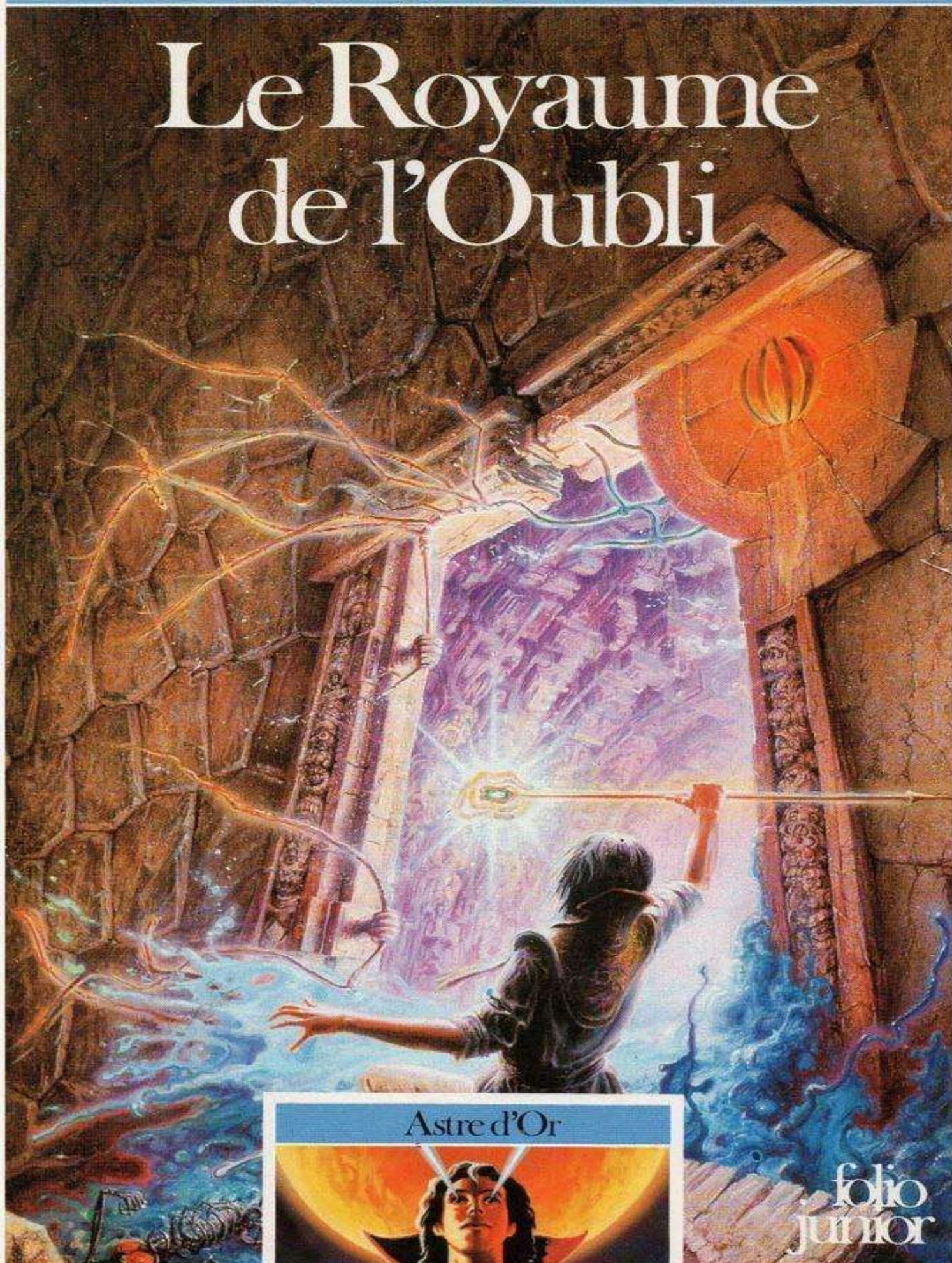


UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

Ian Page et Joe Dever

# Le Royaume de l'Oubli



Astre d'Or



folio  
junior

# Collection folio junior

*dirigée par  
Jean-Olivier Héron  
et Pierre Marchand*



# L'EMPIRE CHDAKINE



Ian Page et Joe Dever

# Le Royaume de l'Oubli

Astre d'Or/3

*Traduit de l'anglais par  
Mona de Pracontal  
OCR et Hyperliens GRULL*

Illustrations de Paul Bonner



Gallimard

Titre original :  
*Beyond the Nightmare Gate*  
© Joe Dever et Gary Chalk pour la conception de la série Astre d'Or.  
© Ian Page, 1986, pour le texte.  
© Century Hutchinson Ltd, 1986, pour les illustrations.  
© Editions Gallimard, 1987, pour la traduction française.

# Sommaire

[Feuille d'Aventure](#)

[Liste des Objets Spéciaux](#)

[Règles du Jeu](#)

[Pouvoirs magiques](#)

[Equipement](#)

[Règles de combat](#)

[Conseil d'un sage à un sage](#)

[L'avènement d'Astre d'Or](#)

[Votre mission](#)

[Table de Hasard](#)

[Table des coups portés](#)



# FEUILLE D'AVENTURE

## POUVOIRS MAGIQUES

1
2
3
4
5
6
Si vous avez accompli avec succès votre première mission.

### SAC A DOS

1
2
3
4
5
6
7
8
Vous pouvez abandonner ou échanger l'un ou l'autre de ces objets, sauf pendant un combat.

### POCHETTE A HERBES (6 espèces d'herbes maxi.)      REPAS

1	- 3 P.E. si vous n'avez pas de Repas lorsqu'il vous faut manger.
2	
3	
4	
5	
6	
<b>BOURSE</b> (50 Lukats maximum)	
Réservée au sorcier doté du Pouvoir Magique d'Alchimie.	

P.H. = POINTS D'HABILETÉ

<b>HABILETÉ</b>	<b>VOLONTÉ</b>	<b>ENDURANCE</b>
		(0 = mort)

Peut dépasser votre total de départ.

Ne peut jamais dépasser votre total de départ.

## DÉTAIL DES COMBATS

ENDURANCE	VOLONTÉ	ENDURANCE	ENDURANCE
ASTRE D'OR		QUOTIENT D'ATTAQUE	ENNEMI
ASTRE D'OR		QUOTIENT D'ATTAQUE	ENNEMI
ASTRE D'OR		QUOTIENT D'ATTAQUE	ENNEMI
ASTRE D'OR		QUOTIENT D'ATTAQUE	ENNEMI
ASTRE D'OR		QUOTIENT D'ATTAQUE	ENNEMI
ASTRE D'OR		QUOTIENT D'ATTAQUE	ENNEMI
ASTRE D'OR		QUOTIENT D'ATTAQUE	ENNEMI

P.E. = POINTS D'ENDURANCE

(\*)

## OBJETS SPÉCIAUX ET LISTE DES ARMES

DESCRIPTION	EFFETS

**ARMES** (2 armes max. ; la Baguette de sorcier compte pour 1 arme).

1

2

Combat livré sans votre Baguette de sorcier : - 6 P.H.

Combat livré sans Arme : - 8 P.H.

Si vous venez de finir *le Sorcier Majdar* ou *la Cité interdite* (premier et deuxième volume de la série), vous connaissez déjà vos totaux d'HABILETÉ, d'ENDURANCE et de VOLONTÉ ainsi que vos pouvoirs magiques. Toutefois, votre maîtrise de la sorcellerie s'est accrue au cours de vos récentes aventures, aussi pouvez-vous ajouter 10 points à votre total de VOLONTÉ et vous octroyer un Pouvoir Magique supplémentaire. Inscrivez sur une nouvelle *Feuille d'Aventure* les armes et les Objets Spéciaux que vous aviez en votre possession à la fin de votre dernière aventure et reprenez votre quête sans plus attendre. Bonne chance !

Si vous vous apprêtez à vous lancer dans votre première aventure, lisez attentivement ce qui suit.



# Règles du jeu

Vous trouverez au début de ce livre une *Feuille d'Aventure* sur laquelle vous inscrirez tous les détails de votre quête. Il est conseillé d'en faire des photocopies qui vous permettront de jouer plusieurs fois.

Au cours de l'initiation qui vous a permis de devenir un sorcier Majdar, vous avez acquis une force exceptionnelle ; les trois éléments essentiels de cette force sont représentés par votre HABILITÉ AU COMBAT, votre VOLONTÉ et votre ENDURANCE. Avant d'entreprendre votre mission, il vous faudra mesurer exactement le degré d'efficacité de votre entraînement. A cet effet, vous devrez placer devant vous la *Table de Hasard* qui se trouve à la fin du livre, fermer les yeux et pointer l'extrémité non taillée d'un crayon sur l'un des chiffres de la *Table* en laissant faire le hasard. Si le crayon désigne le chiffre 0, vous n'obtenez aucun point.

Le premier chiffre que votre crayon aura montré sur la *Table de Hasard* représentera votre HABILITÉ AU COMBAT. Ajoutez 10 à ce chiffre et inscrivez le total obtenu dans la case HABILITÉ de votre *Feuille d'Aventure*. (Si, par exemple, votre crayon indique le chiffre 4 sur la *Table de Hasard*, vos points d'HABILITÉ seront de 14.) Lorsque vous aurez à combattre, il faudra mesurer votre HABILITÉ à celle de votre adversaire. Il est donc souhaitable que votre total d'HABILITÉ soit le plus élevé possible.

Le deuxième chiffre que votre crayon désignera sur la *Table de Hasard* représentera votre force de VOLONTÉ. Ajoutez 20 à ce chiffre et inscrivez le total obtenu dans la case VOLONTÉ de votre *Feuille d'Aventure*. (Si, par exemple, votre crayon indique le chiffre 6, votre total de VOLONTÉ sera de 26.) Si vous décidez de recourir à un sortilège ou d'utiliser votre Baguette de sorcier, il vous en coûtera un certain nombre de points de VOLONTÉ et, si jamais votre total de VOLONTÉ tombe à zéro, vous ne pourrez plus vous servir ni de votre Baguette de sorcier ni d'aucun sortilège. Il vous sera possible, toutefois, de récupérer des points de VOLONTÉ au cours de votre aventure et même d'augmenter votre force de VOLONTÉ au-delà de son total de départ.

Le troisième chiffre que vous trouverez sur la *Table de Hasard*, à l'aide de votre crayon, représentera votre capacité d'ENDURANCE. Ajoutez 20 à ce chiffre et inscrivez le total obtenu dans la case ENDURANCE de votre *Feuille d'Aventure*. (A titre d'exemple, si votre crayon indique le chiffre 6 sur la *Table de Hasard*, le total de vos points d'ENDURANCE sera de 26.)

Si vous êtes blessé lors d'un combat, vous perdrez des points d'ENDURANCE et si jamais votre ENDURANCE tombe à zéro, vous saurez alors que vous venez d'être tué et que votre aventure est terminée. Au cours de votre mission, vous aurez la possibilité de récupérer des points d'ENDURANCE, mais votre total d'ENDURANCE ne pourra jamais dépasser celui dont vous disposiez au départ de votre mission.

# Pouvoirs magiques

A l'heure où il vous faut entreprendre votre mission, votre apprentissage de sorcier Majdar n'est pas encore achevé. En effet vous n'avez été initié, jusqu'à présent, qu'à cinq des sept techniques de sorcellerie que les Majdars appellent les « magies mineures ». Vos maîtres vous ont clairement exposé les possibilités offertes par chaque technique (possibilités dont vous trouverez un bref résumé ci-dessous), et c'est donc en toute connaissance de cause et après mûre réflexion que vous allez choisir les cinq « magies mineures » qui vous semblent les plus précieuses pour mener à bien votre mission. Qui sait si vous ne devrez pas la vie sauve à votre maîtrise de l'une d'entre elles ?

Une fois votre décision prise, inscrivez les cinq techniques que vous aurez choisies dans la case correspondante de votre *Feuille d'Aventure*.

## *La Sorcellerie*

Cette technique permet au sorcier de transformer ses pensées ou ses désirs en influx d'énergie magique. En se concentrant, il peut alors créer des boucliers de forces magnétiques qui lui permettent de bloquer les portes ou de déplacer des objets. La Sorcellerie absorbe bien plus de points de VOLONTÉ que toutes les autres « magies mineures » ; par ailleurs, plus votre total de VOLONTÉ sera élevé, plus cette technique aura des chances de se révéler efficace. Si vous optez pour cette technique, inscrivez : Sorcellerie sur votre *Feuille d'Aventure*.

*L'Envoûtement* Grâce au pouvoir magique d'Envoûtement, le sorcier peut charmer et ensorceler ; il peut créer des illusions dans l'esprit des autres, lire leurs pensées et leur soutirer des informations, leur inculquer des désirs et des opinions, enfin leur faire croire que des événements imaginaires se produisent réellement. Certains êtres magiques ou dotés d'une très grande intelligence parviennent à résister à l'Envoûtement. Si vous choisissez cette technique, inscrivez : Envoûtement sur votre *Feuille d'Aventure*.

## *La Communication avec les Eléments*

Ce pouvoir confère au sorcier un certain contrôle sur les quatre éléments : l'Air, le Feu, la Terre et l'Eau. Pour l'exercer, le sorcier doit entrer en transe et se livrer à un rituel incantatoire qui le mettra en contact avec les esprits des Eléments. Il pourra alors leur demander aide, mais à ses risques et périls : les éléments ne comprennent guère les problèmes humains et leur secours risque d'être parfois bien mal adapté à la situation...

Si vous choisissez cette technique, inscrivez : Communication avec les Eléments sur votre *Feuille d'Aventure*.

## *L'Alchimie*

Le sorcier qui maîtrise l'art de l'Alchimie est à même de préparer des potions magiques en mélangeant diverses substances. Pourvu qu'elle contienne les bons ingrédients, une potion vous permettra de récupérer l'énergie perdue (points d'ENDURANCE et de VOLONTÉ) et d'accroître temporairement vos capacités (HABILETÉ, par exemple). Grâce à l'Alchimie, vous pourrez également transformer la matière, changée du plomb en or notamment. Mais attention : vous ne pourrez pratiquer l'Alchimie que si vous disposez des ingrédients requis et du matériel spécifique, à savoir un mortier et un pilon. Le recours à l'Alchimie n'absorbe aucun point de VOLONTÉ.

Si vous optez pour cette technique, inscrivez : Alchimie sur votre *Feuille d'Aventure*.

## *La Voyance*

S'il entre en méditation, le sorcier doué de Voyance peut prédire l'avenir et avoir la révélation de la décision à prendre dans une situation difficile ou conflictuelle. En se concentrant, il peut savoir où se trouvent une personne ou un objet qu'il cherche, pourvu qu'il les ait vus au moins une fois dans sa vie auparavant. Enfin le don de Voyance permet de décrypter la vraie nature des êtres et des objets, aussi trompeuse que soit leur apparence. Mais certaines créatures magiques et certains objets arrivent parfois à se dérober au pouvoir de la Voyance. Si vous choisissez cette technique, inscrivez : Voyance sur votre *Feuille d'Aventure*.

## *La Psychomancie*

Cette technique permet au sorcier de deviner des événements par le seul toucher d'objets qui y ont été liés ; s'il parvient à une intense concentration, le sorcier, en imposant l'objet de ses mains et en fermant les yeux, pourra voir les scènes qui se sont déroulées autour de ce dernier. Mais attention aux objets magiques : réfractaires à la Psychomancie, ils peuvent même, dans certains cas, émettre des informations trompeuses.

Si vous choisissez cette technique, inscrivez : Psychomancie sur votre *Feuille d'Aventure*.

## *L'Évocation*

La maîtrise des techniques d'Évocation permet d'entrer en contact avec le royaume des Esprits. Pour s'adresser aux morts ou rappeler un être du monde des Esprits, le sorcier doit tracer un pentacle magique et entrer en transe. Peu à peu, sa mélopée incantatoire atteindra le Champ Spirituel. Tant qu'il se tient dans le pentacle magique, le sorcier est protégé et ne risque rien. De plus, si l'esprit qu'il évoque est celui d'un être qui s'était montré juste et bon lors de sa vie sur Terre, le sorcier peut s'attendre à recevoir de l'aide et des conseils précieux. En revanche, il devra se garder d'appeler à son secours des esprits au passé humain lourd en vilenies et trahisons : l'expérience risquerait de se conclure de façon douloureuse, voire fatale...

Les esprits mauvais sont toujours réticents à retourner au royaume des Morts, aussi s'efforcent-ils de berner le sorcier qui les a appelés et de le forcer à les libérer parmi les vivants. Par ailleurs, tout esprit — bon ou mauvais — exigera que le sorcier lui rende un service en paiement de son aide. Si ce dernier ne parvient pas à s'acquitter de cette dette, il pourra lui en coûter la vie.

Si vous optez pour cette technique, inscrivez : Évocation sur votre *Feuille d'Aventure*.

## *La Baguette de sorcier*

Votre Baguette de sorcier est votre bien le plus précieux. A première vue, elle a l'air d'un vulgaire bâton, mais elle est faite d'un matériau infiniment plus résistant que tous les métaux connus à ce jour. Elle constitue votre arme principale car vous n'avez été formé à aucun autre instrument de combat. La Baguette renferme une énergie ultrapuissante que vous pouvez libérer par votre seule force intérieure ; un rayon destructeur jaillit alors de l'extrémité de la Baguette. Chaque fois que vous vous concentrez pour déclencher cette force magique, vous perdez 1 point de VOLONTÉ.

Si jamais votre ennemi survit à la décharge maléfique de la Baguette ou si vous êtes attaqué par surprise, il vous faudra lutter au corps à corps. Efforcez-vous alors de frapper votre ennemi avec votre Baguette : à chaque coup porté jaillira un éclair d'énergie néfaste. Si vous désirez accroître le pouvoir destructeur de cette déflagration, utilisez davantage des points de VOLONTÉ et calculez le nombre de points d'ENDURANCE perdus par votre ennemi en multipliant sa perte initiale d'ENDURANCE par le nombre de points de VOLONTÉ que vous aurez consacrés à l'attaque. Par exemple, si vous utilisez 3 points de VOLONTÉ contre votre ennemi, vous multipliez le nombre de ses points d'ENDURANCE perdus à chaque Assaut par 3. Si vous engagez le combat sans votre Baguette de sorcier, votre HABILITÉ se trouvera diminuée de 6 points, et si vous ne disposez d'aucune arme, elle perdra 8 points.

# EQUIPEMENT

Vous êtes revêtu de la longue robe grise à capuchon des sorciers Majdars, et votre Baguette est votre seule arme. (Notez : Baguette de sorcier dans la case Armes de votre *Feuille d'Aventure*.) Vous portez un Sac à Dos qui contient 4 Repas. (Inscrivez-les dans la case Repas de votre *Feuille d'Aventure*.) Enfin, vous êtes nanti d'une carte de l'Empire Chadakine, que vous gardez dans un pli de votre robe. (Inscrivez-la dans la case Objets Spéciaux de votre *Feuille d'Aventure*.) Si l'Alchimie fait partie des Pouvoirs Magiques que vous avez choisis, vous disposez d'une pochette à herbes et potions, que vous accrocherez à votre ceinture. Elle contient :

- 2 fioles vides (pour les potions) ;
- 1 fiole de salpêtre ;
- 1 fiole de soufre.

Notez ces quatre fioles sur votre *Feuille d'Aventure*. Votre pochette à herbes et potions ne peut contenir plus de six objets.

Le jour de votre départ, vos maîtres vous ont offert un cadeau en vous laissant choisir, selon la tradition Majdar, entre plusieurs objets :

- UNE DAGUE SERTIE DE PIERRES PRÉCIEUSES (Objets Spéciaux). Cette dague augmente de 1 point votre HABILITÉ au combat.
- UN TALISMAN MAGIQUE (Objets Spéciaux). Ce talisman accroît votre VOLONTÉ de 2 points.
- UNE FIOLE DE LAUMSPUR (Objets contenus dans le Sac à Dos). Si vous la buvez après un combat, cette potion vous permettra de récupérer 4 points d'ENDURANCE. La fiole ne contient qu'une seule dose de potion.

Inscrivez le cadeau de votre choix sur votre *Feuille d'Aventure*, dans la case indiquée entre parenthèses. (N'oubliez pas de noter également ses propriétés.)

## Répartition de l'équipement

A présent que vous disposez de votre équipement, il vous faut savoir comment il se répartit afin que vous puissiez le transporter plus aisément. Il n'est pas nécessaire de prendre des notes à ce sujet, vous vous contenterez, en cas de besoin, de vous référer aux indications données dans la liste page suivante.

- LA BAGUETTE DE SORCIER : vous la portez à la main.
- LE SAC A DOS : vous le portez sur le dos.
- LA NOURRITURE : elle est rangée dans votre Sac à Dos.
- LA DAGUE : vous la maintenez coincée sous votre ceinture.
- LE TALISMAN MAGIQUE : vous le portez à votre cou, pendu à une chaîne.
- LA FIOLE DE LAUMSPUR : elle prend place dans votre Sac à Dos.

### **Combien d'objets pouvez-vous transporter ?**

#### *Armes*

Vous ne pouvez pas emporter plus de deux armes. Votre Baguette de sorcier compte pour une arme.

#### *Objets contenus dans votre Sac à Dos*

Ils doivent obligatoirement être rangés dans le Sac à Dos, mais la place y est comptée et vous ne pouvez y transporter que huit objets (Repas inclus).

#### *Objets Spéciaux*

Les Objets Spéciaux ne sont pas rangés dans votre Sac à Dos. Lorsque vous aurez la possibilité d'acquérir l'un de ces Objets Spéciaux, il vous sera indiqué de quelle manière il conviendra de le transporter.

#### *Nourriture*

Vous transportez votre nourriture dans votre Sac à Dos et chaque Repas compte pour un objet. Tous les objets qui peuvent vous être utiles et que vous aurez la possibilité d'acquérir au cours de votre aventure sont indiqués avec leur initiale en lettre capitale. Chaque fois que vous déciderez d'emporter l'un de ces objets avec vous, il vous faudra l'inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*. Ces acquisitions seront rangées dans votre Sac à Dos sauf s'il vous est indiqué qu'il s'agit d'un Objet Spécial.

## **Comment utiliser votre équipement ?**

### *Armes*

Votre total d'HABILETÉ variera selon que vous disposerez ou non de votre Baguette de sorcier ; en effet, si vous engagez le combat sans votre Baguette, vous devrez déduire 6 points de votre total d'HABILETÉ. Et si vous vous battez à mains nues, sans aucune arme, votre HABILETÉ sera encore diminuée : il vous faudra soustraire 8 points à votre total. Il se peut que vous trouviez une arme au cours de votre aventure. Le cas échéant, il vous est permis de la prendre et de vous en servir. (Toutefois, n'oubliez pas que vous n'avez pas le droit de posséder plus de deux armes à la fois).

### *Objets contenus dans votre Sac à Dos*

Au cours de votre quête, vous découvrirez divers objets qui pourraient se révéler utiles et que vous souhaitez peut-être conserver (rappelez-vous toutefois que vous ne pouvez transporter que huit objets dans votre Sac à Dos). Vous avez le droit d'échanger à tout moment l'un de ces objets ou de vous en débarrasser, mais il vous est interdit de le faire lorsque vous êtes engagé dans un combat.

### *Objets Spéciaux*

Chacun de ces objets possède des propriétés bien particulières. Parfois, ces propriétés vous seront décrites au moment même de la découverte de l'objet ; d'autres fois, il vous faudra attendre qu'elles se révèlent au cours de votre aventure.

### *Nourriture*

Tout au long de votre quête, vous aurez besoin de vous nourrir à intervalles réguliers. S'il ne vous reste plus de vivres lorsque vous serez dans l'obligation de prendre un Repas, vous perdrez 3 points d'ENDURANCE.

# Règles de Combat<sup>(\*)</sup>

Au cours de votre mission, vous aurez parfois à combattre un ennemi. Le texte vous précisera en chaque circonstance quels sont les points d'HABILITÉ et d'ENDURANCE de l'ennemi en question. Astre d'Or (c'est-à-dire vous-même) devra alors s'efforcer de tuer son adversaire en réduisant à zéro les points d'ENDURANCE de ce dernier, tout en essayant lui-même de perdre le moins possible de points d'ENDURANCE au cours de l'affrontement. Au début de chaque combat, inscrivez dans les cases correspondantes du *Détail des Combats* le total de VOLONTÉ d'Astre d'Or, ainsi que son total d'ENDURANCE et celui de son ennemi. Chaque affrontement se déroule de la manière suivante :

1) Calculez votre total d'HABILITÉ en fonction de l'arme que vous utilisez. (Rappelez-vous que si vous engagez un combat sans votre Baguette de sorcier, il vous faut soustraire 6 points de votre total d'HABILITÉ, et que si vous vous battez à mains nues, vous devez supprimer 8 points d'HABILITÉ également.)

2) Soustrayez du total ainsi obtenu les points d'HABILITÉ de votre adversaire. Le résultat de cette soustraction vous donnera un *Quotient d'Attaque*, que vous inscrirez sur votre *Feuille d'Aventure*.

3) Si vous vous battez à l'aide de votre Baguette de sorcier, décidez de combien de points de VOLONTÉ vous comptez la recharger. (Rappelez-vous que la Baguette de sorcier requiert un minimum de 1 point par utilisation.) Inscrivez le nombre de points choisi dans la case VOLONTÉ du *Détail des Combats*...

## *Exemple*

Imaginons qu'Astre d'Or dispose d'un total d'HABILITÉ de 15 et d'un total de VOLONTÉ de 23, et qu'un Lugubrus, doté de 20 points d'HABILITÉ, lui tende une embuscade. Vous êtes Astre d'Or. Vous n'avez aucune possibilité de fuite et il vous faut combattre cette dangereuse créature qui fond sur vous, mais vous pouvez en revanche parer son coup avec votre Baguette de sorcier. Vous allez d'abord soustraire le total d'HABILITÉ du Lugubrus de votre propre total, ce qui vous donnera un Quotient d'Attaque de -5. ( $15 - 20 = -5$ .) Vous inscrirez ce chiffre (- 5)

dans la case Quotient d'Attaque de votre Feuille d'Aventure, et vous déciderez alors du nombre de points de VOLONTÉ que vous désirez transférer à votre Baguette de sorcier. Si, par exemple, vous souhaitez en utiliser 2, reportez ce total 2 dans la case VOLONTÉ du Détail des Combats.

4) Une fois que vous aurez choisi le nombre de points de VOLONTÉ que vous voulez consacrer au combat et que vous aurez calculé votre Quotient d'Attaque, il vous faudra recourir à la Table de Hasard selon la manière habituelle pour obtenir un chiffre.

5) Reportez-vous ensuite à la *Table des Coups Portés* qui figure à la fin de ce livre. Dans la ligne supérieure de cette Table sont indiqués les *Quotients d'Attaque*. Trouvez le quotient que vous avez calculé, puis descendez la colonne au-dessous jusqu'à la case située à l'intersection de la ligne horizontale correspondant au chiffre obtenu à l'aide de la *Table de Hasard* (ces chiffres sont indiqués sur le côté gauche de la *Table des Coups Portés*). Vous connaîtrez ainsi le nombre de points d'ENDURANCE perdus par Astre d'Or. Pour calculer les points perdus par votre ennemi, multipliez le chiffre indiqué à son initiale (E) par le nombre de points de VOLONTÉ consacrés par vous-même Astre d'Or à votre Baguette de sorcier pour cet affrontement ; le chiffre ainsi obtenu représente le total final des points d'ENDURANCE perdus par l'ennemi. (La lettre E vous donne les points d'ENDURANCE perdus par l'ennemi ; les lettres AO, ceux perdus par Astre d'Or.)

#### *Exemple*

Le *Quotient d'Attaque* entre Astre d'Or et le Lugubrus était de - 5, et Astre d'Or a transféré 2 points de VOLONTÉ à sa Baguette de sorcier. Imaginons que le chiffre indiqué par la *Table de Hasard* soit 6. Le résultat du premier Assaut sera alors le suivant :

Astre d'Or perd 4 points d'ENDURANCE. Le Lugubrus perd 5 points d'ENDURANCE, soit au total 10 points. (5 points x 2 points de VOLONTÉ = 10 points.)

6) Après chaque Assaut, notez sur la *Feuille d'Aventure* les modifications intervenues dans le total d'ENDURANCE de chaque adversaire, ainsi que le nouveau total de VOLONTÉ d'Astre d'Or.

7) A moins que des indications différentes ne vous soient données, ou que vous ayez la possibilité de prendre la fuite, un nouvel Assaut devra ensuite être mené.

8) Reprenez le déroulement des opérations à partir de l'étape n° 3.

Le combat se poursuit jusqu'à ce que le total d'ENDURANCE de l'ennemi ou celui d'Astre d'Or ait été réduit à zéro ; celui qui a perdu tous ses points est alors considéré comme mort. Si c'est Astre d'Or — c'est-à-dire vous — qui a succombé, l'aventure est terminée. Si c'est l'ennemi qui est tué, Astre d'Or peut poursuivre sa mission, mais avec des totaux d'ENDURANCE et de VOLONTÉ moins élevés.

Un résumé des Règles de Combat figure à la fin de ce livre, juste après la *Table de Hasard*.

### **Possibilités de fuite**

Au cours de votre aventure, la possibilité d'échapper à un combat vous sera parfois accordée. Si vous avez déjà engagé un Assaut et que vous décidiez de prendre la fuite, menez d'abord cet Assaut à son terme en suivant les règles habituelles. Mais votre adversaire ne perdra alors aucun point d'ENDURANCE. Seul vous, Astre d'Or, perdrez le nombre de points indiqué par la *Table des Coups Portés*. Vous pourrez ensuite vous enfuir en payant votre couardise par la réduction de votre total d'ENDURANCE. Mais rappelez-vous que vous n'aurez le droit de prendre la fuite que si vous y êtes autorisé ; les précisions nécessaires vous seront fournies à chaque fois.

## Conseil d'un sage à un sage

Vous voici prêt à entreprendre une quête extrêmement périlleuse, qui vous fera sillonner des terres hostiles et inconnues, dominées par des Forces Maléfiques. Etudiez bien la carte qui figure au début de ce livre et prenez des notes au cours de vos pérégrinations : ces feuilles de route vous seront d'une aide précieuse, aussi bien pour cette aventure que lors de vos missions à venir, dans les prochains livres d'Astre d'Or.

Vous allez trouver en chemin toutes sortes d'objets. Certains se révéleront d'une grande utilité le moment venu ; d'autres, qui n'aideront peut-être pas au déroulement de cette aventure, pourraient fort bien vous tirer d'un mauvais pas lors de vos prochaines missions. Méfiez-vous, en revanche, des miroirs aux alouettes : certains objets sont trompeurs, et vous risquez, croyant avoir acquis un outil remarquable, de vous apercevoir — hélas ! Un peu tard — qu'il ne vous est d'aucune aide. C'est bien sûr ce genre d'objet dont vous ne voulez pas vous encombrer. Efforcez-vous donc de faire preuve de discernement quand vous déciderez si telle ou telle trouvaille a sa place dans votre Sac à Dos. Il vous faudra également garder la tête froide pour faire un usage judicieux de vos points de VOLONTÉ : n'oubliez pas qu'ils constituent le réservoir d'énergie magique où s'alimentent vos pouvoirs et votre Baguette de sorcier. Si jamais leur total tombait à zéro, toutes vos forces magiques disparaîtraient, vous laissant faible et sans défense.

Suis la voie de la sagesse, Astre d'Or, sorcier Majdar, car les voies de la déraison sont ravinées d'éboulis et de fosses profondes.

Et, maintenant, que la Fortune te guide !



e parchemin  
a été decerné  
à

Sorcier MAJDAR



# L'avènement d'Astre d'Or

Au commencement était le Chaos, au commencement étaient les Majdars.

Et les Majdars erraient à travers le cosmos vide et désolé en quête d'une terre où ils pourraient enfin s'établir. Un jour lointain, dans cette nuit des temps, leur apparut la planète que les humains nomment Magnamund.

Les Majdars contemplèrent Magnamund et se réjouirent. Ils virent les cimes et les vallons, les forêts, les jungles folles ; ils virent cette terre fière, farouche et libre et ils surent que leur errance avait pris fin. Désormais, ce sol sauvage leur offrirait asile et subsistance et, en retour, ils en feraient l'objet de leurs savantes recherches et de leurs soins. Et il en fut ainsi.

C'est alors qu'une nouvelle espèce apparut sur Magnamund : les Humains. Sous le regard protecteur et bienveillant des Majdars, ces hommes et ces femmes en devenir luttèrent pour leur survie, pour faire bourgeonner et grandir les premiers germes de leur civilisation. Et les Majdars, auréolés de mystère, grand et altier comme des dieux, usèrent de leurs pouvoirs magiques pour aider l'Homme à progresser. Plusieurs siècles s'écoulèrent, et les Humains en vinrent à idolâtrer ces êtres magiques dont le savoir s'étendait chaque jour davantage. Assoiffés de connaissance, insatiables de découvertes, les Majdars s'employaient sans relâche à décrypter les énigmes du monde, explorant les champs connus et inconnus de l'existence, détachant leurs esprits de leurs corps pour les envoyer étudier des sphères étranges, au-delà du matériel. Grande était leur prescience, en vérité, grand le pouvoir de leur pensée.

Les Majdars créèrent alors la Pierre-de-Lune. Ce joyau, taillé dans les rayons du Champ Astral de Nocturne, était la somme du Savoir et de la Sorcellerie des Majdars, la pierre philosophale de leur Magie, la consécration de leur Sagesse. Car l'Age d'Or des Majdars était arrivé, et la Pierre-de-Lune était l'instrument de leur domination sur

Magnamund. Aveuglés par le rayonnement de la gloire Majdar, les Humains ne semblaient guère plus que des ombres.

Mais la Pierre-de-Lune transgressait les lois implicites de la Nature. De même que les Majdars, elle provenait d'un monde extérieur à celui des Hommes, et sa présence sur Magnamund ébranlait l'ordre établi par les créateurs de la Planète et menaçait l'équilibre voulu par les dieux.

Alors la déesse Ishtar, Grande Prêtresse de la Lune et mère de tous les Humains, apparut aux Majdars et leur parla du destin de l'humanité : « Il est temps que les enfants de cette terre réclament leur héritage et leur indépendance. Leur heure est maintenant venue. Ils se sont perdus dans l'adoration de vos pouvoirs, mais le jour est proche où ils convoiteront la Pierre-de-Lune. » Et les Majdars répondirent : « Pardonne-nous, Grande Prêtresse, car nos intentions étaient pures. Nous aussi, nous chérissons les Hommes, et nous nous efforcions simplement d'aider et de protéger tes enfants. »

Alors Ishtar leur dit : « De la pureté de vos cœurs, je n'ai pas douté un seul instant. Mais l'humanité doit vivre libre, et cette planète n'est point de votre royaume. Il vous faut la quitter afin que les Hommes puissent aller seuls vers leur destin, car vous empiétez sur leur territoire. »

Ces paroles emplirent le cœur des Majdars d'effroi. Se voyant à nouveau condamnés à errer dans le Néant, ils supplièrent la déesse de les laisser vivre sur Magnamund. Ishtar fut prise de pitié et leur dit : « N'ayez crainte car grande est ma clémence. Vous pourrez demeurer sur Magnamund, mais il vous faudra vous plier à mes commandements. J'exige que vous juriez solennellement de ne plus jamais tenter d'infléchir le destin des Hommes. La Pierre-de-Lune sera le prix de votre serment, car vous allez y renoncer et la rapporter au Champ Astral dont elle est issue. »

Et les Majdars donnèrent leur parole. Ils firent serment devant Ishtar et rendirent la Pierre-de-Lune à la planète Nocturne. Puis ils s'exilèrent. C'est au sud de Magnamund, dans la mer des Rêves, qu'ils trouvèrent refuge ; et l'île de la Désolation devint leur nouvelle patrie. Là, les

Hommes ne pourraient jamais soupçonner leur présence. Pour mieux s'en garantir, les Majdars firent appel à la sorcellerie : l'île fut encerclée de mirages, de brouillards trompeurs et de vents magiques, de telle sorte qu'aucun Humain ne pourrait l'apercevoir, ni encore moins l'approcher. C'est ainsi qu'au fil du temps les Hommes oublièrent les Majdars. Seules les provinces du Sud se rappelaient ces êtres magiques et auréolaient leurs souvenirs de croyances et de légendes fantastiques. Là-bas, les grands prêtres du culte Majdar perpétuaient la doctrine et les rites de génération en génération, dans l'attente du retour des « Anciens ». Quand les Majdars reviendraient, prophétisaient-ils, l'humanité connaîtrait enfin la paix et l'harmonie.

Plus de deux mille ans s'écoulèrent. Comme l'avait annoncé Ishtar, l'Homme grandissait. Il érigea des villes et des empires, travailla la terre, connut l'amour et la haine, apprit la guerre et la conquête. Il était devenu maître de son destin. Or une nouvelle puissance émergeait dans les provinces de Chadaki. Là régnait Charatchak, le redoutable Roi-Démon. Ce nécromancien, fervent adepte de magie noire, initiateur de cultes sataniques et de sacrifices humains, avait converti à sa religion du Mal une cohorte de brutes épaisses et assoiffées de sang. Bientôt les terres de Chadaki furent le théâtre d'un horrible carnage : sans merci, les soldats de Charatchak persécutaient tous ceux qui refusaient d'adopter le nouveau culte. Quand, à force de massacres, Chadaki fut soumise à leur pouvoir, le Roi-Démon et sa meute partirent en guerre contre les provinces voisines. Ce fut un épouvantable bain de sang : l'une après l'autre, les nations tombaient et, sur leurs ruines encore fumantes, Charatchak bâtissait son empire du Mal. Impuissants et le cœur brisé, les Majdars regardaient l'humanité ployer sous le joug du démon, et le serment fait à la déesse Ishtar leur était une cruelle torture.

Le jour où Charatchak fut couronné Grand Seigneur de l'Empire Chadakine, une tempête d'une force surnaturelle ravagea la mer des Rêves. Tout le jour et toute la nuit, la tornade fit rage. Bravant les sortilèges qui entouraient l'île de la Désolation, les eaux déchaînées venaient déferler sur le rivage ; les vagues, lacérées par la pluie et le vent, transpercées par la foudre, éclataient avec violence aux grondements du tonnerre. Vint enfin le petit matin, et avec lui le calme des eaux. Alors les Majdars aperçurent avec stupeur un bateau échoué sur le rivage. Jamais

auparavant un tel prodige ne s'était produit, car les brouillards et les vents magiques avaient toujours tenu les Hommes au large de l'île et protégé les Majdars de leur curiosité.

Les Majdars se précipitèrent vers l'épave. Seul survivant du naufrage, un bébé pleurait. Pour ces êtres doués de prescience, l'arrivée d'un petit d'homme sur leur rivage était un signe du destin : ils conçurent aussitôt un plan pour sauver l'humanité sans manquer à leur serment. Le petit orphelin reçut le nom d'Astre d'Or : *Astre* car les étoiles sont symbole d'espoir chez les Majdars, *Or* car un fil blond brillait dans la chevelure noire de jais du bébé. Dans l'ombre de l'irascible déesse Ishtar, les Majdars élevèrent l'enfant comme l'un des leurs et l'initièrent à leurs secrets. Ils ne s'épargnèrent aucun effort pour éduquer le petit Humain, puisque leur but était d'en faire le sauveur de son peuple. Fort de la Sagesse et de la Magie Majdars, le fils d'homme pourrait affronter Charatchak. En effet les Majdars le savaient bien : seule la mort du tyran de Chadaki libérerait l'humanité et la rendrait à nouveau maîtresse de son destin.

