors à engranger toujours plus de force et d'objets magiques, gagnant en contrôle sur les réalités. Un jour que je veillais auprès de lui, alors qu'il était plongé dans une transe magique, la réalité se recomposa autour de moi, et je me retrouvais enfermé dans cette prison de Cristal, dont la magie résiste même à mes coups !*

*En fait, il n'avait jamais supporté que je l'ai vaincu !*

...

*Si vous trouvez un moyen de me libérer, notez mon numéro le **172** ».*

+ UNOEIL, LE GÉANT BORGE :

*« Peu de gens le savent, le Sorcier Suprême est mon frère jumeau.*

*À cause de notre apparence monstrueuse, nous fumes tous les deux abandonnés à notre naissance et nous vécûmes dans des villes des hommes, des elfes, des nabots et des gobelins, en traçant notre route à coups de poing et de sorts obscures.*

*Lui comme moi nous grandîmes en puissance, en force et en carrure surhumaine. Jamais mon frère ne réussit à me battre, je restais pour lui l'antagoniste idéal, et l'inferral rappel de ses années minables. Je dispose, par devers moi, d'un lien particulier avec lui, une de ces choses incompréhensibles et sans réalité tangible, mais qui font que jamais il ne sera plus puissant que je ne le suis.*

*Ce qu'il gagne, ce qu'il conquiert, ce qu'il repousse comme frontières, toujours j'en ai hérité plus que lui. Ni mon corps, ni mes yeux ne l'ont supporté, héritant au fil des années de cette carcasse abominable. Je fus maudit, il y a tant de temps déjà, à cause de notre lien sacré.*

*Il fut donc obligé de m'exiler dans une cage magique, ici, pour demeurer ou espérer demeurer, le plus puissant d'entre toutes les créatures et les forces de notre monde...*

*... mais il parait qu'il existe tant et tant de mondes.*

...

*Si vous trouvez un moyen de me libérer, notez mon numéro le **193** ».*

Chacun des trois prisonniers vous le jure, s'il devait être libéré, il prendrait sa revanche sur le Sorcier Suprême... histoire de lui rappeler le respect, une bonne fois pour toute !

Vous ne pourrez ouvrir qu'une cellule, choisissez bien le numéro que vous voulez conserver.

Un poing fermé de la taille d'une tête de troll se matérialise devant votre figure et vous démonte la tête. Votre nez explose, votre mâchoire claque ! Vous décollez de terre et volez

sur quatre mètres au moins, avant de retomber au sol, en cognant du crâne et du dos, la douleur explose en vous, mais bien moins que tout ce qui tourne autour de votre tête.

Vous peinez à respirer, vous vous sentez proche de tomber dans les pommes !

Et il vous faut un effort considérable pour serrer les poings, en espérant vous relever très vite pour décapiter l'autre gladiateur (notez une blessure légère).

- Ha, HA, HA, rie le dignitaire en se passant la main dans les cheveux. Effectivement, c'était juste un visiteur !

Les rangs des gladiateurs partent du même rire.

- Emmenez-moi ça dans les geôles !

Des mains puissants viennent vous soulever. Vous voyez à présent à travers un voile brouillé de sang. Il va vous falloir un peu de temps pour vous retaper.

Quelques instants plus tard, vous êtes emporté dans des souterrains. Le périple est long, le sifflement joyeux de votre porteur horripilant. Une porte métallique s'ouvre, et vous chutez de deux bons mètres de hauteur, au milieu de la paille fraîche.

C'est luxueux par ici.

Vous vous autorisez enfin à sombrer, au **348**

### 338

Un couloir sombre vous entraîne à peu près dans la direction du champ de bataille, et vous continuez par là. Les obstacles vous obligent parfois à vous faufiler entre deux pans écroulés. On ne voit jamais à travers les plafonds, les années les ont recouverts de terre et de racines !

Les embranchements finissent par déboucher sur des impasses, ou par partir de droite et de gauche, et vous essayez de conserver votre première orientation, malgré le fait que vous tourniez peu à peu dans tous les sens.

Vous longez bientôt un couloir, avec des piliers sur votre gauche, et un grand noir impénétrable. Peut-être qu'une salle se trouve en contrebas. Votre flambeau n'est pas suffisant pour éclairer très loin.

Pour aller explorer la salle en-dessous de vous, rendez-vous au **311**

Si vous préférez poursuivre tout droit – enfin plus ou moins tout droit, suivant ce qui se présente – choisissez plutôt d'aller vers le **315**

### 339

Vous partez en courant vers le GOLEM qui lance sa main en avant pour vous choper. Faites un test de Vivacité, lancez un dé 20 et rajoutez votre caractéristique. Si vous obtenez un 16 ou moins, le monstre vous percute et vous jette au sol. Frappez-le avec votre arme au **342**

Si vous obtenez un 17 ou plus, lisez ci-dessous...

...

Vous glissez sous la main du colosse et vous réfugiez entre ses pattes. La bestiole infernale recule alors pour trouver où vous vous êtes réfugié, vous copiez ses mouvements et reculez aussi, restant à vous dissimuler sous son corps énorme. Même en baissant la tête, le GOLEM GÉANT ne peut jamais vous apercevoir.

En tentant de garder l'équilibre alors que ses pattes énormes font trembler le sol et la boue autour de vous, vous restez dissimulé sous son corps prodigieux, alors qu'il avance, recule, tente de saisir ce qu'il peut y avoir en-dessous de lui.

Les mains énormes et colossales vous frôlent et vous bondissez en arrière, pour vous retrouver dans son dos. Le monstre recule et vous faites pareil... en espérant qu'aucun démon ennemi ne surgisse et ne révèle le pot aux roses au monstre ?!

La bête s'énerve et frappe violemment de ses pattes, matraquant le sol en-dessous de lui. Faites un nouveau test de Vivacité, lancez un dé 20 et rajoutez votre caractéristique. Si vous obtenez un 14 ou moins, le monstre vous percute et vous jette au sol. Vous subissez une blessure légère.

Sinon vous parvenez à esquiver les attaques et à vous rétablir pour continuer votre petit jeu... qui serait mortel pour vous si vous vous ratez.

La bête prodigieuse et effrayante finit par se calmer. Un peu ! Vous entendez sa respiration énorme et ses poumons se remplir d'air et souffler. Les mains tentent une dernière fois de tâter ce qui se cache sous lui, sans rien trouver. Vous vous êtes écarté au dernier moment.

Enfin calmé, le monstre s'éloigne sur la droite, vous le suivez sur quelques pas, puis apercevant un buisson tout proche, vous vous glissez à l'abri. L'immense masse sombre disparaît dans le brouillard, sans pour autant cesser d'être plus ou moins visible.

En faisant attention à tous vos mouvements, et sans vous autoriser à relâcher votre propre respiration, bloquée dans votre poitrine, vous vous éloignez.

Poursuivez au **347**

## 340

Le puissant Seigneur de l'Orage titube, blessé et rongé par les malédictions, il vous regarde :

- Merci de m'avoir délivré, murmure-t-il. Les enfants de l'Orage sauront... protégé nos terres là où j'ai failli...

Lentement, il s'agenouille puis tombe au sol au moment où ses dernières forces l'abandonnent. Un grand guerrier s'éteint, encore une fois vaincu par les malversations du Sorcier Maléfique !

Plusieurs Chevaliers et soldats se sont rapprochés, en se soutenant les uns les autres. Ils forment bientôt un demi-cercle autour de la dépouille, et entament des chants... bouleversants...

Quant à vous, vous levez les yeux vers l'Arène qui flotte dans l'espace à quelques centaines de mètres de là. Un chemin de dalles flottantes mène jusqu'à cette dernière étape de votre voyage. Et vous vous éloignez de la veillée funèbre, le cœur lourd, jusqu'à parvenir devant le chemin de dalles.

Prenez le temps de manger quelque chose et de vous reposer un instant, puis vous pouvez mettre le premier pied sur les dalles, posées sur le vide, et vous éloigner des terres de l'Orage.

...

Les dalles sont larges, solides... et tout en même temps, paraissent fluctuer légèrement de droite et de gauche. Vous montez d'un pas déterminé, alors que se rapprochent les Arènes.

C'est le côté ouest de l'immense Colisée brisé en deux (dont une partie semble s'écouler directement dans l'espace) qui se présente à vous, alors que vous montez peu à peu. Sur ce côté-là du bâtiment millénaire se trouve un très haut mur circulaire et, entre deux gigantesques statues de combattants en airain, une grande porte sculptée de poutres noircies et de métal depuis la base jusqu'au fronton, donne un aspect sauvage à l'ensemble.

Des visages énormes et furieux sont sculptés dans le marbre, comme autant de combattants en train de vous lancer des défis. D'ailleurs, des cris de fureur et de combat vous proviennent toujours depuis l'intérieur de l'Arène, remplacés bientôt par des cris plus proches... car une haie d'honneur de combattants vous accueille avant même d'être parvenu au parterre qui échoue devant les portes grandes ouvertes.

- Ouhhh Aahhh !!! Ouhhh Aahhh !!! Ouhhh Aahhh !!!

- Ouhhh Aahhh !!!

- Ouhhh Aahhh !!!

Des ventres puissants lancent leur cri de guerre, celui des gladiateurs qui par milliers sont venus mourir entre ces murs. Des tridents sont hissés, des lances, des glaives courbés, des boucliers énormes, des haches démesurées. Si vous aviez espéré une entrée par les petites portes, cela semble prendre un tout autre chemin !

Vous contemplez les visages des combattants, ils semblent issus de toutes les races du continents et du Royaume de Ghildahar... il n'y a bien peut-être que la marque rouge sang au centre de leur front qui les différencie de combattants... libres...

Un dignitaire en toge longue, lourds colliers d'or autour du cou, nombreuses bagues à tous les doigts s'avance alors vers vous, comme s'il venait d'apparaître là.

- Bienvenue aux Arènes, combattante (ant), mon maître, le Grand Sorcier Suprême Tout Puissant Entre Tous, se doutait que vous finiriez par vous présenter devant nous. Cela tombe bien, les jeux battent leur plein en ce moment même... Vous n'êtes même pas en retard !

De l'autre côté des murs, d'immenses cris de foule se répercutent entre les gradins. Des centaines de pieds frappent en cadence les sols, faisant trembler les fondations du Colisée.

Qu'allez-vous répondre au dignitaire asservi afin de lui rabattre son caquet ?

Si vous êtes son homme, prêt à relever tous les défis, allez au **343**

Si vous préférez le contredire, après tout vous n'êtes qu'un simple voyageur, venu assister aux jeux, choisissez le **346**

Vous pouvez aussi vous montrer sanguin et prendre en otage le dignitaire avec votre poignard, foncez sur lui au **350**

### 341

Le colosse s'avance... indifférent à votre arme. On pourrait presque croire qu'il n'en a jamais vu. L'assemblée des gladiateurs vous contemple, et le sale sourire du dignitaire n'est pas en reste. Vous n'êtes donc pas là pour faire des simagrées.

- Je me contente de me défendre, lancez-vous à haute voix. Je n'ai attaqué personne...

Mais le lutteur arrive sur vous, il fait craquer ses deux poings l'un après l'autre en les serrant dans sa poigne menaçante. Vous portez soudain un coup en avant, que le guerrier face à vous esquive avec facilité. Sa main a jailli et vous saisit le poignet. D'un coup, il vous arrache votre arme et la jette au loin.

Vous faites un saut d'un mètre en arrière pour éviter le crochet de son autre poing. Il va falloir vous battre à mains nues, et pas le temps d'utiliser d'arme de jet :

### GOREMOR

Adversaire	Vivacité	Résistance	Dégâts	Dégâts Bouclier	Armure ou Bouclier
<b>Le lutteur GOREMOR</b>	5	14	-2	//	//

**Un lutteur comme GOREMOR plie le métal, votre armure est inopérante face à lui**

Pour avoir trainé dans maintes tavernes, vous n'êtes pas manchot au combat à mains nues, essayez de vous montrer plus agile que votre adversaire pour le défaire :

- + Vos dégâts seront également de -2, votre Résistance est inchangée,
- + Si votre adversaire réussit son attaque, lancez un dé20 sur un 15 ou + vous l'esquivez,

Si vous jetez au sol ce redoutable adversaire, rendez-vous au **345**

Si c'est sa pogne d'acier qui vous foudroie sur place, il faudra aller au **337**

**342**

Votre coup ne semble même pas égratigner l'imposant GOLEM. Ce dernier vous regarde surpris, et vous le regardez en retour, complètement désarmé de vous retrouver face à une présence aussi redoutable.

Un instant de flottement se produit... avant que la main ne se referme sur vous, et vous compresse comme une banane. Puis le géant vous projette au loin, enfin débarrassé du moustique qui l'importunait. Vous volez à des dizaines de mètres de hauteur, émergez au-dessus du brouillard pour découvrir l'espace infini. Ah oui... vous êtes en train de crier, bien sûr !

Vous chutez dans le vide, en regrettant un paquet de choix de votre existence. Finir en hochet pour GOLEM, ce n'est pas vraiment ce que vous aviez espéré accomplir !

L'espace se voile tout autour de vous, les plis de l'espace-temps se distendent. Il vous semble contempler un grand Œil qui vous regarde.

Vous émergez au **322**

**343**

- Ha, Ha, HA... se met à rire le suppôt du Sorcier Suprême... j'aime ça ! Bravo, bien dit. Ces combats vont être passionnants ! Ouvrez les portes !!!

Une drôle de pensée vous traverse l'esprit : si jamais vous avez l'occasion de mettre la main sur l'un des sept dignitaires blanc, vous lui (leur) ferez passer l'envie d'organiser des combats d'arène !