## Votre mission

Vous êtes Astre d'Or, seul Humain au monde à avoir été initié à la Sorcellerie des Sages Majdars. Jusqu'à l'âge de seize ans, vous avez grandi sous leur protection, dans leur royaume caché de l'île de la Désolation. C'est alors qu'Arakya, Grand Sorcier des Majdars, vous confia une mission extrêmement périlleuse : sauver les Hommes, vos frères, de la tyrannie de Charatchak, l'abominable Roi-Démon de Chadaki. Tenus par le serment fait à la déesse Ishtar de ne jamais intervenir dans le destin de l'humanité, les Majdars ne peuvent pas quitter leur île ; vous, en revanche, qui êtes humain, n'êtes lié par aucune promesse, aussi avez-vous été désigné pour partir à la quête de la Pierre-de-Lune qui vous permettra de renverser le Roi-Démon. La Pierre-de-Lune, quintessence de tous les pouvoirs Majdars, se trouve cachée dans le Champ Astral de la planète Nocturne, auquel on ne peut accéder que par la porte de

l'Ombre. Cette dernière est mobile et ne demeure jamais plus d'un jour au même endroit et, de surcroît, elle est invisible aux yeux des Humains. C'est pourquoi vous êtes parti à la recherche des Kundis, une tribu d'êtres primitifs mais doués de pouvoirs magiques. Ils possèdent notamment le don de Vision Astrale qui leur permet de voir les portes des autres champs cosmiques. Après avoir traversé la mer des Rêves, vous avez accosté à Shuni, le plus grand port de l'Empire Chadakine. C'est là que vous vous êtes lié d'amitié avec Chan-Li, un voyageur au long cours plein d'humour et de bonhomie, qui décida sans hésiter de vous guider à travers les terres inconnues de l'Empire Chadakine. Hélas ! votre expédition tourna rapidement court : vous capturant par surprise, les immondes gardes Chadakines vous jetèrent tous deux dans un cachot humide au fond de la halle aux Corrections, bastion de Mère Magri, sorcière déléguée par Charatchak pour faire régner la terreur sur la ville de Shuni. Que seriez-vous devenu sans Tanid, la jeune apprentie de Mère Magri ? Avec un courage exemplaire, la jeune fille vous aida à vous enfuir de la citadelle. Plus tard, vous voyant menacé par un Klaysha mangeur d'âmes, Tanid se sacrifia pour vous sauver la vie : recourant à un sortilège, elle attira sur elle l'attaque du Klaysha, et tous deux disparurent dans un crépitement de flammes. Maintes aventures et péripéties devaient encore jalonner votre route, et c'est à bout de forces que vous étiez enfin parvenu au royaume d'Azanam, où vivent les Kundis. Urik le Sage, Vieux Sorcier des Kundis, décida de vous mener lui-même à la porte de l'Ombre. Guidé par la vision du Sorcier, vous vous êtes mis en route sans tarder, faisant fi des mille et un pièges et dangers dont regorgent les terres Chadakines. Vous venez de traverser la sinistre Cité Interdite de Gianima, ville morte qui se dresse dans les monts de Gorn, et vous voici maintenant enfin parvenu à la vallée de la Désolation, au seuil de la porte de l'Ombre. Avec un frisson d'horreur, vous reconnaissez une silhouette familière : celle du Klaysha auquel Tanid s'était sacrifiée. Le mangeur d'âmes garde la porte de l'Ombre, et sa jeune captive, prisonnière à jamais de Charatchak, vous regarde avec espoir. Vous parvenez à chasser le Klaysha et vous prenez congé d'Urik, le cœur étreint par une indicible émotion. Vous avancez maintenant vers la porte de l'Ombre... Rendez-vous au [1](#).

## 1

Tanid vous tend la main. D'une enjambée, vous franchissez le seuil de la porte de l'Ombre et vous la rejoignez. Vous voici maintenant dans un tunnel de brouillards mouvants dont les parois et la voûte s'animent peu à peu. A votre plus grande horreur, émergeant des vapeurs de brume, des silhouettes blêmes et hagardes se mettent à danser devant vous. Leurs yeux vides et creux vous regardent fixement et leurs bouches prononcent sans fin des paroles incompréhensibles.

Plus vous avancez, plus les murmures s'amplifient et c'est maintenant une lugubre ritournelle de plaintes et de sanglots qui bourdonne avec un écho terrible à vos oreilles. Tanid vous regarde sans un mot, et vous lisez dans ses yeux une terreur égale à la vôtre. « Il y a de quoi devenir fou, ici... » murmurez-vous à mi-voix. Le cœur battant vous avancez tous deux, côte à côte, dans les profondeurs de l'inconnu. Peu à peu, le tunnel s'estompe et vous voici maintenant transportés au cœur d'une vaste mer de nuages blancs qui semblent en suspension dans un ciel sans soleil.

Vous posez le pied sur cette étendue cotonneuse et vous vous rendez compte avec surprise que la lumière du ciel qui vous surplombe ne projette pas d'ombres et se noie dans l'obscurité totale au-dessus de vos têtes. Sous vos pieds, aucune terre ferme, seuls les nuages supportent votre poids : vous voici perdus dans l'horizon sinistre et sans fin de Nocturne.

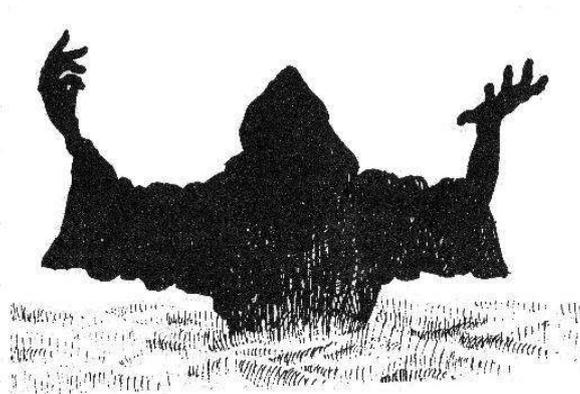
Au loin se dessinent les contours d'une bâtisse. Tanid vous attrape soudain le bras. « Regarde ! » dit-elle en pointant le doigt vers la gauche. Vous scrutez la plaine dans la direction qu'elle vous indique et vous apercevez la silhouette d'un homme qui semble glisser sur les nuages, courbé en deux. Qu'allez-vous faire :

Vous diriger vers la bâtisse qui se dessine au loin ? Rendez-vous au [211](#)

Rattraper l'homme pour lui poser des questions ? Rendez-vous au [122](#)

## 2

Le plafond et les murs de la pièce sont couverts de miroirs de toutes les formes et de toutes les qualités possibles. Vous apercevez, en face de vous, une seconde porte. Si vous désirez l'emprunter pour sortir, rendez-vous au [221](#). Si vous préférez fouiller la pièce, rendez-vous au [198](#).



### 3

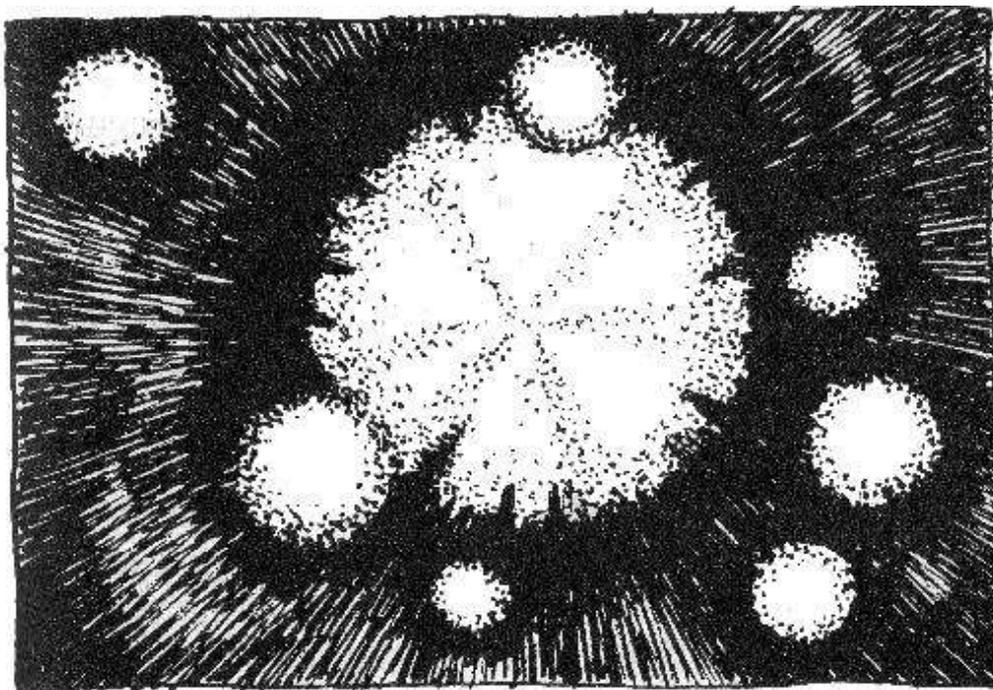
Tanid avance d'un pas vers Raïr, comme envoûtée. Quant à vous, vous résistez de toute votre force intérieure au sortilège de l'étrange promeneur, mais vous n'arrivez à le rompre qu'au prix de 2 points de VOLONTÉ. Raïr pousse alors un cri et disparaît. Tanid semble s'éveiller brusquement, elle sursaute et vous dit d'une voix effrayée et entrecoupée : « J'étais déjà presque en son pouvoir... » « Viens, Tanid, répondez-vous, allons voir cette tour de Cristal. Nous y trouverons certainement des informations sur la Pierre-de-Lune ». Rendez-vous au [50](#).

### 4

Vous posez délicatement la lourde statue à terre, et l'Elessi pousse aussitôt un soupir de soulagement. « Je suis le Gardien du Dieu Hurlant, vous dit-il d'une voix claire et musicale. Avant de persévérer plus avant dans votre folle entreprise, laisse-moi te parler de cette statue que tu veux voler. » Si vous acceptez d'écouter le Gardien, rendez-vous au [115](#). Si vous décidez, au contraire, de ramasser la statue et de continuer votre chemin, tirez un chiffre à l'aide de la *Table de Hasard* et additionnez-le à votre montant actuel d'ENDURANCE. Si le total ainsi obtenu est :

De 20 ou plus  
Inférieur à 20

Rendez-vous au [59](#)  
Rendez-vous au [65](#)



## 5

Les Académiciens vous ayant fait une description très détaillée du Thrénogemme, vous concentrez votre force psychique pour essayer de le repérer. Au prix de 1 point de VOLONTÉ, vous parvenez à le localiser ; cependant, vous ne percevez aucune vibration magique et vous en concluez donc que, si le Thrénogemme est vraiment doté de pouvoirs, il doit être en phase d'inactivité en ce moment. Guidé par votre vision, vous parvenez à une grande avenue pavée de blocs de cristal. Au bout de l'avenue se dresse un palais magnifique : c'est là que se trouve le Thrénogemme. Rendez-vous au [262](#).

## 6

Sans crier gare, vous brandissez votre Baguette et décochez une violente déflagration d'énergie à l'Essi le plus proche qui s'écroule aussitôt. Ses compagagnons, horrifiés, reculent en bloc. Tirez un chiffre à l'aide de la *Table de Hasard* et additionnez- le à votre total actuel d'HABILETÉ. Si vous obtenez :

15 ou plus           Rendez-vous au [248](#)

Moins de 15       Rendez-vous au [93](#)

## 7

A peine avez-vous fait un pas qu'une épée tombe du plafond et vous cloue définitivement sur place. C'est ainsi que s'achèvent votre vie et votre mission.

## 8

Vous jetez un coup d'œil par l'embrasure et vous découvrez une pièce ronde et pleine de miroirs. L'endroit semble désert. Si vous désirez y pénétrer, rendez-vous au [2](#). Si vous disposez du Pouvoir Magique de Voyance et que vous souhaitez y recourir, rendez-vous au [149](#).

## 9

Au prix de 1 point de VOLONTÉ, vous sondez l'avenir pour déterminer la solution la plus sage. Votre vision vous indique alors que l'Elessi lit dans vos pensées : inutile d'essayer de le berner... Seule la vérité pourra le satisfaire. Vous n'avez plus qu'à espérer qu'il comprendra que vous avez été obligé d'agir comme vous l'avez fait. Rendez-vous au [259](#).

## 10

Vous examinez à nouveau l'inscription qui, comme vous vous en apercevez avec stupeur, s'est à nouveau transformée. Tanid la lit à voix haute :

*Méfie-toi des chasseurs, à l'affût de toute proie, Au nombre de cinq et tous les cinq redoutables ; La vieille veuve, qui tisse sans relâche, Le coureur infatigable, ami de l'ombre, L'oiseau de feu, qui chérit les trésors et son frère au regard perçant, rapide comme une flèche. Seul celui qui marche sans pieds Pourra franchir cette porte mystérieuse.*

Si vous décidez d'essayer une des Clés, laquelle allez-vous choisir :

La Clé du Serpent ?     Rendez-vous au [240](#)

La Clé de l'Aigle ?     Rendez-vous au [227](#)

La Clé du Loup ?        Rendez-vous au [235](#)

La Clé de l'Araignée ?     Rendez-vous au [252](#)

La Clé du Dragon ?        Rendez-vous au [277](#)

Sinon, qu'allez-vous faire : frapper la porte d'un coup de votre Baguette de sorcier (rendez-vous au [97](#)) ; recourir au Pouvoir Magique de Voyance, si toutefois vous en disposez (rendez-vous au [161](#)) ou recourir au Pouvoir Magique de Psychomancie, si toutefois vous en disposez (rendez-vous au [193](#)) ?

## 11

Vous êtes maintenant tout près des marches. Qu'allez-vous faire : vous rendre à la dalle gravée d'une seule épée, qui se trouve au pied de l'escalier (rendez-vous au [42](#)) ; gagner la dalle qui la joute, gravée de deux épées (rendez-vous au [349](#)) ; gagner celle qui est gravée de deux épées, juste derrière l'escalier (rendez-vous au [40](#)) ; vous diriger vers la porte principale en passant par la dalle gravée de deux épées qui se trouve derrière vous (rendez-vous au [7](#)) ou vous rendre à la dalle du milieu, gravée d'une seule épée (rendez-vous au [311](#)) ?

## 12

Oz-Na-Mun est assis devant la cabane, les yeux rivés sur une boule d'argile rougeâtre et humide. Les traits tirés, les joues creuses, l'homme semble en proie à un vif chagrin et c'est sans même relever la tête qu'il vous adresse la parole : « Ainsi donc, tu es venu... » « Tu savais que j'allais venir ? » demandez-vous, stupéfait. « Oui, reprend Oz-Na-Mun de sa voix lasse, il est déjà passé, ton frère d'ombre, ton lugubre double. Une jeune fille marchait à ses côtés. » « Je cherche la Pierre-de-Lune des Majdars, expliquez-vous. Sais-tu où et comment je pourrais la trouver ? » L'homme aux yeux tristes vous adresse un long regard grave avant de répondre : « Il existe une montagne du nom de mont des Pleurs. A son flanc s'ouvre une grotte qui mène à un portail : c'est l'entrée du royaume voisin, le vallon de la Paix. Les gens du Vallon sont sages et bons ; ils t'indiqueront le chemin du royaume caché de la Pierre-de-Lune. Tiens, prends cette carte du mont des Pleurs. » Sur ces mots, Oz-Na-Mun vous tend une carte en tissu où est indiqué l'emplacement de la caverne. Rangez-la dans une poche intérieure de votre robe et n'oubliez pas de l'inscrire comme Objet Spécial sur votre *Feuille d'Aventure*. « Mais tout d'abord, reprend Oz-Na-Mun, il te faut quitter ce royaume et sauver la jeune fille. » Vous hochez la tête.



**12** *Oz-Na-Mun est assis devant la cabane, les yeux rivés sur une boule d'argile.*

« Tu vas devoir marchander avec le Maître. » Voyant votre air étonné, Oz-Na-Mun vous explique les lois de l'étrange royaume où vous avez abouti : « Tous ceux qui viennent au royaume du Paradoxe peuvent exiger un cadeau du dieu ; si c'est en son pouvoir, le dieu sera obligé de donner ce qu'il lui aura été demandé. Mais méfie-toi de ses marchés, car il a des cadeaux bien cruels, des cadeaux comme celui-là ! » conclut Oz-Na-Mun en levant les mains. Vous ne pouvez réprimer un frisson d'horreur : ce sont des mains monstrueuses, des mains de géant, énormes et complètement disproportionnées avec le corps du malheureux. « Autrefois, vous raconte alors Oz-Na-Mun, j'étais sculpteur et vivais dans le royaume de Méléodor, jouissant d'un renom et d'un respect remarquables. Et pourtant, malgré cela, j'eus soif d'encore plus de gloire. Aussi, en compagnie d'un mage, j'invoquai par une nuit sombre le Maître du Chaos. Son esprit ne tarda pas à se manifester, car le royaume du Paradoxe jouxte le royaume de Méléodor. Je lui exposai alors mon rêve : avoir les mains les plus grandes du monde, pour pouvoir réaliser les plus grandes œuvres. Il me répondit qu'il exaucerait mon désir à condition que je ne quitte pas son royaume avant d'avoir achevé ma première œuvre. J'acceptai le marché et me retrouvai en ce royaume. Je m'aperçus alors de la transformation de mes mains, non sans amertume : certes, elles étaient devenues grandes, mais par leur taille et non par leur habileté... Avec ces grosses mains, maladroitement et rustres, je suis incapable de modeler quoi que ce soit ! Ce sont des mains bonnes à creuser la terre, c'est tout ! Depuis ce jour, je n'ai pas réussi le moindre modelage... (*Oz-Na-Mun empoigne la masse d'argile d'une main lourde et lasse :*) Méfie-toi des marchés du Maître du Chaos. C'est un dieu maléfique. » « Que veut-il de Tanid, la jeune fille ? » demandez-vous. « Pour elle aussi, il marchandera », répond Oz-Na-Mun. Il vous explique ensuite comment invoquer le Maître du Chaos et lui demander audience. « Prends garde ! Vous enjoint-il une dernière fois. Les marchés que propose le Maître du Chaos répondent aux lois du Paradoxe et des contraires... » « Hélas, je n'ai pas le choix, répliquez-vous d'une voix triste. Il faut sauver Tanid. Je vais invoquer le Maître du Chaos. » Rendez-vous au [94](#).

### 13

Vous parvenez à reprendre le contrôle du vaisseau, mais vous heurtez le sol avec une telle violence que vous vous trouvez aussitôt éjecté et vous roulez à terre. Vous vous relevez tout contusionné, affaibli de 2 points d'ENDURANCE. Quant à *l'Athortron*, il s'immobilise avec un grincement de mauvais augure. Vous vous précipitez vers l'engin : grâce au ciel, il est intact... Rendez-vous au [26](#).

### 14

Vous vous rendez compte que vous avez pénétré dans un royaume de mirages : les vagues d'un Océan bleu ondulent au-dessus de votre tête, éclatant en crêtes mousseuses ; à vos pieds, des collines vertes se balancent entre des montagnes dressées sur leurs sommets ; un énorme poing se lève, prêt à vous écraser, mais vous le traversez comme un nuage. Tout autour de vous résonnent des ricanements hystériques. Quiconque prendrait ces mirages pour la réalité deviendrait fou ; heureusement, votre force de caractère vous permet de lutter contre ces illusions : peu à peu, la vision cauchemardesque se dissipe. Rendez-vous au [187](#).

### 15

Rair exerce un étrange pouvoir sur votre esprit. Les yeux fermés, vous vous concentrez pour invoquer l'énergie magique du Champ Astral, ce qui vous coûte 1 point de VOLONTÉ. Peine perdue, hélas ! Il semblerait que votre Pouvoir Magique de Sorcellerie n'ait pas prise sur Rair... Peut-être la magie de ce dernier n'obéit-elle pas aux mêmes lois que la vôtre ? Si vous décidez d'attaquer Rair à l'aide de votre Baguette de sorcier, rendez-vous au [36](#). Si vous préférez essayer de résister à son sortilège par votre seule force de caractère, rendez-vous au [3](#).

### 16

Il vous faut agir vite. Il ne faut surtout pas laisser le temps à l'Elessi de prononcer son jugement, car vous savez bien que, dans sa colère, il vous enverrait à la mort. Qu'allez-vous faire : vous jeter sur lui et l'attaquer à mains nues (rendez-vous au [57](#)) ; vous entourer d'un Ecran Magique, si toutefois vous disposez du Pouvoir Magique de Sorcellerie (rendez-vous au [25](#)) ; appeler votre Baguette de sorcier à la rescousse, en faisant appel

à votre Pouvoir Magique de Sorcellerie (rendez-vous au [49](#)) ; recourir à un Minéral Spirituel si vous en possédez un (rendez-vous au [37](#)) ou souffler dans la Flûte Elessi si vous en possédez une (rendez-vous au [69](#)) ?

## 17

Vous voici debout sur les créneaux de la tour de Cristal. Vous vous laissez glisser par une lucarne, suivi de Tanid, et vous prenez doucement pied dans une pièce sombre. Vous avancez à pas de loup sous le regard froid et noir de deux yeux qui vous épient avec méfiance. Un bruissement vous fait soudain sursauter, vous levez la tête vers le plafond et vous apercevez un monstre hideux dont la seule vue vous donne la chair de poule : des yeux globuleux, des ailes de vampire fripées et parcheminées, une peau toute cloquée... Vous ne pouvez pas fuir, il vous va falloir affronter ce répugnant adversaire dans un combat à mort.

DIAMONIAK : HABILITÉ : 21                      ENDURANCE : 28

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [250](#).

## 18

L'Elessi cesse enfin de jouer et repose son étrange Flûte d'Argent. Peu à peu, la terrible douleur qui vous cisailait la tête s'estompe. Les gardes vous relèvent brutalement, votre tête résonne encore et vous ne pouvez leur offrir la moindre résistance. Encadré par deux gardes, vous êtes mené à un imposant palais qui se dresse au cœur de la ville. Rendez-vous au [191](#).

## 19

Vous tirez le levier de direction, augmentant ainsi la puissance des moteurs. Le vaisseau se met à grimper à vive allure dans le ciel et bientôt la tour de Cristal n'est plus qu'un petit point clair qui se détache sur le paysage grisâtre. A l'aide du Gyronome, vous vérifiez que vous volez dans la bonne direction : tout semble aller, le son de l'instrument s'amplifie à mesure que vous vous élevez dans ce ciel sans horizon. Apparemment, plusieurs chemins permettent de quitter le royaume de l'Oubli. Brusquement, le vaisseau fait une embardée vers l'avant, qui vous jette au sol. Un picotement vous secoue, vous vous relevez et contemplez alors un paysage fantastique : vous voici dans un ciel clair et ensoleillé, une

douce brise vous caresse le visage, et à vos pieds s'étend une plaine verte et riante. Vous avez franchi la barrière invisible qui sépare le royaume de l'Oubli de ce royaume-ci. Vous apercevez au loin une ville qui se dresse sous le soleil, étincelante de mille reflets : c'est la Ville-Qui-Chante des Elessi. Un vent violent se lève, ballottant *l'Athorthon* qui se met à tanguer et rouler comme une coque de noix sur une mer déchaînée. Vous essayez tant bien que mal de reprendre le contrôle du vaisseau en vain. Pris de court, vous décidez de vous poser. Tirez un nombre à l'aide de la *Table de Hasard*. Si vous possédez le talisman des Majdars, ajoutez 2 à la somme ainsi obtenue. Si votre total final est :

De 0 à 3    Rendez-vous au [13](#)

De 4 à 11    Rendez-vous au [77](#)

## 20

Le Maître du Chaos accepte de satisfaire à votre requête, et Tanid se précipite en courant vers vous. Le Jakcha lui lance alors un regard brûlant de haine, et la malheureuse à grand-peine à contenir son trouble, malgré votre présence rassurante à ses côtés. C'est maintenant au tour du Maître du Chaos d'exposer ses conditions : « Vous emmènerez le Jakcha avec vous, susurre-t-il avec une pointe de joie perverse. Après tout, lui aussi s'appelle Astre d'Or... » Sur ces mots, le Maître du Chaos croise les bras et vous lance un sourire en coin, savourant d'avance votre désarroi. Rendez-vous au [249](#).

## 21

Vous vous dégagez vivement de l'étreinte de l'Elessi et brandissez votre Baguette de sorcier. Votre attaque surprise est fulgurante : au prix d'à peine 3 points de VOLONTÉ, vous décimez le comité. Seul un Elessi survit à votre foudre, mais c'est un adversaire infiniment plus redoutable que vous ne l'imaginiez. S'écartant d'un bond, l'homme tire lestement un Pipeau d'Argent de sa poche. A peine se met-il à jouer qu'une douleur effroyable vous déchire la tête ; chaque note vous arrache des cris de douleur et vous vous martelez le crâne avec vos poings. Additionnez vos totaux d'ENDURANCE et de VOLONTÉ. Si la somme ainsi obtenue est inférieure à 20, rendez-vous au [271](#). Si elle est supérieure à 20, rendez-vous au [284](#).

## 22

Lirez un nombre à l'aide de la *Table de Hasard* et additionnez-le à votre total actuel d'ENDURANCE. Si vous obtenez :

20 ou plus           Rendez-vous au [59](#)

Moins de 20       Rendez-vous au [65](#)

## 23

Vous faites lentement le tour de la bâtisse mais vous vous retrouvez à votre point de départ sans avoir trouvé de porte. Découragé et perplexe, vous poussez un profond soupir. « Je ne comprends pas, dites-vous à Tanid. Il doit bien y avoir une porte, sinon pourquoi se serait-on donné la peine de marquer cette inscription ? » « Ce doit être une porte secrète », répond la jeune fille. Vous vous plongez à nouveau dans l'examen de la tour. Qu'allez-vous faire maintenant : relire l'inscription (rendez-vous au [132](#)) ; partir à la recherche d'une porte sur le côté gauche de la tour (rendez-vous au [143](#)) ; aller voir s'il y a une porte sur la droite (rendez-vous au [206](#)) ; recourir au Pouvoir de Voyance, si toutefois vous en disposez (rendez-vous au [347](#)) ou recourir au Pouvoir de Psychomancie, si toutefois vous en disposez (rendez-vous au [70](#)) ?

## 24

Vous percevez maintenant clairement que le Jakcha a invoqué le Génie du Vent. De toute évidence, ce monstre de noirceur est prêt à sacrifier sa propre sécurité, s'il le faut, pour mieux vous nuire... Le recours à votre Pouvoir de Voyance vous a coûté 1 point de VOLONTÉ. Si vous êtes doué du Pouvoir de Communication avec les Eléments et que vous souhaitez y recourir, rendez-vous au [27](#). Sinon, rendez-vous au [165](#). Si vous décidez d'attaquer le Jakcha, rendez-vous au [148](#).

## 25

Au prix de 2 points de VOLONTÉ, vous vous enveloppez d'un écran de Sorcellerie scintillant. L'Elessi brandit sa crosse sacrée, mais rien ne se passe : l'écran magique vous a protégé du pouvoir qui devait vous terrasser. Sidéré, l'Elessi vous regarde sans comprendre. Rendez-vous au [322](#).

## 26

Vous avez atterri dans un champ. A l'horizon se dresse une ville scintillant sous le soleil. Vous consultez votre Gyronome : vous voici au cœur du royaume de la Ville-Qui-Chante. Un groupe d'Hommes, tous blonds et nantis d'oreilles rondes et plates, se précipitent vers vous, faisant voler au vent leurs courtes tuniques blanches. Ils vous ont maintenant rejoint et gesticulent gaiement, pointant le doigt vers l'*Athorthon* et le ciel avec force exclamations. Leur langue vous est inconnue, aussi souriez-vous et tentez-vous tant bien que mal de communiquer par gestes. Vous finissez par comprendre que ces Hommes sont des Elessi, et qu'ils vous demandent de les suivre. Ils ont des voix douces et harmonieuses et leur langue, bien qu'inintelligible à vos oreilles, vous séduit par sa musicalité cristalline. Allez-vous accepter de les suivre ? Dans ce cas, rendez-vous au [45](#). Si vous jugez plus prudent de refuser, rendez-vous au [66](#).

## 27

Juste au-dessus de votre vaisseau, de noirs nuages s'amoncellent pour se nouer bientôt en une violente tornade qui engloutit l'*Athorthon* : le Jakcha a dressé contre vous les vents qui vous avaient été si favorables jusqu'à présent. Vous fermez les yeux et invoquez à votre tour les Eléments, leur parlant dans leur langue. Dans le brouillard de votre transe, vous apercevez alors les quatre avatars de l'Eau, de la Terre, de l'Air et du Feu. Auquel voulez-vous faire appel :

Au Feu ?                      Rendez-vous au [41](#)

A l'Eau ?                      Rendez-vous au [54](#)

A la Terre ?                      Rendez-vous au [73](#)

A l'Air ?                      Rendez-vous au [88](#)

## 28

Sans vous laisser le temps de réagir, l'Elessi brandit sa crosse sertie de pierres précieuses. Un tumulte strident éclate alors dans votre tête, et il vous semble que des langues de feu déchirent votre cervelle. Incapable de résister davantage à ce bruit horrible qui vous cisaille les tympanes, vous vous laissez choir au sol. Vous agonisez, victime de la cacophonie meurtrière, et c'est sur une fausse note que s'achèvent votre vie et votre mission.

## 29

Vous vous baissez pour lire l'inscription :

*Passer sa vie à combattre la mort peut émousser et l'esprit et le fil de l'épée, mais les têtes et les dagues bien tempérées savent pour l'imbécile trouver un triste sort.*

Relevant la tête, vous vous apercevez que le plafond est hérissé d'épées qui pendent, lame vers le sol. Il vous semble évident qu'il existe un rapport entre ces armes menaçantes et celles qui sont gravées sur les dalles. Qu'allez-vous faire : poser pied sur la dalle la plus proche où sont gravées deux épées (rendez-vous au [349](#)) ; gagner la dalle de gauche où figure une seule épée (rendez-vous au [318](#)) ou gagner la dalle de droite, gravée elle aussi d'une seule épée (rendez-vous au [234](#))?

## 30

Vous parvenez sans peine à escalader la muraille car elle est lézardée et pleine d'irrégularités qui vous offrent des prises. Arrivé au faite, vous constatez que l'autre paroi du rempart, quant à elle, est lisse et raide. Que faire ? Vous êtes à plus de six mètres du sol... Si vous possédez une corde et désirez-vous en servir, rendez-vous au [58](#). Si vous décidez de sauter, rendez-vous au [155](#).

### 31

Au prix de 2 points de VOLONTÉ, vous décochez une violente déflagration d'énergie à l'oiseau de proie qui fonce en hurlant vers vous. Des flammes magiques et des plumes embrasées fusent en tous sens, mais néanmoins l'aigle parvient à se maintenir en vol. Vous brandissez à nouveau votre Baguette, prêt à engager un second assaut. « Ne bouge pas, Astre d'Or ! Vous somme Tanid d'une voix ferme. Je m'en occupe. » Allez-vous passer outre l'ordre de la jeune fille (rendez-vous au [137](#)) ou la laisser agir comme elle l'entend (rendez-vous au [150](#)) ?

### 32

Au-dessus de votre tête, en guise de ciel, les eaux bleues et écumantes d'un vaste Océan vont et viennent. A vos pieds, des collines et des champs verdoyants ondulent comme des flots. *L'Athorthon* est maintenant si violemment secoué que vous ne pouvez plus le diriger. Impuissant, vous contemplez l'étrange spectacle qui défile sous vos yeux : les montagnes sont dressées sur leurs sommets, les villes et les villages se déplacent, la nuit fait place au jour et le jour à la nuit en un clin d'œil, un gigantesque poing se lève, prêt à écraser votre vaisseau, puis s'évanouit comme un fantôme... Des ricanements hallucinants ponctuent ces étranges visions, et une peur viscérale vous gagne. Si votre total actuel de VOLONTÉ est de 12 ou plus, rendez-vous au [67](#). S'il est inférieur à 12, rendez-vous au [104](#).

### 33

Scrutant l'horizon, vous apercevez soudain une tache lumineuse et brillante, de forme beaucoup trop symétrique pour une étoile. Intrigué, vous mettez le cap sur cet étrange objet. Comme vous vous en approchez, vous le reconnaissez avec un cri de joie : c'est un Trianon, construit par les Majdars. D'instinct, vous savez alors que vous y trouverez la Pierre-de-Lune. Un cri strident détourne brutalement votre attention, vous faites volte-face d'un bond. Il était temps : le ciel grouille de créatures monstrueuses... Rendez-vous au [75](#).

### 34

Au prix de 1 point de VOLONTÉ, vous embrasez la pointe de votre Baguette de sorcier d'une lueur incandescente. Cette faible lumière ne fait que confirmer votre horrible soupçon : vous êtes au cœur d'un trou noir, vide de toute vie, de tout bruit... Toutefois, la lueur vous rassure et vous parvenez à contrôler votre peur. Rendez-vous au [60](#).

### 35

Tanid brandit la Clé du Dragon et se met à psalmodier une incantation. Comprenant soudain que la jeune fille a des pouvoirs magiques, le Jakcha veut lui décocher un coup. Rapide comme l'éclair, vous lui tordez le bras dans le dos. Un nuage de flammes magiques éclate aux pieds de Tanid, mais la jeune fille ne bronche pas et poursuit son sortilège. Comme elle égrène la dernière note de son chant, un immense Dragon surgit, toutes ailes déployées, prêt à fondre sur votre double maudit. Celui-ci pousse une bordée de jurons entre ses dents et son corps devient diaphane. Rendez-vous au [273](#).

### 36

Vous brandissez votre Baguette de sorcier. Etrangement, Raïr ne bouge pas d'un pouce comme s'il ignorait le danger. Vous lui assénez alors une violente déflagration d'énergie au prix de 1 point de VOLONTÉ. Tandis que les dernières flammes s'éteignent, Raïr s'évanouit dans l'air silencieux du royaume de l'Oubli. Comme émergeant d'un cauchemar, Tanid secoue la tête et se frotte les yeux. « J'étais presque en son pouvoir », dit-elle d'une voix troublée. « Viens, Tanid ! Répliquez-vous. Allons voir cette tour de Cristal. Nous y trouverons certainement des informations sur la Pierre-de- Lune. » Rendez-vous au [50](#).

### 37

Vous sortez avec hâte le Minéral Spirituel de votre Sac à Dos et tentez de prendre contrôle de l'esprit de l'Elessi. En vain car ce dernier est doté de grands pouvoirs télépathiques, et vos tentatives le laissent de marbre. Imperturbable, il exécute sa sentence... Rendez-vous au [28](#).

### 38

Vous hochez la tête d'un air entendu et franchissez la porte, priant le ciel que votre coup de dés soit le bon. Le garde ne répond rien et vous laissez passer : vous l'avez échappé belle... Avec un soupir de soulagement, vous avancez vers la ville. Rendez-vous au [175](#).

### 39

Vous tendez la main pour toucher la statue. A votre plus grande surprise, le métal en est chaud et semble vivant sous votre paume. Au prix de 1 point de VOLONTÉ, vous concentrez tout votre pouvoir de Psychomancie sur la statue. Mal vous en prend ! Vous voici brusquement balayé par un raz de marée d'énergie magique : votre corps est secoué de soubresauts, un hurlement bestial éclate dans votre tête. Vous roulez à terre, épuisé et affaibli de 1 point d'ENDURANCE. Reprenant vos esprits, vous comprenez alors la monstrueuse vérité : la statue est vivante ! Rendez-vous au [346](#).

### 40

A peine avancez-vous d'un pas qu'une épée se détache du plafond et vous embroche de la tête aux pieds. Vous voici cloué à jamais sur cette dalle fatale, et tandis que votre sang se répand en une mare de plus en plus grande, vous songez avec tristesse à la mission que vous n'achèverez jamais... C'est sur cet amer constat que vous rendez votre dernier soupir.

### 41

Heureusement, les Génies du Feu se doutent bien que vous ne voulez pas qu'ils détruisent l'*Athorthon* mais, comme il n'y a rien d'autre à brûler, ils ne peuvent vous venir en aide. Le recours à ce Pouvoir Magique vous a coûté 1 point de VOLONTÉ. Si vous le souhaitez, vous pouvez prolonger votre transe pour faire appel à un autre Elément. Que décidez-vous de faire :

- |                                 |                                   |
|---------------------------------|-----------------------------------|
| Invoquer l'esprit de la Terre ? | Rendez-vous au <a href="#">73</a> |
| Invoquer l'esprit de l'Eau ?    | Rendez-vous au <a href="#">54</a> |
| Invoquer l'esprit de l'Air ?    | Rendez-vous au <a href="#">88</a> |

Renoncer à communiquer  
davantage avec les Eléments  
et le sortilège ?

Rendez-vous au **33**

## 42

Sautant de dalle en dalle, vous parvenez sain et sauf au pied de l'escalier, suivi de Tanid. Tous deux sur le qui-vive, vous grimpez les marches. Vous atteignez un palier étroit, percé d'une seule porte, haute et massive. Vous en actionnez prudemment la poignée, qui n'oppose pas de résistance. Qu'allez-vous faire : vous ruer en trombe dans la pièce (rendez-vous au **110**) ; entrebâiller la porte pour jeter un coup d'œil discret à l'intérieur (rendez-vous au **8**) ou recourir au Pouvoir Magique de Voyance, si toutefois vous en disposez (rendez-vous au **149**) ?

## 43

Vous attrapez Tanid par la main et vous tournez les talons. Raïf exerce un sortilège puissant, auquel la jeune fille est sur le point de succomber. Quant à vous, vous résistez à grand-peine. Qu'allez-vous faire : attaquer Raïr à l'aide de votre Baguette de sorcier (rendez-vous au **36**) ; recourir au Pouvoir Magique de Sorcellerie (rendez-vous au **15**) ou lutter contre l'envoûtement de Raïr par votre seule force intérieure (rendez-vous au **3**) ?

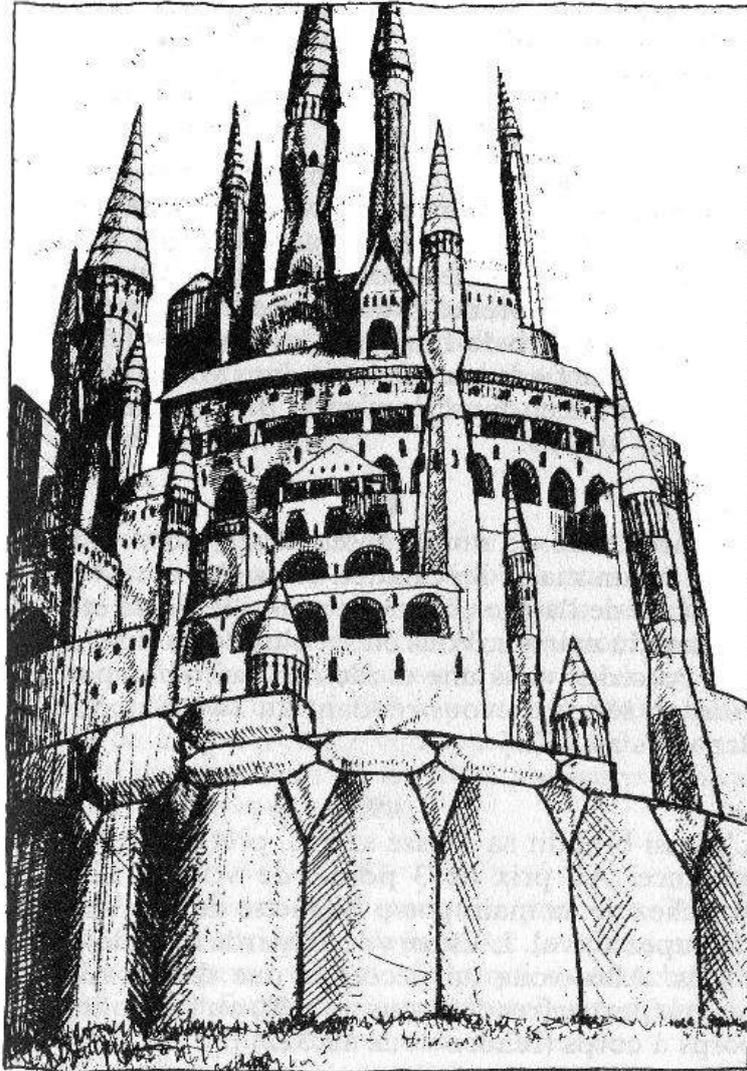
## 44

Titubant, vous franchissez le seuil du palais. Les Elessi vous suivent à distance respectueuse. Vous regardez avec appréhension le grand escalier qui mène à l'avenue de Cristal, n'osant vous débarrasser de cette statue qui vous encombre : vous êtes persuadé, en effet, que seule la peur de l'idole de métal retient les Elessi de se jeter sur vous. Tirez un nombre à l'aide de la *Table de Hasard* et additionnez-le à votre total actuel d'ENDURANCE. Si vous obtenez :

20 ou plus           Rendez-vous au **59**

Moins de 20       Rendez-vous au **65**

Les Elessi vous entraînent en un cortège joyeux et souriant. A mesure que vous approchez de la Ville- Qui-Chante, un émerveillement croissant vous gagne : comme des cristaux de roche, les bâtiments de la cité offrent leurs murs de verre aux jeux du soleil, et des rayons multicolores illuminent les clochers dentelés et les tours ivoirines. Une myriade de carillons tinte à vos oreilles : c'est le chant de la ville, symphonie de graves profondes et d'harmonies aériennes. La splendeur de la ville vous laisse muet d'admiration. Les Académiciens vous avaient parlé de la cruauté des Elessi et, pourtant, tout en cet endroit respire la grâce et la pureté. Il y règne une sérénité inconnue des Humains. Franchissant la porte voûtée de la cité, vous vous engagez dans une vaste avenue pavée de blocs de cristal étincelant. Rendez-vous au [238](#).