La dizaine de guerriers, certains plus grands que vous (surtout si vous êtes petit, évidemment !), vous entourent en s'alignant pour rentrer dans l'arène. Les portes sont

déjà ouvertes, et effrayantes. L'énorme herse métallique, hérissée de pointes, se soulève alors lentement, laissant le temps d'apercevoir l'étendue de sable au-delà.

La liesse dans le colisée monte à son paroxysme.

La troupe autour de vous s'avance vers les portes, en vous emportant avec eux.

Entrez dans l'arène au **360**

**344**

Vous vous précipitez sur votre adversaire, il s'agit de CARADIM, LE JONGLEUR D'ÉPÉES, ce dernier se met en position pour vous recevoir et parer vos premiers coups. Ne vous laissez pas déborder par sa dextérité :

### CARADIM, LE JONGLEUR D'ÉPÉES

Adversaire	Vivacité	Résistance	Dégâts	Dégâts Bouclier	Armure ou Bouclier
Caradim le jongleur d'épées	5	12	-2	-2	//

Quand vous parvenez à toucher votre adversaire, Caradim va tenter de dévier votre coup, il annule l'attaque sur un 15+ sur un dé 20

Si vous remportez ce combat, notez-vous le numéro **183**, à additionner avec le chiffre d'un deuxième combat remporté, pour accéder au chapitre suivant.

Si ce n'est que le premier combat, revenez au **360** pour défier un autre guerrier !

**345**

Vous n'êtes pas à moitié satisfait quand GOREMOR l'orgueilleux, s'écroule le visage en sang dans le sable qui entoure le colisée.

- Ha, Ha, HA... se met à rire le suppôt du Sorcier Suprême... Il me semble bien que nous ayons trouvé un guerrier de valeur ! Ces combats vont être passionnants ! Ouvrez les portes !!!

Une drôle de pensée vous traverse l'esprit : si jamais vous avez l'occasion de mettre la main sur l'un des sept dignitaires blanc (ah bon, sept ???), vous lui (leur) ferez passer l'envie d'organiser des combats d'arène !

La dizaine de guerriers, certains plus grands que vous (surtout si vous êtes petit, évidemment !), vous entourent en s'alignant pour rentrer dans l'arène. Les portes sont déjà ouvertes, et effrayantes. L'énorme herse métallique, hérissée de pointes, se soulève alors lentement, laissant le temps d'apercevoir l'étendue de sable au-delà.

La liesse dans le colisée monte à son paroxysme.

La troupe autour de vous s'avance vers les portes, en vous emportant avec eux.

Entrez dans l'arène au **360**

**346**

- Un spectateur égaré ??! HA, HA, HA... c'est la meilleure que j'ai entendu depuis longtemps ! s'esclaffe le dignitaire blanc.

Une drôle de pensée vous traverse l'esprit : si jamais vous avez l'occasion de mettre la main sur l'un des sept dignitaires blanc, vous lui (leur) ferez passer l'envie d'organiser des combats d'arène !?

- GOREMOR, tâte un peu de ce que ce gaillard sait faire !

Un des gladiateurs sort des rangs et s'approche vers vous en faisant jouer ses bras et ses épaules musculeuses. Gabarit massif et haut, torse nu, crâne rasé si ce n'est une longue tresse à l'arrière de la tête - qui pend sur son épaule - GOREMOR semble être un lutteur redoutable.

Allez-vous jouer le rigolo jusqu'au bout, en sachant que personne ne vous croira vu l'arsenal que vous vous trimbaliez ? Allez au 333 mais bon, vous allez juste vous faire cogner pour rien !

Si vous dégainez votre arme pour menacer GOREMOR, en sachant que vous auriez pu vous épargner tout ça, préférez le 341

### 347

Peu après, vous émergez de la brume sur une zone large et vaste, en bordure de l'espace. Vous vous trouvez toujours sur le champ de bataille, en un lieu où le brouillard a fini par se dissiper. Sur cette grande esplanade décharnée, vous distinguez un homme grand, torse nu, agenouillé dans la fange, à une dizaine de mètres.

Un des Chevaliers de l'Orage se redresse lorsqu'il vous aperçoit et s'approche de vous, en claudiquant. Il ne semble pas menaçant, blessé à de nombreuses reprises, il maintient son épaule droite, qui menace de flancher. Vous vous approchez au pas, et descendez de votre monture :

- Messire, vous lance le Chevalier, notre Seigneur est tombé sous la domination de l'ennemi, il est impossible d'avancer ! Impossible de lui venir en aide !

Autour de l'homme agenouillé au loin, des éclairs tonnent et frappent le sol avec puissance.

- Que s'est-il passé ? demandez-vous. On avait annoncé qu'il avait vaincu le Sorcier Suprême ?

- C'était un piège ! répond-il. L'infâme sorcier avait besoin sûrement que le bruit court qu'il avait été vaincu, afin que certaines de ses cibles baissent leur garde ! Or peu de temps après la bataille une nouvelle invasion de démon déferlait sur nos terres, nous avons repris le combat, quasiment au lendemain du jour où nous avons fêté la victoire. Et cette fois notre Seigneur est tombé. Je crois... je crois que notre ennemi l'a plié à sa volonté !

- Je dois l'affronter alors ! Nous ne pouvons laisser les choses en l'état !

(Vous percevez d'autres voix autour de vous qui donnent leur accord : « *Aucun de nous ne saurait porté la main contre notre maître !* »)

Le chevalier vous regarde, et crache du sang. Il s'essuie la bouche, et détache finalement une relique à son poignée.

- Prenez cette orbe de protection, elle détournera les éclairs, vous dit-il. Notre seigneur a été frappé par une flèche d'or, qui contamine son être, si vous parvenez à l'arracher, peut-être que le fils de l'Orage nous reviendra !

Des éclairs tonnent et frappent dans la plaine autour de vous.

Vous contemplez l'espace au loin, et l'Arène à rejoindre.  
Il est temps de combattre, rendez-vous au **323**

**348**

Vous vous réveillez avec le visage qui hurle encore !

Vous cherchez de l'eau fraîche, que vous trouvez dans un récipient en terre cuite, genre de broc. Vous buvez avidement, avant de vous débarbouiller, sentant votre peau rugir de douleur sous le liquide devenu comme brûlant !

Vous avez été mené dans une prison sous le colisée, et face à vous se trouvent trois cellules larges, aux grandes portes bleutées, qui luisent de magie et de puissance. Vous distinguez sur les couches de ces cellules trois guerriers impressionnants, qui ont dû être les maîtres des arènes en leur temps, jusqu'à ce qu'ils soient emprisonnés là...

Ont-ils défié le Sorcier Suprême pour hériter d'un tel sort ?

Si vous voulez discuter avec eux, rendez-vous au **336**

Sinon continuez l'aventure avec une bonne sieste réparatrice, au **353**

**349**

Vous vous précipitez sur votre adversaire, il s'agit de GOSTOFF, LE RÉTIAIRE, ce dernier s'éloigne de deux pas lorsque vous vous rapprochez, pour tenter de lancer son filet et vous emprisonner :

#### GOSTOFF, LE RÉTIAIRE

Adversaire	Vivacité	Résistance	Dégâts	Dégâts Bouclier	Armure ou Bouclier
Gostoff le rétiaire	7	12	-2	-1	3

Lorsque votre adversaire réussit à porter une attaque, tentez de bloquer son filet, lancez un dé 20 et vous y parvenez sur un 12 ou +  
Si le filet est bloqué, votre adversaire perd -3 en Vivacité pour le reste du combat

Si vous remportez ce combat, notez-vous le numéro **183**, à additionner avec le chiffre d'un deuxième combat remporté, pour accéder au chapitre suivant.

Si ce n'est que le premier combat, revenez au **360** pour défier un autre guerrier !

**350**

- Vous pensez m'impressionner ? demandez-vous en vous approchant du dignitaire.

Puis vous bondissez en avant, en cueillant votre poignard dans son fourreau, et en le relevant droit vers la gorge de votre opposant. Sa silhouette s'efface de la réalité et votre main libre qui cherchait à le saisir, se referme sur le vide. Vous jurez, alors que les combattants des arènes éclatent de rire.

- Bien, commente le dignitaire en reparaissant non loin, ces combats vont être passionnants ! Ouvrez les portes !!!

La dizaine de guerriers, certains plus grands que vous (surtout si vous êtes petits, évidemment !), vous entourent en s'alignant pour entrer dans l'arène. Les portes sont déjà ouvertes, et effrayantes. L'énorme herse métallique, hérissée de pointes, se soulève lentement, laissant le temps d'apercevoir l'étendue de sable au-delà.

La liesse dans le colisée monte à son paroxysme.

La troupe autour de vous s'avance vers les portes, en vous emportant avec eux.

Entrez dans l'arène au 360

## 351

Curieusement, les gladiateurs se regroupent entre frères de mêmes sessions d'affrontement. Combien de fois déjà ont-ils lutté les uns contre les autres, vous l'ignorez ? Une chose est certaine, vous n'enviez pas leur sort.

Vous pouvez interroger les guerriers que vous souhaitez :

+ Galadius, l'invaincu

*« Il n'y a que deux destins, la guerre, brutale et injuste, ou la gloire dans les arènes. Mon choix est fait, je ne regrette aucunement ce choix !*

*Ma hache fendra la tête de tous ceux qui voudront me faire chuter de mon piédestal. Lorsque l'on vient en ces lieux, c'est avec le cœur prêt à mourir. Mais la vie s'enracine durablement, et elle nous contamine de son optimisme.*

*Je triompherai de tous les adversaires... et si un jour je cède, je crache d'ores et déjà à la gueule de celui qui me vaincra. Qu'il m'achève rapidement... c'est tout ce que je souhaite ».*

+ Octavius le borgne

*« Les dignitaires ? On ne sait exactement qui ils sont, ni d'où ils sont venus.*

*Diriger des arènes est autant un combat pour ceux qui veulent s'y maintenir, que pour ceux qui luttent sur le sable. Le sang a la même couleur quand il tombe au sol !*

*Ils sont sept dignitaires, interchangeables, immortels. On raconte qu'un seul parmi eux peut être vaincu, et qu'alors... peut-être, un autre pourra être vaincu, et ainsi de suite jusqu'au dernier.*

*Et s'ils étaient comme l'hydre, et qu'il fallait les trancher tous les sept en même temps. Peut-être lors d'une révolte un jour... Mais voyez comme ils nous nourrissent, qui voudrait vraiment quitter cet endroit ? »*

Gostoff le rétiaire

*« Il existe des zones cachées dans les souterrains du Colisée, des lieux de pouvoir, des chemins secrets, des aides et des chausse-trappes.*

*Peu à peu, certaines zones ont été abandonnées à elles-mêmes, et plus personne n'y met les pieds. Qui sait ce qu'on peut y trouver ? Des trésors ? Une aide inattendue ? Une créature infernale échappée à son maître, et qui attend sa proie ?*

*Ceux qui s'éloignent des chemins battus ne reviennent parfois jamais.*

*On peut vouloir essayer, ou pas... Je n'ai pas ce genre de prétention, croyez-moi ! »*

Caradim le jongleur d'épées

*« Je suis un père modèle, qui lutte au quotidien pour ses enfants et pour ramener dans son foyer le fruit de son dur labeur.*

*Pourtant, j'ai l'impression que cela fait bien trop longtemps que je n'ai pas revu ceux que j'aime. Ai-je vraiment réuni le pactole qui nous sortira de la misère ? Cela nous permettra-t-il de vivre dignement, pour les belles années à venir ? »*

Il regarde autour de lui, la salle, le banquet, les autres guerriers :

*« Mes filles me manquent, ma femme aussi... Où ai-je disparu pour ne plus pouvoir les retrouver ? Quand je sue sang et eau pour elles, c'est avec l'espoir de revoir leurs sourires et le soulagement dans leurs yeux. Leurs petits rires innocents sont un manque perpétuel, lorsque je dois monter au combat ! »*

Goremor le lutteur

*« Nous tous, à notre manière, nous portons cet édifice énorme sur nos épaules. Nous en sommes les pierres, l'argile et le ciment. C'est avec nos peurs, c'est avec notre courage, que ce lieu se perpétue à travers le temps et les âges.*

*Il y a-t-il un échappatoire à tout cela ? Chacun d'entre nous se l'est demandé.*

*Je crois que personne... à ma connaissance... n'est parvenu à toucher un seul des dignitaires. Si l'un s'efface sous un coup porté en traite, un autre se trouve non loin pour prendre son relai. La crainte les entoure, et ceux qui font face aux sept à la fois, sont damnés à jamais.*

*Je ne manque pas de courage, comprenez-le bien... mais leur secret n'a jamais encore été percé, et cela les rend immortels. Tels qu'ils se proclament eux-mêmes.*

*Si l'occasion se présente ? Qui sait...*

*On est lutteur, ou on ne l'est pas ! Qui peut dire qu'elle sera notre réaction si le vent tourne. Trop de temps a passé depuis que nous sommes enfermés ici, mais cela ne veut pas dire pour autant que le feu est mort dans toutes ces poitrines.*

*Parfois il suffit d'une étincelle, ou d'un coup de vent qui met le feu aux poudres ! »*

Il commence à se faire tard. Si vous souhaitez juste attendre la fin du dîner, en vous disant que les choses viendront en leur temps, allez au [362](#)

Sinon vous avez encore un peu de temps pour approcher les serviteurs, qui s'activent autour d'une zone où l'on a cuisiné et cuit dans de grands âtres les animaux entiers, dans un coin de la salle, préférez le [354](#)

Vous avez aperçu l'un des sept dignitaires, qui supervise depuis une estrade la fin du dîner, il est entouré semble-t-il de nobliaux, peut-être des spectateurs influents ou de riches mécènes, si vous souhaitez lui parler, allez au [358](#)

## 352

Vous vous précipitez sur votre adversaire, il s'agit d'OCTAVIUS, LE BORGNE, ce dernier vous toise de son œil unique. Il a déjà battu tellement d'adversaires qui pensaient profiter de sa faiblesse, qu'il est certain de vaincre :

OCTAVIUS, LE BORGNE

Adversaire	Vivacité	Résistance	Dégâts	Dégâts Bouclier	Armure ou Bouclier
<b>Octavius le borgne</b>	<b>4</b>	<b>16</b>	<b>-2</b>	<b>-2</b>	<b>6</b>

**Lorsque vous réussissez votre attaque, lancez un dé 20, sur un 14  
ou + vous trompez la vigilance d'Octavius :  
Doublez les dégâts provoqués par votre arme**

Si vous remportez ce combat, notez-vous le numéro **183**, à additionner avec le chiffre d'un deuxième combat remporté, pour accéder au chapitre suivant.