**45** *La splendeur de la ville vous laisse muet d'admiration.*

Le vide engloutit votre voix, un silence terrible se referme sur chacune de vos paroles. Cependant, l'incantation vous redonne peu à peu confiance, peuplant l'obscurité du souvenir de vos maîtres Majdars. Votre peur panique cède la place à une nouvelle bouffée de courage qui vous renforce de 1 point de VOLONTÉ. Une fois de plus, la sagesse Majdar a triomphé des angoisses maléfiques. Rendez-vous au [60](#).



Tanid à vos talons, vous franchissez une des portes. A votre grand étonnement, vous vous retrouvez dans une pièce toute ronde, baignée d'une lumière astrale et laiteuse. Une émotion violente vous étreint quand vous comprenez soudain que c'est le rayonnement de la Pierre-de-Lune. « Ah ! Ça y est ! Tu l'as enfin trouvée ! » ricane une voix dans votre dos. Une voix hélas ! bien familière : celle du Jakcha... Rendez-vous au [275](#).

## 48

La paroi offre de nombreuses prises, aussi n'avez-vous aucun mal à l'escalader. Hélas ! Il n'en va pas de même de l'autre côté de la muraille, raide et lisse comme du marbre. Vous êtes à plus de six mètres du sol. Possédez-vous une corde ? Si oui, vous pouvez vous en servir en vous rendant au [244](#). Sinon, rendez-vous au [212](#).

## 49

L'Elessi brandit sa crosse sacrée, prêt à exécuter sa sentence. Au prix de 3 points de VOLONTÉ, vous arrachez de sa main votre Baguette de sorcier et la rattrapez au vol. L'Elessi vous regarde avec des yeux ronds. Allez-vous lui décocher une déflagration à longue portée (rendez-vous au [340](#)) ou l'affronter au corps à corps (rendez-vous au [322](#)) ?

## 50

Vous traversez les lugubres nuages du royaume de l'Oubli et gagnez d'un pas vif la tour de Cristal qui scintille d'un éclat surnaturel. Vous voici maintenant au pied de cet étrange édifice de cristal noir et translucide, dont l'architecture répond à une vision qui vous est totalement inconnue. Rendez-vous au [167](#).

## 51

Plus le brouillard grisâtre s'échappe du dôme de verre de *l'Athorthon*, plus vous perdez de l'altitude. Vous vous démenez comme un beau diable pour garder le contrôle du vaisseau et vous faufiler entre les étranges créatures qui vous harcèlent, mais vous sentez que bientôt vos forces vous abandonnent. Et, brusquement, c'est le calme : les monstres ont disparu. Rendez-vous au [33](#).

## 52

Vous secouez négativement la tête. Le gardien de la cité fronce les sourcils et vous inonde aussitôt d'un flot de paroles incompréhensibles. Vous maudissez votre mauvaise intuition : vous êtes vraiment dans le pétrin maintenant ! Qu'allez-vous faire : prendre vos jambes à votre cou (rendez-vous au [184](#)) ; faire « oui » de la tête (rendez-vous au [232](#)) ou hocher à nouveau négativement de la tête et poursuivre votre chemin (rendez-vous au [254](#)) ?



## 55

Au prix de 1 point de VOLONTÉ, vous consultez l'avenir. Vous comprenez alors que la statue est un objet maléfique dont le pouvoir se trouve maintenant neutralisé par le Thrénogemme. Si jamais vous retiriez ce dernier de la bouche de l'idole, qui sait quelle terrible catastrophe se produirait... Rendez-vous au [346](#).

## 56

Vous voici bientôt de nouveau à votre point de départ après avoir fait un tour complet de l'édifice. Stupéfait, vous remarquez qu'il y a maintenant une porte sous la plaque de métal. Tanid se frotte les yeux : « Quelle étrange magie noire est à l'œuvre ici ? » murmure-t-elle. La porte, massive et bardée de fer, n'est guère engageante. Vous tournez la poignée : elle est verrouillée. Vous apercevez alors cinq Clés pendues à des crochets sur le mur. Chaque Clé a la forme d'un animal différent. Voulez-vous en essayer une ? Dans ce cas, allez-vous choisir :

La Clé du Serpent?                      Rendez-vous au [240](#)

La Clé de l'Aigle?                      Rendez-vous au [227](#)

La Clé du Loup ?                      Rendez-vous au [235](#)

La Clé de l'Araignée ?                Rendez-vous au [252](#)

La Clé du Dragon ?                    Rendez-vous au [277](#)

Dans le cas contraire, qu'allez-vous faire : frapper la porte d'un coup de Baguette de sorcier (rendez-vous au [97](#)) ; recourir au Pouvoir Magique de Voyance, si toutefois vous en disposez (rendez-vous au [161](#)) ; recourir au Pouvoir Magique de Psychomancie, si toutefois vous en disposez (rendez-vous au [193](#)) ou relire l'inscription gravée sur la plaque de métal (rendez-vous au [10](#)) ?

Poussant votre cri de guerre, vous vous jetez sur l'Elessi. Surpris, celui-ci n'a pas le temps de réagir et vous l'envoyez rouler à terre d'une prise habile et rapide. L'Elessi se débat avec vigueur, et vous luttez maintenant de toutes vos forces. C'est un combat à mains nues que vous livrez, aussi votre HABILITÉ est-elle handicapée de 8 points. Si vous possédez une Dague sertie de bijoux, vous ne perdez que 6 points.

ELESSI : HABILITÉ: 12                      ENDURANCE : 25

Si, après trois Assauts, le combat dure toujours mais que vous ayez néanmoins le plus fort total d'ENDURANCE, rendez-vous au [99](#). Si vous êtes venu à bout de l'Elessi au troisième Assaut, ou si vous décidez de vous battre jusqu'à ce que mort s'ensuive, rendez- vous au [107](#).



Vous attachez la corde à une gargouille de verre et vous vous laissez glisser jusqu'à la rue. Vous ne pouvez pas reprendre la corde maintenant car elle est toujours accrochée en haut de la muraille. (N'oubliez pas de la rayer de votre *Feuille d'Aventure*.) A peine avez-vous fait quelques pas qu'une voix vous fait sursauter. Vous vous retournez d'un bond : un Elessi vous interpelle. Sans hésiter, vous détalez comme un lièvre.

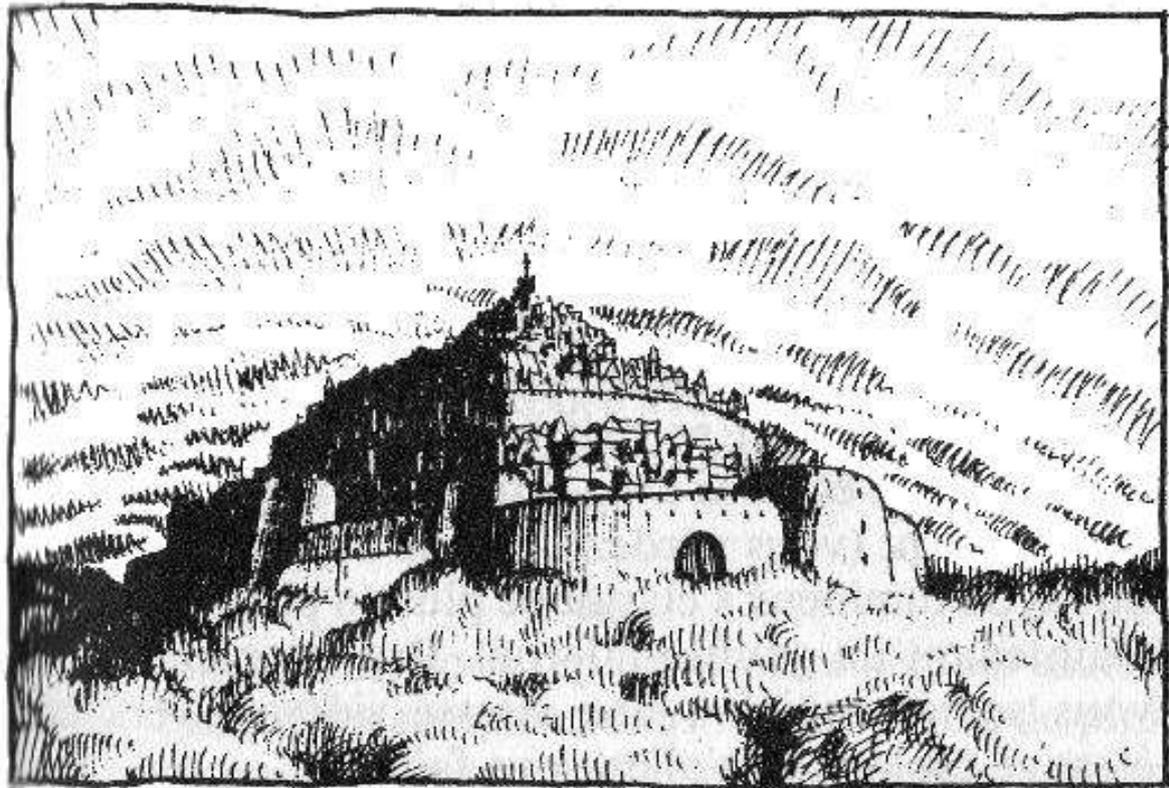
L'Essi appelle aussitôt ses compagnons à la rescousse et ils sont bientôt toute une bande à courir à vos trousses. Vous tournez au premier croisement et débouchez sur une vaste pelouse d'herbe bleue. Les cris des Essi résonnent de plus en plus fort ; vous courez toujours, cherchant désespérément une cachette. Vous atteignez maintenant une fontaine de pierre sculptée, au centre de la pelouse. Qu'allez-vous faire :

Sauter dans la fontaine ?

Rendez-vous au [225](#)

Continuer à courir ?

Rendez-vous au [335](#)



59

Marche après marche, vous descendez péniblement l'escalier du palais. Vous voici maintenant dans l'avenue pavée de cristal qui mène à la sortie de la ville. Lesté par la lourde statue, vous avancez lentement, et il vous semble avoir marché durant une éternité quand vous atteignez enfin, à bout de forces, le bosquet où vous avez caché votre vaisseau. Vous hissez l'idole à bord et mettez le moteur en marche. L'*Athorthon* s'élève dans le ciel avec un ronronnement qui vous réchauffe le cœur. Vous guidant une fois de plus à l'aide du Gyronome, vous pénétrez bientôt dans le royaume de Nocturne, comme l'atteste l'étrange picotement que vous ne tardez pas à ressentir. Rendez-vous au [278](#).

## 60

Vous consultez votre Gyronome. A votre plus grande surprise, celui-ci émet toujours la même note aiguë. Qui plus est, quelle que soit la direction vers laquelle vous le pointez, il produit exactement le même son. Perplexe, vous décidez d'accélérer. Le brouillard contenu dans le dôme de verre se met à bouillonner, dégageant une faible lueur, mais le vaisseau ne décolle pas d'un pouce. Vous êtes au bord du découragement quand, soudain, l'horizon noir se raye d'une ligne lumineuse, ce qui vous redonne espoir. Votre peau se met soudain à vous picoter horriblement et vous avez l'impression que vos forces déclinent (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Le rayon lumineux s'élargit de plus en plus, on dirait maintenant un gouffre infernal. Brusquement, vous vous sentez aspiré à une vitesse sidérale vers cet étrange cyclone. Qu'allez-vous faire :

Tenter de ralentir *l'Athorthon* ?      Rendez-vous au [74](#)

Vous laisser emporter  
à cette folle allure ?                      Rendez-vous au [310](#)

## 61

Vous vous rendez compte que vous êtes en train de gaspiller vos points de VOLONTÉ et décidez de reporter votre attention sur les cinq Clés. Laquelle allez- vous essayer :

La Clé du Serpent ?	Rendez-vous au <a href="#">240</a>
La Clé de l'Aigle ?	Rendez-vous au <a href="#">227</a>
La Clé du Loup ?	Rendez-vous au <a href="#">235</a>
La Clé de l'Araignée ?	Rendez-vous au <a href="#">252</a>
La Clé du Dragon ?	Rendez-vous au <a href="#">277</a>

## 62

Le Maître du Chaos vous explique que vous devez vous diriger vers le mont des Pleurs. Sur le flanc de la montagne, vous révèle-t-il, s'ouvre une grotte par laquelle on accède à un portail. Au-delà s'étend le royaume du vallon de la Paix, dont les habitants sont sages et bons ; ils vous mèneront au royaume de la Pierre-de-Lune. Après vous avoir fourni ces

précieuses informations, le Maître du Chaos libère Tanid. Hélas ! Il ne vous laisse guère le temps de vous réjouir et vous expose avec une joie maligne sa part du marché : vous devez emmener le Jakcha avec vous. Rendez-vous au [249](#).

### 63

Une fois de plus, vous reprenez votre pénible ascension. Les saillies sculptées dans le cristal sont de plus en plus nombreuses et difficiles à escalader. Vous priez votre bonne étoile de vous protéger mais, hélas ! Cela ne suffit pas : vous glissez soudain et tombez dans le vide en poussant un cri horrible. Vous vous écrasez au sol et mourez sur le coup.

### 64

Au prix de 2 points de VOLONTÉ, vous décochez une déflagration d'énergie au chef de la bande d'oiseaux. Le malheureux animal pousse un cri de détresse et tombe vers le sol dans un tourbillon de fumée et de plumes roussies. Ses compagnons, guère impressionnés par ce pitoyable sort, fondent sur vous. Perchés sur l'*Athorthon*, ils se contorsionnent pour vous asséner des coups de bec, que vous esquivez de justesse. Votre vaisseau est de plus en plus abîmé, et vous sentez que le poids des rapaces l'entraîne inexorablement vers la nappe de brouillard bouillonnant. Soudain, un oiseau se jette sur vous.

OISEAU DU CHAOS : HABILETÉ : 20

ENDURANCE : 24

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [133](#).

### 65

Vous descendez précautionneusement la première marche du palais, les muscles tendus par l'effort. La statue est extrêmement lourde et, malgré votre prudence, vous trébuchez et tombez à terre, laissant échapper votre terrible fardeau. Les Elessi se mettent alors à pousser des cris stridents, en proie à une peur soudaine que vous ne parvenez pas à expliquer. Quand, soudain, délogé par une secousse, le Thréno-gemme tombe de la bouche de l'idole, la panique des Elessi atteint son comble : tout autour de vous résonnent plaintes, pleurs et hurlements hystériques. Rendez-vous au [270](#).

## 66

Vous secouez la tête pour leur faire comprendre que vous ne désirez pas les suivre. Les Elessi se font alors insistants, et l'un d'entre eux va jusqu'à vous empoigner par la manche en gesticulant. Plus personne ne rit. Les Elessi ne sont pas armés, mais vous ne connaissez pas leurs intentions. Qu'allez-vous faire :

Accepter de les suivre (rendez-vous au [45](#)) ; persister dans votre refus (rendez-vous au [72](#)) ou les attaquer à l'aide de votre Baguette de sorcier — pourvu toutefois que vous disposiez d'au moins 4 points de VOLONTÉ (rendez-vous au [21](#)) ?

## 67

« Bienvenue au royaume du Paradoxe, Terre de l'impossible et des contradictions ! Clame une voix au-dessus de votre tête. Quel cadeau viens-tu demander au Maître du Chaos ? » « Je cherche une jeune fille, Tanid, criez-vous, ainsi qu'un homme du nom d'Oz- Na-Mun. » « Marché conclu ! réplique le Maître du Chaos. Tu obtiendras ce que tu demandes et tu viendras ensuite m'en fournir le paiement ! » Avant de pouvoir poser la moindre question sur ce fameux paiement, vous vous retrouvez debout au beau milieu d'une carrière d'argile rouge, votre *Athorthon* garé à proximité. A l'orée de la carrière se trouve une maisonnette de bois dont la cheminée fume abondamment. Chassant de votre esprit les visions cauchemardesques qui vous hantent encore, vous vous dirigez d'un pas résolu vers le cabanon. Rendez-vous au [127](#).

## 68

Les Oiseaux du Chaos décrivent des cercles de plus en plus serrés autour de *l'Athorthon*, se préparant à l'attaque. Imperturbable, Tanid psalmodie une incantation, la Clé de l'Aigle en main. Et, soudain, c'est la déroute totale chez les Oiseaux démoniaques : surgi de nulle part, un aigle géant aux ailes dorées fonce droit sur eux. Le carnage qui suit est un des spectacles les plus abominables qu'il vous ait jamais été donné de voir : le rapace d'or taille littéralement vos ennemis en pièces, arrachant ailes et pattes à coups de bec. Soudain, le cadavre sanguinolent d'un Oiseau du Chaos s'abat sur *l'Athorthon*. Rendez-vous au [290](#).

## 69

Vous sortez le Pipeau de votre Sac à Dos et le portez à vos lèvres. L'Elessi éclate d'un rire méprisant en vous regardant jouer : l'arme n'a aucun effet sur lui. Reprenant son sérieux, votre bourreau exécute sa sentence. Rendez-vous au [28](#).

## 70

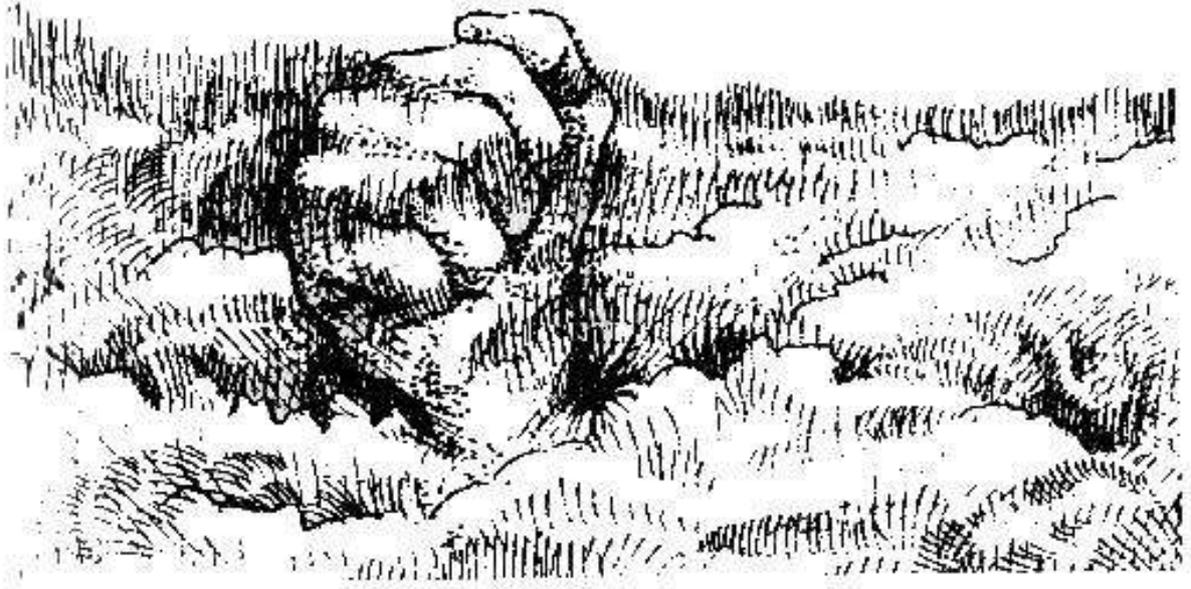
Vous vous approchez de la Tour et vous posez vos mains sur sa paroi lisse. Au bout de quelques minutes d'intense concentration, un refrain se met à résonner dans votre tête :

*Ne cherche pas la porte qui n 'existe pas, Grimpe ou fracasse le mur d'un coup de ta Baguette,  
Ou l'un ou l'autre, tu n 'as pas d'autre choix.*

Qu'allez-vous faire : essayer d'escalader la Tour (rendez-vous au [264](#)) ; partir à la recherche d'une porte sur le côté droit du bâtiment (rendez-vous au [206](#)) ; partir à la recherche d'une porte sur le côté gauche du bâtiment (rendez-vous au [56](#)) ; examiner de plus près le mur de cristal qui jouxte la plaque de métal gravée d'une inscription (rendez-vous au [223](#)) ; frapper le mur de cristal d'un coup de votre Baguette de sorcier (rendez-vous au [339](#)) ou recourir au Pouvoir Magique de Voyance, si toutefois vous en disposez (rendez-vous au [347](#)) ?

## 71

Vous retirez le Thrénogemme de la bouche de l'idole et vous tournez rapidement les talons, prêt à fuir. Mais, avant même que vous ayez fait un pas, un son étrange et diffus vous arrête. Vous ne pouvez plus bouger, vous êtes paralysé sur place. La note, d'abord faible et à peine audible, s'amplifie rapidement en un hurlement sinistre et strident dont l'écho fait trembler les murs du palais. Vous vous rendez compte avec horreur que ce bruit qui vous glace est le cri démoniaque de la statue, monstre vivant et maléfique. En retirant le Thrénogemme, vous avez libéré le Dieu Hurlant de sa gangue de métal... La Ville-Qui-Chante est irrémédiablement vouée à la destruction : en quelques secondes, les murs de cristal se fissurent et s'effondrent, et vous périssez étouffé sous les gravats, victime de votre fatale erreur.



## 72

Vous secouez à nouveau la tête, et les Elessi, comprenant que vous refusez de les suivre, en viennent à des méthodes de persuasion nettement plus énergiques : deux d'entre eux vous empoignent *manu militari*. Qu'allez-vous faire :

Les suivre ?

Rendez-vous au [45](#)

Résister et vous battre ?

Rendez-vous au [326](#)

## 73

Comment un Génie de la Terre pourrait-il vous venir en aide, alors que vous êtes à haute altitude dans les airs ? Le recours à ce Pouvoir Magique vous a fait perdre 1 point de VOLONTÉ. Si vous souhaitez interrompre le sortilège, rendez-vous au **33**. Si vous préférez maintenir votre état de transe et faire appel à un autre Elément, lequel allez-vous invoquer :

Le Feu ?

Rendez-vous au [41](#)

L'Eau ?

Rendez-vous au [54](#)

L'Air ?

Rendez-vous au [88](#)

74

Vous levez le pied de l'accélérateur dans l'espoir de ralentir *l'Athorthon*. Le rayon blanc vous aveugle et la tête vous cogne de plus en plus. Vous êtes pris de tremblements et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [310](#).

75

D'abord petites taches sombres à l'horizon, vos agresseurs se rapprochent à vive allure en poussant des cris de fausset. Vous ne pouvez réprimer un spasme de dégoût : ces créatures sont vraiment immondes avec leur peau violacée et cloquée, leurs plumes grasseuses et clairsemées et, surtout, ces yeux énormes et protubérants qui jaillissent de leurs tempes comme des excroissances malignes.



75 Vous mettez le cap sur le *Trianon*, espérant tenir les monstres volants à distance.

*L'Athorthon*, quant à lui, a d'inquiétants ratés. Vous mettez le cap sur le Trianon, espérant tenir à distance les monstres volants. Ces êtres difformes sont des Oiseaux du Chaos et, malgré leur apparence grotesque, ils volent à une vitesse sidérante. Qu'allez-vous faire : décocher une déflagration à longue portée à l'un des Oiseaux du Chaos (rendez-vous au [64](#)) ; laisser les montres volants vous rattraper (rendez-vous au [108](#)) ou recourir à la Communication avec les Eléments, si toutefois vous disposez de ce Pouvoir Magique (rendez-vous au [78](#)) ?

## 76

Vous errez sans but par les rues de la cité, observant les passants. Vous ne tardez pas à deviner que votre déguisement est en fait un uniforme Elessi. Le calme de la ville vous gagne peu à peu. Paisible, vous vous laissez bercer par les mélodies cristallines qui tintent à chaque coin de rue. Vous remarquez soudain que la musique est en train de changer. Rendez-vous au [79](#).

## 77

Vous parvenez enfin à reprendre le contrôle du vaisseau et à perdre de l'altitude. Votre atterrissage brutal déshonorerait un pilote de ligne, mais au moins êtes-vous sain et sauf, et *l'Athorthon* intact. Vous consultez votre Gyronome. Il émet une note stridente qui confirme votre intuition : vous vous trouvez au cœur du royaume de la Ville-Qui-Chante. Vous apercevez d'ailleurs, au loin à votre gauche, les remparts d'une ville qui scintillent sous le soleil. Soudain, vous remarquez quelques silhouettes dans le lointain qui se dirigent vers vous. Qu'allez-vous faire :

Vous cachez et dissimuler *l'Athorthon* ?

Rendez-vous au [85](#)

Rester où vous êtes et attendre ?

Rendez-vous au [214](#)

## 78

Vous fermez les yeux et concentrez toute votre énergie pour rentrer en communication avec les Eléments. Une tempête se lève alors, qui balaie les Oiseaux du Chaos comme de simples moucheron. Malheureusement, votre vaisseau est lui aussi le jouet du vent, et vous le maîtrisez plus. Brusquement, une rafale vous jette contre le Trianon. L'*Athorthon* s'écrase dans un fracas de tôle froissée. Tirez un nombre à l'aide de la *Table de Hasard* et additionnez-le à votre total actuel de VOLONTÉ. Si vous obtenez :

9 ou plus                      Rendez-vous au [304](#)

Moins de 9                      Rendez-vous au [83](#)

## 79

Peu à peu, des voix se mêlent aux instruments. Guidé par les chants, vous parvenez à une large avenue pavée de blocs de cristal qui débouche sur un palais majestueux. Debout sur les marches du palais, plusieurs groupes d'Elessi chantent en un unisson parfait, sous la conduite d'un homme grand et blond. Vous devinez que vous assistez là à un rituel ou une cérémonie religieuse car l'homme, vêtu d'une loge blanche et dorée, brandit une crosse sertie de pierres précieuses. Sans aucun doute, le Thrénogemme doit se trouver à l'intérieur du palais. La beauté de la musique et des chants vous transporte clans un monde idyllique et, quand la cérémonie touche à sa fin, il vous faut un bon moment pour reprendre vos esprits. La foule s'est maintenant dispersée et l'homme à la crosse sacrée retourne dans le palais. Qu'allez-vous faire : gravir les marches et rentrer dans le palais (rendez-vous au [208](#)) ou attendre la tombée de la nuit pour inspecter le palais en profitant de l'obscurité (rendez-vous au [121](#)) ?

## 80

Les gardes Elessi ne sont pas prompts à réagir et vous en profitez pour en tuer quelques-uns à l'aide de votre Baguette de sorcier que vous faites tourner en tous sens. Hélas ! La victoire change vite de camp : se remettant de leur surprise, plusieurs Elessi portent à leurs bouches de petits Pipeaux d'Argent. A peine se mettent-ils à jouer que vous vous écroulez : la musique qui s'échappe des flûtes vous déchire horriblement la cervelle. Fou de douleur, vous sombrez dans l'inconscience pour ne plus jamais vous réveiller.

## 81

Rair a exercé sur vous un puissant sortilège, et vous tombez rapidement en son pouvoir. Vous êtes désormais privé de tout libre arbitre et condamné à errer sans fin dans les mers de nuages du royaume de l'Oubli. Vous jetez au loin votre Sac à Dos et votre Baguette de sorcier. Déjà votre mission s'est effacée de votre mémoire. D'un pas d'automate, vous suivez Rair, votre maître pour l'éternité.

## 82

Tanid brandit la Clé de l'Aigle et se met à psalmodier une incantation. Le Jakcha vous attaque à nouveau, mais vous parvenez à le maintenir à distance car il a beau être doté de pouvoirs surnaturels, votre Baguette de sorcier vous confère une force redoutable. Comme votre double maudit s'apprête à se jeter sur vous, un cri strident l'arrête net : un aigle géant, surgi de nulle part, fond droit sur lui. La peur déforme hideusement le visage du Jakcha et, peu à peu, son corps devient diaphane. Rendez-vous au [273](#).

## 83

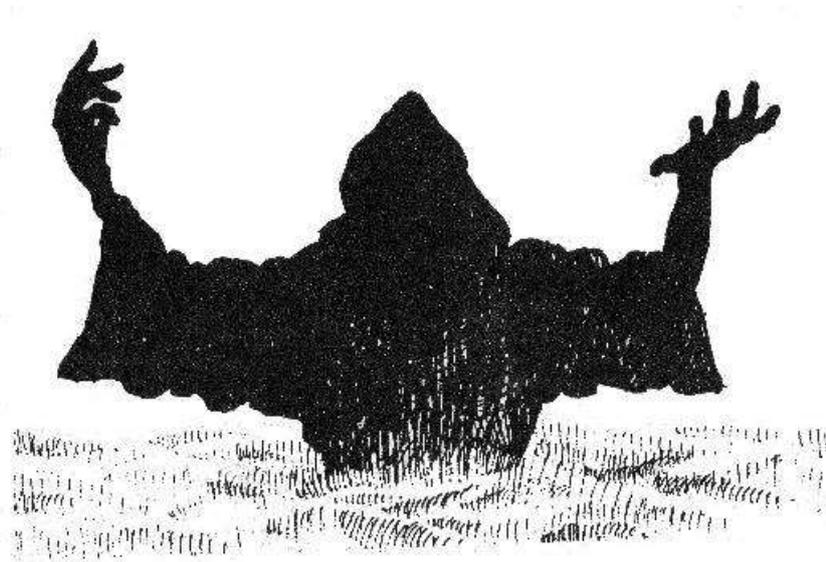
*L'Athorthon* tombe en chute libre, vous entraînant, Tanid et vous, vers une mort brutale et certaine. C'est la fin de vos espoirs, de votre vie et de votre mission.

## 84

Tandis que vous vous efforcez de zigzaguer entre les créatures du brouillard, *l'Athorthon* tanguent et ballottent en tous sens. Vous avez de plus en plus de mal à contrôler le vaisseau dont le dôme de cristal fissuré clignote d'une faible lueur. Par miracle, vous vous retrouvez soudain hors de portée des monstres. Vous vous retournez pour voir le brouillard se refermer sur eux et vous comprenez alors que vos agresseurs étaient des plantes carnivores, retenues par leurs tiges et ne pouvant donc attaquer que dans un rayon limité. Rendez-vous au [33](#).

## 85

Vous repérez un bosquet touffu et y traînez *l'Athorthon*, que vous camouflez sous un amoncellement de branches mortes et de feuillages. Cela fait, vous vous cachez dans un buisson et attendez, l'œil aux aguets. Au bout de quelque temps, vous apercevez quatre jeunes gens qui s'approchent en bavardant gaiement dans une langue inconnue. Ils sont tous les quatre blonds et revêtus de tuniques blanches, et leurs oreilles sont plates et rondes comme des huîtres. Vous ne pouvez-vous empêcher d'être charmé par leurs voix musicales et leurs rires cristallins qui résonnent en cascade dans l'air pur de cette journée ensoleillée. Ces Hommes sont des Elessi, citoyens de la Ville-Qui-Chante. Sans aucune hâte, ils entreprennent de fouiller méthodiquement les alentours et, à mesure qu'ils approchent du bosquet où vous êtes terré, vous vous rendez compte que vous allez être découvert. Disposez-vous du Pouvoir Magique d'Envoûtement ? Dans ce cas, vous pouvez y recourir en vous rendant au [103](#). S'il vous reste au moins 4 points de VOLONTÉ, vous pouvez tendre une embuscade aux Elessi et les attaquer à l'aide de votre Baguette de sorcier, rendez-vous au [220](#). Enfin, si vous préférez opter pour une attitude plus pacifique et attendre de voir ce qui va se passer, rendez-vous au [260](#).



## 86

Vous naviguez à vive allure, essayant de ne pas vous laisser troubler par les visions cauchemardesques qui défilent devant les hublots de votre vaisseau. Au bout d'un moment, la profusion fantasmagorique de ce ciel infernal cède la place à un paysage nettement plus sobre : vous survolez maintenant un vaste Océan aux eaux multicolores et luisantes. Entre les vagues écumantes émergent des formes étranges et monstrueuses. Si vous disposez du Pouvoir Magique de Voyance et que vous souhaitez y recourir, rendez-vous au [345](#). Sinon, rendez-vous au [327](#).

## 87

Brandissant votre Baguette des deux mains, vous vous préparez à résister au premier Assaut de l'aigle, qui fond sur vous à une vitesse étonnante. L'impact de l'oiseau de proie est si violent que vous roulez à terre ; vous voici maintenant engagé dans un corps à corps sans merci avec, pour seules armes contre le bec tranchant de l'aigle, ses serres meurtrières et ses lourdes ailes, vos mains nues et votre Baguette de sorcier...

AIGLE GÉANT : HABILITÉ : 30      ENDURANCE : 30

Si vous êtes toujours en vie après trois Assauts, rendez-vous au [150](#).

## 88

Vous êtes bien conscient de la présence des Génies de l'Air convoqués par le Jakcha, car ils vous narguent et serpentent en tourbillons autour de vous. Deux possibilités s'offrent à vous : appeler d'autres vents à votre rescousse ou essayer de maîtriser ceux qui vous entourent. Que décidez-vous : tenter de gagner à votre cause les Génies de l'Air convoqués par le Jakcha (rendez-vous au [96](#)) ou appeler à votre aide d'autres Génies de l'Air (rendez-vous au [101](#)) ?

## 89

Vous posez pied sur la dalle et, à votre immense soulagement, aucune épée ne tombe. Devant vous, sur la gauche, se trouve un escalier ; derrière vous, l'entrée de la tour et, au fond à gauche, une petite arche voûtée. Par quelle dalle allez-vous passer, maintenant : celle qui est située devant vous sur la gauche, gravée d'une seule épée (rendez-vous au [42](#)) ; celle qui se trouve juste devant vous, gravée de deux épées (rendez-vous au [349](#)) ou celle qui se trouve derrière vous sur le côté, devant la petite arche, et qui est gravée d'une seule épée (rendez-vous au [118](#)) ?

## 90

Vous sortez la pièce de cuivre de votre poche et la donnez au gardien de la cité qui l'examine attentivement. Vous croyant tiré d'affaire, vous vous apprêtez à reprendre votre chemin vers la ville mais, à peine avez-vous tourné les talons, que l'homme vous empoigne vivement par le bras. « Cette fois-ci, je suis perdu ! » songez-vous dans un accès de panique. Eh bien non, pour une fois, aucune catastrophe à l'horizon : le gardien, dont vous pensiez avoir acheté la complicité, vous rend la pièce en souriant. Vous comprenez alors que ce disque de cuivre n'est pas une pièce de monnaie, mais une sorte de laissez-passer ou de jeton d'identité. Vous avez beau être rassuré, vous ne tenez pas à vous attarder en compagnie du gardien de la cité, aussi vous éloignez-vous d'un pas vif après l'avoir remercié d'un signe de tête. Rendez-vous au [175](#).

## 91

Vous reprenez votre lente ascension. La paroi est hérissée de frises de cristal, ce qui vous rend la tâche particulièrement difficile. Heureusement, vous êtes agile et vous avez de la chance : au bout de quelques minutes d'efforts intensifs, vous parvenez au faite de la muraille sain et sauf. Vous vous accordez à peine le temps de reprendre votre souffle et de décontracter vos membres endoloris puis vous vous mettez à hisser Tanid, qui s'agrippe à la corde. La jeune fille est maintenant vos côtés, et vous inspectez tous deux le toit de la tour. Rendez-vous au [17](#).

## 92

Vous soulevez la lourde statue. Terrifiés, les Elessi vous regardent faire sans un mot, mais l'indignation se lit dans leurs regards. Titubant sous le poids de l'idole, vous traversez lentement la salle. Personne ne tente de vous barrer la route : tous ont peur de la statue. Si votre total actuel d'ENDURANCE est de 16 ou moins, rendez-vous au [283](#). S'il s'élève à plus de 16, rendez-vous au [44](#).

## 93

Les trois Elessi qui ont survécu à votre attaque surprise ne semblent guère disposés à prendre la fuite. Calmement, ils portent de petites Flûtes d'Argent à leurs bouches et se mettent à jouer. Dès les premières notes stridentes, une douleur aiguë vous transperce les tympans. La tête vous brûle soudain comme si des milliers de vrilles vous labouraient la cervelle, et vous vous tordez de douleur à terre, les mains plaquées sur les oreilles dans le vain espoir d'échapper à cette torture musicale. Rendez-vous au [271](#).

## 94

Vous voici brusquement transporté à la cour du Maître du Chaos. Le spectacle qui s'offre à vous est des plus étranges : comme la peau d'un serpent qui mue, les murs de la salle se transforment constamment sous les vagues successives d'ondes lumineuses qui les balaient. Juché sur un trône d'obsidienne, le Maître du Chaos, ordonnateur de cette mouvante architecture, la contemple avec satisfaction. Ce géant poilu de presque dix mètres a, de toute évidence, un goût très marqué pour les transformations et déguisements en tout genre :



*94 Le Maître du Chaos est juché sur un trône d'obsidienne.*



## 96

Au prix de 1 point de VOLONTÉ, vous tentez de détourner les vents qui vous entourent de l'emprise du Jakcha. Celui-ci se tient à l'autre bout de

*l'Athorthon, raide comme un i. Vous l'affrontez dans un duel psychique violent et sans merci, et l'Athorthon, ballotté par les vents déchaînés, tangué de plus belle, tantôt brinquebalé par la volonté maléfique du Jakcha, tantôt mettant cap dans la direction que vous vous efforcez d'intimer aux vents. Ce combat de pouvoirs s'annonce long et difficile. Qu'allez-vous faire : abandonner la partie (rendez-vous au [142](#)) ; persévérer au prix de 1 point de VOLONTÉ supplémentaire (rendez-vous au [138](#)) ou attaquer le Jakcha à l'aide de votre Baguette de sorcier (rendez-vous au [148](#)) ?*

## 97

Vous allez vous attaquer à la porte comme s'il s'agissait de n'importe quel adversaire, c'est-à-dire en vous servant de votre Baguette de sorcier et en suivant les règles de combat habituelles. Ne tenez pas compte, toutefois, de vos pertes en points d'ENDURANCE : vous êtes invulnérable face à la porte.

PORTE DE LA TOUR : HABILITÉ : 30                      ENDURANCE : 45

Vous pouvez interrompre le combat à tout moment en vous rendant au [61](#). Si vous le menez à terme et parvenez à enfoncer la porte, rendez-vous au [124](#).

## 98

Tandis que les Oiseaux du Chaos décrivent des cercles menaçants au-dessus de vos têtes, Tanid psalmodie, brandissant la Clé de l'Araignée. Au bout de quelques instants, une petite araignée poilue, aussi repoussante qu'inoffensive, apparaît dans la paume de sa main. La jeune fille vous jette un regard impuissant et désespéré. Brusquement, les Oiseaux du Chaos se jettent de tout leur poids sur votre vaisseau. Rendez-vous au [83](#).