Si ce n'est que le premier combat, revenez au **360** pour défier un autre guerrier !

### 353

La porte de votre geôle est ouverte quand vous vous réveillez.

Lorsque vous en sortez – prudemment - vous constatez que le dignitaire blanc vous attend là, à côté d'une table sur laquelle sont posées vos armes et vos affaires. Il vous invite à en reprendre possession !

Vous vous équipez rapidement, puis vous quittez la zone des prisons, à la suite de l'homme en toge. Les prisonniers n'ont pas dit un mot de leur côté, sachant peut-être leur sort scellé depuis longtemps ?

- Nous sommes comme une hydre à sept têtes, vous explique le dignitaire. Dès qu'une tête tombe, une autre repousse aussitôt. Un savoir bien utile qui fait de nous des serviteurs particulièrement efficaces au milieu de tous ces combattants et combattants ! Sans cela, notre tête aurait roulé à terre un grand nombre de fois. Mais non, nous veillons sur Kleydess depuis plus longtemps que quiconque en a le souvenir !

« Et nous n'avons qu'un maître mot, le spectacle, le sang et la fureur ! Oui, nous savons, ça fait beaucoup de maître mot, alors disons que notre maître mot est plutôt le : PARI ».

Plus vous avancez par ces couloirs hauts, larges et sombres, plus le tumulte extérieur enfle.

Vous vous arrêtez sur une grande planche de bois renforcée, d'où pendent de nombreuses chaînes épaisses.

- Nous manquons de courageux en ce moment, aussi vous tombez tout à fait bien !

Le plafond se scinde en deux au-dessus de votre tête, et du sable glisse par l'entrefaite, dont les grains se dispersent dans le halo de lumière qui tombe dans l'obscurité. Et des cris par centaines, peut-être par milliers, descendent jusqu'à vous !

La planche s'élève soudain, alors que les chaînes sont enroulées depuis les hauteurs.

Le dignitaire vous regarde en souriant dans ce qui est presque un rire.

Si vous êtes équipé d'une arme à projectile, et que vous souhaitez lui tirer dessus, allez au **361**

Si vous préférez sauter depuis la plaque qui monte rapidement (tout en dégainant votre arme), allez au **364**

Vous arrivez sinon à portée d'une corniche qui passe en hauteur à trois mètres de vous, essayez d'y bondir au **368**

Sinon dans quelques instants vous allez déboucher dans l'arène, au **357**

Vous approchez de l'énorme coin cuisine, d'où la chaleur importante des grandes cheminées, des marmites et des rôtis vous parvient, fouettant votre peau et vos narines. Tout un petit peuple s'affaire ici, sous la supervision d'un régisseur.

C'est lui que vous interrogez en premier, car il se retourne et s'avance pour s'enquérir de vos désirs :

- Messire souhaite-t-il encore quelque chose ? Nos plats sont encore copieusement chargés pour les combattants affamés.

Vous lui désignez de la tête la table des nobles et des riches convives des dignitaires blancs :

- Savez-vous si ça a bien mangé là-bas ?

- Ces messieurs et ces dames ont fort bon appétit. Les jeux donnent grande faim. Il n'y a pas un soir où ce que nous préparons repart à moitié vide.

- Et ceux qui sont de blanc ? demandez-vous encore.

L'homme pâlit, hésite et cherche ses mots :

- On ne parle pas de ces gens-là, sous peine d'être jeté aux animaux dans la fosse !?

Désirez-vous encore un plat ?

Devant son air effrayé, vous n'insistez pas.

Pendant la discussion, vous avez détaillé certains des garçons et filles de cuisine, les marmitons, le maître queux, les volaillères et les pâtisseries. Ces gens semblent très simples, concentrés sur la tâche, à rire, à quasiment ne pas se soucier de ce qui se passe ailleurs. Si vous voulez tenter d'interroger encore quelqu'un d'autre, mais ça semble un peu en pure perte, essayez le [379](#)

Sinon vous remerciez votre interlocuteur, et retournez dans la salle.

Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez aller discuter avec les gladiateurs contre lesquels vous avez combattu aujourd'hui (dans cette réalité ou une autre ?! Vous savez que vous les avez combattus, mais était-ce hier, ou il y a quelques jours déjà ?), rendez-vous au [351](#)

Sinon, vous avez aperçu l'un des sept dignitaires, qui supervise depuis une estrade le déroulement du diner, il est entouré semble-t-il de nobliaux, peut-être des spectateurs influents ou de riches mécènes, vous pouvez lui parler au [358](#)

Si vous attendez simplement la fin du diner, en vous disant que les choses viendront en leur temps, allez au [362](#)

- Dites toujours, répondez-vous, je suis libre de refuser après tout ?!

- Non... je vais vous faire une proposition que vous serez forcé d'accepter, car c'est la seule qui vous permettra de demeurer en vie !

- Vous ne me faites pas peur. Vous êtes à ma merci en cet instant.

Le dignitaire sourit, puis montre ses acolytes dans les hauteurs :

- Nous sommes immortels... personne ne nous a vaincu alors que nombre de fous qui cherchaient à s'évader de ses lieux l'ont tenté. Mais je vous en prie... tentez donc une folie ! Et nous serons fixés.

Vous éprouvez un violent désir de céder à cette proposition fort alléchante, pourtant ce n'était pas l'objet de cet entretien. Son objet était de trouver une faiblesse dans l'armure des sept dignitaires !

- J'attends toujours votre proposition...

Le dignitaire vous fixe dans les yeux, jugeant de votre motivation et de votre force mentale. Il incline la tête légèrement pour donner son assentiment :

- Nos jeux se déroulent sur sept jours, dit-il... Et quatre se sont déjà écoulés, il en reste donc trois. Si vous triomphez des trois jours qui restent en atteignant la place la plus haute du championnat, je vous accompagnerai aux portes des arènes, et vous pourrez reprendre votre chemin.

Une fulgurance vous traverse l'esprit : « *Sept jours* »...

Voulez-vous poser une question insidieuse à ce sujet, allez au [367](#)

Sinon, vous vous rendez compte de toute façon que le dignitaire n'a aucune idée de quelle est votre quête... donc autant jouer celui qui relève le défi :

- Je n'ai pas l'intention de me faire tuer, répondez-vous. Donc je serai là jusqu'au dernier combat.

- Nous avons hâte de voir ça alors ! Je dois avouer que je prends un risque à parier que vous resterez trois jours... C'est plutôt inhabituel pour moi... Je suis le plus curieux de mes confrères, peut-être !

Et il part dans un grand rire, alors que vous vous éloignez.

Vous attendez la fin du diner, dans un coin de la grande salle, à vous demander ce qui va advenir à présent, rendez-vous au [362](#)

### 356

Vous avancez d'un pas tranquille vers votre adversaire géant. En voyant cela, aucun autre combattant n'ose s'approcher de vous. Les yeux de GALADIUS L'INVAINCU vous toisent et un sourire amusé tord son faciès austère. Le colosse s'avance à son tour en relevant sa hache, il a bien l'intention d'abattre le duel d'un ou deux coups bien nets.

Pour qui se prend-il ?

GALADIUS L'INVAINCU				
Adversaire	Vivacité	Résistance	Dégâts	Dégâts Bouclier / Armure ou Bouclier
Galadius l'invaincu	6	20	-4	-3 / 5

**Le maniement de la hache est mortel mais prévisible !**  
**Si votre adversaire vous touche, tentez d'éviter l'attaque en refaisant un test de Vivacité contre lui, comparé votre jet et le sien**  
**Si vous remportez le test de Vivacité, vous annulez et évitez son attaque**

Si vous remportez ce combat épique, cela suffit pour vous consacrer comme le héros de cet affrontement entre tous les gladiateurs – tout au moins pour aujourd'hui.

Rendez-vous alors au [366](#)

L'arène est proprement gigantesque, malgré le fait qu'une grande partie en soit imputée ! Il s'agit d'un immense colisée rond, avec des gradins situés à quatre mètres de hauteur, au-dessus de grands murs, dans lesquels plusieurs imposantes portes ou grilles épaisses sont incrustées, à intervalle régulier. Les gradins montent sur des dizaines de rangées superposées et une foule innombrable s'est levée et clame de toute la force de leurs poumons !

Une tribune centrale, séparée du reste, en plein milieu, est tendue de grands rideaux rouge, formant un dais, qui couvre de grands sièges d'apparat, devant lesquels vous contemplez plusieurs silhouettes blanches, que l'on devine être d'autres dignitaires, comme celui qui vous a accueilli.

Le sol est un immense parterre de sable, constellé de milliers d'armes brisées, de boucliers tordus et déchaussés, de poutres pour attacher des esclaves et autres prisonniers, de carcasses d'animaux fantastiques, de crânes en quantité... on dirait un champ de bataille après des dizaines de guerre !

Une partie de l'arène semble avoir disparu dans l'espace, toute la partie arrière en fait, bée en grand dans le vide, et la voûte étoilée semble porter un regard lourd sur les lieux.

Enfin dans un coin de l'arène, loin sur votre droite, une forme énorme et prodigieuse est recouverte d'ombres noires, vous croyez distinguer une créature à écailles, gigantesque et ailée, qui pourrait être à la fois présente ici-même et en même temps absente, exilée dans une autre réalité.

Le chœur des voix, le martellement des pieds et les battements des mains, les sons puissants soufflés dans les cors en airain, ainsi que les battements de tambours de guerre, d'un bout à l'autre des gradins, font régner une ambiance de puissance martiale, de danger et de défi suprême en ces lieux !?

L'ensemble des dignitaires lève alors les mains au-dessus d'eux... et un incroyable silence tombe en quelques secondes sur toute l'assemblée :

- QUE LES BÊTES SOIENT LACHÉES...

Un tonnerre de fureur se répercute autour de vous, enflammant votre âme et votre cœur...

Puis deux grilles sont remontées dans les murs du Colisée, d'où surgissent des bêtes fantastiques et effrayantes. Certaines se dirigent les unes contre les autres pour s'affronter dans de grands cris de menace, alors que d'autres se dirigent vers vous.

Vous devinez qu'elles ont dû être affamées et peut-être même aiguillonnées pour exacerber leur férocité. Vous allez devoir en affronter plusieurs, tour à tour, avant de les calmer :

Vous bénéficiez d'un peu de distance pour utiliser votre arme de jet (si vous avez une), sur les deux premiers adversaires :

### BÊTES FANTASTIQUES ET SAUVAGES

<b>Adversaires</b>	<b>Vivacité</b>	<b>Résistance</b>	<b>Dégâts</b>	<b>Dégâts Bouclier</b>	<b>Armure ou Bouclier</b>
--------------------	-----------------	-------------------	---------------	----------------------------	-------------------------------

<b>Harpie déchainée</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	<b>-2</b>	<b>-1</b>	<b>//</b>
Puis					
<b>Lézard carnassier</b>	<b>5</b>	<b>10</b>	<b>-2</b>	<b>0</b>	<b>4</b>
Puis					
<b>Hydre à trois têtes</b>	<b>3</b>	<b>12</b>	<b>-2</b>	<b>-1</b>	<b>6</b>

**Quand l'hydre réussit un jet pour toucher, elle lance un dé 20, sur un 15 ou + elle porte une deuxième attaque**

Si vous parvenez à vaincre ces trois bêtes furieuses, vous vous éloignez prudemment pour laisser les autres se repaître des dépouilles, la foule scande votre nom.

Vous remportez cette première session d'affrontements !

D'autres combats de gladiateurs sont annoncés, et vous en restez à bonne distance.

Rendez-vous au **366**

### 358

Le dignitaire blanc se lève sur l'estrade dont vous vous rapprochez, et il se tourne vers vous, comme s'il savait que vous venez pour lui.

Vous percevez à cet instant une autre forme blanche, sur une galerie en hauteur qui surplombe la salle, devant une balustrade, deux autres dignitaires contemplant l'assemblée festive des ripailleurs.

- Vous vous êtes vaillamment battu, vous félicite le grand homme fin !

Son visage est sans âge peut-être dans la quarantaine, sans traits de vieillesse marqués, des cheveux bruns et coupés courts, une peau glabre et rasée de frais. Les yeux par contre sont impressionnants, ils dénotent d'un calme et d'une assurance à toute épreuve.

En réponse à son compliment, vous vous inclinez légèrement.

- Le diner vous a-t-il plu ? demande-t-il encore. Nos soignons nos hôtes, autant les plus riches que ceux qui font le spectacle. Nul n'est moins gâté qu'un autre. C'est notre façon à nous de préserver l'égalité entre tous les hommes.

- Je vois... dites-vous, peut-être certains apprécient de se retrouver à égalité des puissants, mais ce n'est pas mon cas. Ce n'est pas non plus l'objet qui me fait vous approcher !

- J'imagine bien, comme beaucoup ici avant vous, vous venez négocier...

Vous laissez poindre un sourire narquois, avant de répliquer :

- Il ne m'a pas semblé que quoi que ce soit ici était négociable !

- Certes... À la base, un certain Sorcier Suprême nous a mis en garde contre un intrus qui chercherait à s'immiscer dans ses affaires, et il nous a déjà payé le prix pour votre tête... Mais nous sommes des joueurs en ces lieux !

Il désigne les autres dignitaires qui vous contemplant en hauteur :

- Nous sommes sept, et nous parions souvent entre nous... sur tout et rien. C'est une PASSION dévorante, n'ayons pas peur des mots ! Donc nous sommes tout prêt à envisager un pari... sur votre vie !

Si vous souhaitez accepter le pari, sans savoir de quoi il s'agit (mais vous présumez que ce sera forcément une entourloupe, genre vendre son âme au diable), allez au **355**

Ou alors, tenez-vous à garder les rênes de votre destin, et vous pouvez proposer vous-même un arrangement qui les prendrait au piège, préférez le **363**

Sinon il ne vous reste qu'à décliner. Attendez juste la fin du diner, en vous disant que les choses viendront en leur temps, allez au **362**

### 359

Il n'y a pas de serrure à la cellule de CERVANTES.

Vous approchez néanmoins la clef bleue, brillante et transparente, des montants magiques qui enferment le redoutable guerrier qu'est le ROI DES PIRATES.

L'action de la clef semble fonctionner, elle se fond dans les montants envoutés pour empêcher ce combattant de s'enfuir un jour. L'ensemble des parois, des grilles, des barrières s'écartent alors, basculent et tombent autour de vous.

L'impressionnant combattant se lève de sa couche et s'approche.

Malgré l'enfermement, il n'a jamais perdu de sa superbe et de son aura de combattant redoutable, et craint de tous.

- MERCI, vous dit-il. Invoquez-moi lorsque l'heure sera venue. Effacez mon numéro secret **459** et remplacez-le par celui-ci le **99**. Et nous nous verrons pour le combat final.

Le guerrier disparaît sous vos yeux ébahis.

Pensez à bien noter le nouveau numéro qu'il vous a indiqué, en remplacement du précédent. Puis retournez au chapitre **390**

### 360

L'arène est proprement gigantesque, malgré le fait qu'une grande partie en soit imputée !

Il s'agit d'un immense colisée de forme arrondie, avec des gradins situés à quatre mètres de hauteur, au-dessus de grand murs, dans lesquels plusieurs imposantes portes ou grilles épaisses sont incrustés, à intervalle régulier. Les gradins montent sur des dizaines de rangées superposées et une foule innombrable s'est levée et clame de toute la force de leurs poumons !

Une tribune centrale, séparée du reste, en plein milieu, est tendue de grands rideaux rouge - formant un dais - qui couvre de grands sièges d'apparat, devant lesquels vous contemplez plusieurs silhouettes blanches, que l'on devine être d'autres dignitaires, comme celui qui vous a accueilli.

Le sol est un immense parterre de sable, constellé de milliers d'armes brisées, de boucliers tordus et déchaussés, de poutres pour attacher des esclaves et autres prisonniers, des carcasses d'animaux fantastiques, des crânes en quantité... on dirait un champ de bataille après des dizaines de guerre !

Une partie de l'arène semble avoir disparu dans l'espace, toute la partie arrière en fait, bée en grand dans le vide, et la voûte étoilée semble porter un regard lourd sur les lieux.

Enfin dans un coin de l'arène, loin sur votre droite, une forme énorme et prodigieuse est recouverte d'ombres noires, vous croyez distinguer une créature à écailles, gigantesque et ailée, qui pourrait être à la fois présente ici-même et en même temps absente, exilée dans une autre réalité.

Le chœur des voix, le martellement des pieds et les battements des mains, les sons puissants soufflés dans les cors en airain, ainsi que les battements des tambours de guerre, d'un bout à l'autre des gradins, font régner une ambiance de puissance martiale, de danger et de défi suprême en ces lieux !?

L'ensemble des dignitaires lève alors les mains au-dessus d'eux... et un incroyable silence tombe en quelques secondes sur toute l'assemblée :

- QUE LES PREMIERS COMBATS COMMENCENT...

Un tonnerre de fureur se répercute autour de vous, enflammant votre âme et votre cœur...

Vous avez suivi des yeux les différents gladiateurs, qui se sont éloignés les uns des autres et répartis à distance plus ou moins égale dans une grande partie de l'arène. Tous viennent de dégainer leurs armes, et vous les copiez aussitôt.

Mais le plus important est d'être concentré et malin, analysez d'un coup d'œil vos ennemies, et chargez, avant que ce soit eux qui ne le fassent, d'autant que vous risquez d'être pris pour cible par une grande majorité des combattants :

**Conservez le numéro de ce chapitre pour y revenir après le premier combat : 360**

Vous aurez la distance pour décocher quelques projectiles (si vous en êtes équipé).

+ Sur votre droite, se trouve un guerrier plutôt svelte et agile, équipé de deux épées courtes, vous pouvez le charger au **344**

+ Devant vous, un Rétiaire, est équipé d'un filet lesté et d'un trident, choisissez-le au **349**

+ Sinon, vous pouvez engager un grand guerrier borgne, doté d'un sabre et d'un bouclier rond, en essayant de profiter de son angle mort, allez au **352**

+ Enfin, prenez votre courage à deux mains, et avancez-vous pour affronter le plus gros guerrier de l'assemblée, un géant redoutable qui brandit une hache à deux mains. Rien de mieux pour clamer votre suprématie au combat, dès le début. Pour cela, il faudra aller vers le **356**

## 361

Vous dégainez votre arme à projectile et visez le dignitaire blanc, dont la grande toge est comme une énorme cible immanquable... or l'obscurité environnante et le contrepoint de la lumière extérieure qui tombe dans le puits vous voile tout à coup votre vision, le halo de lumière faisant disparaître votre cible derrière un rideau de contre-jour.

Vous tirez malgré tout... sans être certain d'avoir touché quoi que ce soit.

Et en quelques instant, vous débouchez dans l'arène, rendez-vous au **357**

## 362

Un régisseur claudiquant vient vous chercher et vous emmène dans un des couloirs qui part de la salle du festin. Vous n'avez qu'un coude à franchir, pour vous retrouver dans un long couloir, où des esclaves, hommes et femmes enchaînés, patientent dans le couloir, appuyés contre l'un des murs. Il y a là plusieurs portes en bois de bonnes factures.

- Ce sont les loges des vainqueurs de la journée, vous indique votre guide. Choisissez vos esclaves pour la nuit !

Le régisseur a sorti des clefs pour libérer les esclaves que vous aurez choisi. Notez-le ci-dessous, de zéro à 4 esclaves, plutôt des hommes, des femmes ou un mélange à votre goût.

Combien d'esclaves vous accompagnent dans votre chambre : .....

Qui sont-ils ? .....

Vous pénétrez dans une chambre constituée de deux pièces, avec un grand lit en bois, des oreillers. Le meublier aux murs fait penser à des chambres de nobles, miroir, tables basses, commodes, fruits, flacons de vin. Et dans la pièce suivante, un bac d'eau chaude et un autre d'eau froide, des grandes serviettes, des vêtements propres.

Un luxe comme vous n'en avez jamais connu !

Dans un premier temps, vous cherchez un moyen de vous échapper, sans rien trouver. Il n'y a rien derrière le lit, ni en-dessous. Les meubles ne cachent aucune entrée. Aussi vous verrouillez la porte de l'intérieur.

Si vous souhaitez profiter des lieux et de votre nuit, rendez-vous au **369**

Si vous tendez un piège à un éventuel assaillant nocturne, partez vers le **377**

### 363

- Voilà le pari que je vous propose... Je vais affronter votre plus grand champion ! Si je remporte le duel, je demeurerai libre de mes mouvements et de mon destin au cœur de vos arènes ! Ma liberté me sera rendue...

Le dignitaire vous regarde, pèse les choix et les possibilités. Bien sûr il y aura une esquivé quelque part... mais l'essentiel n'est pas là : il faut leur tenir tête, les faire douter, les provoquer pour qu'ils fassent un erreur... et qu'ils finissent par le payer très cher.

- Vous avez ma parole, acquiesce le dignitaire. J'aime cette idée et ce pari, je le relève !

- Ce n'est pas votre seule parole que je veux, mais celle de l'ensemble de vos frères !

- Nous... ne sommes qu'un, répond-il. Ce que l'un dit, les autres l'approuvent et le partagent.

- Seulement ce que vous dites ?

- Oui, pourquoi ?

Son étonnement momentané se transforme en rire, comme si ce que vous présumiez était d'une profonde absurdité.

- Nous nous verrons demain dans l'arène, finit-il par conclure. Profitez bien des plaisirs de cette nuit.

L'homme en blanc se détourne et s'éloigne de deux pas, reprenant ses discussions avec les nobles qui attablés là, et qui tentent d'acheter ses faveurs.

On approche de la fin du diner, poursuivez au **362**

### 364

Vous bondissez depuis déjà trois mètres de haut, faisant reculer le dignitaire de quelques mètres. Faites un test de Vivacité pour voir comment vous vous réceptionnez, lancez un dé 20 et rajoutez votre caractéristique, si vous obtenez 12 ou moins, vous subissez une blessure légère (notez-le sur votre Fiche). Sinon, vous atterrissez avec panache et ce qu'il faut de mouvement en avant pour charger votre adversaire... quand soudain six autres dignitaires blanc émergent tout autour de vous.

Vous tentez de les frapper, l'un puis l'autre, en essayant d'analyser ce qui peut les différencier, ce qui pourrait vous éclairer sur la façon de les battre. Chaque coup qui devrait en cueillir un de façon nette et sans bavure, ne traverse qu'une illusion, alors qu'un autre vous frappe dans le dos, de son bâton de dignitaire insupportable. Vous tentez

même à un moment un énorme coup latéral qui en traverse trois en moins d'une milliseconde (enfin c'est ce que vous espérez !), mais sans succès ! Et un coup à nouveau vous cueille à l'arrière du crâne, vous laissant groggy un instant.

En assénant votre attaque suivante, vous tapez devant, et prévoyez aussitôt d'enchaîner une frappe vers l'arrière... sans plus de succès, c'est un coup toujours dans votre angle mort qui manque vous assommer cette fois. Puis plusieurs coups pleuvent et vous tentez de frapper à l'instinct, de là où on vient de vous toucher... toujours sans rien saisir !

Vous vous écroulez au sol, à genoux. Peut-être que se mettre en position victimaire pourrait entraîner une erreur chez votre adversaire.

Mais les coups ont arrêté de pleuvoir :

- Nous allons vous mater... croyez-moi, vous prédit le dignitaire.

Il est à nouveau seul au milieu du couloir sombre. Et la trappe redescend depuis les hauteurs.

Vous finissez par monter dessus et être emporté vers l'arène, toujours dans un état second.

Enregistrez une blessure lourde sur votre Fiche de Personnage.

Vous débouchez dans l'arène au **357**

### 365

Vous vous baissez, légèrement agenouillé pour regarder en face le petit Fredrik, qui hésite entre fascination et frayeur, attitude bien normale vis-à-vis des « guerriers ».

- Tout ce que tu peux savoir peut-être très utile, lui dites-vous.

Le garçon esquisse un sourire entendu, en hochant la tête :

- J'ai entendu une anecdote, racontée par un barbier qui a pu un jour approcher les dignitaires... On raconte que depuis, il a disparu. Personne ne l'a revu !

- N'ai pas peur, lui dites-vous, je suis là pour te protéger.

Fredrik sert les poings et creuse dans sa mémoire :

- On dit qu'il est possible de toucher l'un des dignitaires, celui qui se faisait raser. Il s'agit, dit-on, de celui qui porte un collier... avec une lune qui pleure !

Vous le remerciez et notez cet indice, il est associé à un nombre qu'il faudra compléter, le **250**. Vous regardez le jeune garçon revenir vers les cuisines. Quant à vous, vous revenez discrètement dans la salle, pour attendre la suite des festivités de la soirée.

Ce sera au **362**

### 366

La fin des combats sonne... pour votre plus grand soulagement.

Et les gladiateurs se dirigent tous ensemble vers l'une des portes de sortie de l'arène. En passant sous les grilles renforcées, vous basculez dans des couloirs sombres, et des salles de préparation.

Les combattants blessés, dont aucun n'a été tué (les coups fatales ont été simulés), sont soignés par des guérisseurs, que l'on reconnaît à la croix rouge sur leur torse et dans leur dos. Les guerriers se félicitent et commentent leurs coups d'éclats.

Il y a eu des combats de bêtes également, qui sont évacuées de leur côté. Vous vous demandez si elles aussi seront soignées et remises sur pattes pour les prochains combats ?

De nouveaux combattants sont appelés au centre de l'arène et vous suivez de loin ces nouveaux affrontements, intenses et sans merci ! Tout au moins en apparence.

Quelques heures plus tard, vous êtes tous attablés devant un festin, dans une salle énorme des souterrains sous le Colisée, où deux douzaines de grandes tables accueillent près d'une centaine de guerriers. Ou plus !

Vous vous jetez sur le repas, qui vous permet de récupérer l'équivalent de deux Rations de Nourriture. Et pendant que vous vous restaurez, votre esprit tourne à cent à l'heure : l'endroit semble être une journée sans fin de jeux et de combats ! Vous pourriez rester là des années sans ne jamais progresser, ni aboutir à rien. D'instinct, il vous semble que votre cible ce sont les sept dignitaires blanc. Ces derniers mènent d'une main de maître l'ensemble de la vie des arènes.

Il vous faut vous renseigner sur eux pour trouver un moyen de les défaire !