## 99

Vous brandissez votre Baguette de sorcier et la maintenez au-dessus de la tête de l'Elessi. Celui-ci se lige sur place : vous l'avez réduit à merci. Les nombreux gardes qui se trouvent dans le palais vous regardent avec effroi, n'osant intervenir de peur que vous ne vous en preniez à leur chef. Qu'allez-vous faire :

Retirer le Thrénogemme  
de la bouche de la statue  
du Dieu Hurlant ?

Rendez-vous au [71](#)

Tuer le chef des Elessi ?

Rendez-vous au [107](#)

Attaquer les gardes Elessi ?

Rendez-vous au [80](#)

Vous emparer de la statue ?

Rendez-vous au [209](#)

## 100

Vous gagnez prudemment les abords de la tour de Cristal. Vous ne trouvez pas de porte mais vous apercevez en revanche une plaque métallique gravée d'une inscription rédigée en un alphabet qui vous est inconnu. « Arrives-tu à la lire ? » vous demande Tanid. « Non », répondez-vous, déconfit. Pourtant, à peine avez-vous refermé la bouche que les lettres se transforment sous vos yeux. Elles forment maintenant une ritournelle des plus banales :

*Pars vers le Sud, pars vers l'Ouest et le Nord, Pars vers l'Est, puis vers le Sud encore ; Tourne, tourne en cercles magiques et tu trouveras la porte Enigmatique*

Vous voici bien perplexe. « Une devinette, assurément », commente Tanid avec à-propos. Qu'allez-vous faire : partir à la recherche d'une porte sur la gauche de la Tour (rendez-vous au [56](#)) ; partir à la recherche d'une porte sur la droite de la Tour (rendez-vous au [23](#)) ; recourir au Pouvoir Magique de Psychomancie, si toutefois vous en disposez (rendez-vous au [70](#)) ou recourir au Pouvoir Magique de Voyance, si toutefois vous en disposez (rendez-vous au [347](#))?

## 101

Au prix de 1 point de VOLONTÉ, vous invoquez à votre secours un autre Génie de l'Air, qui se met aussitôt à souffler dans le sens contraire de ses

comparses. Le résultat de cette intervention est désastreux : ballotté de part et d'autre, *l'Athorthon* tangue dangereusement. Souhaitez-vous interrompre le sortilège ? Dans ce cas, rendez-vous au [142](#). Si vous décidez, au contraire, de le renforcer en insufflant davantage de VOLONTÉ, rendez-vous au [165](#).

### 102

Vous sortez le joyau de votre poche et vous concentrez toutes vos forces psychiques. Le Minéral se met alors à rougeoyer ; vous le pointez en direction du garde Elessi et parvenez, au prix de 1 point de VOLONTÉ, à le plonger dans un état d'inconscience totale. Vous pouvez maintenant pénétrer en toute sécurité dans le palais. Rendez-vous au [230](#).

### 103

Les yeux fermés, vous concentrez toutes vos forces psychiques pour transmettre un message mental aux Elessi : les recherches sont finies, ils peuvent regagner la Ville-Qui-Chante. Sans se douter qu'ils sont le jouet d'un envoûtement, les Elessi obéissent et rebroussent chemin. Le recours à ce sortilège vous a coûté 2 points de VOLONTÉ. Rendez-vous au [320](#).

### 104

L'inferral chaos qui vous entoure engloutit votre raison, et votre esprit n'a pas la force de résister à une telle distorsion de la réalité. Vous sombrez dans la démence. *L'Athorthon*, livré à lui-même, va s'écraser dans les collines ondoyantes et vous périssez sur le coup.

### 105

Vous êtes conduit dans un vaste atelier, très haut de plafond. D'étranges machines en métal sculpté scintillent à la lumière de rayons clignotants et un bourdonnement entêtant résonne dans la pièce, entrecoupé de temps à autre par un claquement sec. Plusieurs Académiciens s'affairent fébrilement aux commandes et leviers des machines, sans que vous ne puissiez toutefois deviner le but de leurs manipulations. « Astre d'Or, Tanid, susurre votre guide d'une voix mielleuse, permettez-moi de vous présenter Crabotin, le plus génial de nos géniaux inventeurs ! » Vous reconnaissez sans peine le triste sire qui se tourne vers vous : c'est l'homme qui était assis dans le fauteuil la première fois que vous étiez entré dans la Chambre des Académiciens. La lumière blafarde du laboratoire met horriblement en valeur ses yeux glauques et exorbités, et il n'en est que plus laid et sinistre.



105 *Plusieurs Académiciens s'affairent aux commandes des machines.*

« Ravi de vous revoir... » bafouillez-vous, mal à l'aise. Crabotin, dont la courtoisie n'a d'égale que l'élégance, ne daigne même pas vous répondre et vous toise d'un regard glacial. Bavemenu rompt le lourd silence : « M. Crabotin, dit-il, est l'inventeur d'une machine qui vous permettra de gagner le royaume de la Ville-Qui-Chante. Pas vrai, Crabotin, vieux coquin ? » Le « vieux coquin » vous regarde toujours avec arrogance et se contente, pour toute réponse, d'un raclement de gorge rocailleux, ponctué d'un vague hochement de tête. « Oui, oui, c'est cela, murmure Bavemenu dans sa barbe. Venez, jeune Sorcier, reprend-il d'une voix plus assurée, et vous aussi, gentille et jolie damoiselle. Venez admirer la merveilleuse machine. » Un engin des plus insolites est dressé sur une estrade au beau milieu de l'atelier. « Ceci, s'exclame Bavemenu avec fierté, est l'*Athorthon*, la machine volante qui mènera notre jeune Astre d'Or à travers le Champ Astral de Nocturne jusqu'à la Ville-Qui-Chante où se trouve l'objet que nous convoitons. » « Et moi ? » interrompt Tanid d'une voix sèche. Pris de court, Bavemenu se met à toussoter avec embarras. « Oui, et Tanid ? » demandez-vous, gagné par une vive colère. « La fille reste ici ! Aboie Crabotin. Comme ça, nous sommes sûrs que vous remplirez votre part du contrat et que vous reviendrez. » Le malheureux Bavemenu semble de plus en plus mal à l'aise : « Rassurez-vous, elle sera en parfaite sécurité, ici, bafouille-t-il. Mettez-vous à notre place, Astre d'Or : qu'est-ce qui nous garantit que vous allez revenir ? » « Et si je refuse ? » répliquez-vous du tac au tac. « Eh bien, c'est très simple, nous ne vous montrerons pas comment diriger l'*Athorthon*, répond Crabotin de sa voix râpeuse. Vous ne pourrez pas vous en servir et vous serez condamné à rester pour toujours au royaume de l'Oubli. Vous... » « En revanche, interrompt Bavemenu tout alarmé, si vous acceptez, nous vous offrirons l'*Athorthon* en cadeau à votre retour » « Si vous rapportez le Thrénogemme, glisse perfidement Crabotin, ignorant les coups d'œil affolés que lui lance Bavemenu, lequel transpire maintenant à grosses gouttes. Et, bien sûr, nous vous rendrons Mlle Tanid... » Une lueur incendiaire s'allume dans les yeux de Tanid, qui avance d'un pas vers les deux hommes. Tous deux reculent sous son regard tranchant comme une lame. « Ecoute-moi bien, mon petit bonhomme, dit-elle à Crabotin en martelant son torse d'un doigt long et fuselé, je ne suis pas dénuée de pouvoirs. Si jamais tu essaies de nous tromper, je t'écraserai comme le misérable vermisseau que tu es ! Sache que je suis une sorcière Chadakine, pas une jeunette qu'on trimballe et

qu'on marchande comme un sac de son ! » Bavemenu s'éponge le front d'une main tremblante. « Oui, oui, bien sûr, j'entends bien... » murmure-t-il. En votre for intérieur, vous savourez la déconfiture des deux Académiciens : le coup d'esbroufe de Tanid les a fortement impressionnés. Pourtant, si Tanid a acquis des pouvoirs exceptionnels au cours de son apprentissage auprès de Mère Magri, une redoutable sorcière Chadakine, vous n'êtes pas sans savoir qu'ils consistent surtout en une maîtrise surnaturelle des animaux et des forces de la nature. Mais Tanid est courageuse, infiniment plus courageuse que bien des guerriers... La jeune fille tourne vers vous son regard vert et lumineux : « Accepte leur marché, Astre d'Or, dit-elle d'une voix ferme. Ce n'est pas ce ver de terre et cette fouine perfide qui vont me faire peur ! » Vous devinez que Tanid est bien plus effrayée qu'elle ne veut le montrer, mais vous savez aussi qu'elle accorde autant d'importance à votre mission que vous-même et que vous n'avez aucune chance de réussir sans *l'Athorthon*. Vous vous tournez vers Bavemenu : « C'est bon, j'accepte. Montrez-moi comment la machine fonctionne. » Avec mauvaise humeur, Crabotin vous escorte jusqu'à l'engin volant, suivi d'un Bavemenu silencieux et plus pâle, transpirant et tremblotant que jamais. Rendez-vous au [116](#).

## 106

Le Loup sanguinaire s'écroule à vos pieds, des Il flammes magiques fusant encore de la plaie qui perce son flanc. Si vous voulez pénétrer dans la tour de Cristal, il vous faut essayer une autre Clé. Laquelle allez-vous choisir :

La Clé de l'Araignée ?                      Rendez-vous au [252](#)

La Clé de l'Aigle?                              Rendez-vous au [227](#)

La Clé du Serpent?                            Rendez-vous au [240](#)

La Clé du Dragon ?                            Rendez-vous au [277](#)

## 107

Le géant blond gît maintenant à vos pieds, raide mort. Les Elessi vous regardent avec des yeux horrifiés, encore sous le choc de la perte brutale de leur chef. Il vous faut agir vite. Qu'allez-vous faire : attaquer les gardes Elessi (rendez-vous au [80](#)) ; vous emparer du Thrénogemme, qui est

posé à l'intérieur de la bouche de la statue (rendez-vous au [71](#)) ou prendre la statue tout entière (rendez-vous au [92](#)) ?

### 108

Les Oiseaux du Chaos encerclent maintenant l'*Athorthon*. Brusquement, l'un d'eux fond sur Tanid. Vous vous jetez dans la mêlée, prêt à tout pour défendre votre compagne.

OISEAU DU CHAOS : HABILITÉ : 20                      ENDURANCE : 25

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [133](#).

### 109

L'*Athorthon* s'écrase au sol avec un fracas épouvantable. La violence de l'impact vous tue sur le coup et projette pêle-mêle dans la mer de Nuages les débris de l'engin et les lambeaux de votre corps déchiqueté. Le royaume de l'Oubli renfermera à tout jamais le souvenir de votre vie et de votre mission.

### 110

Prêt à vous battre et désirant profiter de l'avantage de la surprise, vous vous précipitez dans la pièce comme une tornade. Belle stratégie mais, en l'occurrence, inutile : l'endroit est désert. Rendez-vous au [2](#).

### 111

Vous fermez les yeux et concentrez tous vos pouvoirs psychiques. Au prix de 1 point de VOLONTÉ, vous parvenez à faire naître un mirage sonore : un cri violent résonne dans la nuit. Le garde, alarmé, court voir ce qui se passe. Vous en profitez pour grimper les marches du palais, ni vu ni connu. Rendez-vous au [230](#).

### 112

Au prix de 2 points de VOLONTÉ, vous décochez une nouvelle déflagration de votre Baguette de sorcier. Les flammes magiques qui en jaillissent avec violence frappent la paroi de la Tour de plein fouet, En vain : pas la moindre fissure n'apparaît. « C'est peine perdue, dit Tanid. Il doit bien y avoir un autre moyen de pénétrer dans la Tour ! » Qu'allez-

vous l'aire : essayer de grimper (rendez-vous au [264](#)) ; explorer un des nombreux trous noirs qui percent la mer de nuages (rendez-vous au [285](#)) ou examiner de plus près le pan de mur qui se trouve juste en dessous de la plaque métallique gravée d'une inscription (rendez-vous au [181](#)) ?

### 113

Vous descendez le couloir et franchissez une arcade de lumière incandescente. D'abord aveuglé, vous vous apercevez, en recouvrant la vue, que vous êtes de nouveau derrière la voûte. Le Jakcha se met à ricaner férocement : « Ah ! Ah ! Le grand Sorcier Majdar, qui se laisse berner par un sortilège Majdar ! Ah ! Ah ! » Vous essayez à nouveau de passer le seuil pour vous retrouver une fois de plus à votre point de départ. Qu'allez-vous faire : attaquer le Jakcha (rendez-vous au [192](#)) ; entrer dans une des pièces qui donnent dans le couloir (rendez-vous au [47](#)) ou vous protéger d'un Ecran Magique au prix de 2 points de VOLONTÉ, si toutefois vous disposez du Pouvoir Magique de Sorcellerie (rendez-vous au [185](#))?

### 114

Vous remontez l'avenue et arrivez au pied d'un large escalier qui mène au palais de verre. Cet édifice est le plus imposant de la ville, aussi êtes-vous fort surpris de le trouver désert. Vous vous demandez si c'est un temple où les fidèles ne se réuniraient que lors de certaines célébrations ou plutôt un lieu sacré dont l'accès serait réservé à quelques initiés. Une chose vous semble sûre, en tout cas : c'est là que se trouve le Thrénogemme. Qu'allez-vous faire : gravir les marches et pénétrer dans le palais (rendez-vous au [208](#)) ou attendre la tombée de la nuit pour inspecter le palais au couvert de l'obscurité (rendez-vous au [121](#))?

### 115

L'Elessi prend alors la parole : « Cette terre était autrefois le royaume du démon Stêt-Aman, un des maîtres du Son. Nous avons été créés, nous autres Elessi, pour former un chœur de damnés à son service. Malheureux esclaves, nous avons longtemps été obligés de chanter pour accompagner sa musique, une musique dissonante qui pouvait rendre les Hommes fous ou les ensorceler. Dans notre douleur, nous rêvions sans cesse d'harmonies parfaites et d'accords mélodieux, et c'est ainsi que nous en vînmes à échafauder un plan pour renverser le tyran. Nous

créâmes le Thrénogemme, un instrument de silence. Car comment la véritable musique existerait-elle, s'il n'y avait pas le silence ? Donc, profitant d'un moment où le démon somnolait, nous glissâmes le Thrénogemme dans sa bouche béante. Aussitôt réduit au silence et privé de son pouvoir sur nous, Stêt-Aman se figea dans la position où vous le voyez maintenant : cette statue n'est autre que le démon lui-même, pétrifié par le Thrénogemme.

Depuis ce jour, nous consacrons tous nos pouvoirs et toute notre énergie à maintenir le Thrénogemme en état de marche pour empêcher Stêt-Aman de reprendre vie ; aussi serions-nous fort soulagés que vous emportiez la statue hors de notre royaume : cela nous débarrasserait d'une menace constante et terrible. Tout ce que nous vous demandons, c'est de ne surtout pas retirer le Thrénogemme de la bouche de l'idole tant que vous vous trouverez dans nos terres car, si jamais cela se produisait, Stêt-Aman serait libéré. Si vous le souhaitez, nous pouvons vous aider à porter la statue dans votre engin volant. » Vous acceptez l'offre du Gardien du Dieu Hurlant. Rendez-vous au [182](#).

## 116

*L'Athorthon* ne ressemble à aucune des machines que vous ayez jamais vues : on dirait presque une soucoupe, si sa proue n'était pas pointue comme une queue de lézard. Un garde-fou court le long du pont et un grand dôme de verre occupe tout le centre du vaisseau ; plantée au milieu du dôme se trouve une haute colonne de bois noir, qui n'est pas sans évoquer un mât de voilier. Cet étrange engin n'a qu'une seule voile, en forme d'aile de chauve-souris et faite d'un matériau surprenant, à l'aspect brillant et métallique mais souple comme du tissu au toucher. En examinant de plus près le dôme de verre, vous vous apercevez qu'il contient une sorte de brouillard gris et bouillonnant. « Cette substance est un prélèvement de l'atmosphère de Nocturne, explique Crabotin. Sans elle, *l'Athorthon* ne pourrait se maintenir dans le ciel. Le levier que voici vous permettra de diriger la machine : vous le pousserez à gauche ou à droite selon le côté où vous voulez aller, vous le tirerez pour gagner de l'altitude et vous le pousserez pour descendre. Pour augmenter la puissance des moteurs, alimentés par le brouillard contenu dans le dôme, il faut appuyer sur la barre de métal au plancher, et, pour ralentir, diminuer la pression sur cette même barre. Si vous n'exercez aucune

pression, le vaisseau restera stationnaire ; si vous actionnez le levier de gauche à droite, sans mettre le pied sur la barre, il tournera sur lui-même.



**116** *Si vous n'exercez aucune pression, le vaisseau restera stationnaire...*

Faites attention car les commandes de *l'Athorthon* sont très sensibles, et il suffit de gestes très délicats pour faire changer de cap au vaisseau. » S'étant assuré que vous avez bien compris le maniement de *l'Athorthon*, Crabotin vous présente à un autre Académicien, Fouinus. Celui-ci vous tend une sphère de métal rouge et jaune : « C'est un Gyronome, vous explique-t-il. Dans le Champ Astral de Nocturne, l'est, l'ouest, le nord et le sud n'existent pas, et il n'y a aucune notion de temps. Le seul moyen de vous orienter vers la Ville-Qui-Chante est de vous servir de cet instrument. Quand vous le consulterez, il émettra un son si vous êtes dans la bonne direction. Plus la note sera élevée, plus vous serez proche de la Ville-Qui-Chante. Pour regagner ensuite la tour de Cristal, il faudra que le Gyronome soit absolument silencieux. C'est un outil d'une grande précision, conclut Fouinus avec fierté, c'est moi qui l'ai inventé. » Vous prenez le Gyronome et le mettez dans votre poche. (N'oubliez pas de l'inscrire dans la case Objets Spéciaux de votre *Feuille d'Aventure*.) Vous voici prêt à partir. Les Académiciens vous proposent divers objets, qui pourront vous être utiles au cours de votre mission. (N'oubliez pas que vous n'avez droit qu'à deux armes et que votre Sac à Dos contient un maximum de huit objets.) Vous devez choisir parmi les objets suivants : une Dague et son fourreau (à glisser sous votre ceinture) ; un rouleau de Corde (Objet du Sac à Dos) ; une dose de Potion de Guérison (vous revigorera de 4 points d'ENDURANCE ; à ranger dans le Sac à Dos) ; un Sac à Dos ; une Lance (se porte à la main). Vous grimpez dans *l'Athorthon*, et les Académiciens ouvrent les baies vitrées du laboratoire toutes grandes. A peine les cordes qui retenaient le vaisseau sont-elles tranchées que le dôme de verre se met à luire d'un pâle éclat : *l'Athorthon* glisse doucement dans l'air et vous voici hors de la tour de Cristal. Autour de vous s'étend la plaine monotone et lugubre du royaume de l'Oubli, avec ses nuages à perte de vue et son ciel morne et sans soleil. Vous pressez du pied la barre de métal et la machine prend de la vitesse. Vous sortez alors le Gyronome. D'abord silencieux, l'instrument émet un son de plus en plus fort à mesure que vous vous éloignez de la tour de Cristal. Vous orientez le Gyronome en tous sens et constatez avec stupéfaction que le bruit s'intensifie quand vous le pointez vers le sol. Qu'allez-vous faire : voler à plus basse altitude (rendez-vous au [135](#)) ; recourir au Pouvoir Magique de Voyance pour vous guider, si toutefois vous en disposez (rendez-vous au [147](#)) ou tester le Gyronome à

l'aide du Pouvoir Magique de Psychomancie, si toutefois vous en disposez (rendez-vous au [152](#))?

### 117

Profitant d'un instant de relâchement dans la bagarre, le Jakcha recule de quelques pas. Vous vous apprêtez à bondir pour lui infliger le coup fatal, mais voilà que votre double maudit se désagrège sous vos yeux. Avec rage et frustration, vous regardez votre ennemi devenir de plus en plus transparent. Rendez-vous au [273](#).

### 118

Vous posez pied sur la dalle : rien ne se passe. Vous faites maintenant face à la porte de bois. Vous tournez la poignée, mais la porte ne cède pas : elle est verrouillée. Si vous avez une fiole d'Acide Azeran en votre possession, rendez-vous au [312](#). Si vous disposez d'un mortier et d'un pilon, de soufre, de cristaux d'Azeran et de salpêtre, et que vous maîtrisez le Pouvoir Magique d'Alchimie, rendez-vous au [319](#). Sinon, qu'allez-vous faire : décocher une déflagration de votre Baguette de sorcier contre la porte (rendez-vous au [261](#)) ou recourir au Pouvoir Magique de Sorcellerie pour ouvrir la porte, si toutefois vous en disposez (rendez-vous au [173](#)) ?

### 119

Tanid et vous-même vous approchez d'un autre orifice et constatez que tous ces trous mystérieux qui percent la mer de nuages sont peu ou prou les mêmes, seule leur taille varie. Si vous souhaitez vous enfoncer dans l'un de ces trous pour l'explorer, rendez-vous au [269](#). Si vous préférez reprendre votre route vers la tour de Cristal, rendez-vous au [302](#).

### 120

Au prix de 2 points de VOLONTÉ, vous lui décochez une violente déflagration d'énergie. Le malheureux garde, martyrisé par les flammes magiques, pousse des cris horribles puis s'écroule au sol, carbonisé. Le brasier meurtrier s'éteint. Sans hésiter, vous vous glissez à l'intérieur du palais. Des voix résonnent déjà au loin, signe que l'alarme a été donnée. Rendez-vous au [222](#).

## 121

Vous errez par les rues de la ville jusqu'au crépuscule puis regagnez les abords du palais. Tapi dans l'ombre, vous observez attentivement l'Elessi qui mène la garde. Qu'allez-vous faire : foudroyer le garde d'une déflagration à longue portée (rendez-vous au [120](#)) ; vous servir du Minéral Spirituel, si toutefois vous en avez (rendez-vous au [102](#)) ; recourir au Pouvoir Magique d'Envoûtement, si toutefois vous en disposez (rendez-vous au [111](#)) ou tenter de vous faufiler derrière le garde sans qu'il vous voie. Dans ce cas, tirez un nombre à l'aide de la *Table de Hasard*. Si vous obtenez :

De 0 à 5	Rendez-vous au <a href="#">139</a>
De 6 à 9	Rendez-vous au <a href="#">145</a>

## 122

Bondissant de nuage en nuage, vous rejoignez rapidement l'étrange promeneur. Celui-ci se retourne et vous jette un coup d'œil indifférent, nullement surpris par votre subite apparition. Il est vêtu de haillons grisâtres, la peau de ses mains et de son visage est transparente. Vous réprimez un frisson de dégoût à la vue du réseau de veines, de muscles, d'osselets et de poches lymphatiques qui tremblotent sous cette peau diaphane. « Jamais en paix, jamais en paix... grommelle l'homme. Sans cesse interrompu, dérangé... Tous ces étrangers qui demandent leur chemin, qui rompent le silence... » Daignant enfin réagir à votre présence, le bossu vous examine d'un regard fixe et mélancolique : « Je suis Raïr, promeneur solitaire, marin des mers sans horizon, voyageur des terres sans temps, fils d'un monde vieux et usé, vous dit-il d'une voix monocorde, comme s'il récitait une litanie. Vous êtes dans le royaume de l'Oubli, pauvres enfants, dans le vide chaotique et désavoué de Nocturne, où nul n'habite. » « Et ce bâtiment, là-bas ? » demandez-vous. « C'est la tour de Cristal, répond Raïr, le domaine des Académiciens, des savants et des chercheurs venus d'un autre Champ Astral. Ils sont fous, mon pauvre ami, ne perds pas ton temps avec eux, viens plutôt avec moi ! Suivez-moi, tous deux, nous trouverons la paix dans le calme de l'errance. Abandonnez vos buts et vos responsabilités, venez, venez ! Je cherche le salut par le silence, la sérénité de l'infini... » Le regard de Raïr

se fait de plus en plus insistant, presque hypnotique. Comme un automate, Tanid fait quelques pas vers lui. Quant à vous, vous vous sentez de plus en plus attiré par cette voix à la persuasion surnaturelle. Qu'allez-vous faire :

Suivre Raïr ?                      Rendez-vous au [81](#)  
Vous éloigner de lui ?      Rendez-vous au [43](#)

### 123

Avec la furie d'un lion enragé, vous vous jetez sur le Jakcha.

JAKCHA : HABILITÉ : 30              ENDURANCE : 30

Si vous êtes toujours en vie après trois Assauts, rendez-vous au [117](#).

### 124

La porte se désagrège. Tanid à vos côtés, vous pénétrez dans une vaste pièce ronde. Un escalier majestueux et orné de sculptures se dresse à l'autre bout de la salle ; une petite porte se trouve sur le mur de gauche. Çà et là sont accrochés des tableaux aux teintes flavescentes et les dalles sont gravées d'étranges motifs. A vos pieds, vous apercevez une inscription à même le sol. Qu'allez-vous faire :

Aller regarder les tableaux ?                      Rendez-vous au [7](#)  
Examiner le sol ?                                      Rendez-vous au [29](#)  
Monter l'escalier ?                                      Rendez-vous au [40](#)  
Passer la porte qui se trouve  
sur le mur de gauche ?                              Rendez-vous au [53](#)

### 125

Vous descendez l'escalier pour vous retrouver dans une cave faiblement éclairée où sont entassées des centaines d'armes rouillées : sans le savoir, vous avez abouti dans les magasins de la Tour. L'air y est vicié et des toiles d'araignée poussiéreuses vous caressent le visage à chaque pas ! Votre œil est soudain attiré par un éclat de métal flambant neuf. Vous vous approchez de l'objet qui scintille pour vous apercevoir que c'est un trousseau de clés. Désirez-vous le prendre ? Dans ce cas, rangez-le dans

votre Sac à Dos et n'oubliez pas de l'inscrire dans la case Objets Spéciaux de votre *Feuille d'Aventure*. Vous remontez l'escalier. Rendez-vous au [239](#).

## 126

Vous appelez Tanid. Elle hoche la tête pour vous faire comprendre qu'elle est prête. Encore épuisé par votre escalade, vous vous mettez à tirer la corde. Le poids de votre Sac à Dos s'ajoute à celui de la jeune fille, et son ascension le long du mur est d'autant plus difficile que votre Baguette de sorcier ne cesse d'osciller et de la déséquilibrer. Brusquement, elle pousse un cri strident et tombe dans le vide, lâchant la corde. Surpris, vous n'arrivez pas à vous redresser à temps et basculez par-dessus les créneaux, rejoignant Tanid dans sa chute mortelle. Vous vous écrasez tous deux au sol.

## 127

Vous entrebâillez la porte du cabanon et apercevez deux silhouettes accroupies au centre de la pièce : celle d'un homme en haillons, au visage décharné, et celle de Tanid. Votre cœur bondit de joie et vous avancez en vous exclamant : « Tanid ! Te voici enfin ! » Tanid et l'homme vous voient alors mais, au lieu de se réjouir, ils vous lancent des regards haineux et se recroquevillent au fond de la pièce. « Arrière ! hurle la jeune fille. Va-t'en ! Laisse-moi tranquille! » « Mais enfin ... Tanid ... balbutiez- vous. C'est moi, Astre d'Or, ton ami ! » « Tu n'es pas mon ami, suppôt de Satan, persifle Tanid. Tu es passé au service de Charatchak, tu me l'as avoué toi- même dans la tour de Cristal ! » La jeune fille semble en proie à une peur surnaturelle. « Va-t'en ! » crie- t-elle d'une voix hystérique, s'emparant d'une tasse qu'elle vous jette violemment à la figure. Vous comprenez soudain que Tanid croit que le Jakcha, votre double maudit, et vous-même ne faites qu'un, et que vous êtes tombé sous l'emprise du Roi-Démon. Vous avez beau tenter de lui expliquer la vérité, Tanid ne veut rien entendre. Vous êtes sûr maintenant que la jeune fille est victime d'un sortilège et que sa peur est d'origine magique car vous connaissez son tempérament courageux : même si elle était persuadée que vous étiez le Jakcha, jamais Tanid ne se laisserait dominer par une telle terreur dans son état normal. Allez-vous invoquer le Maître du Chaos (rendez-vous au [199](#)), recourir au Minéral Spirituel, si toutefois vous l'avez en votre possession (rendez-vous au [219](#)), recourir au Pouvoir

Magique de Voyance, si toutefois vous en disposez (rendez-vous au [207](#)) ou tenter de libérer Tanid en faisant appel au Pouvoir Magique d'Envoûtement, si toutefois vous en disposez (rendez-vous au [213](#)) ?

## 128

Vous marchez le long du couloir, vos pas résonnant bruyamment sur le sol de marbre. Vous n'apercevez pas la moindre créature et pourtant vous sentez une présence proche de vous. Au bout du couloir luit une lumière diffuse et laiteuse. Si vous voulez pénétrer dans une des pièces latérales, rendez-vous au [47](#). Si vous préférez continuer à marcher le long du couloir, rendez-vous au [162](#). Enfin, si vous disposez du Pouvoir Magique de Voyance et que vous souhaitez y recourir, rendez-vous au [146](#).

## 129

Brusquement, *l'Athorthon* est happé par une créature sans yeux, dont les mâchoires aux dents acérées comme des lames de rasoir broient votre vaisseau en quelques secondes. Vous disparaîsez à tout jamais dans les entrailles du monstre.

## 130

Manœuvrant habilement le vaisseau, vous vous placez juste au-dessus du trou noir le plus proche. Le cœur battant la chamade, vous reprenez votre souffle et plongez à pic dans l'obscurité du néant, dans un silence total, abyssal. Puis une peur panique vous prend aux entrailles : vous êtes perdu dans l'obscurité absolue, le silence et l'immobilité létale du vide, et vous ne pouvez pas remonter le boyau par lequel vous vous êtes laissé tomber. Qu'allez-vous faire : essayer de vous éclairer à l'aide de votre Baguette de sorcier (rendez-vous au [34](#)) ; psalmodier l'incantation Majdar de maîtrise de soi pour lutter contre la vague de folie qui submerge peu à peu votre raison (rendez-vous au [46](#)) ou consulter le Gyronome (rendez-vous au [60](#)) ?

## 131

Vous reculez d'un pas et cessez vos attaques. Vous sentez bien que le Jakcha cherche à vous épuiser, et son sourire narquois et suffisant vous donne la chair de poule. « Tu as peur de te battre, hein ? » ricane-t-il, décochant soudain une déflagration de sa Baguette Noire vers Tanid. Prompte comme l'éclair, la jeune fille se jette au sol et l'esquive. Le Jakcha est prêt à tout pour vous retarder et vous éloigner de votre mission. Si vous possédez la Clé de l'Aigle de la tour de Cristal ou si vous l'avez confiée à Tanid, rendez-vous au [82](#). Si l'un de vous deux à la Clé du Loup, rendez-vous au [141](#). Enfin, si vous disposez de la Clé du Dragon, rendez-vous au [35](#). Si ni vous ni Tanid ne possédez l'une de ces Clés, ou si vous ne tenez pas à vous en servir, rendez-vous au [83](#).

## 132

Vous examinez à nouveau l'inscription, convaincu qu'elle détient le secret de la porte cachée :

*Pars vers le Sud, pars vers l'Ouest et le Nord, Pars vers l'Est puis vers le Sud encore, Tourne, tourne en cercles concentriques Et tu trouveras la porte secrète et magique.*

Qu'allez-vous faire : partir à la recherche d'une porte sur la gauche de la Tour (rendez-vous au [56](#)) ; partir à la recherche d'une porte sur la droite de la Tour (rendez-vous au [206](#)) ; examiner le mur de cristal qui se trouve juste en dessous de la plaque où est gravée l'inscription (rendez-vous au [223](#)) ; recourir au Pouvoir Magique de Voyance, si toutefois vous en disposez (rendez-vous au [347](#)) ou recourir au Pouvoir Magique de Psychomancie, si toutefois vous en disposez (rendez-vous au [70](#)) ?

### 133

Vous portez le coup de grâce à la créature qui s'écroule raide morte. Hélas ! Pour un ennemi hors d'état de nuire, des dizaines vous harcèlent encore, et leur poids fait tanguer *l'Athorthon*. Tanid se tient courageusement à vos côtés. Si vous avez une autre arme, vous pouvez la donner à votre compagne, votre total d'HABILETÉ se trouvera alors accru de 2 points pour toute la durée du combat avec les Oiseaux du Chaos. Si vous êtes doté du Pouvoir Magique de Communication avec les Eléments et que vous souhaitez y recourir, rendez-vous au [78](#). Sinon, rendez-vous au [188](#).

### 134

« Je n'implore aucune faveur et refuse de te payer tribut », répondez-vous crânement au Maître du Chaos. « Qu'à cela ne tienne ! Gronde le Maître. Tu ne pourras quitter ce royaume tant que tu n'auras pas payé le prix que j'exige. » Un lourd silence fait suite à cette sentence. Les myriades de créatures cauchemardesques et de mirages hallucinants ont disparu, et vous survolez maintenant un Océan multicolore et écumant, hérissé de formes monstrueuses, qui s'étend à l'infini. Il n'y a pas même de ligne d'horizon. Si vous disposez du Pouvoir Magique de Voyance et souhaitez y recourir, rendez-vous au [345](#). Si vous n'êtes pas doté de ce Pouvoir, ou si vous préférez ne pas vous en servir, rendez-vous au [327](#).



### 135

Vous poussez le levier de direction en avant mais, comme vous manquez d'expérience dans le maniement de ces commandes, votre geste est trop brutal et *l'Athorthon* pique vers le sol. Les entrailles nouées par la peur, vous perdez de l'altitude à vive allure. Le Gyronome émet une note de plus en plus stridente qui vous déchire les tympans. Qu'allez-vous faire : tirer le levier de direction et appuyer sur la barre métallique pour insuffler davantage de puissance aux moteurs (rendez-vous au [140](#)) ; tirer le levier de direction et lever le pied de la barre pour diminuer la puissance des moteurs (rendez-vous au [164](#)) ; tirer le levier de direction vers la gauche (rendez-vous au [168](#)) ; tirer le levier de direction vers la droite (rendez-vous au [189](#)) ou persévérer dans la direction indiquée par le Gyronome (rendez-vous au [203](#))?

### 136

Le Gardien du Palais prend la Pièce d'Argent, marmonne quelques mots, puis vous la rend avec un haussement d'épaules. Là-dessus, il regagne son poste. Si vous avez une Pièce de Cuivre et souhaitez la montrer au Gardien, rendez-vous au [151](#). Si vous avez un Parchemin et souhaitez le montrer au Gardien, rendez-vous au [166](#). Enfin, si vous possédez une Baguette de Verre et souhaitez la montrer au Gardien, rendez-vous au [196](#).

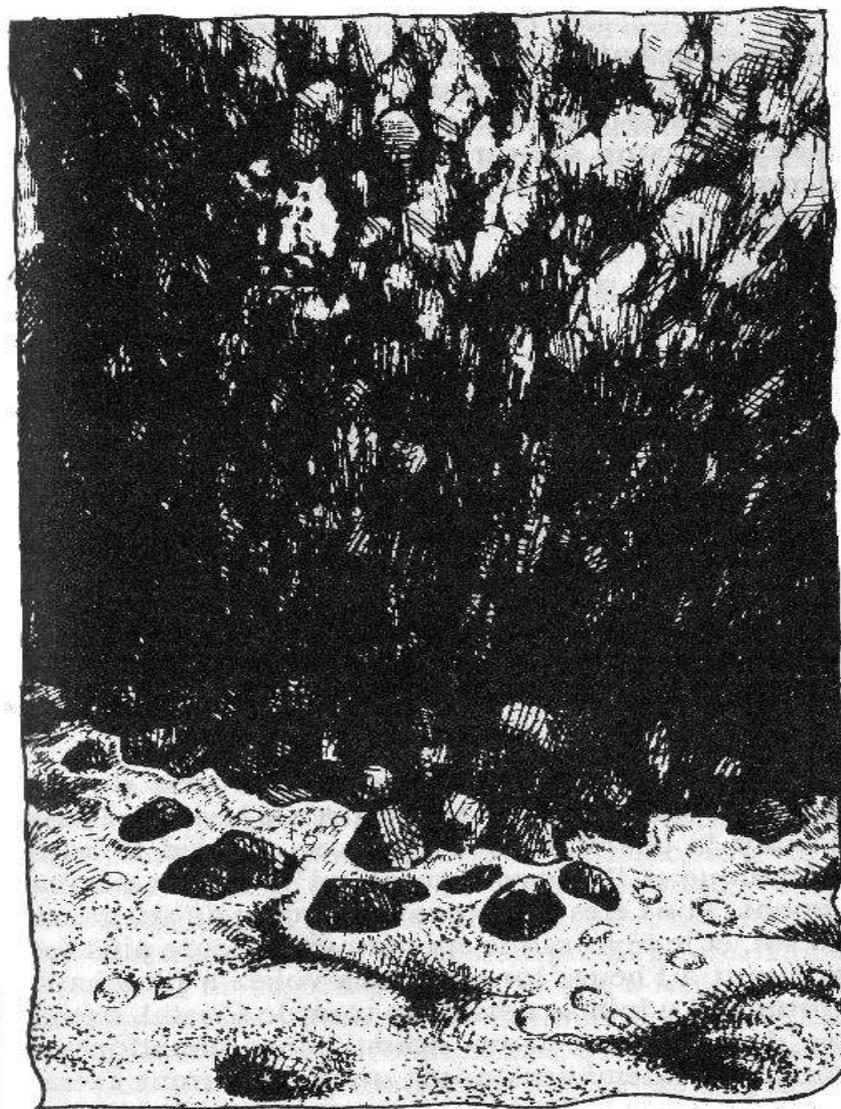
### 137

Vous foudroyez l'Aigle d'une violente déflagration de votre Baguette de sorcier. Votre ennemi est grièvement blessé, mais il ne semble pas prêt pour autant à abandonner la partie. Faisant brusquement volte-face dans les airs, l'Aigle fond sur vous, serres et bec tendus en avant pour vous déchiqueter. Vous essayez désespérément de le repousser à coups de Baguette de sorcier.

AIGLE BLESSE : HABILITÉ : 30      ENDURANCE : 25

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [186](#).

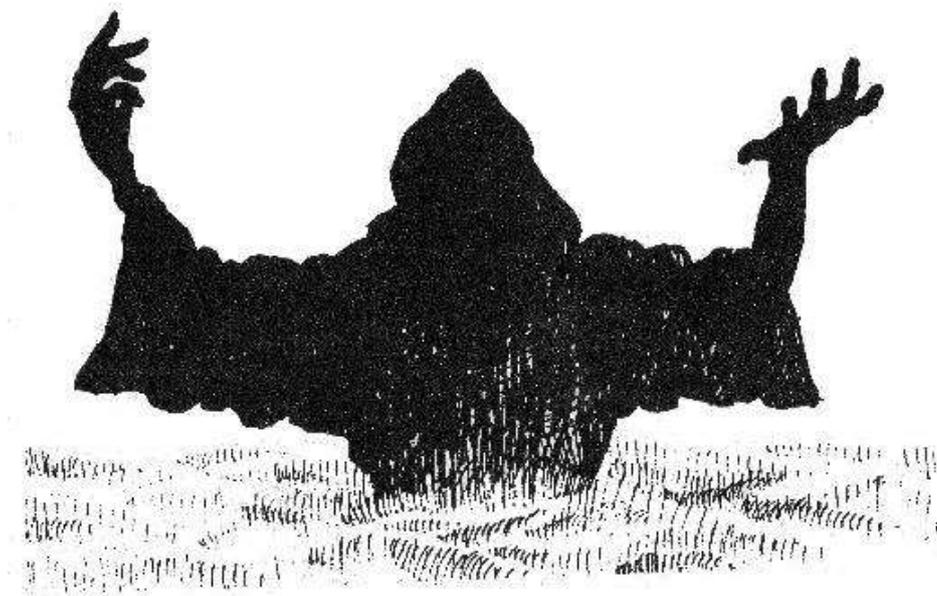
Ce point de VOLONTÉ supplémentaire est loin d'être gaspillé : vous prenez rapidement l'avantage sur le Jakcha. Sans laisser le temps à votre double de renforcer son sortilège, vous ordonnez aux Génies de l'Air de se dissiper. Les vents tombent brusquement et l'*Athorthon* a un soubresaut violent, qui jette le Jakcha au sol. Tandis que vous vous démenez aux commandes pour redresser l'engin, Tanid se rue comme une furie sur le Jakcha et le précipite pardessus bord. Vous poussez tous deux des cris de joie et de triomphe et vous reprenez votre route sereins et confiants, dirigeant sans peine un *Athorthon* à nouveau docile et fiable. Au bout de quelque temps, vous arrivez en vue du mont des Pleurs et repérez rapidement la fameuse caverne. D'une manœuvre habile, vous guidez l'*Athorthon* à l'intérieur du boyau. Rendez-vous au [300](#).