Si vous souhaitez aller discuter avec les gladiateurs contre lesquels vous avez combattu aujourd'hui (dans cette réalité ou une autre ?! Vous savez que vous les avez combattus, mais était-ce hier, ou il y a quelques jours déjà ?), rendez-vous au **351**

Si vous préférez vous rapprocher des serviteurs, qui s'activent autour d'une zone où l'on cuisine et cuit dans de grands âtres les animaux entiers, dans un coin de la salle, préférez le **354**

Vous avez aperçu l'un des sept dignitaires, qui supervise depuis une estrade le déroulement du diner, il est entouré semble-t-il de nobliaux, peut-être des spectateurs influents ou de riches mécènes, si vous voulez lui parler, levez-vous vers le **358**

Si vous attendez juste la fin du diner, en vous disant que les choses viendront en leur temps, patientez au **362**

### 367

- Vous représentez chacun un jour de la semaine, si je comprends bien ? demandez-vous au dignitaire blanc. Quel est... celui qui clôture la semaine ? Celui qui remet le trophée, le dernier jour ?

Le visage de votre hôte ne peut s'empêcher de se voiler d'une grimace, un très court instant, avant de retrouver son sourire narquois :

- Vous périrez demain, je peux vous le garantir... Prêtez même attention à ce que personne ne se faufile dans votre dortoir cette nuit !

Le dignitaire se détourne, pour reprendre sa conversation avec ses hôtes.

Vous venez de comprendre que vous avez soulevé un morceau du voile. Peut-être une partie du mystère de l'immortalité des dignitaires. Il va vous falloir creuser cette voie !

On approche de la fin du diner, allez au **362**

### 368

Vous effectuez un, deux pas de course et vous élanchez dans le vide, à destination d'une galerie en hauteur. Faites un test de Force, lancez un dé 20 et rajoutez votre caractéristique. Si vous obtenez un 13 ou moins, vous ne parvenez à vous raccrocher qu'en vous blessant au poignet, notez une Blessure Légère.

Si vous obtenez un 14 ou plus, vous saisissez avec force les barreaux d'une rambarde et vous hissez par-dessus.

Des insultes et des menaces montent d'un coup vers vous, et vous vous échappez par des galeries en hauteurs, qui passent à travers des parois de soutènement de la gigantesque arène au-dessus de vous (d'où vous parviennent des cris et la fureur des combats).

Il fait sombre par les lieux à travers lesquels vous fuyez. La seule lumière provient de loin en loin des torches, installées à intervalle régulier le long des parois, en contrebas.

Vous baissez bientôt l'intensité de votre course, pour passer à des déplacements plus silencieux, dissimulés, en détaillant les salles et les couloirs que vous surplombez. La zone par laquelle vous vous êtes échappé est disposée comme en un demi-cercle extérieur, autour d'une zone moins inaccessible au cœur des souterrains. Vous trouvez régulièrement des escaliers pour descendre, et vous finissez par le faire, avant de vous dissimuler dans un recoin isolé, derrière des caisses d'approvisionnement.

Vos éventuels poursuivants ont dû vous perdre. Nul bruit ne vous parvient, si ce n'est parfois les hurlements lointains de la foule.

Vous vous endormez dans cet espace caché, en attendant que les choses se tassent !

...

À votre réveil, vous êtes surpris par l'obscurité des lieux.

« Allons » vous dites-vous « Il est temps d'explorer ce labyrinthe »

Repartez au **381**

## 369

Lorsque l'arène se réveille, on dirait une ruche qui prend vie à l'aube.

Du bruit, des mouvements, des armes qu'on aiguise, des esclaves qui travaillent comme des abeilles ouvrières, des plats de nourriture qui passent de mains en mains. Et les régisseurs sont là avec leur fouet clouté et leur pic acéré, afin de pousser les guerriers, les passants, les curieux et les futures victimes vers les étages supérieurs, tout autour de la gigantesque esplanade de sable.

Les cors, les tambours et les cris font monter peu à peu la pression ! Et leur battement furieux dure de minutes en quart d'heure, s'éternise, devenant un bruit de fond permanent.

Bientôt les grandes grilles sont relevées... Vous regardez autour de vous, pour constater que vous êtes entouré de dizaines de combattants, tout aussi féroces et doués pour les arts de la guerre ! Réussirez-vous à vaincre suffisamment d'entre eux pour vous hisser jusqu'aux tribunes des dignitaires blancs ?

Les cris des régisseurs vous poussent en avant, et vous pénétrez en hurlant votre force dans l'immense arène de sable, dont une partie s'écroule dans l'espace lointain ! Mais la hargne des spectateurs par milliers capte toute votre attention. Leurs cris viennent rugir à vos oreilles, des ondes de choc vous font tressaillir malgré vos muscles bandés.

Vous retrouvez l'arène toujours autant couvertes de débris et de vestiges de cent guerres. Un autre détail attire votre attention, les gladiateurs sont plusieurs dizaines, on pourrait croire que l'heure d'un combat général a sonné.

Les cris des guerriers dans l'arène sont repris par les spectateurs déchainés, et un dialogue s'engage qui monte en niveau... jusqu'à ce que les dignitaires écartent les bras et imposent un silence qui retombe sur tous en un instant.

Vous parvenez à comprendre : « GRAND COMBAT », « SPECTACLE INCROYABLE », « MISES À MORT »...

Une chose détourne alors votre attention : un des dignitaires s'est approché de vous, sa silhouette immaculée capte le regard de tous. Il s'arrête à quelques pas de vous :

- Étranger (ère), vaillant(e) combattant(e), le combat d'aujourd'hui débute par ta mise à mort !

Des CRIS FURIEUX éclatent de partout, de la gorge des guerriers, de mille voix des foules dans les gradins.

- Incline-toi et soumets-toi ! Ton destin, à jamais, sera lié à nous ! Refuse, et nous apprécierons ta force et ton courage, jusqu'à ce que ton bras ne puisse plus rien porter, car ce sont deux cents guerriers qui voudront s'adjuger ta mort... afin de gagner leur propre liberté !

De nouveaux CRIS FURIEUX éclatent de tout côté, de la gorge des guerriers, des mille voix de la foule dans les gradins.

- QUEL EST TON CHOIX ?

Vous restez un instant perdu, à regarder les deux cents silhouettes des gladiateurs dans l'arène, tous avec le regard braqué dans votre direction. C'est... pour le moins la dernière des choses à laquelle vous vous attendiez, même s'il était évident que vous seriez sacrifié comme un agneau, à la moindre occasion...

Si vous acceptez de vous incliner, courbez l'échine au **373**

Si vous hurlez un défi, et demandez à affronter leur guerrier le plus fort, cela vous renvoie au **378**

Sinon, pourquoi ne pas avancer pour trancher la tête de cette ordure de dignitaire, ça ne vous sauvera pas, mais ce serait toujours ça de pris ! Vous levez votre arme, et voyez la silhouette qui vous fait face comme devenir trouble. Elle est là, sans être là ! Et vous le saviez très bien, n'est-ce pas ?

Il ne vous reste qu'un dernier choix : vendre chèrement votre peau ! Souhaitez-vous affronter les deux cents gladiateurs, Erza l'a fait, elle !

Dans ce cas, préparez-vous à l'exploit et allez au **384**

### 370

Le géant paraît enfin devant vous, sa taille est prodigieuse, irréaliste... ses poings semblent des masses effrayantes :

#### KLYVAX

Adversaire	Vivacité	Résistance	Dégâts	Dégâts Bouclier	Armure ou Bouclier
<b>Klyvax</b>	5	24	-5	-3	6

Si vous subissez trop de dégâts, et qu'il ne vous reste que très peu de points de Résistance, vous pouvez encore tenter un coup d'éclat (un petit quelque chose qui vous turlupine dans un coin de l'esprit depuis un moment), fuyez au **398**

Si vous parvenez à vaincre un tel monstre, lisez ci-dessous...

...

La foule vocifère, tempête et hurle ! Impossible de savoir si c'est de colère, d'admiration ou un besoin de continuer à voir le sang couler !

- Ah, Ah, s'amuse le dignitaire en revenant à votre rencontre. Vous vous défendez bien... Joli combat, qui m'a fait perdre un sacré pactole. Aussi, je vous répète mon offre, pliez le genou, ou vous mourrez !

Si vous acceptez de vous incliner, finalement. Car votre témérité ne semble pas payer, courbez l'échine au **373**

Sinon il ne vous reste qu'un dernier choix : vendre chèrement votre peau ! Vous affrontez les deux cents gladiateurs - comme Erza l'a fait, elle ! - en allant au **384**

### 371

Depuis le début de cette aventure, des combats, vous en avez mené des dizaines...

Nul ne pourrait dire que vous avez eu peur, que vous avez failli ou abandonné.

Mais à l'impossible nul n'est tenu, dit-on... lorsque votre horizon disparaît sous les silhouettes des gladiateurs qui vous entourent, que le pugilat commence, vous tombez au sol, transpercé par les épées, entaillé de coups de hache.

Un voile rouge dégouline devant votre regard.

Vous tombez au sol, alors que la réalité se délite autour de vous...

Un gigantesque œil vous contemple caché au milieu du sable.

Et vous émergez au **369**

### 372

Il n'y a pas de serrure à la cellule de DRAKAR.

Vous approchez néanmoins la clef bleue, brillante et transparente, des montants magiques qui enferment le redoutable guerrier qu'est le COLOSSE AUX 6 BRAS.

L'action de la clef semble fonctionner, elle se fond dans les montants envoutés pour empêcher le combattant de s'enfuir un jour. L'ensemble des parois, des grilles, des barrières s'écartent alors, basculent et tombent autour de vous.

L'impressionnant combattant se lève de sa couche et s'approche de vous.

Malgré l'enfermement, il n'a jamais perdu de sa superbe et de son aura de combattant redoutable et craint de tous.

- MERCI, vous dit-il. Invoquez-moi lorsque l'heure sera venue. Effacez mon numéro secret ~~472~~ et remplacez-le par celui-ci le **77**. Et nous nous verrons pour le combat final.

Le guerrier disparaît sous vos yeux ébahis.

Pensez à bien noter le nouveau numéro qu'il vous a indiqué, en remplacement du précédent. Puis retournez au chapitre **390**

### 373

Vous tremblez littéralement de rage et de peur... avant de vous agenouiller dans le sable, puis de poser votre arme au sol devant vous.

La foule hurle toujours, criant « À mort », réclamant du sang ! Pourtant, nombre d'entre eux commencent à retenir leur souffle, car un moment de forte gravité se dessine.

- Je remets ma liberté entre vos mains, dites-vous (bien que cela vous arrache le cœur). Je préfère vivre... que de devoir mener un combat perdu d'avance.

- Nous entendons ta soumission, prononce alors le dignitaire. Et nous allons la sceller dans ton âme et ta chair.

Un mouvement au loin détourne votre regard, car des formes blanches s'approchent depuis l'estrade au grand dais rouge pourpre. Allongés dans les airs, les six autres dignitaires volent vers vous. Un instant, votre attention se pose aussi sur l'immense forme sombre, qui rugit toujours dans un coin de l'arène, ignorée de tous, bien que personne ne s'en approche vraiment !

Les sept dignitaires se posent alors tout autour de vous, formant un grand cercle parfait.

Vous, vous savez que ce n'est pas sept le chiffre parfait, bien au contraire, c'est neuf ! Et cela veut donc dire qu'ils ne savent pas tout. À cet instant, vous en savez plus qu'eux.

Le cercle des hommes en toge blanche impose les mains devant vous, et l'ensemble des milliers d'âmes fait silence tout à coup, alors que des litanies de soumission s'échappent de leur poitrine.

Si vous avez percé le secret des sept dignitaires, c'est le moment de rajouter **146** au chiffre que vous avez noté, afin de vous rendre au chapitre suivant.

Sinon, saisissez votre arme et bondissez vers eux, au **380** mais choisissez bien celui que vous allez frapper !

**374**

Vos adversaires n'ont pas le temps de vous voir venir. De votre poignard, vous parvenez à en neutraliser un, tandis que l'autre se retourne trop tard en entendant le bruit. L'effet de surprise joue à plein :

#### VISITEUR NOCTURNE

Adversaires	Vivacité	Résistance	Dégâts	Dégâts Bouclier	Armure ou Bouclier
Visiteur Voilé	4	7	-1	//	//

**Vous n'êtes pas équipé d'un bouclier, ni d'une armure pour ce combat et ne pouvez pas utiliser d'arme de jet**

**Votre adversaire a -2 en Vivacité pour les deux premiers assauts**

Si vous parvenez à vaincre ce deuxième adversaire, rendez-vous au **397**

**375**

Vous bondissez vers vos adversaires, concentrés à repousser le dragon, et vous les détaillez afin de frapper celui d'entre les sept, qui porte un pendentif en forme de lune qui pleure. Et il vous semble alors percevoir aussi clairement qu'à travers de l'eau de roche le dignitaire en question, comme s'il avait toujours été là, devant vos yeux. Mais vous étiez à dessein aveugle !

Votre lame tranche dans l'air, et au lieu de découper le vide, vous sentez la résistance sous votre coup. Les silhouettes des SEPT se découpent soudain dans l'air, puis

s'agglutinent autour du blessé et l'emportent, comme s'ils formaient un essaim de guêpes autour de lui

Vous foncez vers eux, alors que deux se redressent et tentent de se placer au milieu :

- Nous sommes immortels, crient-ils tous ensemble, Jamais vous ne nous vaincrez ?!

Au loin, on entend les ailes du dragon qui s'envole et s'éloigne, à présent sa liberté retrouvée.

Vous les attaquez sans sourciller, une telle opportunité ne se représentera jamais plus :

### LES SEPT DIGNITAIRES

Adversaires	Vivacité	Résistance	Dégâts	Dégâts Bouclier	Armure ou Bouclier
Dignitaire mer	3	4	-1	-1	//
Dignitaire or	2	5	-2	-1	//
Dignitaire feu	4	3	-1	-2	//
Dignitaire eau	2	5	-2	-1	//
Dignitaire soleil	3	4	-1	-2	//
Dignitaire terre	1	6	-1	-1	//
Dignitaire lune	5	7	-2	-2	//

**A chaque fois que vous touchez, tentez d'atteindre le DIGNITAIRE LUNE, lancez un dé 20, vous y arrivez sur un 12 ou plus**

**Toutes vos autres attaques ratent**

**(N'importe quelle arme de jet RATE quoique vous tentiez)**

**Le DIGNITAIRE LUNE est le seul à vous attaquer, jusqu'à ce que vous l'ayez vaincu...**

**Par la suite, à chaque assaut, faites attaquer un DIGNITAIRE différent, vous-même pouvez choisir celui que vous ciblez**

Si vous parvenez à vaincre cet hydre à sept têtes humaines, rendez-vous au **390**

**376**

Vous n'êtes pas venu ici pour souffrir, d'accord !

Dans une course effrénée entre les gladiateurs qui tentent de s'interposer et de vous clouer sur place, vous parvenez à quelques mètres des bords de l'arène qui débouchent sur le vide.

Peut-être y a-t-il quelque chose en-dessous que vous n'avez pas vu ? D'autres souterrains dans lesquels vous pourriez atterrir ?

L'espace soudain occupe tout l'univers devant vous. S'il n'y avait les vociférations de la foule à votre poursuite, le calme et la beauté pourraient vous saisir sur place.

Dans une dernière respiration, vous bondissez vers la voûte immense et étoilée... puis retombez dans un grand cri, et dans une chute sans fin. L'arène s'éloigne au-dessus de vous, et un grand œil moqueur cligne de son unique paupière, et vous contemple.

La réalité perd toute substance, se désagrège pour se reconstituer, encore, et encore, et encore.

Vous émergez au [369](#)

### 377

Si vous avez convoqué un ou plusieurs esclaves vous les installez dans le lit en leur conseillant d'en profiter (si c'est le cas, ils ont aussi profité des boissons et de la nourriture qui vous était offerte, et ils ont bien mérité un peu de sommeil).

Quant à vous, vous vous dissimulez dans un coin sombre de la pièce, derrière un coin de meuble, après avoir éteint les lampes à huile.

...

Vous n'avez pas longtemps à attendre, dissimulé derrière un fauteuil. À peine une heure plus tard, de petits bruits attirent votre attention. Et puis deux massives silhouettes pénètrent dans la pièce, en provenance de la salle de bain. Vous aviez pourtant fouillé partout à la recherche d'une issue cachée !

Vous devez agir avant que les deux combattants nocturnes ne se rendent compte que vous n'êtes pas dans votre lit : faits un test de Vivacité, lancez un dé 20 et rajoutez votre caractéristique, si vous obtenez un 14 ou plus, allez au [374](#)

Si c'est au contraire un 13 ou moins, vous cognez maladroitement contre un coin de meuble, rendez-vous au [383](#)

### 378

- SOIT ! accepte le dignitaire blanc. Un défi est un défi... et c'est surtout l'occasion de faire grimper les paris, jusqu'à un niveau qu'ils n'ont jamais atteint (il marque une pause puis crie à plusieurs reprises, repris par la foule) KLYVAX ! KLYVAX !

- KLYVAX... KLYVAX

- KLYVAX...

La foule reprend en cœur le nom du plus grand champion que ces arènes aient accueilli. Tout autour de vous, les gladiateurs s'éloignent pour laisser la place à votre futur adversaire. Vous cherchez des yeux qui cela pourrait bien être. Aucun des combattants ne semble plus vouloir vous chercher querelles.

Et alors paraît un demi-géant, il s'est courbé pour passer sous la porte qui vient de lui livrer passage. En se redressant, vous vous rendez compte de sa taille disproportionnée. Klyvax doit faire deux fois votre hauteur, et si vous n'êtes pas très grand, facilement trois ou quatre fois !

Vous campez sur vos pieds, vos armes à la main, alors que le combattant vénéré par des milliers de spectateurs qui hurlent son nom, approche en trottinant rapidement, faisant trembler tout le sable autour de vous, et les carcasses métalliques.

Ça hurle... ça crie...

Si vous vous sentez de taille à affronter un pareil adversaire, continuez à le défier au [370](#)

Sinon, tentez un coup d'éclat qui vous turlupine dans un coin de l'esprit depuis un moment, préférez le [398](#)

### 379

Pendant la discussion, vous avez détaillé certains des garçons et filles de cuisine, les marmitons, le maître queux, les volaillères et les pâtisseries. Un des jeunes serveurs est passé devant vous plusieurs fois avec des yeux très curieux.

Vous vous éloignez dans un couloir qui mène aux réserves, et n'avez pas à attendre longtemps pour voir le jeune serveur venir à vous :

- Eh toi, quel est ton nom, garçon ?

- Je me nomme Fredrik, dit-il en bombant le torse.

Vous devinez à cette seule posture qu'il brûle un jour de devenir un vaillant guerrier !

- Dis-moi Fredrik, est-ce qu'on parle dans les cuisines des... dignitaires blancs ?

- Oui... mais à mots couverts, presque en silence. On dit qu'ils cachent un secret terrifiant ?

- Et qu'as-tu entendu à propos de ce secret ?

Le garçon hésite, et secoue la tête en dénégation, genre on ne sait rien en fait.

Si vous voulez insister malgré tout, rendez-vous au [365](#)

Sinon vous le remerciez et retournez dans la salle.

Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez aller discuter avec les gladiateurs contre lesquels vous avez combattu aujourd'hui (dans cette réalité ou une autre ?! Vous savez que vous les avez combattus, mais était-ce hier, ou il y a quelques jours déjà ?), rendez-vous au [351](#)

Sinon, vous avez aperçu l'un des sept dignitaires, qui supervise depuis une estrade le déroulement du dîner, il est entouré semble-t-il de nobliaux, peut-être des spectateurs influents ou de riches mécènes, si vous voulez lui parler, ce sera au [358](#)

Si vous attendez juste la fin du dîner, en vous disant que les choses viendront en leur temps, patientez au [362](#)

## 380

Vous vous relevez aussi rapidement qu'un serpent et foncez en portant un coup de taille, pour faucher au moins deux des dignitaires. Vous avez essayé de chercher qu'est-ce qui pouvait les différencier les uns des autres... sans à aucun moment y parvenir !

Votre coup traverse des vêtements vides qui tombent au sol.

Et les sept dignitaires se referment autour de vous, leurs mains vous environnent et vous paralysent. Vous luttez pour vous en dépêtrer, pour frapper à nouveau. Ils sont tout autour, il suffirait de les frapper tous en même temps, de tourner sur vous-même...

Un cri... vous échappe, alors que vous tombez à genoux.

Une forme rouge s'impose dans votre esprit, remplace vos pensées, votre âme.

Au bord des larmes, vous tombez au sol et voyez le sable se dissoudre tout autour de vous, alors qu'un œil immense vous contemple.

La réalité se distord autour de vous, des hurlements lointains, de rage et de dépit vous parviennent encore très légèrement.

Et vous émergez au [369](#)

## 381

L'une de vos premières idées, en commençant cette exploration, à une heure tardive où semble-t-il la grande majorité de l'arène dort, cela aurait été de rejoindre la tribune des dignitaires. S'ils cachent un secret, cela devrait-être là-bas...

Mais en tentant de vous faufiler vers les parties hautes du Colisée, vous tombez à chaque fois devant des couloirs barrés par de nombreux gladiateurs. Ceux-là ne dorment pas et discutent pendant des heures, on entend des rires, des souvenirs de combat. Presque une vie normale. Et il ne servirait à rien de charger ces combattants !

Vous finissez par descendre toujours plus bas, dans les parties sombres et souterraines de l'arène... là où personne ne va plus... là où les bêtes qui se sont échappées miaulent...

De petits sifflements d'oiseaux vous interpellent au sortir d'un couloir. Si vous souhaitez continuer dans leur direction, rendez-vous au **385**

Sinon, vous avez repéré de loin plusieurs blocs un peu distincts, d'abord des prisons, dont la visite commence au **389**

Ou des entrepôts d'armes, on ne sait jamais ce qu'on peut y trouver, au **395**

Vous êtes passé aussi devant une zone trouble, comme si elle était absente de cette réalité... et vous avez hésité à y pénétrer, ce serait au **392**

Si vous commencez à être fatigué par vos explorations, vous pouvez gagner une cellule inoccupée et y passer la nuit, vous vous réveillerez alors au **369**

### 382

En empruntant la grande porte qui semble la plus proche des loges des dignitaires, vous disparaissiez à l'intérieur du Colisée, et mettez un long moment avant de trouver des chemins qui montent.

Une haie de gladiateurs garde l'accès... enfin, ils gardaient l'accès, car ils se tiennent à présent la tête à deux mains et ne réagissent pas à votre passage. Vous montez sur trois étages, et débouchez sur une grande salle, dans laquelle on retrouve les mêmes grands rideaux épais et pourpres.

L'intérieur est richement mis, des tapisseries, des meubles d'acajou, de la vaisselle d'or et d'argent, des banquettes et de grands sièges pour les spectateurs les plus riches. Un grand nombre de nobles gisent là, sans mouvement eux aussi.

LES SEPT DIGNITAIRES ont formé un nouveau cercle autour de leur gardien de l'immortalité. Ils tentent de le guérir, mais n'ont pas eu le temps encore de le sauver complètement. Tous les sept ont saisi des armes, un bâton de combat, une épée, une lance, une grande lame courbe (dont la poignée se trouve au centre de la lame).

Ils vous entourent, sans un bruit, sans plus aucune réaction... tout leur pouvoir est concentré à sauver celui des leurs qui unifie et éparpille leur immortalité en sept corps :

#### LES SEPT DIGNITAIRES

Adversaires	Vivacité	Résistance	Dégâts	Dégâts Bouclier	Armure ou Bouclier
Dignitaire mer	3	4	-1	-1	//
Dignitaire or	2	5	-2	-1	//
Dignitaire feu	4	3	-1	-2	//
Dignitaire eau	2	5	-2	-1	//
Dignitaire soleil	3	4	-1	-2	//
Dignitaire terre	1	6	-1	-1	//

<b>Dignitaire lune</b>	<b>5</b>	<b>7</b>	<b>-2</b>	<b>-2</b>	<b>//</b>
------------------------	----------	----------	-----------	-----------	-----------

**À chaque fois que vous touchez, tentez d'atteindre le DIGNITAIRE LUNE, lancez un dé 20, vous y arrivez sur un 12 ou plus**

**Toutes vos autres attaques ratent**

**(N'importe quelle arme de jet RATE quoique vous tentiez)**

**Le DIGNITAIRE LUNE est le seul à vous attaquer, jusqu'à ce que vous l'ayez vaincu...**

**Par la suite, à chaque assaut, faites attaquer un DIGNITAIRE différent, vous-même pouvez choisir celui que vous ciblez**

Si vous parvenez à vaincre cet hydre à sept têtes humaines, rendez-vous au **390**

**383**

Vos adversaires se retournent aussitôt en entendant du bruit, vous vous précipitez, prêt à frapper, afin de profiter malgré tout de l'effet de surprise :

#### VISITEURS NOCTURNES

<b>Adversaires</b>	<b>Vivacité</b>	<b>Résistance</b>	<b>Dégâts</b>	<b>Dégâts Bouclier</b>	<b>Armure ou Bouclier</b>
<b>Visiteur Voilé</b>	<b>4</b>	<b>7</b>	<b>-1</b>	<b>//</b>	<b>//</b>
<b>Visiteur Eunuque</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	<b>-1</b>	<b>//</b>	<b>//</b>

**Vous n'êtes pas équipé d'un bouclier, ni d'une armure pour ce combat et ne pouvez pas utiliser d'arme de jet**

**Vos adversaires ont -2 en Vivacité pour les deux premiers assauts**

Si vous parvenez à vaincre ces deux adversaires, rendez-vous au **397**

**384**

Jusqu'à la dernière seconde, vous pensiez qu'il serait possible d'échapper à cette folie. Lorsque vous voyez les trois premiers gladiateurs s'élancer vers vous, et la foule bondir de concert en vociférant dans un vacarme à en perdre les tympans, vous comprenez qu'il n'y a plus rien à faire.

Si vous restez là pour combattre, partez au **371**

Si l'immense masse sombre de la créature cachée dans un coin de l'arène vous paraît soudain une bonne idée, ce sera au **398**

Si vous préférez tourner les talons et vous enfuir vers l'immense vide de l'espace, derrière vous, partez au **376**

**385**

Le léger sifflement vous entraîne par plusieurs couloirs. Ce chant particulier et inhabituel en ces lieux se répercute comme en écho. Il s'interrompt quelques secondes. Reprend. Et s'éteint à nouveau.

Vous pénétrez dans une salle sombre, dans laquelle le bruit s'est tu. De grandes barriques, peut-être de vin ou d'huile, s'alignent à droite et à gauche. Vous hésitez un instant à allumer une torche... mais vous restez surtout sur vos gardes. S'il s'agit d'une bête, vous devez vous tenir prêt à tout. S'il s'agit d'un piège, c'est un peu la même chose !

Le sifflement retentit derrière vous, et vous vous retournez d'un coup, levez les yeux vers un coin sombre derrière vous. Une silhouette est tapie là, dans l'ombre sous le plafond, et vous discernez un arc et une flèche, dont la pointe vise votre torse.

- Ami ou ennemi ? demandez-vous.

- On ne pose pas souvent ce genre de questions par ici ! prononce un voix sèche et narquoise.

- C'est justement pour ça que je la pose, dites-vous. Je m'appelle ....., je suis aventurier (ère), à la recherche d'une issue pour quitter ces lieux !

Pas de réponse pendant quelques instants.

- Moi, répond l'ombre, je serais plutôt du genre roublard, peut-être un peu voleur. En tout cas pas adapté aux combats dans les arènes... Cela fait longtemps que j'erre dans ces profondeurs, en espérant un jour m'en échapper !