**138** Vous repérez rapidement la fameuse caverne.

## 139

Votre cœur bat si fort que vous craignez que le garde ne l'entende. Mais son ouïe est loin d'être si fine... Vous vous approchez à pas de loup et vous l'assommez d'un coup sec sur la nuque. Vous scrutez prudemment l'obscurité avant de pénétrer dans le palais. Rendez-vous au [230](#).



## 140

Le vaisseau est dangereusement proche du sol, mais il se redresse quand vous tirez le levier. Le cœur battant la chamade, vous pressez du pied la barre métallique et *l'Athorthon* reprend sa course normalement. Vous êtes maintenant à moins de six mètres du sol, et le Gyronome émet un son encore plus fort que tout à l'heure lorsque vous voliez à plus haute altitude. Au loin se dessine la tour de Cristal, entourée de nombreux trous noirs, mines abandonnées par les Académiciens après qu'ils en eurent extrait toute la matière brute du royaume de l'Oubli dont elles étaient constituées. Comment atteindre le royaume de la Ville-Qui-Chante ? En vous posant au sol, comme semble l'indiquer le Gyronome, ou en passant par un de ces trous noirs qui percent la mer de nuages ? Si vous décidez d'entrer dans un trou noir, rendez-vous au [130](#). Si vous souhaitez vous poser, rendez-vous au [109](#). Enfin, si vous préférez reprendre de l'altitude, rendez-vous au [19](#).

### 141

Brandissant la Clé, Tanid invoque l'Esprit du Loup. Soudain, avant que le Jakcha puisse réagir, un Loup Géant surgit et le terrasse. Lorsque le Jakcha touche le sol, son corps se dissout. Rendez-vous au [273](#).

### 142

Dès que vous cessez d'exercer vos pouvoirs sur la tempête, *l'Athorthon* fait une embardée brutale. Le vent est si violent qu'il entraîne le vaisseau dans son sillon, mais qui sait combien de temps *l'Athorthon*, mis à rude épreuve, pourra résister à ces ballottements erratiques ? Si vous décidez d'attaquer le Jakcha, rendez-vous au [148](#). Sinon, rendez-vous au [165](#).

### 143

Vous contournez à nouveau l'édifice, cette fois-ci dans l'autre sens, pour vous retrouver encore à votre point de départ, bredouille. Vous découvrez alors avec stupéfaction qu'une porte se trouve maintenant au beau milieu du mur lisse de tout à l'heure. Tanid vous lance un regard perplexe : « Il y a ici une drôle de magie noire à l'œuvre... » commente-t-elle. Vous hochez la tête, aussi décontenancé que votre compagne. La porte, imposante et bardée de fer, n'est guère engageante. Vous essayez de l'ouvrir mais — vous vous en doutiez — elle est verrouillée. Vous apercevez alors une serrure sertie dans la porte et, accrochées au mur, cinq Clés. Chaque Clé a la forme d'un animal différent. Allez-vous en essayer une ? Dans ce cas, quelle Clé choisissez-vous :

La Clé du Serpent ?                      Rendez-vous au [240](#)

La Clé de l'Aigle ?                      Rendez-vous au [227](#)

La Clé du Loup ?                        Rendez-vous au [235](#)

La Clé de l'Araignée ?                Rendez-vous au [252](#)

La Clé du Dragon ?                      Rendez-vous au [277](#)

Si vous ne souhaitez essayer aucune clé pour le moment, qu'allez-vous faire : lire l'inscription gravée au-dessus de la porte (rendez-vous au [10](#)) ; frapper la porte d'un coup de votre Baguette de sorcier (rendez-vous au [97](#)) ; recourir au Pouvoir Magique de Voyance, si toutefois vous en disposez (rendez-vous au [161](#)) ou recourir au Pouvoir Magique de Psychomancie, si toutefois vous en disposez (rendez-vous au [193](#))?

## 144

Comme vous vous taillez péniblement un chemin à travers les gravats encore fumants, vous apercevez une vieille femme accroupie dans les ruines qui fouille les cendres, espérant y retrouver quelques-unes de ses affaires épargnées par le feu. Vous vous approchez d'elle, plein de bonnes intentions, mais elle sursaute et vous regarde avec des yeux effrayés. «Tu... tu es revenu...» balbutie-t-elle, les traits déformés par la peur. Sans vous laisser le temps de répondre, la vieille se redresse et part en courant aussi vite que lui permettent ses jambes usées. Vous continuez à explorer le village, déclenchant la même réaction auprès de tous les survivants que vous croisez. Perplexe et découragé, vous décidez de quitter ce village et d'en gagner un autre. Rendez-vous au [160](#).

## 145

Vous avancez à pas de loup mais le garde a l'ouïe fine : il se retourne brusquement et vous aperçoit avant que vous ayez le temps de vous réfugier dans un coin d'ombre. Il porte alors une petite Flûte d'Argent à ses lèvres et se met à jouer. Rendez-vous au [271](#).

## 146

Au prix de 1 point de VOLONTÉ, vous exercez votre Pouvoir de Voyance. Vous découvrez alors que le Jakcha se trouve dans le Trianon. Vous faites volte-face et l'apercevez : votre double maudit est appuyé contre un mur, un sourire pervers flottant sur son visage, votre visage... Rendez-vous au [176](#).

## 147

Le Gyronome ne ment pas, c'est là tout ce que votre l'pouvoir de Voyance peut vous révéler. Vous essayez d'explorer le proche avenir mais ne parvenez pas à voir plus loin que vos tentatives d'atterrissage. Seriez-vous en train de diagnostiquer votre propre mort ? Le recours à ce Pouvoir Magique vous a coûté 1 point de VOLONTÉ. Qu'allez-vous faire maintenant : essayer de voler à plus basse altitude (rendez-vous au [135](#)) ou appliquer le Pouvoir Magique de Psychomancie, si toutefois vous en disposez, au Gyronome (rendez-vous au [152](#)) ?

## 148

Bien que vous ayez coupé les moteurs, *l'Athorthon* ne tombe pas, porté par la violente tempête qui fait rage. Le Jakcha se maintient dans un état de transe pour communiquer ses ordres aux vents, et vous en profitez pour brandir votre Baguette de sorcier. Le vaisseau ne cesse de cahoter en tous sens, ballotté par les Génies de l'Air, ce qui ne vous facilite pas la tâche. Néanmoins, faisant preuve une fois de plus d'une maîtrise et d'une précision remarquables, vous décochez une déflagration d'énergie qui va frapper le Jakcha en plein cœur. L'ignoble créature fait un bond en avant ; titubant malgré les flammes qui lui dévorent la poitrine, elle s'approche de vous. Sans hésiter, Tanid se rue vers le Jakcha et le précipite dans le vide d'une bourrade énergique. Vous ne pouvez pas retenir un ricanement de joie. Peu à peu, la tempête se calme et vous parvenez à nouveau à diriger *l'Athorthon*. Au bout de quelque temps d'une navigation sans encombre, vous atteignez le mont des Pleurs. Vous repérez la caverne et guidez *l'Athorthon* vers son entrée d'une manœuvre habile. Vous pénétrez maintenant à l'intérieur du boyau. Rendez-vous au [300](#).

## 149

Vous fermez les yeux et projetez votre esprit dans le futur. Vous découvrez alors que la chambre aux miroirs ne recèle aucun danger, mais qu'en revanche vous devrez redoubler de prudence en la quittant : un grave péril vous guette, un peu plus loin... Le recours à ce Pouvoir Magique vous a coûté 1 point de VOLONTÉ. Rendez-vous au [2](#).

## 150

Tanid a acquis des pouvoirs sur les animaux lors de son apprentissage auprès de Mère Magri, la sorcière Chadakine, et vous avez déjà eu l'occasion de la voir les exercer pour vous tirer de situations périlleuses, aussi priez-vous le ciel que les vibrations de Nocturne ne neutralisent pas les forces magiques de la jeune fille. Comme l'Aigle Géant s'apprête à vous attaquer à nouveau, Tanid avance d'un pas et se met à crier d'une voix stridente : « Katta Katta Tchi, Suono Kow ! » L'Aigle pousse un piaaillement plaintif et s'éloigne à tire-d'aile. Avec un lourd soupir de soulagement, vous le regardez disparaître dans les airs. Si vous désirez garder la Clé de l'Aigle, n'oubliez pas de l'inscrire dans la case Objets

Spéciaux de votre *Feuille d'Aventure*. (Vous la rangerez dans votre Sac à Dos.) Vous pouvez aussi confier la Clé à Tanid, ce que vous indiquerez sur votre *Feuille d'Aventure* le cas échéant. Il vous faut maintenant essayer d'ouvrir la serrure à l'aide d'une des Clés qui restent. Réfléchissez bien avant de choisir car une seule Clé est la bonne... Laquelle allez-vous essayer :

La Clé de l'Araignée ?                      Rendez-vous au [252](#)

La Clé du Loup ?                                Rendez-vous au [235](#)

La Clé du Serpent ?                            Rendez-vous au [240](#)

La Clé du Dragon ?                            Rendez-vous au [277](#)

## 151

L'air bougon, le garde vous rend la Pièce de Cuivre et vous envoie bouler au bas des marches d'une bourrade. Vous décidez alors d'attendre la tombée de la nuit pour tenter de vous introduire clandestinement dans le palais. Rendez-vous au [121](#).

## 152

Au prix de 1 point de VOLONTÉ, vous passez le Gyronome au crible de vos forces d'analyse psychique. Vous découvrez alors que cet instrument est mécanique et ne relève en rien de la magie. Explorant son passé, vous apercevez en vision Fouinus, l'Académicien, travaillant avec amour sur son prototype : il n'y a vraiment rien de maléfique dans ce Gyronome. Mais alors, pourquoi pointe-t-il obstinément vers le sol ? Si vous décidez de voler à plus basse altitude, rendez-vous au [135](#). Si vous disposez du Pouvoir Magique de Voyance et que vous souhaitez y recourir, rendez-vous au [147](#).

## 153

Le Dragon rugit et s'élance vers vous, agitant sa grosse tête. Il s'arrête soudain et darde sur vous un regard féroce de ses yeux striés de veines rougeâtres, se pouléchant les crocs. Vous êtes pétrifié par la peur. Tanid s'avance alors vers le monstre : « Katta Tchäï, Juno Kiz ! » lui ordonne-t-elle d'une voix sévère, selon les formules magiques des sorcières Chadakines. Le Dragon, qui s'était déjà élancé dans les airs, s'immobilise, plane quelques secondes, puis se pose aux pieds de Tanid, l'air penaud comme un vieux chien. Voulez-vous lui adresser la parole ? Dans ce cas, rendez-vous au [242](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [197](#).

## 154

Au prix de 2 points de VOLONTÉ, vous décochez une violente déflagration d'énergie au Jakcha, mais celui-ci vous a vu et il brandit sa Baguette Noire pour détourner les flammes magiques. « Je te remercie, mon frère, d'alimenter mon incendie ! » s'exclame-t-il. Vous vous rendez alors compte que le Jakcha est parvenu à orienter votre déflagration sur le brasier, vous faisant ainsi passer pour un ennemi des gens du Vallon. Et pourtant, sans l'aide de ces derniers vous ne parviendrez jamais à trouver la porte qui mène au royaume de la Pierre-de-Lune ; il est donc capital de leur faire comprendre que vous êtes leur ami. Si vous disposez du Pouvoir Magique de Communication avec les Eléments, et que vous souhaitiez y recourir, rendez-vous au [169](#). Si vous décidez de vous battre en duel avec le Jakcha, rendez-vous au [159](#).

## 155

Vous reprenez votre souffle et sautez dans le vide. Vous heurtez violemment le sol et une douleur fulgurante vous déchire la jambe, vous affaiblissant de 2 points d'ENDURANCE. Heureusement, la blessure n'est pas trop grave et vous parvenez à vous relever et à marcher. Vous vous engagez dans une rue animée et vous vous mêlez à la foule des Elessi. Protégé par votre uniforme, qui éloigne de vous tout soupçon, vous errez ainsi de longues heures parmi les badauds à la recherche d'un indice qui vous indiquerait l'emplacement du Thrénogemme. Si vous disposez du Pouvoir Magique de Voyance et que vous souhaitiez y

recourir, rendez-vous au [5](#). Si vous n'avez pas ce Pouvoir, ou si vous ne jugez pas utile d'y faire appel, rendez-vous au [79](#).

### 156

Vous en connaissez long en matière de mirages et d'illusions, aussi ne vous laissez-vous pas impressionner par ces hallucinantes et visions cauchemardesques. Concentrant toute votre énergie psychique, vous parvenez à briser le sortilège et dissiper les mirages. Rendez-vous au [187](#).

### 157

Le cœur battant à se rompre, vous franchissez la porte en courant. Le garde hurle un chapelet d'insultes dans votre dos, mais ne fait rien pour vous arrêter. Vous poussez un soupir de soulagement et avancez vers la ville. Rendez-vous au [175](#).

### 158

Vous voici enfin en vue du mont des Pleurs. Vous repérez la caverne qu'Oz-Na-Mun vous avait indiquée et vous dirigez *l'Athorthon* vers son entrée. D'une manœuvre habile, vous pénétrez dans le boyau. Rendez-vous au [300](#).

### 159

Bravant les flammes, vous grimpez sur le toit le plus proche du Jakcha. « Ah ! ricane ce dernier, monsieur le Sorcier est d'humeur sportive ! » A ces mots, il fait tournoyer sa Baguette Noire au-dessus de sa tête, pousse un cri qui vous glace le sang et, visant vos jambes, vous décoche une déflagration. Vous l'esquivez habilement et une gerbe d'étincelles incandescentes jaillit à vos pieds. Vous maintenant en équilibre sur le toit en pente, vous contre-attaquez. Le Jakcha donne bientôt des signes de faiblesse ; d'une déflagration puissante vous le précipitez à terre. Rendez-vous au [343](#).

Vous regagnez la grand-route et la suivez jusqu'au prochain village. Là aussi, un violent incendie fait rage, pourtant personne n'essaie de l'éteindre : pétrifiés, les villageois regardent avec des yeux agrandis par l'horreur un homme qui danse sur un toit, en proie à une folie démoniaque. Un frisson glacial vous parcourt le dos car vous reconnaissez cette silhouette familière : celle de l'ignoble Jakcha... Votre double maudit ponctue sa danse maléfique de déflagrations de feu dont il arrose les huttes de bois et les toits de chaume du village. Allez-vous décocher une déflagration à longue portée au Jakcha? Dans ce cas, rendez-vous au [154](#). Si vous disposez du Pouvoir Magique de Communication avec les Eléments et que vous souhaitez y recourir, rendez-vous au [169](#).



**160** *Un homme danse sur un toit, en proie à une folie démoniaque.*

## 161

Ne sachant quelle décision prendre, vous consultez l'Avenir grâce à votre Pouvoir Magique de Voyance. Au prix de 1 point de VOLONTÉ, vous projetez votre esprit dans le futur. Vous sentez alors que les Clés recèlent de grands dangers, sans pouvoir toutefois déterminer lesquels. Ce que vous percevez avec certitude, c'est que choisir la mauvaise Clé vous serait fatal. Peu à peu la plaque de métal gravée d'une inscription vous apparaît en clair : vous comprenez alors qu'elle détient la clé de l'énigme. Vous interrompez le sortilège pour réfléchir calmement à ce que vous allez décider. Qu'allez-vous faire maintenant :

Essayer la Clé du Serpent ?	Rendez-vous au <a href="#">240</a>
Essayer la Clé de l'Aigle ?	Rendez-vous au <a href="#">227</a>
Essayer la Clé du Loup ?	Rendez-vous au <a href="#">235</a>
Essayer la Clé de l'Araignée ?	Rendez-vous au <a href="#">252</a>
Essayer la Clé du Dragon ?	Rendez-vous au <a href="#">277</a>
Lire l'inscription gravée sur la plaque de métal ?	Rendez-vous au <a href="#">10</a>
Frapper la porte de votre Baguette de sorcier ?	Rendez-vous au <a href="#">97</a>
Recourir au Pouvoir Magique de Psychomancie, si toutefois vous en disposez ?	Rendez-vous au <a href="#">193</a>

## 162

« Astre d'Or, regarde ! » s'exclame soudain Tanid avec effroi. Vous faites un brusque volte-face : le Jakcha, appuyé contre un mur, vous regarde en souriant d'un rictus pervers qui déforme son visage, exacte réplique du vôtre... S'il vous reste au moins 2 points de VOLONTE, vous pouvez attaquer votre double maudit en vous rendant au [192](#). Si vous décidez de continuer votre chemin pour atteindre le bout du couloir, d'où rayonne une lumière laiteuse, rendez-vous au [113](#). Enfin, si vous disposez du Pouvoir Magique de Sorcellerie, vous pouvez vous entourer d'un écran magique au prix de 2 points de VOLONTÉ. Rendez-vous alors au [185](#).

## 163

Comme s'éveillant d'un profond sommeil, Tanid revient à elle. Les traits de son visage s'animent à nouveau. « Astre d'Or, vous demande-t-elle d'une voix calme, est-ce vraiment toi ? » « Oui, c'est bien moi », répondez-vous en souriant. Tanid étouffe un sanglot: «J'ai cru que... C'était dans ma tête, un sortilège... Le démon noir, il avait ton visage... Il est venu me chercher à la tour de Cristal et m'a amenée ici. Avant que je ne réalise que ce n'était pas toi, le Maître du Chaos m'a demandé ce que je voulais et j'ai répondu : te retrouver, Astre d'Or. Il m'a alors assuré que tu étais le Sorcier au capuchon noir. Après tout est devenu confus, j'avais peur, je ne comprenais pas, je... » « Ne t'inquiète pas, Tanid, dites-vous à la jeune fille. Tu n'as pas à te justifier, je comprends. » Soudain, une voix inconnue et pourtant étrangement familière fuse dans votre dos, vous glaçant d'effroi : « Ah ! Les nobles sentiments ! Comme c'est beau ! Comme c'est touchant ! » Vous vous ruez hors du cabanon. Debout devant la porte se tient un personnage vêtu de noir, dont le visage est caché par un capuchon. Lentement, comme pour faire durer cet insoutenable suspense, l'homme découvre son visage, trait pour trait semblable au vôtre... « Salut à toi, frère ! dit votre propre voix. Nous nous rencontrons enfin ! » Rendez-vous au [291](#).

## 164

Vous tirez le levier de toutes vos forces dans un effort désespéré pour redresser *l'Athorthon*, mais les moteurs ne sont plus suffisamment alimentés et le vaisseau continue à tomber en chute libre. Vous êtes maintenant trop proche du sol et tout espoir est perdu. Dans un fracas épouvantable, *l'Athorthon* s'écrase à terre vous tuant sur le coup.

## 165

Une violente rafale s'abat sur *l'Athorthon*, fauchant le mât comme une vulgaire brindille. Vous perdez contrôle du vaisseau qui se met à tomber en chute libre à une vitesse hallucinante. Vous n'avez pas le temps de réagir que déjà *l'Athorthon* s'écrase au sol et explose en un brasier gigantesque. Vous périssez dans les flammes.

Vous sortez le parchemin dont vous aviez dépouillé le cadavre de l'Elessi et le tendez au garde. Celui-ci l'examine d'un œil soupçonneux puis vous le rend. Le regard inquisiteur, il vous adresse quelques paroles qui, une fois de plus, vous échappent, ce qui ne vous empêche pas de hocher la tête d'un air entendu. Le garde semble satisfait et vous laisse entrer dans le palais. Vous vous retrouvez dans un immense hall, dont la beauté vous coupe le souffle : le plafond, très haut, est soutenu par des centaines de colonnes transparentes remplies d'un liquide opalescent qui ondule en vaguelettes gracieuses, mais ce qui captive surtout votre attention est un immense pilier fluorescent, à l'extrémité de la salle, dont les couleurs irisées changent et se refondent en un constant et harmonieux mouvement. Comme vous vous en approchez pour mieux l'admirer, vous apercevez une étrange sculpture éclairée par le pilier : c'est une statue grotesque, mais qui semble vivante tant elle est réaliste, et qui représente un nourrisson au visage de vieillard assis en tailleur à même le sol. La statue est haute de presque deux mètres, et dans sa bouche béante et tournée vers le ciel repose le Thrénogemme. Si vous décidez de retirer le Thrénogemme de la bouche de la statue, rendez-vous au [71](#). Si vous disposez du Pouvoir Magique de Psychomancie et que vous souhaitez y recourir, rendez-vous au [39](#). Enfin, si vous êtes doté du Pouvoir Magique de Voyance et souhaitez y recourir, rendez-vous au [55](#).

Vue de près, la tour de Cristal est encore plus imposante, avec ses corniches et ses arcs-boutants qui forment des angles étranges et inhabituels. Selon l'axe d'où on les regarde, certaines des frises qui décorent la tour disparaissent, comme si l'édifice appartenait en partie à une autre dimension. Vous remarquez également que l'étendue de nuages qui encerclent la tour est percée à intervalles réguliers de trous de diverses tailles. Si vous souhaitez explorer l'un de ces trous, rendez-vous au [257](#). Si vous préférez gagner la Tour sans plus attendre, rendez-vous au [302](#).

## 168

Le vaisseau tourne sur lui-même, dégringolant en une spirale de plus en plus rapide. Vous tirez le levier vers la gauche et pressez du pied la barre métallique : rien n'y fait, *l'Athorthon* poursuit sa folle chute. Soudain, vous perdez l'équilibre et basculez par-dessus bord. Vous vous écrasez au sol quelques secondes à peine après votre vaisseau et mourez sur le coup.

## 169

Les yeux fermés, vous psalmodiez une incantation magique. Les villageois du Vallon ont un mouvement de recul, convaincus que vous leur voulez du mal. Au prix de 1 point de VOLONTÉ, vous provoquez une averse, mais l'incendie fait rage avec une telle violence que vous n'êtes pas sûr que cette pluie suffira à l'éteindre. Vous vous apprêtez donc à insuffler 1 point de VOLONTÉ supplémentaire au sortilège quand, brusquement, les villageois poussent un grand cri. Un frisson glacial vous parcourt l'échine et vous vous retournez d'un bond pour faire face au Jakcha qui vous toise d'un regard méprisant : « Pourquoi gaspilles-tu ainsi ton énergie sur une poignée de paysans demeurés ? » persifle-t-il. « Et toi, répondez-vous du tac au tac, pourquoi t'es-tu montré ? Ils savent tous maintenant que ce n'est pas moi qui ai brûlé leur village. Sans doute espérais-tu qu'ils me chasseraient sans m'indiquer la porte du prochain royaume ? » Le Jakcha ricane et vous répond d'un ton hautain et railleur : « Ta petite démonstration de météorologie n'était guère impressionnante. Enfin... Tu as sauvé ces gens et ils pourront maintenant vivre heureux et très longtemps... Mais prends garde à toi, petit héros, car d'autres dangers te guettent... » Sur ces menaces, le Jakcha disparaît. Rendez-vous au [330](#).

## 170

Vous montrez la Pièce d'Or au garde qui l'examine attentivement. Satisfait, il hoche la tête et vous rend la Pièce, puis vous adresse à nouveau la parole. De toute évidence, vous devez encore lui fournir quelque chose avant qu'il ne vous laisse entrer dans le palais. Parmi les objets

dont vous disposez, lequel allez-vous prendre le risque de présenter au garde :

La Pièce d'Argent ?                      Rendez-vous au [136](#)

La Pièce de Cuivre ?                      Rendez-vous au [151](#)

Le Parchemin ?                              Rendez-vous au [166](#)

La Baguette de Verre ?                      Rendez-vous au [196](#)

### 171

Le brouillard grisonnant s'échappe peu à peu par une fissure du dôme de verre de *l'Athorthon*, ce qui l'ait dangereusement piqué du nez le vaisseau. Vous vous démenez aux commandes avec l'énergie du désespoir, tandis que les créatures monstrueuses dardent leurs tentacules vers vous, cherchant voracement à vous happer. *L'Athorthon* perd de plus en plus d'altitude — ce qui fait de vous une proie facile — et vous vous faufilez entre vos assaillants comme une mouche prise dans une forêt d'arbres carnivores. Additionnez vos totaux d'HABILETÉ et de VOLONTÉ. Si vous obtenez :

16 ou plus                                      Rendez-vous au [84](#)

Moins de 16                                      Rendez-vous au [129](#)

### 172

Vous hélez Tanid d'une voix forte et elle se prépare à grimper. Vous reprenez alors votre souffle et vous tirez de toutes vos forces sur la corde. La jeune fille s'efforce d'escalader la paroi pour vous seconder dans votre tâche, mais votre Sac à Dos et votre Baguette de sorcier la gênent terriblement dans ses mouvements. La voici enfin à vos côtés. Il vous reste encore quinze mètres à escalader avant d'atteindre le toit de la tour, aussi devez-vous répéter l'opération. Tirez un nombre à l'aide de la *Table de Hasard*. Si vous avez en votre possession le Philtre Magique de Gnajna le Sage ou le Talisman des Majdars, ajoutez 1 point au nombre obtenu (si vous disposez des deux objets, vous gagnez 2 points). A combien s'élève votre total final :

A 6 points ou plus ?                      Rendez-vous au [91](#)

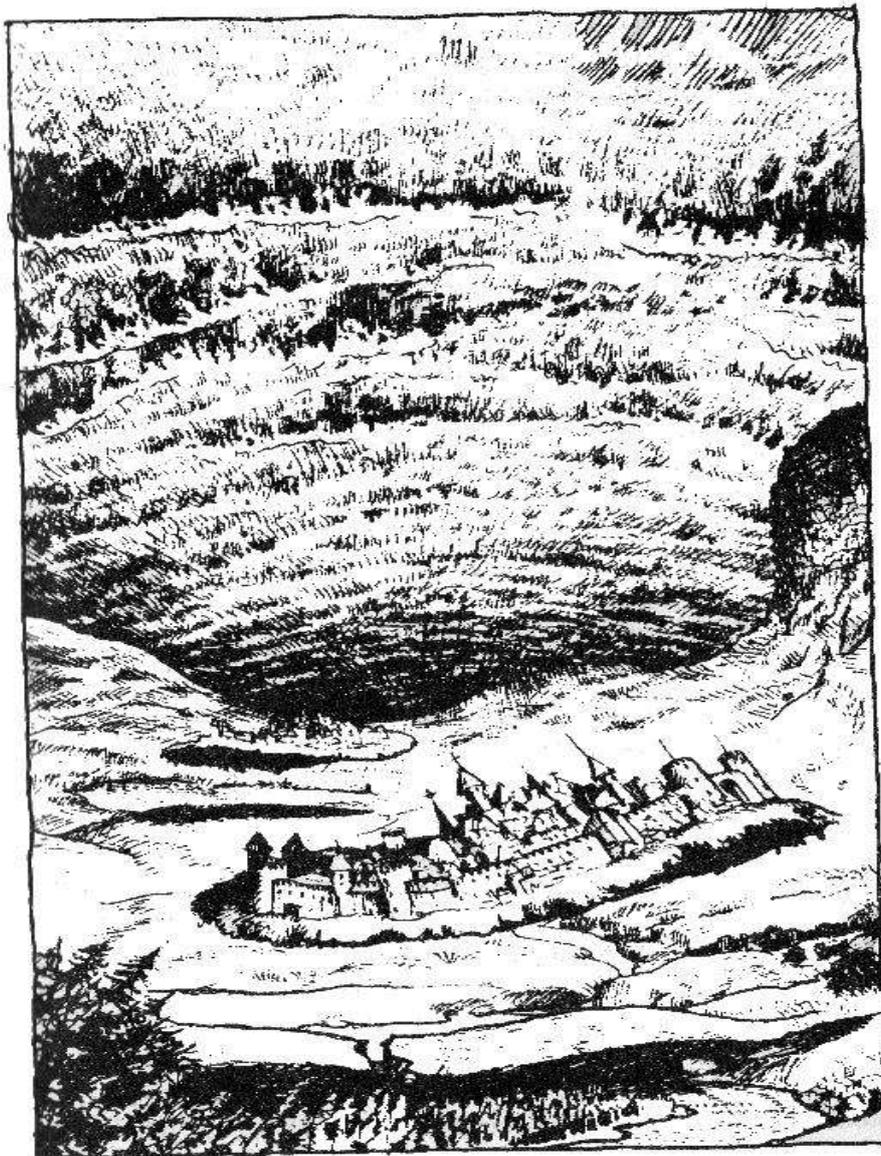
A moins de 6 points ?                      Rendez-vous au [63](#)

### 173

Au prix de 2 points de VOLONTÉ, vous exercez vos forces psychiques sur le verrou qui ne tarde pas à céder. La porte s'ouvre sur un escalier en colimaçon qui s'enfonce dans les profondeurs de la bâtisse. Si vous souhaitez descendre cet escalier, rendez-vous au [125](#). Si vous préférez regagner le grand escalier, rendez-vous au [239](#).

### 174

Une mer d'azur ondule en vagues écumantes au-dessus de votre tête, et les collines vertes et les champs qui vous entourent vont et viennent comme les flots d'un Océan à marée montante.



**174** *Les collines et les champs vont et viennent comme les flots d'un océan.*

*L'Athorthon* tangue violemment, naviguant entre des montagnes dressées sur leurs sommets et des villes et des villages qui flottent à la dérive. En un clin d'œil, le jour devient nuit et la nuit se fait jour à nouveau. Un poing surgi du néant vous menace, prêt à vous écraser, et se dissipe soudain. Tout autour de vous résonnent des ricanements hystériques et des cris désespérés. Si vous disposez du Pouvoir Magique d'Envoûtement, rendez-vous au [156](#). Sinon, tirez un nombre à l'aide de la *Table de Hasard* et additionnez-le à votre total de VOLONTÉ. Si vous obtenez :

20 ou plus	Rendez-vous au <a href="#">86</a>
Moins de 20	Rendez-vous au <a href="#">104</a>

### 175

Vous parvenez à une large avenue pavée de blocs de cristal. Tout au bout de cette voie majestueuse se dresse un immense palais tout en verre. Qu'allez- vous faire :

Explorer la ville ?	Rendez-vous au <a href="#">76</a>
---------------------	-----------------------------------

Aller voir le palais de plus près ?	Rendez-vous au <a href="#">114</a>
-------------------------------------	------------------------------------

Recourir au Pouvoir Magique de Voyance si toutefois vous en disposez ?	Rendez-vous au <a href="#">5</a>
--	----------------------------------

### 176

« Alors, sorcelet, nous voici réunis à nouveau ! Ricane le Jakcha. La Pierre-de-Lune nous attend, mais j'aimerais bien savoir qui de nous deux l'emportera... » Si vous avez au moins 2 points de VOLONTÉ et si vous souhaitez attaquer votre double, rendez-vous au [192](#). Si vous préférez marcher jusqu'au bout du couloir, rendez-vous au [113](#). Enfin, si vous disposez du Pouvoir Magique de Sorcellerie, vous pouvez vous entourer d'un Ecran Magique au prix de 2 points de VOLONTÉ ; rendez-vous pour ce faire au [185](#).

## 177

Soudain, votre œil exercé repère sur le flanc de la montagne un buisson d'une plante extrêmement rare et précieuse, le Senara. Les bourgeons de cet épineux aux ravissantes fleurs jaunes ont des vertus reconstituantes remarquables : il suffit d'en mâcher un pour être aussitôt revigoré de 1 point de VOLONTÉ. Vous pouvez cueillir jusqu'à cinq bourgeons, que vous rangerez dans votre Poche à Herbes (n'oubliez pas toutefois que cette dernière ne peut contenir plus de six objets). Si vous disposez d'un mortier et d'un pilon, vous pouvez broyer le produit de votre cueillette en une potion qui vous renforcera de 5 points de VOLONTÉ, par dose ; une fiole contient une dose de potion, et vous pouvez en préparer autant que vous voulez, dans la mesure du nombre de fioles vides dont vous disposez. Rendez-vous au [293](#).

## 178

Comme le Loup s'approche en grondant, vous bondissez en avant et lui décochez une violente déflagration d'énergie. L'animal, blessé au flanc, roule sur le côté en couinant de douleur. Il se relève pour vous attaquer avec une férocité décuplée par la rage et vous vous jetez sur lui, déterminé à l'achever.

LOUP BLESSE : HABILITÉ: 20                      ENDURANCE : 20

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [106](#).

## 179

« Va-t'en de mon esprit ! » hurle Tanid d'une voix déformée par l'angoisse et le désespoir. Craignant de la voir perdre la raison, vous éteignez aussitôt le scintillement magique du Minéral Spirituel. Soudain, une voix résonne dans votre dos, qui vous glace le sang : « Comme c'est triste et tragique ! Toute cette belle énergie que tu gaspilles pour une fille qui te méprise ! » Vous vous ruez hors du cabanon et vous retrouvez nez à nez avec un personnage vêtu de noir, dont la figure est masquée par un grand capuchon. Lentement, l'homme écarte les pans de sa capuche, découvrant un visage trait pour trait semblable au vôtre... « Salut à toi, mon frère ! vous dit- il d'une voix qui est la vôtre. Il me tardait de te rencontrer. » Rendez-vous au [291](#).

## 180

Les poumons prêts à éclater, vous refaites surface en hoquetant et aspirez avidement une grande bouffée d'air. Malheureusement, tous les Elessi n'avaient pas encore quitté la pelouse, et vous êtes vite repéré. Vous êtes capturé et mené par un groupe de gardes à un immense palais qui se dresse au centre de la ville. Rendez-vous au [191](#).

## 181

Une fois de plus, le mur résiste à votre attaque. Vous l'examinez à nouveau attentivement, en vain : pas la moindre fissure ou aspérité qui trahirait l'existence d'une porte secrète. « Il n'y a peut-être pas de porte... » conclut Tanid. Qu'allez-vous faire : escalader la Tour (rendez-vous au [264](#)) ou explorer un des nombreux trous noirs qui percent la mer de nuages (rendez-vous au [285](#)) ?

## 182

Un groupe de gardes particulièrement habiles est rassemblé pour transporter la statue, et c'est en un joyeux cortège que vous quittez la Ville-Qui-Chante et gagnez le bosquet où vous aviez caché *L'Athorthon*. Tous les Elessi sont là et leur joie atteint son comble quand la statue disparaît à bord de votre vaisseau. « Merci à toi, Astre d'Or, vous dit le Gardien du Dieu Hurlant. Tu nous libères d'une terrible menace. Comment pouvons-nous t'exprimer notre reconnaissance ? » « Je cherche la Pierre-de-Lune des Majdars, répondez-vous. Ils l'ont cachée, il y a de cela bien longtemps, dans le Champ Astral de Nocturne qui est le nom par lequel nous désignons l'ensemble des royaumes de cette région. Pourriez-vous m'indiquer où elle se trouve au juste ? » « Je ne saurai te le dire, répond le Gardien en hochant la tête, je n'ai jamais entendu parler de la Pierre-de-Lune. Mais va voir le sage Oz-Na-Mun aux mains fortes qui vit dans le royaume du Paradoxe, il pourra certainement t'aider. » « Et comment trouverai-je ce royaume du Paradoxe ? » Vous tendez votre Gyronome à l'Elessi : « Regarde, cet instrument est le seul dont je dispose, et il ne peut me guider que vers le royaume de l'Oubli. » L'Elessi s'empare du Gyronome et le porte à sa bouche. Les yeux fermés, il se met à chanter d'une voix très douce, à peine audible. Quelques minutes s'écoulent. « Voilà, s'exclame-t-il alors en rouvrant les yeux, le Gyronome te guidera maintenant vers le royaume de Paradoxe, mais tu ne pourras sans doute jamais revenir ici : j'ai changé son réglage de sorte que, désormais, il s'orientera en fonction

du royaume du Paradoxe et non de celui de la Ville-Qui-Chante. En revanche, tu pourras retourner au royaume de l'Oubli sans difficulté : il suffira pour cela de chercher la direction dans laquelle le Gyronome est complètement silencieux. » Vous remerciez le Gardien du Dieu Hurlant avec effusion et montez à bord de l'*Athorthon*. « Adieu, mes amis ! » vous exclamez- vous, le cœur serré par l'émotion. Les voix joyeuses des Elessi résonnent quelques instants à vos oreilles tandis que vous vous élevez dans les airs avec votre dangereux chargement. Vous ressentez bientôt un étrange picotement, signe que vous avez quitté à jamais le royaume des Elessi. Rendez-vous au [278](#).

### 183

Suivi de Tanid, vous vous élancez dans les rues en flammes, déclenchant à votre plus grande surprise la terreur des villageois : tous ceux que vous croisez vous regardent avec des yeux agrandis par la peur, et des voix tremblantes chuchotent dans votre dos : « Il est revenu... Il est revenu... » « Je ne vous veux pas de mal ! Criez-vous. Je viens vous aider ! » Un lourd silence tombe, tous vous dévisagent avec méfiance. « Mais qu'avez-vous donc ? » demandez- vous, légèrement irrité par l'attitude des villageois. Pour toute réponse, une pierre vient s'écraser à vos pieds. Vous scrutez la foule sans parvenir à deviner quel est votre agresseur. Qu'allez-vous faire : recourir au Pouvoir Magique de Communication avec les Eléments, si toutefois vous en disposez, pour tenter d'éteindre l'incendie (rendez-vous au [169](#)) ou reprendre votre chemin et gagner un autre village (rendez- vous au [160](#))?

### 184

Le gardien pousse un petit cri de surprise en vous voyant détalier comme un lièvre le long d'une rue commerçante. Il donne aussitôt l'alarme. Vous jetez un coup d'œil rapide par-dessus votre épaule : une dizaine d'Elessi sont à vos trousses. Vous vous engouffrez dans la première rue sur la gauche et débouchez sur une vaste pelouse d'herbe bleue. Les cris des Elessi se rapprochent, et vous n'apercevez pas le moindre recoin où vous cacher. Au milieu de la pelouse se dresse une grande fontaine ornée de sculptures. Allez-vous y plonger (rendez-vous au [225](#)) ou continuer à courir (rendez-vous au [335](#)) ?

## 185

A peine l'Ecran Magique de protection se referme-t-il sur vous que le Jakcha vous attaque. Heureusement, les déflagrations de sa Baguette Noire ne peuvent pas vous atteindre maintenant. Qu'allez-vous l'aire : foudroyer le Jakcha à l'aide de votre Baguette de sorcier, si toutefois il vous reste au moins 2 points de VOLONTÉ (rendez-vous au [192](#)) ou marcher jusqu'au bout du couloir (rendez-vous au [113](#)) ?

## 186

Vous donnez l'estocade finale à l'Aigle, qui se ratatine à vos pieds, carbonisé. Quant à vous, vous êtes couvert de nombreuses blessures mais, heureusement, aucune d'elles n'est grave. Il vous faut maintenant essayer une autre Clé. Réfléchissez bien avant de décider car seule une clé ouvrira la porte. Laquelle choisissez-vous :

La Clé de l'Araignée ?	Rendez-vous au <a href="#">252</a>
La Clé du Loup ?	Rendez-vous au <a href="#">235</a>
La Clé du Serpent ?	Rendez-vous au <a href="#">240</a>
La Clé du Dragon ?	Rendez-vous au <a href="#">277</a>

## 187

Une voix tonitruante résonne au-dessus de votre tête : « Quoi ? Qui ose bousculer les desseins du Maître du Chaos ? Parle, misérable mortel ! » Vous prenez la parole : « Tout cela n'était qu'illusion, Maître du Chaos, et j'ai su déceler la vérité cachée. » « La vérité n'est qu'illusion, et la réalité une chimère, pondère le Maître. Que cherches-tu, doux rêveur ? » « Je cherche une jeune fille du nom de Tanid », lui répondez-vous. « Apprends ceci, mortel : tu te trouves dans le royaume du Paradoxe, *mon* royaume. C'est un monde de possibilités et de contradictions, où nul ne peut obtenir quoi que ce soit sans payer le prix », dit-il avec dédain. « Quel prix ? » insistez-vous. « Mon prix. Le paieras-tu ? » Le paierez-vous ? Si oui, rendez-vous au [94](#). Sinon, rendez-vous au [134](#).

## 188

Vous repoussez les assauts de plus en plus violents de ces ignobles créatures, mais peu à peu vos forces faiblissent. La lueur de *l'Athorthon* s'est presque éteinte et le vaisseau se met à tomber vers les brumes bouillonnantes. Et pourtant, le Trianon des Majdars est si proche... Les Oiseaux du Chaos vous encerclent en battant l'air de coups de bec féroces

; vous vous jetez au milieu d'eux, mû par un regain d'énergie et déterminé à les exterminer.

OISEAUX DU CHAOS : HABILITÉ : 26                      ENDURANCE : 30

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [205](#).

### 189

*L'Athorthon* se met à tourner sur lui-même. Vous avez beau vous démener aux commandes, vous ne parvenez pas à redresser le vaisseau, qui dégringole en une spirale vertigineuse et va s'écraser au sol dans un fracas épouvantable. Vous êtes tué sur le coup.

### 190

Vous parvenez enfin en vue du village et jetez un coup d'œil prudent à travers les feuillages des arbres qui vous abritent. Quelle n'est pas votre consternation d'apercevoir alors des ruines encore fumantes ! Voulez-vous aller voir de plus près ce qui s'est passé ? Dans ce cas, rendez-vous au [144](#). Si vous préférez passer votre chemin et gagner un autre village, rendez-vous au [160](#).

### 191

Les gardes vous font entrer dans un vaste hall décoré de colonnes transparentes à l'intérieur desquelles un liquide opalescent ondule en vaguelettes gracieuses. Un homme de haute stature, revêtu d'une robe blanche, s'approche de vous. Une cascade de cheveux blonds encadre son visage aux yeux bleus et perçants. D'une main, il brandit une crosse sertie de pierres précieuses ; de l'autre, il tient votre Baguette de sorcier. Il fait un geste de la main et les gardes s'éclipsent. Vous voici seul face au géant blond dont le regard vous fouille jusqu'au tréfonds de l'âme. Un malaise vous gagne, vous vous mettez à gigoter sur place et vous détournez les yeux. Une voix résonne alors dans votre esprit : « Tu as tué mes hommes, pourquoi ? » L'Elessi vous parle par télépathie, ce qui explique que vous compreniez son message car, comme chacun sait, la langue de l'esprit est universelle. Si vous disposez du Pouvoir Magique de Voyance, vous pouvez y recourir en vous rendant au [9](#). Sinon, comment allez-vous rendre compte de vos crimes : en disant la vérité (rendez-vous au [259](#)) ou en niant en bloc toute responsabilité dans la mort des Elessi (rendez-vous au [202](#)) ?

### 192

Vous décochez une déflagration d'énergie à votre double, mais c'est vous qui hurlez de douleur tandis que les flammes serpentent autour du corps du Jakcha. Votre total d'ENDURANCE chute de moitié. (Si nécessaire, arrondissez le total obtenu au chiffre supérieur.) « Cherches-tu donc à te détruire ? » ricane la maléfique créature. Qu'allez-vous faire : lui tourner le dos et marcher jusqu'au bout du couloir (rendez-vous au [113](#)) ou entrer dans une des pièces latérales (rendez-vous au [47](#)) ?

### 193

Pour exercer votre Pouvoir Magique de Psychomancie, vous devez sacrifier 1 point de VOLONTÉ et imposer vos mains sur l'objet dont vous voulez découvrir la véritable nature. Allez-vous sonder la porte (rendez-vous au [229](#)) ou l'une des Clés ? Dans ce dernier cas, laquelle vous intéresse-t-elle :

La Clé du Serpent ?	Rendez-vous au <a href="#">240</a>
La Clé du Loup ?	Rendez-vous au <a href="#">235</a>
La Clé de l'Araignée ?	Rendez-vous au <a href="#">252</a>
La Clé du Dragon ?	Rendez-vous au <a href="#">277</a>
La Clé de l'Aigle ?	Rendez-vous au <a href="#">227</a>

### 194

Vous décochez une déflagration d'énergie magique à la créature qui, pourtant, résiste vaillamment aux flammes. Le combat ne peut pas se prolonger au-delà de deux Assauts car *l'Athorthon* continue d'avancer et le monstre sera bientôt hors de portée.

CREATURE DES BRUMES :

HABILETÉ: 21    ENDURANCE : 25

Si vous survivez au combat, rendez-vous au [51](#).

### 195

Quand vous refaites enfin surface, la pelouse est déserte. Vous sortez de la fontaine et regagnez la rue. Un soleil éblouissant illumine cette ville féerique et vos vêtements sèchent rapidement. Détendu et de bonne humeur, vous déambulez à la recherche d'indices sur l'emplacement du Thrénogemme. Possédez-vous le don de Voyance ? Dans ce cas, vous

pouvez y recourir en vous rendant au [5](#). Si vous ne disposez pas de ce Pouvoir Magique, ou si vous ne souhaitez pas y faire appel, rendez-vous au [79](#).

### 196

Vous sortez la Baguette de Verre de votre Sac à Dos et la tendez au Garde. Celui-ci vous jette alors un regard suspicieux et bougonne quelques paroles dans sa langue : de toute évidence, il n'est pas satisfait. Vous passez rapidement en revue les autres objets dont vous disposez et décidez, croisant les doigts que votre choix soit plus heureux que le précédent, de montrer au garde :

La Pièce de Cuivre	Rendez-vous au <a href="#">151</a>
La Pièce d'Argent	Rendez-vous au <a href="#">136</a>
La Pièce d'Or	Rendez-vous au <a href="#">170</a>
Le Parchemin	Rendez-vous au <a href="#">166</a>

### 197

Le Dragon déploie ses ailes et prend son envol, pour disparaître bientôt à l'horizon. Une fois de plus, vous devez la vie sauve à Tanid. Si vous désirez garder la Clé du Dragon, n'oubliez pas de l'inscrire dans la case Objets Spéciaux de votre *Feuille d'Aventure*. Vous pourrez soit la ranger dans votre Sac à Dos, soit la confier à Tanid. Il vous faut maintenant essayer une autre Clé. Laquelle allez-vous choisir :

La Clé de l'Araignée ?	Rendez-vous au <a href="#">252</a>
La Clé du Loup ?	Rendez-vous au <a href="#">235</a>
La Clé de l'Aigle ?	Rendez-vous au <a href="#">227</a>
La Clé du Serpent ?	Rendez-vous au <a href="#">240</a>

### 198

Secondé par Tanid, vous inspectez méticuleusement la pièce, mais vous n'y trouvez rien de particulier, si ce n'est un petit Prisme. Si vous le souhaitez, vous pouvez garder cet Objet Spécial. Dans ce cas, rangez-le dans votre poche et inscrivez-le sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous allez maintenant quitter la pièce. Préférez-vous pour ce faire revenir sur vos pas (rendez-vous au [266](#)) ou emprunter l'autre porte (rendez-vous au [221](#)) ?



### 199

Vous levez la tête et criez à pleins poumons : « Maître du Chaos, réponds-moi ! » Aussitôt, un tourbillon lumineux et coloré surgit au milieu de la pièce et vous aspire. Rendez-vous au [94](#).

### 200

Tanid à vos côtés, vous pénétrez dans une vaste pièce carrée, dont les murs sont taillés dans le même cristal noir que les parois extérieures de la Tour. Un grand escalier orné de sculptures se dresse face à vous et le mur de gauche est percé d'une petite porte. De nombreux tableaux sont accrochés çà et là, et le sol est entièrement gravé de motifs en forme d'épées. La dalle, sur laquelle vous vous tenez, porte une inscription. Qu'allez-vous faire :

Regarder les tableaux de plus près ?

Rendez-vous au [7](#)

Examiner le sol ?

Rendez-vous au [29](#)

Gagner l'escalier ?

Rendez-vous au [40](#)

Vous diriger vers la petite porte ?

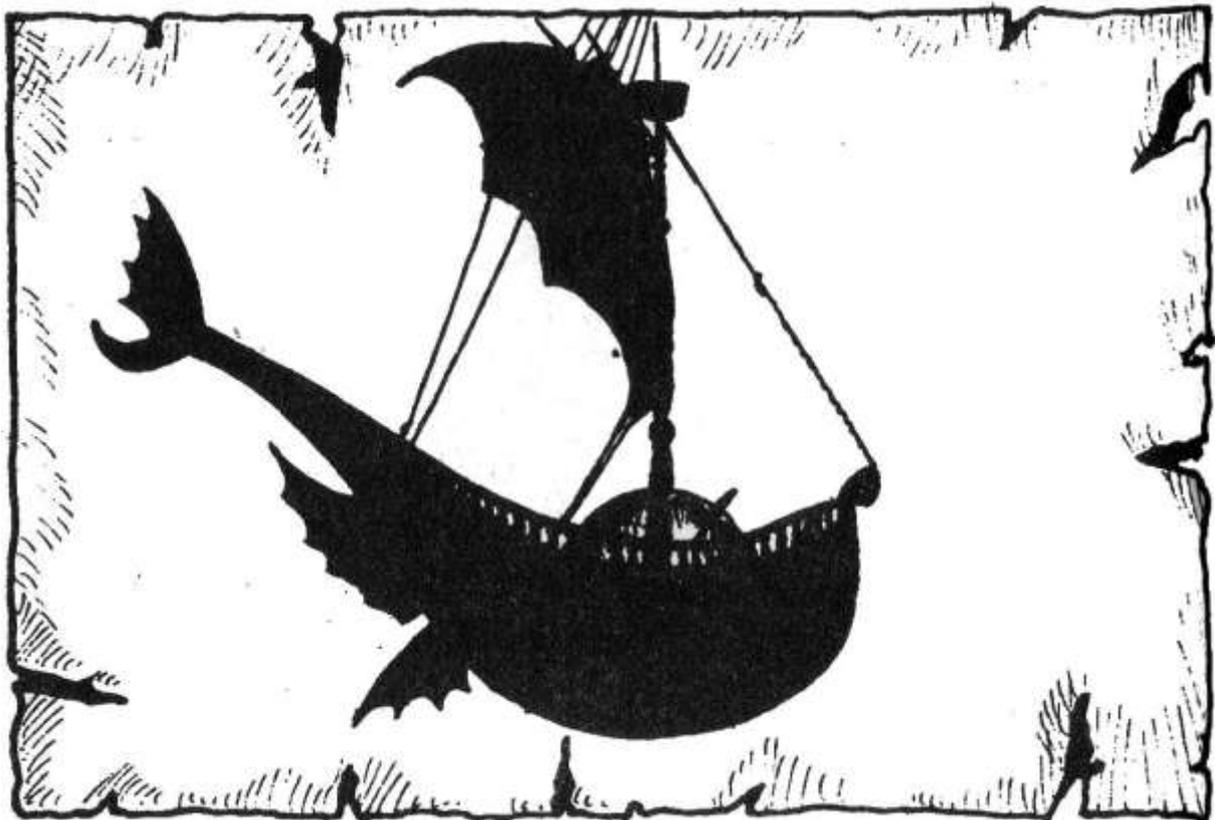
Rendez-vous au [53](#)

### 201

Comme vous approchez du village, vous voyez qu'il est la proie d'un gigantesque incendie. Les habitants vont et viennent fébrilement, tentant vainement d'éteindre les flammes avec des seaux d'eau. Voulez-vous leur venir en aide ? Dans ce cas, rendez-vous au [183](#). Si vous préférez passer votre chemin et partir en quête d'un autre village où l'on saura peut-être vous renseigner sur la Pierre-de-Lune, rendez-vous au [160](#).

### 202

Vous inventez de toutes pièces une histoire fumeuse pour expliquer votre présence dans le royaume de la Ville-Qui-Chante, prétendant tout ignorer de la mort des Elessi. Le géant blond est alors pris d'une colère terrible, et sa voix irritée résonne à nouveau dans votre tête : « Tu mens ! Prépare-toi à subir le châtime<sup>n</sup>t ! » A ces mots, une vague de panique vous submerge. Si votre total actuel de VOLONTÉ est de 12 ou plus, rendez-vous au [16](#). S'il est inférieur à 12, rendez-vous au [28](#).



### 203

*L'Athorthon* s'écrase violemment à terre et se disloque en milliers de petits débris. Quant à vous, votre mort est brutale, mais rapide : vous mourez sur le coup et sans souffrance, déchiqueté.

## 204

Vous voici face à la porte, l'escalier à votre droite et l'entrée de la Tour à votre gauche. Qu'allez-vous faire maintenant : poser pied sur la dalle gravée de deux épées, juste devant vous (rendez-vous au [349](#)) ou faire un pas en diagonale sur votre droite, marchant ainsi sur la dalle gravée d'une seule épée (rendez-vous au [311](#)) ?

## 205

La violence de votre attaque a eu raison des Oiseaux du Chaos qui se tiennent maintenant prudemment à distance. Avec un grincement, *l'Athorthon* s'immobilise brusquement. Si vous avez les Clés de la tour de Cristal en votre possession, rendez-vous au [231](#). Si vous disposez du Pouvoir Magique de Communication avec les Éléments et que vous souhaitez y recourir pour remettre *l'Athorthon* en marche, rendez-vous au [78](#). Sinon, rendez-vous au [83](#).

## 206

Avec toute la minutie dont vous êtes capable, vous palpez le mur à la recherche d'une fissure qui indiquerait la présence d'une porte secrète, progressant centimètre par centimètre vers la droite. Hélas ! Vous voici bientôt de nouveau à votre point de départ, guère plus avancé. Qu'allez-vous faire maintenant : examiner la portion de mur juste en dessous de la plaque de métal gravée d'une inscription (rendez-vous au [223](#)) ; essayer d'escalader la Tour (rendez-vous au [264](#)) ou frapper le mur de cristal de votre Baguette de sorcier (rendez-vous au [339](#)) ?

## 207

Au prix de 1 point de VOLONTÉ, vous faites appel à votre don de Voyance dans l'espoir de découvrir ce qui est arrivé à Tanid. Tout ce que vous parvenez à voir, c'est que le Jakcha et le Maître du Chaos sont responsables de l'état de votre compagne. Perplexe, vous réfléchissez à ce que vous allez pouvoir faire pour l'aider. Si vous décidez d'essayer d'entrer en communication avec le mystérieux Jakcha, au prix de 1 point de VOLONTÉ supplémentaire, rendez-vous au [237](#). Si vous voulez invoquer le Maître du Chaos, rendez-vous au [199](#). Si vous possédez un Minéral Spirituel et souhaitez y recourir, rendez-vous au [219](#). Enfin, si vous disposez du Pouvoir Magique d'Envoûtement et que vous désiriez y faire appel pour briser le sortilège dont Tanid est victime, rendez-vous au [213](#).

## 208

Vous gravissez les marches du palais. Brusquement, un garde Elessi se rue vers vous ; il tend la main et vous parle d'une voix autoritaire et vous avez beau ne pas comprendre ce qu'il dit, vous devinez rapidement qu'il exige quelque chose de vous. Parmi les objets dont vous disposez, lequel allez-vous lui présenter :

- |                        |                                    |
|------------------------|------------------------------------|
| La Pièce d'Or ?        | Rendez-vous au <a href="#">170</a> |
| La Pièce d'Argent ?    | Rendez-vous au <a href="#">136</a> |
| La Pièce de Cuivre ?   | Rendez-vous au <a href="#">151</a> |
| Le Parchemin ?         | Rendez-vous au <a href="#">166</a> |
| La Baguette de Verre ? | Rendez-vous au <a href="#">196</a> |

## 209

Vous vous baissez pour soulever la statue, qui se révèle extrêmement lourde. Les Elessi reculent d'un pas en vous voyant faire et une horreur sans nom se peint sur leurs visages. Titubant sous votre fardeau, vous vous dirigez vers la porte du palais. « Arrête- toi ! Vous conjure la voix qui résonne dans votre tête. Ecoute-moi, au nom des vertus sacrées ! Tu ne sais pas ce que tu portes ! » Si votre total actuel d'ENDURANCE est inférieur ou égal à 16, rendez- vous au [283](#). S'il est supérieur à 16, rendez-vous au [297](#).

## 210

Si Bavemenu dit vrai, quand il prétend que vous ne pouvez quitter le royaume de l'Oubli sans l'aide des Académiciens, vous n'avez guère le choix : il vous faut accepter de les aider. Vous lisez la méfiance dans les yeux de Tanid mais vous décidez néanmoins de voler le Thrénogemme de la Ville-Qui-Chante des Elessi. Vous donnez votre réponse à Bavemenu dont le visage s'illumine d'un large sourire : « Merveilleux ! Merveilleux ! S'exclame-t-il. Je vais vous montrer notre laboratoire. » Rendez-vous au [105](#).

## 211

Vous décidez d'ignorer l'Homme, et il disparaît bientôt de votre vue. Marchant d'un pas énergique à travers les nuages, vous vous approchez du bâtiment, dont vous parvenez maintenant à mieux voir les contours : c'est une haute tour qui luit d'un éclat étrange, ses parois semblent taillées dans des blocs de cristal noir, et son architecture est des plus insolites. A la fois intrigué et fasciné, vous pressez l'allure. Rendez-vous au [167](#).

## 212

Vous respirez à fond, vous efforçant de décontracter vos muscles, et vous sautez courageusement. Malheureusement, vous ne parvenez pas à amortir la chute et vous vous foulez la cheville, perdant ainsi 2 points d'ENDURANCE. Clopin-clopant, vous quittez la rue déserte pour vous engager dans une longue avenue pavée de blocs de cristal. Rendez-vous au [279](#).

## 213

Convaincu que Tanid est victime d'un sortilège, vous décidez de combattre le mal par le mal. La jeune fille est toujours tapie dans un coin de la pièce, et l'homme blafard se recroqueville à ses côtés. Calmement, vous vous asseyez dans un fauteuil en rotin en face d'eux et vous entrez en transe. Vous savez que vous n'avez pas le pouvoir de briser le charme qui envoûte la jeune fille : il faut qu'elle s'en libère elle-même. Vous allez donc l'aider à prendre conscience qu'elle est prisonnière. A force de concentration, vous parvenez à faire naître des images dans votre esprit et à les transmettre à Tanid. Etape par étape, vous brossez un tableau de votre amitié, commençant par votre rencontre dans les cachots de Mère Magri. Vous décrivez avec force détails comment, alors que vous étiez prisonnier de sa maîtresse, Tanid vous avait apporté à manger puis vous avait aidé à fuir, risquant sa propre vie. Comme les images défilent dans son esprit, Tanid se met à respirer avec gêne et son front se couvre de sueur. Néanmoins, le sortilège n'est toujours pas brisé et la jeune fille est déchirée par des émotions contradictoires. Vous vous efforcez de raviver ses souvenirs, et cette intense concentration vous épuise. Vous perdez 1 point de VOLONTÉ. Si vous voulez insuffler 1 point de VOLONTÉ supplémentaire à votre contre-sortilège, rendez-vous au [253](#). Si vous préférez abandonner la partie, rendez-vous au [265](#).

Les nerfs tendus à craquer, vous regardez les Hommes avancer. Ils sont tous blonds et revêtus d'une tunique blanche, et leurs oreilles sont rondes et plates. Comme ils arrivent à votre hauteur, ils vous adressent la parole en une langue que vous ne connaissez pas.



**214** *Les hommes qui s'avancent vers vous sont tous blonds et revêtus d'une tunique blanche.*

Leurs voix sont douces et cristallines et leurs propos incompréhensibles résonnent comme une mélodie à vos oreilles. Ce sont des Elessi, habitants de la Ville-Qui-Chante. Redoublant d'enthousiasme, les Elessi gesticulent en pointant le doigt tantôt vers le ciel, tantôt vers *l'Athorthon*, tantôt vers la Ville-Qui-Chante. Vous finissez par comprendre qu'ils vous demandent de les suivre. Si vous acceptez, rendez-vous au [45](#). Si vous décidez de les attaquer, rendez-vous au [6](#).

## 215

La patte palmée s'abat sur *l'Athorthon*. Avec la rapidité de l'éclair, vous faites exécuter une violente embardée au vaisseau et la patte du monstre dérape dans le vide.



**215** Ces créatures cisailent avidement l'air de leurs dents pointues et tranchantes, à l'affût de chair fraîche.

Une fois de plus, vous devez la vie à vos réflexes. Vous vous remettez à peine de votre émoi que Tanid attire votre attention sur une fissure dans le dôme de verre par laquelle s'échappe en mince filet le brouillard grisonnant : la créature est quand même parvenue à vous nuire... Privé de son combustible, *l'Athorthon* se met à perdre de l'altitude, vous entraînant dans des brumes opaques et mystérieuses. Un rugissement horrible résonne soudain à vos oreilles : vous êtes entouré de sept têtes géantes et aveugles, qui oscillent sur leurs longs cous décharnés comme des plantes carnivores sur leurs tiges. Hautes de plus de six mètres, ces créatures répugnantes cisailent avidement l'air de leurs dents pointues et tranchantes comme des lames de rasoir, à l'affût de chair fraîche. L'une d'entre elles est à moins de un mètre de vous. Qu'allez-vous faire : l'attaquer à l'aide de votre Baguette de sorcier (rendez-vous au [194](#)) ou tenter de vous faufiler entre les monstres aveugles (rendez-vous au [171](#)) ?

## 216

Traversant la cascade étincelante, vous franchissez la porte du vallon de la Paix. Vous voici à mi-pente d'une montagne qui surplombe une vallée luxuriante. Tout autour de vous n'est que fraîcheur et verdure et l'air embaume du parfum de mille fleurs, Mais vous vous rendez compte que vous n'avez rien mangé depuis que vous avez passé la porte de l'Ombre et vous le faites remarquer à Tanid. La jeune fille, aussi affamée que vous, avise alors un petit buisson chargé de baies rouges. Plein d'espoir, vous en goûtez une : un délice ! Les petits fruits vous rappellent les savoureuses framboises de votre enfance et vous vous en rassasiez avec bonheur, ce qui vous régénère de 2 points d'ENDURANCE. Si vous disposez du Pouvoir Magique d'Alchimie, rendez-vous au [177](#). Sinon, rendez-vous au [293](#).



## 217

Vous attachez la corde autour de votre taille et tendez l'autre bout à Tanid, une fois qu'elle s'est bien encordée, vous lui remettez votre Sac à Dos et votre Baguette de sorcier pour être le moins encombré possible. « Dès que j'arrive à une corniche où je peux m'appuyer, je te hisse », dites-vous à Tanid. La jeune fille hoche la tête et tourne vers vous son charmant visage : « Sois prudent, Astre d'Or ! » vous recommande-t-elle d'une voix inquiète. Vous respirez à fond et commencez à grimper. Tirez un nombre à l'aide de la *Table de Hasard*. Si vous avez en votre possession le Talisman Magique des Majdars ou le philtre de Gnajna le Sage, ajoutez 1 point au nombre obtenu (si vous disposez des deux, vous gagnez 2 points). A combien s'élève votre total final :

A 6 ou plus	Rendez-vous au <a href="#">246</a>
A moins de 6	Rendez-vous au <a href="#">292</a>

## 218

Le Jakcha s'empare alors lestement de la Pierre-de- Lune et se retourne vers vous avec un cri de triomphe. « Prépare-toi à mourir, sorcelet ! » vous dit-il d'une voix déformée par la haine, brandissant sa Baguette Noire. Vous levez à votre tour votre Baguette de sorcier, déterminé à vous battre au péril de votre vie pour récupérer la Pierre-de-Lune. Vous allez décocher une déflagration quand Tanid vous arrête, vous empoignant par le bras : « Je t'en conjure, Astre d'Or, ne te bats pas ! Vous implore-t- elle. Je sens qu'une catastrophe horrible se produira si tu attaques le Jakcha ! » Allez-vous renoncer à frapper votre double maudit, suivant le conseil de Tanid ? Dans ce cas, rendez-vous au [350](#). Si vous persistez à vouloir affronter le Jakcha, rendez-vous au [286](#).

## 219

Si vous parvenez à forcer Tanid à lutter contre le sortilège dont elle est victime, son esprit pourra se libérer des illusions qui l'étouffent. Au prix de 1 point de VOLONTÉ, vous animez le Minéral Spirituel d'une lueur rougeoyante. Orientant le joyau incandescent vers Tanid, vous lui répétez qu'elle est prisonnière d'un envoûtement et qu'elle doit y résister. Soudain, la jeune fille pousse un cri. Si votre total actuel de VOLONTÉ est supérieur à 10, rendez-vous au [163](#). S'il est inférieur à 10, rendez-vous au [179](#).

## 220

Vous assurant qu'aucun des Elessi ne regarde dans votre direction, vous bondissez hors du buisson où vous étiez caché, brandissant votre Baguette qui crache des langues de feu magique. Plusieurs Elessi tombent, foudroyés, sans avoir eu le temps de voir ce qui leur arrivait ; quant aux survivants, ils ne semblent pas disposés à contre-attaquer. Vous continuez à vous battre féroce, ce qui vous coûte 3 points de VOLONTÉ, mais ne parvenez pas à achever vos adversaires, qui vous regardent vous agiter avec un calme étonnant. Soudain, l'un d'eux porte à ses lèvres un petit Pipeau d'Argent ; vous voulez le frapper de votre Baguette de sorcier mais il se met à jouer et le son de sa flûte, horriblement strident, vous déchire la cervelle. Paralysé par la douleur, vous ne pouvez plus bouger. Additionnez vos totaux d'ENDURANCE et de VOLONTÉ. Si vous obtenez :

20 ou moins	Rendez-vous au <a href="#">271</a>
Plus de 20	Rendez-vous au <a href="#">284</a>

## 221

Vous vous retrouvez dans un couloir sombre, dont le sol est jonché de statues en pierre. Si vous voulez examiner de plus près l'une de ces statues, rendez-vous au [336](#) mais si vous préférez continuer à avancer prudemment le long du couloir rendez-vous au [298](#).

## 222

Vous voici à l'intérieur du palais. Il vous faut agir vite : les gardes, alertés, peuvent surgir à tout instant. Vous traversez en courant la vaste salle d'honneur, dont les colonnades sont remplies d'un liquide opalescent, et vous vous dirigez vers un pilier lumineux qui se dresse au bout de la pièce. Dans le halo de lumière créé par le pilier se trouve une statue grotesque : celle d'un nourrisson au visage de vieillard. Dans sa bouche grande ouverte repose le Thrénogemme. A peine l'apercevez-vous que vous vous ruez vers la statue, mais une voix résonne brusquement dans votre cerveau : « Arrête-toi ! » Vous vous retournez

instinctivement : un homme de haute stature, revêtu d'une robe blanche, vous regarde. Il tient dans une main une crosse sertie de pierres précieuses et communique avec vous par télépathie. Un groupe d'Elessi pénètre dans le palais et vient se placer derrière l'homme, leur chef de toute évidence. Qu'allez-vous faire :

Retirer le Thrénogemme  
de la bouche de la statue ?

Rendez-vous au [71](#)

Attaquer le chef des Elessi ?

Rendez-vous au [334](#)

Obéir à ses ordres télépathiques ?

Rendez-vous au [316](#)

### **223**

Vous scrutez soigneusement le pan de mur mais n'y découvrez rien d'intéressant : nul indice d'une porte secrète. Qu'allez-vous faire maintenant : tenter d'escalader la Tour (rendez-vous au [264](#)) ; frapper la paroi de cristal de votre Baguette de sorcier (rendez-vous au [339](#)) ou explorer l'un des trous noirs qui percent l'étendue de nuages (rendez-vous au [285](#)) ?

### **224**

Au prix de 1 point de VOLONTÉ, vous explorez le passé des statues. Avec un frisson d'horreur, vous découvrez alors que ce sont en fait des créatures vivantes, pétrifiées par quelque magie noire. Rendez-vous au [298](#).

### **225**

A peine disparaissiez-vous sous l'eau que les Elessi arrivent en courant. Vous retenez votre souffle, espérant qu'ils quitteront la pelouse avant que vous ne soyez obligé de refaire surface pour respirer. Si votre total actuel d'ENDURANCE est supérieur à 20, rendez-vous au [195](#). S'il est inférieur ou égal à 20, rendez-vous au [180](#).

### **226**

Comme vous vous baissez pour examiner la statue de plus près, un frisson d'effroi vous parcourt : l'idole de pierre dégage des vibrations maléfiques. Une voix résonne dans votre esprit : « Arrête-toi ! » Vous vous retournez d'un bond : un géant blond, flanqué de plusieurs Elessi, se tient à l'entrée du palais. Il est revêtu d'une robe blanche et brandit une crosse sertie de pierres précieuses. Il s'adresse à vous par télépathie,

aussi comprenez-vous son mes sage car, comme chacun sait, la langue de l'esprit est universelle. Avec insistance, l'homme vous intime de rester où vous êtes. Qu'allez-vous faire : lui obéir (rendez-vous au [316](#)) ; retirer le Thrénogemme de la bouche de la statue (rendez-vous au [71](#)) ou décocher une déflagration de longue portée au géant blond, si toutefois vous disposez d'au moins 5 points de VOLONTÉ (rendez-vous au [334](#)) ?

### 227

Vous prenez la Clé de l'Aigle dans votre main. Tanid pousse alors un cri perçant, et vous vous retournez d'un bond. « Astre d'Or, regarde ! » dit-elle en pointant le doigt vers une petite tache sombre dans le ciel. La tache grossit à vue d'œil, et vous entendez maintenant un bruissement d'ailes : un Aigle géant fond droit sur vous. Son bec crochu et ses serres énormes luisent au soleil, et il pousse des cris perçants qui vous glacent d'horreur. Qu'allez-vous faire : lui décocher une déflagration à longue portée (rendez-vous au [31](#)) ou attendre qu'il se rapproche pour l'attaquer (rendez-vous au [87](#)) ?

### 228

Vous voici parvenu à une croisée de chemins. La route que vous suiviez jusqu'alors continue à descendre vers la vallée, tandis que celle qui la coupe mène à un petit village niché à la lisière de la forêt. Intrigué, vous remarquez qu'une fumée noire et épaisse s'élève du village et décidez d'aller voir de plus près ce qui s'y passe. Rendez-vous au [201](#).

### 229

Vous posez vos mains sur la porte et vous entrez en transe. Vous percevez immédiatement l'aura de la porte, une aura puissante et qui relève d'une forme de magie qui vous est complètement inconnue. Le sortilège qui protège la porte résiste à votre Pouvoir de Psychomancie, mais votre instinct vous indique qu'une des cinq Clés peut ouvrir la serrure. Encore en transe, vous vous efforcez de choisir la bonne Clé. Allez-vous essayer :

- |                        |                                    |
|------------------------|------------------------------------|
| La Clé de l'Aigle ?    | Rendez-vous au <a href="#">227</a> |
| La Clé du Loup ?       | Rendez-vous au <a href="#">235</a> |
| La Clé du Serpent ?    | Rendez-vous au <a href="#">240</a> |
| La Clé de l'Araignée ? | Rendez-vous au <a href="#">252</a> |
| La Clé du Dragon ?     | Rendez-vous au <a href="#">277</a> |

## 230

Vous pénétrez prudemment dans le palais et vous vous retrouvez dans un immense hall, dont la beauté vous coupe le souffle : le plafond, très haut, est soutenu par des centaines de colonnes transparentes remplies d'un liquide opalescent qui ondule en vaguelettes gracieuses. Mais ce qui attire surtout votre regard est un immense pilier fluorescent à l'extrémité de la salle, dont les couleurs irisées changent et se refondent en un constant et harmonieux mouvement. Comme vous vous en approchez pour mieux l'admirer, vous apercevez une étrange sculpture éclairée par le pilier : c'est une statue grotesque, mais qui semble vivante tant elle est réaliste, et qui représente un nourrisson au visage de vieillard, assis en tailleur. La statue est haute de presque deux mètres et, dans sa bouche béante et tournée vers le ciel, repose le Thrénogemme. Qu'allez-vous faire : retirer le Thrénogemme de la bouche de la statue (rendez-vous au [71](#)) ; regarder la statue de plus près (rendez-vous au [226](#)) ; recourir au Pouvoir Magique de Psychomancie, si toutefois vous en disposez (rendez-vous au [39](#)) ou recourir au Pouvoir Magique de Voyance, si toutefois vous en disposez (rendez-vous au [55](#)) ?

## 231

« Suis-je bête ! Vous exclamez-vous. J'avais oublié les Clés ! Voilà la solution ! » Tanid hoche la tête et sort le trousseau de sa poche. « Laquelle veux-tu invoquer? » vous demande-t-elle. Vous réfléchissez rapidement et optez pour :

La Clé de l'Araignée	Rendez-vous au <a href="#">98</a>
La Clé du Loup	Rendez-vous au <a href="#">251</a>
La Clé de l'Aigle	Rendez-vous au <a href="#">68</a>
La Clé du Dragon	Rendez-vous au <a href="#">281</a>

## 232

Vous n'avez toujours pas compris ce que veut le garde, mais il semble satisfait de votre réponse. Que demander de plus ? Vous poussez un soupir de soulagement et franchissez la porte de la ville. Rendez-vous au [175](#).

### 233

Vous tirez de toutes vos forces sur le levier de direction mais vous avez réagi un quart de seconde trop tard : la grosse patte palmée balaie l'*Athorthon* comme un vulgaire moucheron. Votre vaisseau tournoie et s'écrase au sol, vous périssez sur le coup.

### 234

Vous posez pied sur la dalle : rien ne se passe. Vers où allez-vous vous diriger maintenant :

Vers l'escalier ?

Rendez-vous au [256](#)

Vers la porte ?

Rendez-vous au [204](#)

### 235

Vous prenez la Clé du Loup dans votre main. Comme vous vous apprêtez à la glisser dans la serrure, un long feulement vous glace le sang. Vous vous retournez et scrutez les nuages : tapi dans l'ombre, un Loup vous dévore de ses yeux de braise. Soudain, le fauve découvre ses crocs et dans un hurlement sinistre bondit sur vous. Tirez un chiffre à l'aide de la *Table de Hasard*. Si vous obtenez :

De 0 à 4

Rendez-vous au [178](#)

De 5 à 9

Rendez-vous au [296](#)



## 236

Votre Pouvoir de Voyance confirme ce que vous redoutiez : le Jakcha est dans les parages. Cet être d'une rare noirceur, créé à votre image par Charatchak, est prêt à tout pour vous nuire. Le recours au Pouvoir Magique de Voyance vous a coûté 1 point de VOLONTÉ. Rendez-vous au [228](#).

## 237

Au prix de 1 point de VOLONTÉ supplémentaire, vous intensifiez votre concentration dans l'espoir de parvenir à ébaucher une image mentale du Jakcha. Peu à peu, une vision apparaît dans votre esprit, mais elle est fort troublante : comme un miroir, le champ divinatoire vous renvoie votre propre silhouette, debout et en transe, en quête de vous-même. Se pourrait-il que les vibrations du royaume du Paradoxe affectent à ce point votre don de Voyance ? Votre méditation est brusquement interrompue par un rire familier : votre propre rire. Et pourtant, vous ne riez pas... La peur au ventre, vous ouvrez les yeux et ce que vous voyez alors vous donne la chair de poule. Rendez-vous au [255](#).

## 238

Vous êtes maintenant le centre d'attraction ; les badauds s'attardent à vous regarder puis forment un attroupement de curieux qui vous sourient aimablement. Confiant, vous vous laissez emmener le long d'une large avenue pavée de cristal, au bout de laquelle se dresse un splendide palais. Riant et chantant, les Elessi vous escortent jusqu'aux marches du palais. Un homme de haute stature vous regarde du haut de l'escalier ; ses cheveux blonds tombent en cascade sur ses épaules, ses yeux sont bleus et perçants, il est vêtu d'une robe blanche brodée d'or et tient dans sa main droite une crosse sertie de pierres précieuses. Vous devinez que c'est là le chef des Elessi. L'homme ouvre les bras dans un geste de bienvenue, et vous gravissez les marches à sa rencontre. Il vous fait alors entrer dans le palais. Il est hors de question, maintenant, de voler le Thrénogemme ; vous décidez donc de laisser les événements suivre leur cours, en espérant qu'une occasion propice se présentera. Vous vous inclinez avec déférence devant votre hôte et le suivez à l'intérieur du palais. Rendez-vous au [241](#).

## 239

Cet escalier en colimaçon, sombre et étroit, n'est guère engageant : vous rebroussez chemin pour regagner l'escalier principal, qui se dresse au centre de la pièce. Par où allez-vous passer : par la dalle gravée d'une seule épée (rendez-vous au [89](#)) ou par la dalle gravée de deux épées (rendez-vous au [349](#))?

## 240

Vous décrochez la Clé du mur et l'engagez dans la serrure. Vous aviez deviné juste : le pêne n'offre aucune résistance et la porte s'ouvre avec un petit grincement au premier tour de clé. Retenant votre souffle, vous vous apprêtez à pénétrer dans la tour de Cristal. Brusquement, la Clé du Serpent s'évapore ! Si vous souhaitez garder une des autres Clés, inscrivez-la dans la case Objets Spéciaux de votre *Feuille d'Aventure*. Vous pourrez soit la ranger dans votre Sac à Dos, soit la confier à Tanid, ce que vous noterez, le cas échéant, sur votre *Feuille d'Aventure* Rendez-vous au [200](#).

## 241

Vous voici introduit dans un hall immense dont le haut plafond est soutenu par des centaines de colonnes transparentes remplies d'un liquide arc-en-ciel, Tout au bout de la pièce se dresse un imposant pilier fluorescent ; les reflets colorés qu'il projette autour de lui éclairent une statue grotesque, mais qui semble presque vivante tant elle est réaliste : elle représente un nourrisson au visage de vieillard. « Bienvenue au Palais du Dieu Hurlant ! » vous dit une voix qui résonne dans votre tête. Vous vous retournez d'un bond : le géant blond vous regarde avec aménité, et vous comprenez alors qu'il vous parle par télépathie, franchissant les barrières linguistiques grâce à la langue universelle de l'esprit. « Je suis le Gardien du Thrénogemme, poursuit-il, et tu es Astre d'Or. Dis-moi ce qui t'amène dans notre royaume. Peut-être pourrions-nous t'aider ? »



**241** *La statue, qui semble presque vivante, représente un nourrisson au visage de vieillard.*

Qu'allez-vous faire : attaquer le géant blond (rendez-vous au [322](#)) vous emparer du Thrénogemme, qui repose dans la bouche ouverte de la statue, et vous enfuir à toutes jambes (rendez-vous au [71](#)) ou dire la vérité au Gardien du Dieu Hurlant (rendez-vous au [259](#)) ?