- Si vous avez un indice pour défaire les DIGNITAIRES BLANCS, je pourrais peut-être vous en débarrasser ! C'est eux ou moi, de toute façon !

- L'un d'entre eux arbore un pendentif, avec une lune... une lune qui pleure... c'est celui-là et celui-là seulement que vous devez viser...

Notez l'indice sur votre feuille d'aventurier, il est associé au code **250**.

- Et bonne chance, lance-t-il.

La flèche part, se plante entre vos jambes en vous faisant bondir en arrière.

Vous vous placez en position de combat, cherchez à discerner quelque chose dans les ombres. Il n'y a plus rien, le voleur s'est escamoté.

Maintenant que vous disposez d'un indice, en espérant que ce soit le bon, souhaitez-vous poursuivre vos recherches ? Si vous commencez à être fatigué, vous pouvez gagner une cellule inoccupée et y passer la nuit, vous vous réveillerez alors au **369**

Sinon, vous avez repéré une zone consacrée aux prisons, dont la visite commence au **389** Ou des entrepôts d'armes, on ne sait jamais ce qu'on peut y trouver, au **395**

Vous êtes passé aussi devant une zone trouble, comme si elle était absente de cette réalité... et vous avez hésité à y pénétrer, ce serait au **392**

## 386

Vous prenez votre courage à deux mains, vous ne seriez pas le premier à vous enflammer à un sort délétère, à perdre soudain votre souffle, à vous en griffer la gorge... Quand on est aventurière (ier), on prend des risques, on tente des choses !

Vous pénétrez au cœur de la déformation spatiale. Des choses flottent, bougent et se meuvent à présent autour de vous. Vous appréciez de pouvoir encore respirer, de ne pas ressentir de brûlures, peut-être une odeur tenace qui s'empare de plus en plus de vos narines.

Et puis tout se déchire autour de vous... vous écartez les bras pour vous retenir, ne pas perdre l'équilibre... alors que le vide vous environne soudain de tout côté.

L'altitude élevée vous cloue sur place : vous vous tenez au plus haut du Colisée, au sommet d'une colonne, avec l'espace infini sur votre tête, et en-dessous, très loin en-dessous, les immenses gradins, l'impressionnant parterre de sable, la forme arrondie du bâtiment arraché à son monde, tranché là où le sable s'écoule dans l'espace.

Une petite sphère de lumière vous fait face, vous sentez une agréable chaleur s'en échapper. Et elle vous transperce, vous fortifie, vous rend puissance et confiance en vous. Vous gagnez +1 Point en Vivacité et +1 Point en Résistance, à la fois en valeur de départ et en augmentation de votre Résistance actuelle.

Une sorte de rêve vous emporte... vous voyagez à travers le temps et l'espace, revenez finalement au cours d'une sorte de rêve dans une des cellules où dorment les gladiateurs, et vous sombrez en cet endroit.

Rendez-vous au [369](#)

### 387

Vous pénétrez dans les prisons, malgré le danger... et constatez rapidement qu'elles sont en grandes parties vides. En fait, vous restez surtout étonné face à trois cellules cubiques, dont les parois semblent forgées de magie pure. On croirait qu'elles enferment des puissances supérieures.

Il y a là en tout cas, trois impressionnants guerriers, un dans chaque cellule. Si vous souhaitez aller interroger ces trois combattants, rendez-vous au [336](#) et notez le numéro **387** pour pouvoir y revenir après coup.

Si vous commencez à être fatigué, vous pouvez gagner une cellule inoccupée et y passer la nuit, vous vous réveillerez alors au [369](#)

Sinon, vous pouvez encore aller farfouiller du côté des entrepôts d'armes, on ne sait jamais ce qu'on peut y trouver, au [395](#)

Vous êtes passé aussi devant une zone trouble, comme si elle était absente de cette réalité... et vous avez hésité à y pénétrer, ce serait au [392](#)

### 388

Vous bondissez vers vos adversaires, concentrés à repousser le dragon, et vous frappez l'un d'entre les sept, puis un autre. Leur silhouette se découpe dans l'air, puis se déplace, alors qu'il réapparaissent en sortant de derrière une tenture.

Deux coups dans l'eau, murmurez-vous.

- Nous sommes immortels, crient-ils tous ensemble, autant à destination du dragon que pour vous ! Jamais vous ne nous vaincrez ?!

Malheureusement pour eux, ils semblent avoir énervé le dragon. Un souffle de flammes colossal envahit les tribunes des dignitaires, et les englobe tous les sept ensemble, et vous avec par la même occasion.

Tentez d'éviter les flammes, faites un test de Vivacité, lancez un dé 20 et rajoutez votre caractéristique... si vous obtenez 16 ou moins, vous subissez une blessure Grave. Sinon vous êtes parvenu à rouler au sol, au loin, et à esquiver la puissante attaque.

Vous vous relevez avec une forte odeur de roussi aux narines.

Le cercle des SEPT DIGNITAIRES est à terre. Au loin, on entend les ailes du dragon qui s'envole et s'éloigne, à présent sa liberté retrouvée.

Vous vous relevez au plus vite. Les SEPT entourent un des leurs qui semble davantage blessé que les autres, il s'agit de celui d'entre eux qui les protégeait tous. Il portait un collier avec un pendentif de lune qui pleure. Ses doubles tentent de le soigner, il ne faut pas leur en laisser le temps, ou tout est perdu !

Vous attaquez :

### LES SEPT DIGNITAIRES

Adversaires	Vivacité	Résistance	Dégâts	Dégâts Bouclier	Armure ou Bouclier
Dignitaire mer	3	4	-1	-1	//
Dignitaire or	2	5	-2	-1	//
Dignitaire feu	4	3	-1	-2	//
Dignitaire eau	2	5	-2	-1	//
Dignitaire soleil	3	4	-1	-2	//
Dignitaire terre	1	6	-1	-1	//
Dignitaire lune	5	7	-2	-2	//

À chaque fois que vous touchez, tentez d'atteindre le DIGNITAIRE LUNE,

lancez un dé 20, vous y arrivez sur un 12 ou plus

Toutes vos autres attaques ratent

(N'importe quelle arme de jet RATE quoique vous tentiez)

Le DIGNITAIRE LUNE est le seul à vous attaquer, jusqu'à ce que vous l'ayez vaincu...

Par la suite, à chaque assaut, faites attaquer un DIGNITAIRE différent,

vous-même pouvez choisir celui que vous ciblez

Si vous parvenez à vaincre cet hydre à sept têtes humaines, rendez-vous au **390**

**389**

On reconnaît une zone de prison à ses murs particulièrement épais, aux fenêtres peu larges, aux barreaux solides. Un couloir fermé par une grille mène à l'intérieur, vous distinguez des flambeaux... mais aucun mouvement. Pas d'ombres aux murs.

La zone semble désertée... peut-être que tous les prisonniers sont morts ? Ou servent en tant qu'esclaves dans les étages plus hauts ?

Vous patientez un long moment, pour vous assurer qu'il n'y a pas de gardien, ou de surveillants dans un coin dont vous n'auriez pas la vision. Malgré l'éclairage qui vous met en lumière, vous décidez d'avancer jusqu'à la grille d'entrée. Vous poussez, et elle s'ouvre en grand... comme un piège en fait, tout prêt à se refermer derrière vous, si vous entrez là-dedans. Vous hésitez, restez à tendre l'oreille. À part les sifflements d'oiseaux au loin, on n'entend rien. Si vous entrez dans la prison malgré le danger, poursuivez au **387**

Si vous n'avez pas encore suivi les petits sifflements d'oiseaux vous pouvez continuer dans leur direction, rendez-vous au **385**

Vous pouvez essayer d'infiltrer les entrepôts d'armes, on ne sait jamais ce qu'on peut y trouver, au **395**

Vous êtes passé aussi devant une zone trouble, comme si elle était absente de cette réalité... et vous avez hésité à y pénétrer, ce serait au **392**

Si vous commencez à être fatigué par vos explorations, vous pouvez gagner une cellule inoccupée et y passer la nuit, vous vous réveillerez alors au **369**

## 390

Le dernier des sept dignitaires tombe au sol... alors qu'il tente d'ouvrir la bouche pour adresser une dernière supplication, mais n'est-il pas trop tard en de pareilles circonstances !

Son corps s'évapore comme s'il n'avait jamais existé, ou peut-être a-t-il trop existé ?

La brillance d'un objet au sol attire votre regard, parmi les défroques abandonnées. Vous ramassez une clef bleue, à la fois transparente et solide, auréolée de magie et de pouvoir. Cette clef déverrouille une seule des cellules d'un des trois adversaires honnis par le Sorcier Suprême.

Si vous connaissez les numéros de ces adversaires, rajoutez **200** au numéro que ce dernier vous a indiqué quand vous avez discuté avec lui. Allez le délivrer au chapitre indiqué par l'addition des deux numéros, puis revenez continuer l'aventure au **390**.

...

Exténué, vous prenez quelques instants de repos pour vous remettre de ce combat épique. Puis vous avisez une échelle dans un des coins de la tribune d'apparat, et vous grimpez le long des hauts piliers élevés qui soutiennent les murs extérieurs du Colisée.

Après avoir enchaîné plusieurs échelles et plateformes au bord du vide, vous débouchez au plus haut de la structure arrondie (interrompue par le vide) au sommet d'un des plus hauts murs, large à peine de trois mètres, et vous apercevez au pied d'un portail blanc, une silhouette enchaînée sur un trépied de poutres en bois.

Le Grand Maître des Gobelins paraît épuisé par les tortures, il lève un regard suppliant à votre rencontre. Avec votre poignard, vous libérez le pauvre Gobelin, qui se tire au sol, se relève en essayant de retrouver sa majesté.

- Venez, finit-il par dire... Je vous remercie, vaillant(e) aventurière (ier) vous avez accompli un exploit dont peu de combattants auraient été capables.

Vous contemplez l'immense arène en-dessous de vous. Les spectateurs ont disparu, comme si la farce était enfin arrivée à son terme ! Un silence assourdissant règne à présent sur ce lieu de furie !

- Allons, il n'y a pas de temps à perdre, vous lance le Grand Maître des Gobelins, même si le temps n'a pas vraiment court ici. Mais il reste de nombreux et grands défis à relever.

Le petit être majestueux dans sa grande robe verte et dorée, marche jusqu'au portail, à côté duquel une sorte de grande plaque inclinée repose.

- Voici les indices dont vous aurez besoin pour vaincre notre infâme ennemi, le prétendu Sorcier Suprême. Notez ce qu'il y a écrit et conservez-le précieusement. Sans cela, il y a de fortes chances pour que tous vos efforts aient été vains. Il s'agit là de la troisième indication, donc ce sont les symboles 7, 8 et 9.

Vous contemplez une série de trois symboles : **BOUCLIER -> ILLUSION -> CRISTAL**

Reportez-vous au cercle à neuf sphères, au début de cet ouvrage, et notez les symboles à partir de la septième sphère en bas à gauche, la huitième au-dessus, et la dernière encore au-dessus, juste avant la première sphère (qui est, elle, en haut au milieu).

Il est important que vous disposiez des symboles dans le bon ordre !

Une indication de paragraphe apparaît en lettres de lumière en-dessous : **ARÈNE : 134.**

Gardez-en une copie dans vos notes, cela pourrait être utile.

**(Si vous disposez déjà des deux autres notes et que vous pouvez enfin les additionner toutes les trois, n'hésitez pas à le faire, c'est le bon moment)**

Sinon continuez ci-dessous :

...

- Merci de m'avoir sauvé, vous dit le Grand Maître en s'inclinant. Il reste probablement un ou deux autres de mes MOI qui sont toujours emprisonnés quelque part en ce monde hors du monde. Le temps et les réalités se superposent ici. Rien ne peut donc jamais être tenu pour acquis.

« Allons, il est temps de reprendre cette aventure. Faible comme je suis, je ne peux vous aider davantage. Mais tous mes vœux vous encouragent. Sauvez-moi ! Sauvez-nous tous ! »

Vous vous approchez du portail de lumière, et passez à travers.

La réalité se distord tout autour de vous, l'espace, le temps, les univers s'alignent dans une nouvelle disposition.

Vous émergez au **77**

**391**

Vous surgissez paniqué face aux gladiateurs :

- L'étranger(ère) s'est échappé(e), on l'a vu(e) se rapprocher de la prison ! On peut l'emprisonner là-bas ! Vite, vite !

L'heure tardive n'aide pas, car les combattants mettent quelques instants à réagir, à apprécier le vrai danger. Mais vous vous trouvez autour d'eux trois, à portée pour frapper avec votre poignard ! Si vous vous sentez, attaquez-les rapidement, au **394**

Sinon...

Vous repartez d'où vous êtes venu en leur conseillant de vous suivre, et une fois passé le premier croisement, vous cavalez pour vous échapper. Il fallait essayer !

Vous commencez à être fatigué par vos explorations, vous gagnez une cellule inoccupée et y passez la nuit, vous vous réveillerez alors au **369**

**392**

Une zone qui avale la lumière a attiré votre attention, alors que vous passiez non loin. On dirait des brumes, mais sombres. Vous associez cette déformation de la réalité à un sortilège... peut-être qui aurait raté sa cible ? Peut-être qui continue à être actif ?

Vous vous approchez, tendez la main... et hésitez face à cette altération dont vous ignorez tout. On peut perdre tout ce qu'on a, ce qu'on est, face à un sortilège ?!

Si vous voulez tenter le diable, avancez au **386**

Sinon peut-être commencez-vous à être fatigué : vous pouvez gagner une cellule inoccupée et y passer la nuit, vous vous réveillerez alors au **369**

Sinon, si vous ne l'avez pas encore tenté, vous avez repéré une zone consacrée aux prisons, dont la visite commence au **389** Ou des entrepôts d'armes, on ne sait jamais ce qu'on peut y trouver, au **395**

### 393

Il n'y a pas de serrure à la cellule d'UNOEIL.