## 242

Comme le Dragon s'apprête à prendre son vol, vous le hélez : « Ne pars pas tout de suite, Dragon. J'ai des questions à te poser. Dis-moi, que sais-tu des autres Clés ? Laquelle ouvre la serrure ? Qu'y a-t-il derrière cette porte ? » Le Dragon vous regarde en soupirant, ce qui a pour effet de nimber sa tête reptilienne d'un nuage de fumée noire. « Tu me fatigues, petit sorcier, vous dit-il d'une voix rocailleuse. Ton amie est parvenue à dominer un Dragon, que veux-tu de plus ? » Vous ne répondez pas et le Dragon poursuit d'une voix lasse : « Chaque Clé a le pouvoir de faire apparaître l'animal qu'elle représente, mais la créature qui surgit alors appartient au monde des Esprits et non à la faune terrestre. Celui qui sait maîtriser les animaux pourra aussi dominer ces créatures, mais les autres seront condamnés à se faire dévorer. » « Et quelle Clé ouvre la porte ? » demandez-vous. « Cela, répond le dragon, de plus en plus impatient, je ne puis te le dire. Sache, en revanche, que la réponse à ta question est inscrite en code dans l'inscription gravée au-dessus de la porte. » Sur ces mots, le Dragon déploie ses ailes et disparaît rapidement à l'horizon. Si vous souhaitez garder la Clé du Dragon, n'oubliez pas de l'inscrire dans la case Objets Spéciaux de votre *Feuille d'Aventure* ; vous pourrez la ranger dans votre Sac à Dos ou la confier à Tanid, ce que vous noterez également, le cas échéant, sur votre *Feuille d'Aventure*. Perplexe, vous lisez à nouveau l'inscription :

*Méfie-toi des chasseurs, à l'affût de toute proie, Au nombre de cinq et tous les cinq redoutables ; La vieille veuve qui tisse sans relâche, Le coureur infatigable, ami de l'ombre, L'oiseau de feu, qui chérit les trésors, Et son frère au regard perçant, rapide comme une flèche. Seul celui qui marche sans pieds pourra franchir cette porte mystérieuse.*

Il vous faut maintenant prendre une décision. Quelle clé allez-vous essayer :

La Clé de l'Araignée ?   Rendez-vous au [252](#)  
La Clé du Loup ?       Rendez-vous au [235](#)  
La Clé de l'Aigle ?     Rendez-vous au [227](#)  
La Clé du Serpent ?    Rendez-vous au [240](#)

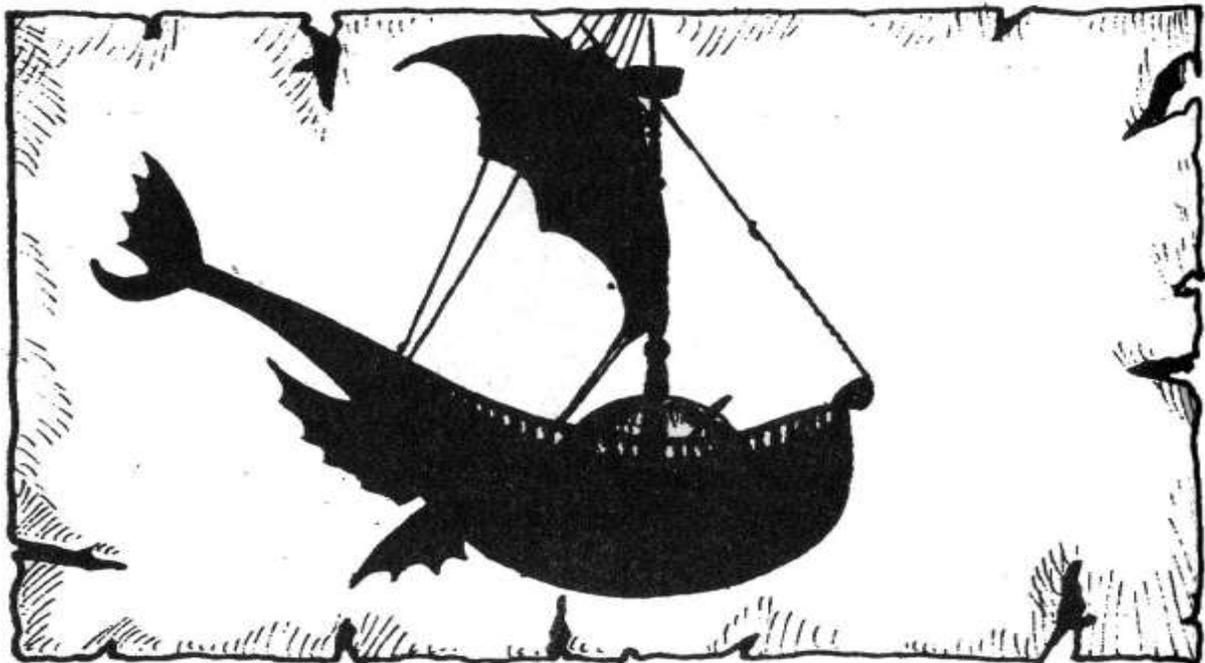
### 243

« Je te tiens, sorcelet ! » ricane le Jakcha. Comme il brandit lui aussi sa Baguette, le feu de vos deux déflagrations se croise et illumine la pièce. « Non, Astre d'Or ! hurle Tanid. Ne te bats pas ! »

JAKCHA : HABILITÉ: 30

ENDURANCE : 35

Vous avez la possibilité d'interrompre le combat à tout moment en vous rendant au [218](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [286](#). Si le Jakcha l'emporte sur vous, rendez-vous au [350](#).



### 244

Vous accrochez solidement la corde à une gargouille de verre et vous vous laissez glisser jusqu'à la rue. Inutile de préciser que vous ne pouvez pas récupérer la corde, toujours attachée en haut du rempart. Il vous faut y renoncer et la rayer de votre *Feuille d'Aventure*. Vous remontez la rue déserte et vous parvenez à une large avenue pavée de blocs de cristal. Rendez-vous au [279](#).

« Cette terre était autrefois le royaume du Démon Stêt-Aman, Maître du Son, vous raconte alors le Gardien du Dieu Hurlant. Il nous avait créés, nous autres Elessi, pour que nous chantions en chœur sous son joug, et notre esclavage fut long et douloureux. Stêt-Aman composait une musique de dissonances pour ensorceler ses victimes ou les rendre folles. Il semait les graines de la discorde et de la violence dans les royaumes des mortels afin que ceux-ci perdent la raison et se soumettent à son pouvoir. Il savourait alors avec un rare sadisme les tortures qu'il leur infligeait sans merci. De longues années de souffrance s'écoulèrent ainsi, jusqu'au jour où nous élaborâmes un plan pour nous débarrasser du tyran. Nous avions soif de vraie musique, d'harmonies et d'accords mélodieux. Nous créâmes donc le Thrénogemme, qui est un instrument de silence, car sans silence la musique ne saurait exister. Un jour que le démon somnolait, fatigué de ses jeux cruels, nous jetâmes le Thrénogemme dans sa bouche grande ouverte. Stêt-Aman, aussitôt réduit au silence, perdit tout son pouvoir qui résidait dans sa voix tonnante, et se figea dans la position où vous le voyez maintenant. Car ceci — à ces mots le géant blond pointe le doigt vers la statue — n'est pas de pierre, mais bel et bien Stêt-Aman lui-même, en chair et en os. Nous construisîmes ensuite ce bâtiment, que nous appelons le Palais du Dieu Hurlant, pour y garder le démon pétrifié. Tous les jours, nous venons y chanter une incantation pour renouveler le pouvoir du Thrénogemme et empêcher Stêt-Aman de se réveiller. Cette célébration concentre toute notre énergie, car il est capital, comme tu dois le comprendre maintenant, de maintenir le tyran dans l'impuissance. Si jamais le Thrénogemme lui était ôté de la bouche, Stêt-Aman reprendrait vie et ce serait notre fin. Ceux qui t'ont confié cette mission ignorent sans doute cela, à moins qu'ils ne souhaitent libérer le Dieu Hurlant pour te tuer. Cela étant, il y a une solution : tu peux faire d'une pierre deux coups, remplir ta mission et nous rendre service. » Vous ne pouvez pas réprimer un lourd soupir : encore un marché ! « Et qu'attendez-vous de moi ? » demandez-vous. « Emporte la statue, répond le Gardien du Dieu Hurlant, prends-la dans ton vaisseau spatial et fais-la disparaître de notre royaume. Remets-la aux Académiciens avec le Thrénogemme et qu'ils la surveillent à leur tour puisqu'ils le souhaitent ! Cela me semble un juste retour des choses. » Qu'en pensez-vous ? Si vous êtes d'accord avec le Gardien du Dieu Hurlant et souhaitez accepter son marché,



## 248

Rapide comme l'éclair, vous terrassez deux autres Elessi, ce qui vous affaiblit de 3 points de VOLONTÉ. Il ne reste maintenant plus qu'un seul Elessi. Calmement, celui-ci porte une petite Flûte d'Argent à ses lèvres et se met à jouer. Une musique stridente déchire aussitôt vos tympanes et vous roulez à terre, hurlant de douleur, tandis que les notes lacèrent votre cerveau comme autant de poignards affilés. Additionnez vos totaux actuels d'ENDURANCE et de VOLONTÉ. Si vous obtenez :

Plus de 20                      Rendez-vous au [284](#)

20 ou moins                 Rendez-vous au [271](#)

## 249

Le Maître du Chaos vous a mis dans une situation inextricable, ce qui était son intention : vous voici contraint d'emmener avec vous un ennemi mortel qui fera tout pour vous empêcher de réussir votre mission. Tanid et vous-même regagnez *l'Athorthon*, suivis du Jakcha qui trotte en ricanant méchamment. La mine réjouie, l'ignoble créature se cale dans un coin et vous regarde vous affairer aux commandes d'un œil narquois. Comme *l'Athorthon* s'élève dans les airs, vous vous creusez désespérément les méninges pour trouver un moyen de vous débarrasser de cet importun. Malheureusement, vous êtes grandement handicapé dans votre effort il vous faut, d'une part, porter une attention constante au vaisseau pour qu'il ne dérive pas ; d'autre part, surveiller le Jakcha. Celui-ci pourrait en effet profiter d'un moment de distraction de votre part pour précipiter le vaisseau dans la mer écumante que vous survolez. Vos nerfs sont tendus à craquer et, de plus, vous êtes torturé par l'idée que le Jakcha puisse lire dans vos pensées. Soudain, une masse de nuages noirs vous barre la route. Cela fait un moment que le Jakcha se tient coi, aussi le soupçonnez-vous immédiatement d'avoir invoqué les Génies de la Tornade. Si vous disposez du Pouvoir Magique de Voyance et souhaitez y recourir, rendez-vous au [24](#). Si vous avez le don de Communication avec les Eléments, vous pouvez y recourir en vous rendant au [27](#). Si vous ne disposez d'aucun de ces Pouvoirs Magiques, ou si vous ne jugez pas opportun d'y faire appel, rendez-vous au [165](#). Enfin, si vous voulez attaquer le Jakcha, rendez-vous au [148](#).

« Superbe ! Spectaculaire ! » s'exclame une voix joyeuse. Vous sursautez et vous faites volte-face pour apercevoir un homme bedonnant, engoncé dans une longue robe noire, qui vous applaudit de ses petites mains grassouillettes. « Qui êtes-vous ? » bredouillez-vous, encore sous le coup de la surprise.

« Bavemenu, pour vous servir, répond l'étrange personnage. Je suis l'un des éminents maîtres de la tour de Cristal, haut lieu de la science, de la culture et du progrès philosophique ! Tiens, tiens... je vois que vous n'êtes pas seul... » Intrigué, le professeur chausse son nez difforme de lunettes cerclées d'écaille et se met à regarder Tanid en plissant des yeux. « Charmante, cette petite, absolument charmante », susurre-t-il, avant de conclure dans une bouffée d'enthousiasme : « Parfait ! Parfait ! Vous avez magnifiquement surmonté les épreuves ! » Là-dessus, il se dirige vers la porte et vous fait signe de le suivre. « Venez ! s'exclame-t-il. Je vais vous présenter à mes collègues. Ah ! Que tout cela est excitant ! » Le petit homme quitte la pièce, sans interrompre pour autant son soliloque, et vous lui emboîtez le pas. Il vous introduit bientôt dans une pièce sombre et enfumée qui sent la poussière et le tabac froid. D'énormes toiles d'araignée grisâtres pendent du plafond et les tapisseries murales sont toutes élimées. Plusieurs Hommes, tous vêtus comme Bavemenu et à peu près de sa taille, se trouvent dans la pièce. L'un d'eux, assis à l'écart dans un fauteuil de cuir râpé, vous regarde de ses yeux globuleux et cernés. « Messieurs ! messieurs ! s'exclame l'infatigable Bavemenu. Nous avons des visiteurs ! Ce sont de vaillants aventuriers qui ont su déjouer tous les pièges de notre antre ! Permettez-moi de vous présenter... » Bavemenu s'interrompt et vous adresse un regard interrogateur. Après une brève hésitation, vous répondez : « Astre d'Or, sorcier, et Tanid » « Oui, oui, c'est cela, Astre d'Or et Tanid, répète Bavemenu. (Il se tourne alors vers vous :) Et nous, nous sommes les Académiciens. Bienvenue à la tour de Cristal ! » Sur ces mots, votre hôte se courbe en une révérence grotesque, immédiatement imité par ses collègues. Vous êtes présenté à une bonne vingtaine d'Académiciens, aux noms plus farfelus les uns que les autres. Quand vous leur avez enfin serré la main à tous, Bavemenu vous emmène dans son cabinet de travail et se met à vous parler de la tour de Cristal et des Académiciens. « Nous sommes des chercheurs, mon garçon ; des inventeurs et des savants qui explorent l'inconnu. Ici,



**250** *Vous apercevez un homme bedonnant, engoncé dans une robe noire, qui vous applaudit de ses petites mains grassouillettes.*

dans le Champ Astral de Nocturne, nous parvenons à réaliser nos rêves et nos idées les plus audacieuses. C'est la nature même de cet endroit qui nous le permet. Toutes les lois qui gouvernent les mondes matériels, le temps et l'espace, notamment, peuvent ici être modifiées, altérées, voire supprimées ! C'est la raison pour laquelle nous avons élu domicile en ces lieux. Toutes sortes de créatures habitent le Champ Astral de Nocturne, s'entourant d'un univers qui leur convient. Il y a là des génies du Bien et du Mal, des dieux et leurs servants, ainsi que toutes sortes de forces occultes. Chacun se crée son propre monde, et les royaumes sont faits de rêves, d'espoirs et de peurs entremêlés. Quant à nous, nous ne cherchons pas à dominer les mondes qui nous entourent, il nous suffit de nous cantonner dans notre Tour et de nous livrer à nos expériences et nos recherches. Pour ce faire, nous extrayons de la mer de nuages de grandes quantités de cette matière informe et diffuse qui compose le Champ Astral de Nocturne. » « Ah ! Vous exclamez-vous, voilà qui explique les trous noirs ! » « Oui, c'est cela même », répond Bave- menu. « Et pourquoi, lui demandez-vous, l'accès à la Tour est-il si dangereux ? » Votre interlocuteur pousse un lourd soupir : « Ne croyez pas que ce soit par hostilité envers nos visiteurs, ou pour nous amuser ! Mais il fallait bien trouver un moyen de tester le courage, l'intelligence et la ruse de ceux qui osent tenter de pénétrer ici ! » « Et ceux qui échouent, que leur arrive-t-il ? » demande alors Tanid d'une voix sèche. Mal à l'aise, Bavemenu se racle la gorge et élude la question : « Bah ! Ça n'a pas d'importance, vous avez réussi, vous êtes des héros et vous méritez la noble quête que je vais vous confier ! » Voilà qui ne déclenche guère votre enthousiasme. « Sans façon, répondez-vous, j'ai déjà une mission qui me suffit amplement. Merci quand même ! » Le visage de l'Académicien se renfrogne : « Je vois que tu comprends mal la situation, mon garçon, dit-il. Je m'en vais éclairer ta lanterne. Vous vous trouvez tous les deux dans le royaume de l'Oubli, un royaume irréel, qui ne débouche nulle part et qui n'existe pas. Sans notre aide, vous ne pourrez jamais en sortir. En revanche, si tu acceptes la mission que nous voulons te confier, nous vous fournirons un moyen de voyager dans le Champ Astral de Nocturne. Si tu refuses, vous resterez ici à tout jamais. » A ces mots, votre sang ne fait qu'un tour : « Tu me menaces ? » demandez-vous d'une voix terrible. « Mais pas du tout, pas du tout ! S'empresse de dire Bavemenu d'une voix rassurante. Je ne fais que t'ex- poser la situation ! Le royaume de l'Oubli est une enclave au sein des mondes qui

forment Nocturne, mais il ne les joute pas comme le font les montagnes, les routes et les fleuves des autres univers. Il n'y a donc *a priori* aucun moyen de sortir du royaume de l'Oubli, aussi avons-nous inventé une machine grâce à laquelle c'est possible. Nous sommes prêts à la mettre à ta disposition si tu acceptes de nous rendre un petit service. » Comme vous ne dites rien, Bavemenu poursuit son plaidoyer : « C'est un simple échange de bons procédés que nous te proposons. Il existe une cité bâtie de blocs de verre, du nom de Ville-Qui-Chante. Ses habitants sont les Elessi. Nous te demandons de t'y rendre et de voler le Thrénogemme, une pierre magique qui, dit-on, émet une musique envoûtante. Les Elessi se servent du Thrénogemme à des fins maléfiques et nous souhaitons, quant à nous, étudier ses propriétés bénéfiques et apaisantes. Si tu nous aides, Astre d'Or, tu serviras la science et les opprimés. Accepte, je t'en conjure ! » Qu'allez-vous faire : recourir au Pouvoir Magique de Voyance, si toutefois vous en disposez (rendez-vous au [299](#)) ; accepter le marché de Bave-menu (rendez-vous au [210](#)) ou refuser catégoriquement (rendez-vous au [282](#)) ?

## 251

Les Oiseaux du Chaos volent de plus en plus bas, prêts à fondre sur vous d'une seconde à l'autre. Tanid, brandissant la clé, psalmodie une incantation pour appeler l'esprit du Loup. A l'instant où les Oiseaux se jettent sur vous, le Loup Géant se matérialise et les attaque féroce-ment. Hélas ! Malgré tout son courage, le Loup n'est pas de taille à venir à bout de cette nuée maléfique, dont les coups d'aile violents font dangereusement tanguer votre vaisseau... Rendez-vous au [83](#).

## 252

Vous décrochez la Clé du mur et la serrez dans votre main. Un étrange picotement vous gagne et vous engourdit du bout des doigts jusqu'à l'épaule. Brusquement, la Clé se met à scintiller et se transforme en une énorme Araignée velue, de la grosseur de votre main. Tanid pousse un cri d'effroi et, soudain, tout va très vite : vous n'avez pas le temps de

réagir qu'une douleur aiguë vous transperce. Vous vous sentez vidé de votre énergie, ce qui n'est guère étonnant : l'Araignée vous a mordu et son poison corrosif court dans vos veines comme un acide... Vous perdez 8 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, il vous faut maintenant essayer une autre Clé.

Laquelle vous inspire-t-elle confiance :

La Clé de l'Aigle ?	Rendez-vous au <a href="#">227</a>
La Clé du Loup ?	Rendez-vous au <a href="#">235</a>
La Clé du Serpent ?	Rendez-vous au <a href="#">240</a>
La Clé du Dragon ?	Rendez-vous au <a href="#">277</a>

### 253

Au prix de 1 point de VOLONTÉ, vous augmentez encore votre concentration. Votre cœur bat à se rompre. Négligeant l'épuisement qui vous gagne, vous continuez à transmettre à Tanid les images de vos aventures communes en terre Chadakine. Vous voici parvenu au moment où, alors que vous campiez au sud de Shuni, un Klaysha vous avait attaqué. Voyant qu'une lueur furtive passe dans le regard de Tanid, vous décrivez avec force détails comment elle s'était sacrifiée au Klaysha pour vous sauver la vie. La jeune fille éclate alors en sanglots. « Est-ce possible ? Est-ce vraiment toi ? » vous demande-t-elle d'une voix entrecoupée. Si vous souhaitez renforcer votre sortilège de 1 point de VOLONTÉ pour convaincre Tanid, rendez-vous au [276](#). Si vous préférez abandonner la partie, rendez-vous au [265](#).

### 254

L'Elessi vous regarde maintenant d'un œil soupçonneux. La main tendue, il réitère sa demande d'un ton sec et autoritaire. Ne comprenant toujours pas ce qu'il veut, vous allez devoir choisir parmi les objets dont vous disposez, en espérant tomber juste... Qu'allez-vous présenter au Gardien de la Porte :

La Baguette de Verre ?	Rendez-vous au <a href="#">267</a>
Le Parchemin ?	Rendez-vous au <a href="#">289</a>
La Pièce d'Or ?	Rendez-vous au <a href="#">333</a>
La Pièce d'Argent ?	Rendez-vous au <a href="#">348</a>
La Pièce de Cuivre ?	Rendez-vous au <a href="#">90</a>



## 258

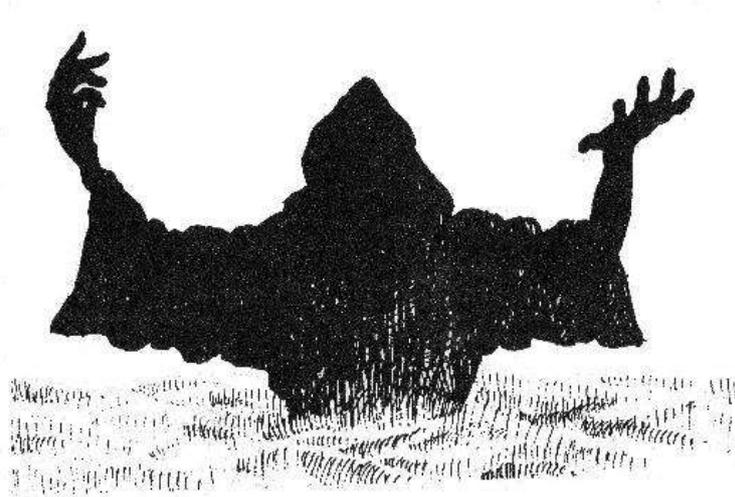
Sans hésiter, vous dévalez l'escalier en courant, le lézard sur vos talons. Le cœur battant, vous entendez l'horrible chuintement des pattes du saurien géant sur les marches, tandis qu'il s'efforce de vous rattraper. « Vite ! murmure Tanid. Il approche ! » Qu'allez-vous faire : vous retourner d'un bond pour attaquer le lézard (rendez-vous au [308](#)) ou courir vous réfugier dans la pièce aux miroirs (rendez-vous au [321](#)) ?

## 259

N'épargnant aucun détail, vous exposez le but de votre mission et racontez au Gardien du Dieu Hurlant comment les Académiciens retiennent Tanid en otage pour vous forcer à leur rapporter le Thrénogemme. L'homme vous écoute patiemment, sans vous interrompre. De temps à autre, il hoche la tête. Quand vous avez enfin achevé votre récit, le géant blond vous raconte l'histoire du Thrénogemme et de la statue où il repose. Rendez-vous au [245](#).

## 260

Riant et bavardant gaiement, les Elessi continuent de fouiller les taillis, et ils ont tôt fait de trouver l'*Athorthon*. Quelques instants plus tard, vous êtes découvert à votre tour et vous sortez de votre buisson en rougissant car, il faut bien l'admettre, votre situation est un tantinet ridicule. Bons enfants, les Elessi se mettent à gesticuler en montrant la cité de verre du doigt, et vous finissez par comprendre qu'ils veulent vous emmener avec eux. Qu'allez-vous faire : accepter de les suivre à la Ville-*Qui-Chante* (rendez-vous au [45](#)) ou refuser (rendez-vous au [66](#)) ?



## 261

Au prix de 2 points de VOLONTÉ, vous foudroyez la porte d'une violente déflagration d'énergie. Alors qu'elle saute de ses gonds et se brise au sol, vous apercevez un petit escalier en colimaçon. Qu'allez-vous faire : vous engager dans l'escalier en colimaçon (rendez-vous au [125](#)) ou retourner vers le grand escalier (rendez-vous au [239](#)) ?

## 262

A votre grande surprise, le palais semble désert. Vous en concluez que ce doit être un temple où les fidèles ne se réunissent qu'à certaines occasions, ou peut-être un lieu sacré dont l'accès ne serait autorisé qu'à quelques initiés. Qu'allez-vous faire : gravir le perron et pénétrer dans le palais (rendez-vous au [208](#)) ou attendre la tombée de la nuit pour vous introduire dans le palais au couvert de l'obscurité (rendez-vous au [121](#)) ?

## 263

Le cœur battant la chamade, vous faites volte-face, prêt à attaquer. Le Lézard géant se rue comme une flèche dans la pièce et aperçoit aussitôt son reflet dans un miroir. Il veut fuir, mais il est déjà trop tard : pétrifié par son propre regard meurtrier, il périt sur-le-champ, victime de son pouvoir maléfique. Rendez-vous au [250](#).

## 264

Tandis que vous évaluez la hauteur de la Tour, une certaine appréhension vous gagne : elle s'élève à au moins trente mètres... « Je vais essayer de grimper », dites-vous avec courage. Tanid vous lance un regard inquiet : « Crois-tu vraiment pouvoir y arriver ? » vous demande-t-elle. Si vous disposez d'une corde et souhaitez-vous en servir, rendez-vous au [217](#). Sinon, rendez-vous au [292](#).

## 265

Vous interrompez votre transe et poussez un soupir de découragement. Tanid semble en plein désarroi : les images que vous lui avez transmises ont fortement ébranlé le sortilège qui la faisait vous craindre, et elle s'efforce d'éclaircir son esprit. Soudain, une voix glaciale résonne à l'extérieur du cabanon : « Comme c'est triste ! Tu gaspilles tant d'énergie sur une fille qui te méprise... » Vous vous précipitez au- dehors : un personnage vêtu de noir, dont le visage disparaît sous les plis d'un grand capuchon, se tient devant vous, une Baguette Noire à la main. Lentement, très lentement, l'homme repousse son capuchon, et vous vous trouvez face à face avec votre propre visage. « Salut à toi, mon frère ! Ricane une voix qui semble l'écho de la vôtre. Je me languissais de te rencontrer ! » Rendez-vous au [291](#).

## 266

Comme vous marchez vers la porte, une lourde barre en fer s'abat devant vous, vous barrant la route. Plutôt que d'essayer de la forcer, vous décidez d'emprunter l'autre sortie. Rendez-vous au [221](#).

## 267

Sans trop savoir à quoi elle est censée servir, vous tendez la Baguette de Verre au garde. Celui-ci vous jette alors un regard furieux et arrache d'un geste vif le capuchon que vous aviez enfoncé sur votre tête pour cacher vos cheveux. Voyant que vous êtes brun, le garde vous empoigne par le bras et appelle à l'aide. Plusieurs Elessi sortent en courant d'une grande bâtisse de verre bleu et vous êtes rapidement encerclé. Allez-vous tenter de vous frayer un chemin à coups de déflagration d'énergie (rendez-vous au [313](#)) ou préférez-vous vous rendre (rendez-vous au [342](#))?

## 268

Au prix de 1 point de VOLONTÉ, vous sondez la porte et découvrez qu'elle a été verrouillée pour empêcher une dangereuse créature de s'échapper de la pièce où elle est enfermée. Rendez-vous au [295](#).

## 269

Vous vous engouffrez dans le trou et tombez à la renverse. Vous voulez crier, mais votre gorge est paralysée. Vous voulez vous agripper quelque part, mais vos mains se referment sur le vide. Vous voici condamné à dégringoler dans les profondeurs du néant pour toute l'éternité. Telle est la triste fin de votre aventure.

## 270

D'abord à peine audible, une note stridente s'élève crescendo de la bouche de la statue. Elle atteint maintenant l'ampleur d'un rugissement infernal et vous paralyse sur place. Vous vous bouchez les oreilles dans un effort désespéré pour échapper à ce bruit horrible et lancinant, en vain. Peu à peu, les murs de verre se fissurent et, brusquement, le Palais s'écroule dans un fracas apocalyptique : vous avez libéré le Dieu Hurlant, et son chant satanique a détruit la Ville-Qui-Chante. Vous périssez sous les décombres.

## 271

Le sifflement strident de la Flûte de l'Elessi est le dernier son que vous entendrez. La tête entre les mains, vous vous tordez à terre, victime de violentes douleurs. Vous perdez rapidement la raison et trépez en plein délire.

## 272

Le Dragon déploie ses ailes immenses puis, dressé sur ses pattes arrière, il crache une tornade de flammes blanches qui signe votre arrêt de mort. Pris dans ce brasier infernal, vous mourez instantanément, brûlé vif.

## 273

Le Jakcha a choisi de quitter ce royaume, et son corps se dématérialise sous vos yeux. « Au revoir, sorcelet ! Ricane-t-il en disparaissant. Tu m'as bien fait rire. » Sa voix s'éteint sur une dernière menace : « Je te retrouverai, ne t'inquiète pas... » « Je bouts d'impatience », répondez-vous rageusement. Puis plus rien, la créature s'est dissoute dans l'air. « Viens, Astre d'Or, vous dit Tanid en vous secouant, allons trouver Oz-Na-Mun. » Le potier, assis dans son cabanon, lève vers vous ses yeux graves : « La créature maléfique, est-elle partie ? » vous demande-t-il d'une voix tremblante. « Oui, répond Tanid, partie pour ne plus jamais revenir. » Oz-Na-Mun pousse alors un profond soupir : « Le ciel soit loué ! murmure-t-il. Tu as toute ma sympathie, Astre d'Or. Ce doit être une

épreuve terrible d'avoir un tel ennemi. » « C'est Charatchak, mon véritable ennemi, rétorquez-vous, et il est rusé comme le Diable. Nous portons tous en nous un être qui nous fait peur, et quel meilleur ennemi aurait-il pu trouver que ce double qui me ressemble et connaît mes moindres pensées ? » Oz-Na-Mun acquiesce de la tête. « J'ai entendu dire que tu cherchais la Pierre- de-Lune, reprend-il, et je t'ai préparé une carte. Elle te permettra de trouver la porte qui mène hors de ce royaume. Cette porte se trouve au flanc d'une montagne, qu'on appelle le mont des Pleurs à cause du bruissement du vent dans les arbres. A mi-hauteur, tu verras une caverne : c'est par là qu'on accède à la porte. Quand tu auras franchi ce passage, tu te retrouveras dans le vallon de la Paix. Les habitants du Vallon sont bons et sages, tu peux compter sur eux pour t'indiquer le royaume caché de la Pierre- de-Lune. » A ces mots, Oz-Na-Mun vous tend une carte en tissu. (N'oubliez pas de l'inscrire dans la case Objets Spéciaux de votre *Feuille d'Aventure* et rangez-la dans une poche de votre robe.) Vous prenez congé d'Oz-Na-Mun et remontez à bord de l'*Athorthon*. Le vaisseau s'élève dans les airs. Vous guidant à l'aide de la carte, vous mettez le cap sur le mont des Pleurs. Rendez-vous au [158](#).

#### 274

Vous approchez de la porte de la ville sous le regard étonné du garde Elessi qui vous adresse quelques paroles en une langue qui vous est étrangère. Ne comprenant pas ce qu'il vous dit, vous vous contentez, pour toute réponse, d'une vague hochement de tête. Le gardien vous fait alors signe de passer avec une révérence respectueuse. Vous vous engagez dans une vaste avenue pavée de blocs de cristal, l'œil aux aguets. Rendez-vous au [279](#).

#### 275

Le Jakcha tend la main vers la Pierre-de-Lune : « Je vais prendre ce qui me revient », persifle-t-il, une lueur satanique dans le regard. Vous n'avez que quelques secondes pour réagir avant qu'il ne soit trop tard. Allez-vous attaquer le Jakcha ? Dans ce cas, rendez-vous au [243](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [218](#).

## 276

Dans un ultime effort, vous renforcez votre contre- sortilège de 1 point de VOLONTÉ. Vous êtes exténué et vous perdez 1 point d'ENDURANCE, mais vous persistez à envoyer des images mentales à Tanid. Vous en êtes maintenant au moment où vous vous étiez retrouvés à la porte de l'ombre. Une lueur brille dans le regard de Tanid : « Est-ce vrai ? Murmure-telle. Est-ce bien vrai ? » Elle se lève et avance vers vous d'un pas hésitant, et vous sentez que la partie est presque gagnée : vous avez écarté le voile qui occultait son jugement. Vous vous approchez de la jeune fille : « Oui, c'est moi » lui chuchotez-vous d'une voix rassurante. Tanid éclate en sanglots : le sortilège est enfin rompu. « Astre d'or, bredouille-t- elle d'une voix entrecoupée par les larmes, je croyais... je ne savais plus... le démon, il avait ton visage... Il est venu me chercher à la tour de Cristal, je l'ai pris pour toi... J'avais demandé au Maître du Chaos de nous réunir tous les deux, Astre d'Or, et il m'a assuré que tu étais bien ce sorcier maléfique... Alors je ne sais plus, mon cœur était plein de peur et de haine, je... » « Ne te justifie pas, Tanid, murmurez-vous, je comprends. » Soudain, une voix glaciale résonne du dehors : « Comme c'est beau, comme c'est touchant... » Vous vous ruez hors du cabanon : un homme vêtu d'une grande robe noire, une Baguette Noire à la main, se tient devant vous. Lentement, comme pour faire durer le suspense, ce lugubre personnage écarte les pans du capuchon qui lui couvre entièrement la tête, et vous vous retrouvez face à face avec... votre propre visage. « Salut à toi, mon frère ! s'exclame votre double. Je me languissais de te rencontrer ! » Rendez-vous au [291](#).

## 277

Vous décrochez la Clé du mur. Alors que vous vous apprêtez de l'engager dans la serrure, un effroyable bruissement d'ailes vous fige sur place. L'œil agrandi par la peur, vous regardez la gigantesque créature qui a surgi devant vous : un Dragon, un vrai, tout vert et plein d'écailles visqueuses ! Le monstre glisse sur le sol, et les flammes qu'il crache embrasent d'un éclat meurtrier ses crocs aiguisés comme des poignards... Avec courage, vous vous campez fermement sur vos pieds, vous préparant à affronter le Dragon. «Attends! s'exclame alors Tanid. Laisse-moi m'en occuper ! » Allez-vous suivre le conseil de la jeune fille (rendez-vous au [153](#)) ou passer outre et vous battre vous-même avec le dragon (rendez-vous au [272](#))?

Vous voici navigant à nouveau par les cieux blêmes et sans soleil du royaume de l'Oubli. Autour de vous ce ne sont plus que brumes et nuages à perte de vue. Enfin, la silhouette familière de la tour de Cristal perce l'horizon glauque. Vous accélérez l'allure et gagnez rapidement les abords de la bâtisse. « Bave- menu ! Criez-vous en descendant de l'*Athorthon*. C'est moi, Astre d'Or ! Je suis de retour ! » Une petite fenêtre s'ouvre alors et l'Académicien pointe le nez : il est livide et tremble de tous ses membres. « Va-t'en, piaille-t-il d'une voix aiguë. Nous n'avons plus rien à te donner, tu n'aurais jamais dû nous laisser la fille ! » « Mais c'est moi, Astre d'Or ! Criez- vous. Ouvre-moi ! Je t'ai rapporté le Thrénogemme, comme promis ! » Le petit homme vous regarde alors avec des yeux ronds : « Mais... mais... mais... je ne comprends pas ! Tu viens à l'instant de passer ! Et comme tu étais différent, tu étais tellement sinistre... Ce n'est pas possible ! » « Laisse-moi entrer, ordon- nez-vous d'une voix sévère, ou attends-toi au pire ! » La fenêtre se referme et, quelques minutes plus tard, Bavemenu apparaît à la porte : « Est-ce bien toi ? » vous demande-t-il incrédule. « Que s'est-il passé ? Grondez-vous avec colère. Où est Tanid ? » Bave- menu semble maintenant en proie à la confusion la plus totale. « Elle est partie, vous raconte-t-il. Quelqu'un est venu il n'y a pas longtemps, nous avons cru que c'était toi : il te ressemblait comme deux gouttes d'eau. Mais nous n'arrivions pas à comprendre ce qui t'avait changé à ce point, tu semblais si mauvais et puissant. Nous avons eu peur et nous avons relâché la jeune fille, bien que tu, ou plutôt ton sosie, n'aies pas rapporté le Thrénogemme... » A force de questions, vous parvenez à reconstituer ce qui s'est passé pendant votre absence : apparemment, un homme vêtu de noir et vous ressemblant à s'y méprendre s'est présenté à la tour de Cristal ; grâce à son aura maléfique, il est parvenu à impressionner les Académiciens et à emmener Tanid. Il serait alors parti vers le royaume du Paradoxe au sujet duquel il avait posé de nombreuses questions. D'après les Académiciens, il était à la recherche d'un certain Oz-Na-Mun aux Mains Puissantes qui habite dans ce royaume. Le sorcier maléfique, apprenez-vous également, n'a pas de vaisseau, mais ses pouvoirs lui permettent de se déplacer à volonté d'un monde à l'autre. Le Gardien du Dieu Hurlant a-t-il modifié le réglage de votre Gyronome ? Dans ce cas, rendez-vous au [303](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [314](#).

## 279

Le moins qu'on puisse dire est que vous ne passez pas inaperçu : de nombreux Elessi vous dévisagent et certains se mettent même à vous suivre ; des enfants viennent tirer les pans de votre robe, et plusieurs adultes s'approchent pour vous poser des questions. Pour toute réponse, vous haussez les épaules. Rendez-vous au [238](#).

## 280

Vous faites le tour des remparts de la ville sans trouver d'autre porte. A un endroit, cependant, le mur est couvert d'un épais feuillage bleu qui offre des prises faciles à qui veut grimper. Qu'allez-vous faire : escalader le rempart (rendez-vous au [48](#)) ; pénétrer dans la ville par la porte (rendez-vous au [274](#)) ; recourir au Minéral Spirituel, si toutefois vous en possédez (rendez-vous au [301](#)) ou recourir au Pouvoir Magique d'Envoûtement, si toutefois vous en disposez, pour passer inaperçu devant le Gardien de la porte (rendez-vous au [294](#)) ?

## 281

Tandis que les Oiseaux du Chaos survolent l'*Athorthon* en cercles de plus en plus menaçants, Tanid brandit la Clé et se met à psalmodier une incantation. Brusquement, un bruissement d'ailes emplît l'air : un immense Dragon apparaît et fond sur les Oiseaux terrifiés qui tentent vainement de fuir avec des paillements désespérés. Poussant un rugissement féroce, le Dragon se jette sur eux et s'ensuit un horrible carnage. Soudain, le cadavre sanguinolent d'un Oiseau du Chaos s'abat sur votre vaisseau. Rendez-vous au [290](#).

## 282

« Je ne puis accepter, répondez-vous à Bavemenu. Ma mission est d'une importance capitale, et le sort de milliers de malheureux dépend de ma réussite. » « Ah ! s'exclame Bavemenu, voilà qui est fort regrettable ! » Sans crier gare, tous les Académiciens se lèvent comme un seul homme et se jettent sur vous et Tanid. Vous n'avez pas le temps de dire ouf ! Que vous êtes déjà fermement tenu au collet et privé de votre Baguette de sorcier. Un des Académiciens tient Tanid par les poignets, pressant la pointe de son poignard contre le cœur de la jeune fille. « Crabotin, lui

ordonne Bavemenu, emmène la fille. » Vous vous débattez comme un beau diable tandis que ledit Crabotin entraîne Tanid : « Si vous lui faites mal, hurlez-vous, je... » « Oui, oui, je sais, vous interrompt Bavemenu, ne t'inquiète pas, il ne lui arrivera rien, du moins si tu acceptes notre mission. Nous voulons simplement te faire comprendre que tu dois absolument nous aider. » Vous voilà piégé ! « Très bien, répondez-vous d'un ton rageur, puisque je n'ai pas le choix... » « Parfait ! Parfait ! s'exclame Bavemenu. Nous voici enfin d'accord ! Viens avec moi, je vais t'emmener au laboratoire et te montrer le merveilleux vaisseau grâce auquel tu pourras te rendre à la Ville-Qui-Chante. » Bavemenu vous conduit à un vaste atelier rempli d'étranges machines en métal qui scintillent sous une lumière bleue clignotante. Ayant remis Tanid à ses geôliers, Crabotin vous rejoint. « Permettez-moi de vous présenter officiellement, dit Bavemenu d'une voix mielleuse, Astre d'Or, M. Crabotin. » Sous l'éclairage glauque du laboratoire, Crabotin paraît encore plus sinistre, avec ses yeux globuleux et cernés. « M. Crabotin, reprend Bavemenu, est l'inventeur génial de la machine qui vous permettra de voyager. Pas vrai, Crabotin, vieux coquin ? » Pour toute réponse, Crabotin vous toise d'un regard suffisant et se racle la gorge. « Voici *l'Athorthon* », dit-il enfin d'une voix rauque. Vous remarquez alors une machine des plus insolites, dressée sur une estrade au centre de la pièce. Rendez-vous au [116](#).