Vous approchez néanmoins la clef bleue, brillante et transparente, des montants magiques qui enferment le redoutable guerrier qu'est le GÉANT BORGNE.

L'action de la clef semble fonctionner, elle se fond dans les montants envoutés pour empêcher ce combattant de s'enfuir un jour. L'ensemble des parois, des grilles, des barrières s'écartent alors, basculent et tombent autour de vous.

L'impressionnant combattant se lève de sa couche et s'approche de vous.

Malgré l'enfermement, il n'a jamais perdu de sa superbe et de son aura de combattant redoutable et craint de tous.

- MERCI, vous dit-il. Invoquez-moi lorsque l'heure sera venue. Effacez mon numéro secret **193** et remplacez-le par celui-ci le **88**. Et nous nous verrons pour le combat final.

Le guerrier disparaît sous vos yeux ébahis.

Pensez à bien noter le nouveau numéro qu'il vous a indiqué, en remplacement du précédent. Puis retournez au chapitre **390**

### 394

Vous portez un coup de poignard à la gorge d'un des combattants. Les deux autres tentent de retourner leurs armes contre vous, mais vous en abattez un, en fauchant l'air de votre lame. Le dernier adverse frappe, d'un mouvement peu puissant.

Tentez de l'éviter avec un test de Force pour le détourner, lancez un dé 20 et rajoutez votre caractéristique, si vous obtenez un 14 ou moins, vous subissez une blessure légère. Sinon, vous parvenez à détourner le coup. Quoiqu'il en soit, vous frappez une dernière fois au cou, et le dernier combattant s'écroule au milieu de gargouillis.

Un instant, vous restez attentif, à vous demander si l'autre groupe de surveillants, dans le couloir tout proche, vous a entendu. On dirait que non !

Vous pénétrez dans les dépôts, et les parcourez à pas feutrés pour ne pas être entendu. Un présentoir luisant de magie attire votre attention, des formes d'armes bougent et ondulent devant vous. Suivant quelle est votre caractéristique principale, vous obtenez une arme qui vous l'amplifie encore :

Nom de l'Arme	Force	Vivacité	Dégâts	Dégâts Bouclier
MERVEILLEUSE	2	4	-3	-1
Gagnez + 1 en Vivacité				
ou				
FULGURANTE	4	2	-3	-1
Gagnez + 1 en Force				

Vous fuyez ensuite au plus vite hors du dépôt, et craignant que vos méfaits n'attirent la foudre sur vous, vous gagnez une cellule inoccupée et y passez la nuit, vous vous réveillerez alors au [369](#)

### 395

Dans cette partie des souterrains, cela semble la seule zone à être bien protégée. Autour des plusieurs braséros, des gladiateurs veillent. Il doit y avoir trois ou quatre combattants, à chacune des deux entrées des entrepôts. On distingue d'ici l'intérieur, et les établis où les armes sont stockées.

Si vous essayez d'attirer certains des gardes loin de leur poste de surveillance, mais ça peut être risqué, allez au [391](#)

Si vous ne l'avez pas encore fait, et que vous souhaitez entrer dans la prison malgré le danger, allez au [387](#)

Si vous n'avez pas encore suivi les petits sifflements d'oiseaux vous pouvez continuer dans leur direction, rendez-vous au [385](#)

Vous êtes passé aussi devant une zone trouble, comme si elle était absente de cette réalité... et vous avez hésité à y pénétrer, ce serait au [392](#)

Mais si vous commencez à être fatigué par vos explorations, vous pouvez gagner une cellule inoccupée et y passer la nuit, vous vous réveillerez alors au [369](#)

### 396

Les sept dignitaires étaient identiques, vous en auriez mis votre main à couper ! Les mêmes grandes toges blanches, aucun signe distinctif...

Et pourtant... voilà qu'un seul d'entre eux porte un grand collier, avec comme pendentif une lune. Une lune qui pleure. Le dignitaire qui la porte se trouve en troisième position sur votre gauche. Et un instant plus tard, il est en première position sur votre droite.

Vous saisissez votre arme et vous vous relevez avec la vivacité d'un serpent, frappant en avant, d'un coup de bas en haut, qui ne laisse aucune chance à votre adversaire. Vous voyez la surprise se peindre sur son visage, alors qu'un jet de sang gicle sur le vêtement blanc. Des hurlements de douleur répondent à votre coup... tout comme un immense silence tombe soudain sur toute l'arène.

Dans un brouillard indescriptible, des formes blanches entourent celui qui est gravement blessé, et l'emportent. Vous voyez et suivez dans l'air, des linges blancs qui s'enroulent, s'envolent, s'éloignent et disparaissent sous le grand dais rouge.

Il ne vous faut que quelques instants pour vous reprendre, et vous courez aussitôt à travers l'arène – dont tous les guerriers sont paralysés sur place - vers le [382](#)

### 397

Vous rallumez une lampe pour observer le carnage. (Si vous avez accueilli un ou des esclaves, vous allez les rassurer... mais la partie n'est pas gagnée !)

Vous retournez dans la salle d'eau, et découvrez qu'un des sièges en pierre s'est reculé à l'intérieur du mur en dévoilant un accès. Vous avez repris l'intégralité de votre équipement et vous descendez par un escalier, sur deux étages, avant d'activer un levier, qui fait basculer une paroi. Vous émergez dans le labyrinthe des souterrains.

La grande majorité des serviteurs et des gladiateurs doit dormir à cette heure-ci, si vous souhaitez partir en exploration, allez au **381**

Sinon, vous pouvez retourner vous coucher, en barricadant l'accès derrière vous, et commencer une nouvelle journée au **369**

## 398

Il vous semble soudain que toute l'arène s'est lancée à votre poursuite. Des gladiateurs tentent de s'interposer, et vous les percez, les esquivez, assénez un coup de votre arme pour les obliger à s'écarter...

Et bientôt il n'y a personne devant vous... si ce n'est cette masse sombre, aux grandes écailles, aux ailes immenses et larges... une créature qu'un Sorcier Infernal a dû prendre au piège ici afin qu'elle ne s'oppose jamais à lui...

Or vous êtes la perturbation que ce monde n'avait pas prévu. Est-ce une sorte de magie qui vous accompagne ? Est-ce juste votre présence qui perturbe la stase temporelle et spatiale ? Il est fort probable que vous ne le sachiez jamais...

En tout cas, le sort se rompt à votre passage, et la créature émerge soudain et sa fureur n'a nulle autre égale... Un cri, jailli de la gorge la plus puissante qui soit, pétrifie l'ensemble du colisée. Un souffle prodigieux émerge de sa gueule et balaie la moitié du parterre de sable, en laissant des dizaines de torches humaines derrière elle.

Et puis la créature de légende s'avance et percute le sol avec une force à fendre la lune en deux, à quasiment la faire pleurer !

Vous profitez du chahut incroyable pour gagner une grande porte qui mène sous la tribune au grand dais pourpre, d'où les dignitaires regardent la scène interloqués. Il n'est pas invraisemblable qu'ils vous aient oublié dans l'affaire.

Vous disparaîsez à l'intérieur du Colisée, parmi la foule paniquée, et mettez un long moment avant de trouver des chemins qui montent.

Une haie de gladiateurs garde l'accès... alors vous hurlez :

- LE DRAGON, le dragon s'est échappé !!!

Et vos cris sont repris par tous ceux qui ont assisté à la scène.

Sidérés et ne sachant plus que faire, les gardes du corps ne réagissent qu'à peine à votre passage, réaction typique lorsqu'un événement inattendue bouleverse tout, et que l'absence d'ordres ou de consignes fait flotter le doute et l'incertitude.

Vous montez sur trois étages, et débouchez enfin sur une grande salle, dans laquelle on retrouve les mêmes grands rideaux épais et pourpres, que le dais extérieur.

Tout l'agencement est richement mis, des tapisseries, des meubles d'acajou, de la vaisselle d'or et d'argent, des banquettes et de grands sièges pour les spectateurs les plus riches. Un grand nombre de nobles s'échappent par toutes les issues, craignant à juste titre pour leur petite vie minable.

LES SEPT DIGNITAIRES sont occupés à essayer d'user de leur pouvoir pour contenir le dragon, sans qu'il se retourne contre eux.

C'est le moment d'user peut-être d'un indice que vous auriez appris sur eux, rajouter **125** au numéro que vous avez trouvé et rendez-vous au chapitre indiqué.

Sinon, attaquez les dignitaires au **388**, une telle occasion ne se retrouvera plus !

## 399

Et soudain deux autres Grands Maîtres des Gobelins surgissent à côté de celui que vous venez de délivrer... et la réalité se disloque autour de vous. Vous quittez enfin ce lieu spatial, perdu loin de toute réalité... Un nom résonne à votre esprit, en même temps que vous comprenez beaucoup de choses quant à ce que vous avez vécu dans cette zone parallèle : LA SALLE DE L'ESPACE ET DU TEMPS.

Vous rouvrez les yeux devant le trône des Gobelins, dans une nuit quasi-totale, si ce n'est un gigantesque portail dimensionnel qui est ouvert sur votre gauche, et fournit la seule lumière. Le GRAND MAÎTRE DES GOBELINS a retrouvé toute sa superbe, dans des vêtements verdâtres grandiloquents, aux nombreux liserés d'or, avec des rubis gros comme le poing, il se lève du trône, et s'avance vers vous :

- Vous m'avez libéré de ma prison et de mes tortures, aventurière (ier), vous remercie-t-il. Et cela nous a permis également de réunir les informations magiques qui peuvent aider à vaincre le Sorcier Suprême.

« Le symbole des 9 sphères fournit la liste des éléments magiques à capturer au cœur de Cristal des Gobelins - notre joyau unique, que l'ennemi convoite - afin d'intensifier ses pouvoirs à son paroxysme. Suivez les éléments indiqués, et vous devriez parvenir à vaincre l'inférieur incarné ».

- Cela paraît bien mystérieux ? Et compliqué ? dites-vous.

- Je le reconnais ! Tout un ensemble d'actions combinées ont été, ou seront, nécessaires pour triompher, il fallait que les Mages paraissent vaincus, que le Sorcier tente une folie au cœur des Montagnes Écarlates. Il fallait que ses adversaires soient très nombreux pour qu'il ne soit pas capable d'identifier la réelle menace... Tant de choses ont été assemblées, fragment après fragment, afin d'arriver à ce moment précis.

« Le dernier combat commence, vous avez toutes les armes en main pour triompher ! Mais peut-être avez-vous une dernière question ? »

- Oui... pourquoi moi ? demandez-vous encore.

- Un éclat de Cristal, au fond, a décidé de tout, quant à ce qui vous concerne. Le destin ? La chance ? Le hasard ? Allez savoir... Votre parcours jusqu'ici est déjà phénoménal. Repensez un instant à tout ce que vous avez traversé pour me délivrer ?! Peu de gens en auraient été capables !

« Aussi ne doutez pas... il ne vous reste plus qu'à triompher des neuf dernières épreuves. Mon soutien vous accompagne... »

Vous acquiescez d'un signe de tête, sans trop oser comprendre !

Le GRAND MAÎTRE DES GOBELINS vous tend un objet, et vous découvrez dans la paume de sa main le fabuleux Cristal Magique, à l'étoile gravée en son sein. L'artefact magique est amorphe à cette heure, mais au contact du Sorcier Suprême, en suivant les éléments des neuf sphères, il engrangera la puissance nécessaire pour assurer la victoire, ou au moins en offrir la clef !

Vous passez le Cristal à votre poing... puis vous dirigez vers le portail.

Le dernier combat commence...

Rendez-vous donc au **1**

Pendant quelques instants, vous faites face à l'ensemble des mondes existants... et il s'agit là d'une bien trop grande vision pour une personne toute simple, comme vous l'êtes.

Vous fermez les yeux pour être débarrassé de ce spectacle.

Alors que chaque chose reprend sa place, dans ce monde et dans les autres mondes, que le château de Ghildahar retrouve sa place, tout comme la Forêt Perdue, le fabuleux Jardin des Nains de Garcior, le champ de bataille des Terres de l'Orage et les Arènes de Kleydess, et que le prétendu Maître se disperse en cendres, en ne laissant qu'une infime part de lui dans chaque réalité qu'il tentait de soumettre...

... Vous reprenez pied devant le grand trône des Gobelins.

... Vous reprenez pied parmi les débris d'une énorme bataille.

Par bonheur, de valeureux combattants ont survécu, et vous les voyez tenter de se redresser pour s'asseoir, sortir de leur havresac des bandages ou des onguents, ou faire quelques geste pour appeler à l'aide.

Ce sont des bruits tout simple, du quotidien, qui apaisent enfin...

Une silhouette noire et sombre git au bas du trône, recroquevillée.

« Tout est fini » ressentez-vous au cœur de votre âme.

La voix est venue du Cristal, dont toute l'énergie a été épuisée. Vous faites glisser la breloque magique, avant d'éprouver ce désir délétère de n'en rien faire. L'Étoile de Cristal glisse, elle tombe, et s'enfonce dans une faille étroite dans le sol fêlé du trône, où elle disparaît, sans à aucun moment provoquer le moindre bruit.

Cette absence de choc, de fin à la chute, restera longtemps dans votre esprit, comme une absence de fin ?!

Vous relevez une capuche sur votre tête, afin de vous dissimuler... puis vous tournez les talons et quittez l'immense salle par les grandes portes ouvertes où il vous semble que tout s'est joué.

Quelle vie pourrait à présent être la vôtre ?

La joie d'avoir accompli cette quête finit pourtant par envahir votre poitrine, et par faire sourire vos lèvres.

Il y aura d'autres aventures. Il suffit de trouver...

... Un nouveau livre à ouvrir...

FIN