### 283

La statue est beaucoup trop lourde pour vous et vous la sentez brusquement qui vous glisse des mains. Les Elessi se précipitent en criant pour la rattraper, mais il est trop tard : l'idole s'écrase à terre avec fracas et le Thrénogemme tombe de sa bouche. Terrifiés, les Elessis se jettent à terre. Rendez-vous au [270](#).

### 284

L'horrible mélodie du Pipeau d'Argent vous lacère les méninges et vous perdez 6 points d'ENDURANCE.

Brusquement, l'Elessi cesse de jouer et part en courant vers la ville. Si vous êtes toujours en vie, rendez-vous au [305](#).



### 285

Tanid à vos côtés, vous vous approchez d'un des trous noirs et y jetez un coup d'œil : il n'y a rien d'autre qu'une obscurité impénétrable. Qu'allez-vous faire :

Mettre la main dans le trou ?

Rendez-vous au [329](#)

Vous y laissez glisser ?

Rendez-vous au [269](#)

### 286

Vous portez le coup fatal au Jakcha. Tenant encore la Pierre-de-Lune dans sa main crispée, il vous dit dans un dernier râle : « Tu crois m'avoir tué, mais je suis toi. Tu t'es fait ton propre assassin... » Une faiblesse soudaine vous gagne et vous comprenez avec horreur que le Jakcha a dit vrai : la Pierre-de-Lune, instrument de vérité, a rendu réel le sortilège de Charatchak et, en foudroyant votre double, vous avez signé votre propre arrêt de mort. Le cœur plein d'amertume, vous passez de vie à trépas.

## 287

Soudain, Tanid se met à crier d'une voix autoritaire les paroles magiques qu'elle avait apprises auprès de Mère Magri, la sorcière Chadakine. Aussitôt, le Loup devient docile comme un agneau et s'éloigne, la queue entre les pattes. Une fois de plus, Tanid vous a sauvé la vie. Si vous souhaitez garder la Clé du Loup, n'oubliez pas de l'inscrire dans la case Objets Spéciaux de votre *Feuille d'Aventure*. Vous pouvez soit la ranger dans votre Sac à Dos, soit la confier à Tanid. Il vous faut maintenant choisir une autre Clé. Réfléchissez bien avant de vous décider car seule une Clé ouvrira la porte... laquelle allez- vous essayer :

- La Clé de l'Araignée ?   Rendez-vous au [252](#)
- La Clé de l'Aigle ?       Rendez-vous au [227](#)
- La Clé du Dragon ?       Rendez-vous au [277](#)
- La Clé du Serpent ?      Rendez-vous au [240](#)

## 288

Vous sacrifiez 1 point de VOLONTÉ supplémentaire, mais pas en vain : guidé par votre pouvoir de Voyance, vous parvenez à la demeure d'Oz-Na- Mun. Ce dernier habite une cabane de rondins ombragée par un bosquet d'arbres. Vous apercevez, à peu de distance, une carrière d'argile rouge. Vous vous posez à terre et appelez Oz-Na-Mun d'une voix forte. Rendez-vous au [12](#).

## 289

Vous tendez le Parchemin au Garde. Celui-ci vous lance un regard suspicieux et arrache brusquement votre capuchon, découvrant ainsi votre chevelure brune. Stupéfait, il pousse un cri et vous empoigne par le bras. Plusieurs Elessi, alertés par le cri de leur compagnon, sortent en courant d'un bâtiment de verre bleu et vous vous retrouvez encerclé avant de pouvoir réagir. Qu'allez-vous faire : vous rendre (rendez-vous au [342](#)) ou tenter de vous frayer un chemin à l'aide de votre Baguette de sorcier (rendez- vous au [313](#))?

## 290

L'impact est si violent que l'*Athorthon* se met à tomber en tournoyant. Vous vous raccrochez de justesse à la rampe mais, hélas ! Vous n'êtes pas encore tiré d'affaire : le vaisseau heurte le Trianon de plein fouet et explose en une myriade de débris. Tirez un nombre à l'aide de la *Table de Hasard* et additionnez-le à votre total actuel de VOLONTÉ. Si vous obtenez :

9 ou plus	Rendez-vous au <a href="#">304</a>
Moins de 9	Rendez-vous au <a href="#">83</a>

## 291

Cette troublante créature est un Jakcha, une invention démoniaque de Charatchak : cet être de l'Au- Delà peut prendre l'apparence d'un vivant, en l'occurrence, la vôtre. « As-tu peur, Astre d'Or ? Ricane le Jakcha. Pourtant tu n'as rien à craindre, si ce n'est toi-même, je suis ton double, c'est tout ! » C'est alors que Tanid sort du cabanon et vous aperçoit tous deux. D'abord stupéfaite et décontenancée, elle semble soudain s'éveiller d'un long sommeil et se précipite à vos côtés. Le Jakcha a un petit rire méprisant : « Comme tu es faible, Astre d'Or ! Persifle-t-il entre ses dents. Tes petites amitiés, ton soi-disant sens de la loyauté et surtout cette honorable quête de la Pierre des Majdars... Comment oses-tu imaginer pouvoir vaincre le Roi-Démon qui maîtrise tous les Pouvoirs Majdars sans s'embarrasser de leurs principes et idéaux stupides ? » « Ces idéaux font ma force, Jakcha ! » répondez-vous calmement. Furieux, votre double crache par terre : « Autant pour ta force, sorcelet ! » s'exclame-t-il rageusement. Il vous tourne le dos et fait brusquement volte-face, brandissant sa Baguette Noire. Mais vous vous attendiez à un coup bas de sa part et vous contre-attaquez à la vitesse de l'éclair. Comme vos deux Baguettes se croisent, une tornade de feu magique embrase l'air. Qu'allez-vous faire maintenant : continuer à vous battre avec le Jakcha (rendez-vous au [123](#)) ou interrompre le combat (rendez-vous au [131](#))?



### 292

Le mur de la Tour est lisse comme du marbre, ce qui en rend l'escalade très difficile. De surcroît, les frises qui décorent la paroi sont agencées de manière à susciter des illusions d'optique : il suffit que vous la regardiez sous un angle différent pour que la prise sur laquelle vous comptiez vous appuyer disparaisse de votre vue. Brusquement, alors que vous tendiez la main vers une saillie de cristal, vous dérapez et tombez à la renverse dans le vide. Vous vous écrasez au sol et vous mourez sur le coup.

### 293

Tanid attire votre attention sur une touffe de Laumspur, plante bien connue pour ses vertus thérapeutiques. Vous en mastiquez quelques feuilles, ce qui vous revigore aussitôt de 4 points d'ENDURANCE. Comme la nuit tombe, vous êtes encore à mi-flanc du versant qui surplombe la vallée. Vous apercevez bien un hameau en aval, mais il se trouve à plusieurs kilomètres, aussi décidez-vous, plutôt que de marcher à l'aveuglette dans le noir, de dormir à la belle étoile. Rendez-vous au [324](#).

## 294

Au prix de 2 points de VOLONTÉ, vous voilez l'esprit de l'Elessi d'un écran hypnotique qui l'empêche de vous voir et franchissez tranquillement la porte. Encore sous le charme de votre Envoûtement, l'Elessi regarde droit devant lui, les yeux vides. Rendez-vous au [279](#).

## 295

Soudain, la porte s'ouvre avec un craquement et un Lézard géant débouche sur le palier. Ses pattes avant se terminent par des petites mains carrées aux doigts rabougris, sa peau est brunâtre et il n'a qu'un seul œil, glauque et froid, planté au milieu de son front comme celui d'un cyclope. Allez-vous prendre vos jambes à votre cou (rendez-vous au [258](#)) ou préférez-vous affronter le Lézard géant (rendez-vous au [328](#))?

## 296

Le Loup se jette sur vous en hurlant et vous terrasse. Il vous inflige alors une cruelle morsure à la gorge, et vous perdez 6 points d'ENDURANCE d'un coup. Si vous êtes encore en vie, vous allez devoir vous battre à mort.

LOUP GEANT : HABILITÉ: 20

ENDURANCE : 26

Si le combat dure toujours après trois Assauts, rendez-vous au [287](#). Si vous êtes vainqueur en trois Assauts ou moins, rendez-vous au [106](#).

## 297

Vous atteignez maintenant la porte du Palais. Terrifiés, les Elessi reculent d'un pas pour vous laisser passer. Vous sortez du hall et vous regardez avec appréhension le long escalier qui vous sépare encore de l'avenue. « Arrête-toi, je t'en conjure ! Résonne à nouveau la voix dans votre esprit. Nous ne te voulons pas de mal... Ce que tu fais est de la pure folie ! » Qu'allez-vous faire : obéir à la voix (rendez-vous au [4](#)) ou refuser de faire confiance aux Elessi et continuer votre chemin (rendez-vous au [22](#)) ?

## 298

Longeant le couloir, vous parvenez au pied d'un escalier. Vous gravissez les marches et vous débouchez sur un palier, juste en face d'une petite porte verrouillée dont la clé repose encore dans la serrure. Si vous disposez du Pouvoir Magique de Voyance et souhaitez y recourir, rendez-vous au [268](#). Sinon, rendez-vous au [295](#).

## 299

Vous méfiant de Bavemenu, vous décidez d'analyser sa proposition à la lumière de votre Pouvoir Magique de Voyance. Au prix de 1 point de VOLONTÉ, vous testez l'esprit de l'Académicien et découvrez qu'il vous a dit des demi-mensonges, mais qu'il ne vous veut pas de mal. Si vous souhaitez sonder l'avenir au prix de 1 point de VOLONTÉ supplémentaire, rendez-vous au [317](#). Si vous décidez de refuser le marché de Bavemenu, rendez-vous au [282](#). Enfin, si vous acceptez, rendez-vous au [210](#).

## 300

Vous voici naviguant à l'intérieur d'un boyau obscur juste assez large pour laisser passer *l'Athorthon*. Le vent s'engouffre avec une plainte qui semble presque humaine et vous comprenez alors pourquoi la montagne que vous êtes en train de traverser a été surnommée le mont des Pleurs. Vous apercevez enfin une lumière au bout du tunnel puis, comme vous approchez davantage, une cascade étincelante et cristalline : c'est la porte du vallon de la Paix. Rendez-vous au [216](#).

## 301

Vous sortez le Minéral Spirituel et l'animez de 1 point de VOLONTÉ. Le joyau se met alors à luire d'un éclat rouge et vous le pointez vers le garde qui tombe aussitôt dans un état de prostration totale. Tranquillement, vous sortez des fourrés où vous étiez caché et franchissez la porte sans éveiller la suspicion de l'Elessi qui scrute toujours l'horizon d'un regard absent. Rendez-vous au [279](#).

## 302

Vous parvenez enfin au pied de la Tour. Les parois de cristal noir scintillent d'un éclat à la fois lugubre et fascinant, et pas une seule porte ne vient percer la surface lisse. Vous apercevez soudain une plaque métallique à hauteur d'yeux sur laquelle sont gravés d'étranges symboles. « Qu'est-ce que cela signifie ? » vous demande Tanid. « Je n'en sais rien,

lui répondez-vous, je ne connais pas cette langue. » Mais à peine avez-vous fini votre phrase, que les signes se fondent pour former rapidement une inscription que vous parvenez aisément à lire :

*Pars vers le Sud, pars vers l'Ouest et le Nord, Pars vers l'Est puis vers le Sud encore ; Tourne, tourne en cercles concentriques, Et tu trouveras la porte secrète et magique.*

Perplexe, vous essayez d'interpréter ce surprenant message. «C'est peut-être une devinette...» vous souffle Tanid. Qu'allez-vous faire : partir à la recherche d'une porte sur la gauche de la Tour (rendez-vous au [56](#)) ; partir à la recherche d'une porte sur la droite de la Tour (rendez-vous au [23](#)) ; recourir au Pouvoir Magique de Psychomancie, si toutefois vous en disposez (rendez-vous au [70](#)) ou recourir au Pouvoir Magique de Voyance, si toutefois vous en disposez (rendez-vous au [347](#)) ?

### 303

Vous déchargez la statue avec précipitation et remontez à bord de *l'Athorthon*. Vous mettez les moteurs en marche et vous vous élevez dans les airs aussi vite que vous le pouvez. Bientôt, vous ressentez le picotement, maintenant familier, qui indique que vous allez quitter le royaume de l'Oubli. Vous vous retournez et jetez un dernier coup d'œil à la tour de Cristal. Un son perçant vibre soudain à vos oreilles, et la Tour se met à se fissurer sous vos yeux tandis que le bruit s'amplifie. Avec horreur vous vous rendez compte que vous avez oublié de prévenir les Académiciens du danger que représente le Dieu Hurlant. Sans doute l'un d'entre eux a-t-il ingénument retiré le Thrénogemme de la bouche du démon, le libérant ainsi... Il est trop tard en tout cas pour porter secours aux Académiciens : vous venez de pénétrer dans le royaume du Paradoxe. Rendez-vous au [174](#).

### 304

La violence du choc vous fait basculer dans le vide mais, heureusement, une main ferme vous rattrape et vous hisse sur le Trianon : celle de Tanid, votre courageuse compagne. « A ton avis, comment pénètre-t-on dans cet édifice ? » vous demande la jeune fille. Rendez-vous au [325](#).

Les cadavres des Elessi jonchent la pelouse. Les oreilles vous sifflent encore, et vous êtes trop étourdi pour songer à poursuivre l'Elessi en fuite. Alors vous fouillez rapidement les corps de ses compagnons morts et trouvez les objets suivants :

- 3 Flûtes Elessi ;
- 3 Médaillons d'Emeraude ;
- 1 Parchemin couvert de caractères Elessi ;
- 1 Pièce d'Argent ;
- 1 Pièce d'Or ;
- 2 Pièces de Cuivre ;
- 1 Baguette de Verre.

Vous pouvez garder autant de ces objets que vous le souhaitez, mais n'oubliez pas que votre Sac à Dos contient un maximum de huit objets. Vous pouvez porter un Médaillon d'Emeraude autour du cou et ranger les Pièces dans votre poche, tout le reste est à mettre dans le Sac à Dos. N'oubliez pas d'inscrire ce que vous prenez dans la case Objets Spéciaux de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [332](#).



### 306

Remerciant les habitants du Vallon pour leur hospitalité, vous déclinez poliment leur invitation : votre mission est trop urgente. Comme vous leur demandez s'ils peuvent vous indiquer la porte du royaume de la Pierre-de-Lune, ils acceptent de bon cœur. Le soir même, à la tombée de la nuit, ils vous emmènent au lac d'Argent, qui s'étend à haute altitude au flanc de la montagne. Vous devez, expliquent-ils, survoler le lac jusqu'à ce que la lune se lève et vienne se refléter dans les eaux argentées. A ce moment-là, il vous faudra y plonger avec votre vaisseau car le lac d'Argent est la porte du Royaume, et la Lune la Clé qui l'ouvre. Vous montez à bord de *l'Athorthon* et suivez les indications des gens du Vallon. Au bout de quelque temps de navigation paisible dans un ciel étoilé, vous sentez que le moment est venu de plonger dans les eaux qui s'embrasent sous la caresse de l'astre lunaire. Le cœur étreint par une vive émotion, vous vous laissez tomber à pic. A votre grande surprise, vous découvrez alors qu'il n'y a pas d'eau dans le lac : juste un voile léger et aérien comme une gaze que vous traversez en douceur. Rendez-vous au [247](#).

### 307

Comme vous approchez de la porte, le Garde s'adresse à vous dans sa langue : « Meski ? » vous demande-t-il. L'estomac noué par une panique soudaine, vous vous efforcez de deviner ce que l'homme demande. Qu'allez-vous faire :

Hoher la tête et

franchir la porte ?

Rendez-vous au [38](#)

Faire non de la tête et

franchir la porte ?

Rendez-vous au [52](#)

Pointer le doigt derrière

vous ?

Rendez-vous au [95](#)

Ne rien dire et franchir

la porte en courant ?

Rendez-vous au [157](#)

### 308

Brandissant votre Baguette de sorcier, vous vous tournez d'un bond vers le Léopard pour l'attaquer. Hélas ! À peine croisez-vous le regard froid de son œil meurtrier que vous vous retrouvez pétrifié. C'est ainsi que s'achèvent votre vie et votre mission.



### 311

Vous voici juste au milieu de la pièce : l'escalier est en face de vous, la petite porte sur votre gauche et l'entrée derrière vous. Vous jetez un coup d'œil inquiet aux épées affilées qui pendent au-dessus de votre tête. Qu'allez-vous faire : avancer d'un pas pour gagner une dalle gravée de deux épées (rendez-vous au [7](#)) ; poser pied sur la dalle gravée d'une seule épée qui se trouve devant vous sur la gauche (rendez-vous au [89](#)) ; gagner la dalle de droite, devant vous, gravée d'une seule épée (rendez-vous au [11](#)) ou vous diriger vers la petite porte en marchant sur une dalle gravée de deux épées (rendez-vous au [349](#)) ?

### 312

Cet acide est extrêmement puissant. Avec précaution, vous versez la solution sur la serrure qui se met aussitôt à fondre et bouillonner comme de la lave incandescente. En quelques minutes, il ne subsiste plus rien du verrou, et vous poussez la porte avec un sourire de satisfaction. Vous découvrez alors un escalier sombre et étroit qui s'enfonce en colimaçon dans les profondeurs de la bâtisse. Qu'allez-vous faire : vous y engager (rendez-vous au [125](#)) ; regagner le grand escalier en passant par la dalle gravée d'une seule épée (rendez-vous au [89](#)) ou regagner le grand escalier en passant par la dalle gravée de deux épées (rendez-vous au [349](#)) ?

### 313

Votre tentative de fuite est désespérée : vous êtes seul contre dix. Au prix de 1 point de VOLONTÉ, vous foudroyez l'Elessi le plus proche d'une déflagration d'énergie magique. Curieusement, ses compagnons ne semblent pas vouloir contre-attaquer et votre surprise atteint son comble lorsque l'un d'eux sort avec flegme un petit Pipeau de sa poche. Il se met à jouer et, brusquement, tout bascule : des notes stridentes vous déchirent la cervelle et vous roulez à terre, en proie à de violentes convulsions dues à la douleur. Vous perdez 6 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, rendez-vous au [18](#).

### 314

Vous attrapez le malheureux Bavemenu par les épaules et le secouez comme un prunier : « Où se trouve le royaume du Paradoxe ? Quel chemin dois-je prendre ? » Tout étourdi par ce traitement énergétique, le petit Homme vous répond en bafouillant : « Nous pouvons changer le

réglage du Gyronome pour qu'il te guide là-bas, mais ça va prendre du temps à... » « Je n'ai pas de temps à perdre ! L'interrompez-vous d'une voix tranchante, car l'imposteur a peut-être déjà tué Tanid à l'heure qu'il est ! » « Mais je vais me dépêcher ! » rétorque Bavemenu, tout effrayé. Sur ces mots, il s'empare du Gyronome et s'éclipse. Les minutes s'égrènent avec une lenteur insoutenable. Rongé par l'inquiétude, vous tournez en rond dans la pièce comme un lion en cage. Au bout d'un temps qui vous semble une éternité, Bavemenu et Crabotin reviennent avec le Gyronome. Vous regagnez *l'Athorthon* et déchargez la statue du Dieu Hurlant en toute hâte, pressé que vous êtes de partir au secours de Tanid. Sans même prendre congé des Académiciens, vous actionnez les moteurs et la machine s'élève à vive allure dans les airs. Déjà, vous ressentez l'étrange picotement qui annonce que vous allez quitter le royaume de l'Oubli, et c'est alors qu'un bruit horrible résonne dans le lointain. Vous vous retournez vers la tour de Cristal d'où semble monter cette plainte lugubre, et vous n'en croyez pas vos yeux horrifiés : l'édifice est en train de s'écrouler. Brusquement, vous comprenez ce qui s'est passé : vous avez oublié de prévenir les Académiciens du danger que représente le Dieu Hurlant, et l'un d'eux a dû retirer le Thrénogemme de la bouche de la statue ! C'est horrible, mais que pouvez-vous faire maintenant ? Vous détournez les yeux de ce triste spectacle et découvrez l'étrange paysage du royaume du Paradoxe où vous venez de pénétrer. Disposez-vous du Pouvoir Magique d'Envoûtement ? Dans ce cas, rendez-vous au [14](#). Sinon, rendez-vous au [32](#).

### 315

Vous vous dirigez vers la Ville-Qui-Chante dont les clochers dentelés scintillent de mille feux sous le soleil. Comme une brise d'harmonies légères, une musique cristalline monte de la cité de verre, mêlant le tintement d'une myriade de carillons aux accents mélodieux et changeants d'un refrain joyeux. La splendeur de la ville vous coupe le souffle. Les Académiciens vous ont parlé des Elessi comme d'êtres cruels et maléfiques et, pourtant, vos yeux et vos oreilles vous disent le contraire : vous allez entrer en contact avec une civilisation d'un extrême raffinement. Comme vous approchez de la porte de la ville, une haute voûte de cristal qui perce le rempart, vous apercevez un Elessi. L'homme n'est pas armé, mais il fait les cent pas devant la porte et vous en

concluez que c'est une sentinelle. Il ne vous a pas encore remarqué. Qu'allez-vous faire : entrer dans la ville par cette porte (rendez-vous au [274](#)) ; chercher une autre entrée (rendez-vous au [280](#)) ; recourir au Minéral Spirituel, si toutefois vous l'avez en votre possession, pour franchir la porte sans attirer l'attention du Garde (rendez-vous au [301](#)) ou recourir au Pouvoir Magique d'Envoûtement, si toutefois vous en disposez, pour bernier le Garde (rendez-vous au [294](#))?

### 316

« Je suis le Gardien du Dieu Hurlant, dit la voix cristalline qui résonne dans votre esprit. Avant de continuer plus avant dans ta folle entreprise, écoute l'histoire de la statue que tu veux voler. Ce que tu fais peut avoir des conséquences désastreuses. » Allez- vous faire confiance à l'Elessi et écouter ce qu'il a à dire (rendez-vous au [245](#)) ou ne pas tenir compte de sa prière (rendez-vous au [209](#)) ?

### 317

Une chose est sûre : Bavemenu ne vous a pas menti en disant que vous ne parviendriez jamais à quitter le royaume de l'Oubli sans son aide et que vous ne pourrez donc pas mener à bien votre mission si vous refusez son marché. Vous avez une vision de vous- même à bord d'un vaisseau étrange surmonté d'un grand dôme de verre et gréé d'une seule voile en forme d'aile de chauve-souris. Vous vous demandez pourquoi vous voyagez seul, et ce qu'il est advenu de Tanid. Le recours à votre don de Voyance vous a coûté 1 point de VOLONTE. L'esprit tenaillé par le doute et l'incertitude, vous acceptez à contrecœur d'aller voler le Thrénogemme. « Merveilleux ! Merveilleux ! s'exclame Bavemenu en se frottant les mains de joie. Viens, je vais te montrer notre laboratoire ! » Tanid secoue la tête avec désapprobation, et vous pouvez lire clairement dans son regard qu'elle se méfie de Bavemenu et de ses acolytes. Rendez- vous au [105](#).

### 318

Plein d'appréhension, vous posez pied sur la dalle. Rien ne se passe et vous laissez échapper un profond soupir de soulagement. Quelle dalle allez-vous gagner maintenant : celle qui se trouve devant la porte, et qui est gravée d'une seule épée (rendez-vous au [118](#)) ; celle qui est juste devant vous, gravée de deux épées (rendez-vous au [349](#)) ou celle de droite, gravée d'une seule épée (rendez-vous au [311](#)) ?

### 319

Vous broyez les cristaux d'Azeran avec les autres produits pour obtenir une poudre très fine qui, une fois chauffée, se transformera en un acide extrêmement corrosif. Si vous n'avez pas de Briquet à Mèche d'Amadou, il vous faut sacrifier 1 point de VOLONTÉ pour faire chauffer la préparation. Si vous disposez d'une fiole vide, versez-y l'acide ainsi obtenu. (N'oubliez pas de l'inscrire dans la case Objets Spéciaux de votre *Feuille d'Aventure* car vous en aurez peut-être à nouveau besoin.) Sinon, vous allez devoir utiliser tout l'acide que vous avez préparé en une seule application. Rendez-vous au [312](#).

### 320

Vous regardez les Elessi s'éloigner vers la Ville-Qui- Chante et, quand ils sont à bonne distance, vous sortez de votre cachette et les suivez discrètement. Les Elessi ont maintenant atteint la porte de la cité. Tapi dans un fourré, vous les voyez s'engager dans une avenue pavée de blocs de cristal. La Ville-Qui-Chante, avec ses tours ivoirines et ses clochers de verre ciselé qui étincellent au soleil, est une pure merveille d'architecture. Du cœur de la cité provient une mélodie cristalline où se mêlent le tintement léger d'une multitude de carillons et le souffle aérien de voix harmonieuses et musicales. Les Académiciens vous avaient dépeint les Elessi comme des êtres cruels ; pourtant leur royaume dénote un haut degré de civilisation et de sagesse. Vous apercevez un Elessi qui fait les cent pas devant la voûte de cristal à l'entrée de la ville. Bien que l'homme ne soit pas armé, vous comprenez que c'est le Gardien de la porte. Qu'allez-vous faire ? Pénétrer dans la ville par cette porte (rendez-vous au [274](#)) ; chercher une autre entrée (rendez-vous au [280](#)) ; recourir au Minéral Spirituel, si vous l'avez en votre possession (rendez-vous au [301](#)) ou faire appel au Pouvoir Magique d'Envoûtement, si toutefois vous en disposez, pour tenter de franchir la porte sans attirer l'attention du Garde (rendez-vous au [294](#)) ?

### 321

Tanid à vos côtés, vous dévalez l'escalier aussi vite que vos jambes vous le permettent et vous remontez en courant le couloir aux statues. Comme vous pénétrez dans la chambre aux miroirs, une lourde porte en fer se referme et vous barre la route. Vous n'avez plus le choix maintenant : il vous va falloir affronter le Lézard géant. Rassemblant tout votre courage, vous vous retournez pour lui faire face. Rendez-vous au [263](#).

### 322

Avec un cri féroce, vous vous jetez sur l'Elessi. Il roule à terre, vous entraînant dans sa chute, et vous voici engagé dans un corps à corps farouche. Si vous vous battez sans votre Baguette de sorcier, soustrayez 8 points de votre total d'ENDURANCE pour toute la durée du combat ; si vous n'avez pas votre Baguette de sorcier sur vous mais si vous disposez d'une Dague Sertie de pierres précieuses, vous ne perdez que 6 points.

CHEF DES ELESSI : HABILITÉ : 12    ENDURANCE : 25

Si, au bout de trois Assauts, vous n'êtes toujours pas vainqueur mais détenez encore le total d'ENDURANCE le plus élevé, rendez-vous au [99](#). Si vous êtes vainqueur en trois Assauts ou moins, ou si vous souhaitez mener un combat à mort, rendez-vous au [107](#).

### 323

Vous vous agenouillez et vous laissez pendre votre bras dans les profondeurs du trou noir. Au bout de quelques instants, ressentant l'étrange impression que votre bras cesse d'exister et inquiet, vous vous relevez d'un bond : votre bras n'a rien, vous êtes sain et sauf. Qu'allez-vous faire maintenant : vous engager tout entier dans le trou noir (rendez-vous au [269](#)) ; explorer un autre trou noir (rendez-vous au [119](#)) ; reprendre votre chemin vers la tour de Cristal (rendez-vous au [302](#)) ou recourir au Pouvoir Magique de Voyance, si toutefois vous en disposez (rendez-vous au [337](#))?

### 324

La nuit se passe sans incidents, et vous vous réveillez frais et dispos. Ce sommeil paisible vous a régénéré de 2 points d'ENDURANCE et de 1 point de VOLONTÉ. Tandis que vous marchez vers la vallée, une vague d'inquiétude soudaine vous submerge, et le malaise que vous ressentez sans pour autant pouvoir l'expliquer vous semble familier. Si vous souhaitez poursuivre votre chemin, rendez-vous au [228](#), mais si vous préférez recourir au Pouvoir Magique de Voyance, et si toutefois vous en disposez, rendez-vous au [236](#).

### 325

Vous apercevez un symbole Majdar gravé sur le mur du Trianon et vous y projetez les vibrations de votre aura. Aussitôt une porte s'inscrit sur la paroi et s'ouvre avec un petit grincement. Vous franchissez enfin le seuil du Trianon, qui enchâsse comme une relique l'objet ultime de votre quête. Rendez-vous au [341](#).

### 326

D'un revers énergétique, vous envoyez bouler les deux Elessi, un troisième veut venir au secours de ses compagnons mais bien mal lui en prend : vous le foudroyez net d'une déflagration d'énergie magique. Il ne reste maintenant plus qu'un seul Elessi. Comme vous vous apprêtez à l'attaquer, il sort un petit Pipeau d'Argent et se met à jouer. Aussitôt, une douleur effroyable vous déchire les tympans et vous vous jetez à terre, tentant vainement de vous boucher les oreilles pour vous protéger de ce son strident qui vous torture la cervelle. Additionnez vos totaux actuels d'ENDURANCE et de VOLONTÉ. Si vous obtenez :

20 ou moins

Rendez-vous au [271](#)

Plus de 20

Rendez-vous au [284](#)

### 327

Il vous semble que vous survolez la mer du Chaos depuis des éternités, quand enfin vous apercevez à l'horizon une masse de falaises noires et escarpées qui annonce une côte. Vous accélérez votre allure et gagnez rapidement le continent. Vous voici au-dessus d'une vaste carrière d'argile rouge bordée d'un petit bois. Voyant un cabanon en rondins niché entre les arbres, vous décidez de vous poser à terre pour aller inspecter la maisonnette. Rendez-vous au [12](#).

### 328

Courageusement, vous vous campez sur vos pieds, prêt à attaquer le Lézard géant. Hélas ! À peine croisez-vous le regard meurtrier de son œil unique que vous vous retrouvez instantanément changé en statue. Telle est la triste fin de votre aventure.

### 329

Vous vous allongez et vous laissez pendre votre bras dans le trou noir, d'abord timidement puis avec plus de hardiesse. Rien ne se passe. Brusquement, vous avez l'étrange impression que votre bras se désagrège et vous le retirez vivement mais il est intact et vous en êtes quitte pour la peur. Qu'allez-vous faire maintenant : vous engager tout entier dans le trou noir (rendez-vous au [269](#)) ou regagner la tour de Cristal pour essayer de l'escalader (rendez-vous au [264](#))?

### 330

Les gens du Vallon, débordant de reconnaissance, vous acclament à grands cris. Les incendies sont rapidement maîtrisés car la flamme maléfique du Jakcha n'est plus là pour les ranimer. Les Anciens du village décident alors d'organiser une grande fête et vous invitent à en être l'hôte d'honneur. Allez-vous accepter l'hospitalité de ces gens si charmants (rendez-vous au [338](#)) ou préférez-vous reprendre votre route sans plus tarder (rendez-vous au [306](#)) ?

### 331

Il n'y a pas d'autre porte et vous ne souhaitez pas prendre le risque de ruser avec le Gardien. Qu'allez-vous faire : escalader le rempart à l'endroit où il est couvert de branchages (rendez-vous au [30](#)) ou jouer franc jeu et vous présenter à la porte (rendez-vous au [307](#)) ?

### 332

A la hâte, vous cachez les corps des Elessis dans les fourrés. L'Elessi qui a pris la fuite va certainement donner l'alarme, aussi réfléchissez-vous soigneusement à ce que vous allez faire. Avez-vous intérêt à vous déguiser en Elessi pour entrer dans la Ville- Qui-Chante ? Dans ce cas, il vous faudra abandonner votre Sac à Dos. Par ailleurs, vous devez agir vite : votre crime sera bientôt connu de tous et vous ne pouvez donc plus vous permettre d'attendre la tombée de la nuit pour vous introduire dans la cité. Qu'allez-vous faire : vous déguiser en Elessi (rendez-vous au [344](#)) ou gagner la Ville-Qui-Chante tel que (rendez-vous au [315](#)) ?

### 333

Vous montrez la Pièce d'Or au Garde, celui-ci secoue la tête avec impatience et tend la main à nouveau. De plus en plus suspicieux, il vous parle d'une voix sèche et autoritaire, et vous ne comprenez toujours pas ce qu'il veut. Quel objet allez-vous lui présenter :

La Baguette de Verre ? Rendez-vous au [267](#)

Le Parchemin ? Rendez-vous au [289](#)

La Pièce d'Argent ? Rendez-vous au [348](#)

La Pièce de Cuivre ? Rendez-vous au [90](#)

### 334

Brandissant votre Baguette de sorcier, vous décochez une violente déflagration d'énergie au géant blond qui s'écroule au sol, dévoré par les flammes magiques. Cette attaque surprise vous a coûté 2 points de VOLONTÉ. Les gardes Elessi — au nombre de dix — poussent des cris horrifiés. Allez-vous les attaquer, si toutefois vous disposez de plus de 10 points de VOLONTÉ (rendez-vous au [80](#)) ; retirer le Thrénogemme de la bouche de la statue (rendez-vous au [71](#)) ou vous emparer de la statue (rendez-vous au [92](#)).



### 335

La pelouse est entourée d'un mur de verre transparent, et vous voilà pris au piège. Vous n'avez pas le temps de chercher une cachette que déjà les Elessi vous rattrapent et vous capturent. Vous surveillant avec une vigilance sans faille, ils vous mènent à un immense palais qui se dresse au centre de la ville. Rendez-vous au [191](#).

### 336

Les statues provoquent un sentiment de malaise tant elles ont l'air vivantes ; et chacune d'elle est figée en une posture ou une expression de détresse des plus humaines. Qu'allez-vous faire : recourir au Pouvoir Magique de Psychomancie, si toutefois vous en disposez (rendez-vous au [224](#)) ou continuer à avancer le long du couloir (rendez-vous au [298](#)) ?

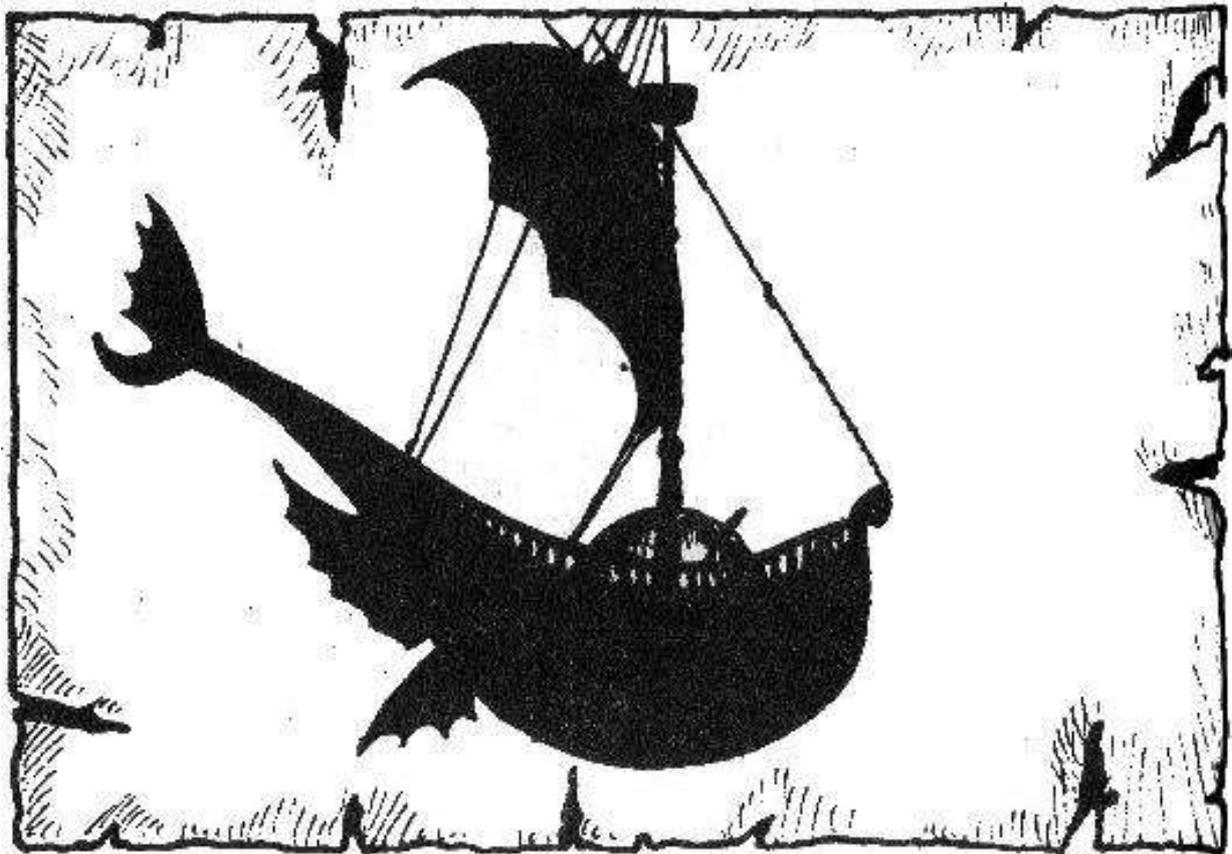
### 337

Vous fermez les yeux et vous vous concentrez intensément. Au prix de 1 point de VOLONTÉ, vous parvenez à projeter votre esprit dans l'avenir, découvrant alors que les trous noirs qui percent les nuages ne contiennent qu'un vide insondable et inanimé, rien d'autre. Qu'allez-vous faire : vous laisser glisser dans le trou noir (rendez-vous au [269](#)) ; y plonger le bras (rendez-vous au [323](#)) ou reprendre votre route vers la tour de Cristal (rendez-vous au [302](#)) ?

### 338

Vous passez deux jours en compagnie de ces gens simples et heureux. La beauté de la vallée vous charme et vous repose, ce dont vous aviez grand besoin après toutes ces dangereuses péripéties et ces lieux lugubres que vous avez traversés. Ce séjour auprès des gens du Vallon est une véritable cure, qui vous régénère de 4 points d'ENDURANCE et de 2 points de VOLONTÉ. Quant à Tanid, elle irradie une gaieté et une joie de vivre que vous ne lui connaissiez pas. Hélas ! Même les bonnes choses ont une fin : vous sentez qu'il est temps maintenant de reprendre votre quête et demandez aux Anciens s'ils peuvent vous indiquer la porte du royaume de la Pierre-de-Lune. Ils vous parlent alors du lac d'Argent, situé aux cimes des montagnes, ce lac est la porte du royaume de la Pierre-de-Lune, et la Lune elle-même est la clé qui l'ouvre en s'y

reflétant. A la tombée de la nuit, les villageois vous escortent, Tanid et vous, au lac d'Argent. Vous montez à bord de *l'Athorthon* et vous vous élevez dans les airs, survolant les eaux limpides jusqu'à ce que la lune se soit levée. Et quand elle atteint son zénith et illumine la surface du lac, vous plongez dans l'eau, comme vous ont dit les Anciens. Pourtant, ce ne sont pas des gerbes d'eau qui vous submergent quand *l'Athorthon* brise la surface mousseuse et aérienne du lac d'Argent, mais une stupeur et un émerveillement sans bornes. Rendez-vous au [247](#).



### 339

Concentrant toute votre énergie, vous décochez une déflagration de votre Baguette de sorcier contre la paroi de cristal lisse. Les flammes s'écrasent contre le mur et s'éteignent sans même l'avoir fissuré. Vous avez vainement gaspillé 1 point de VOLONTÉ. Allez- vous attaquer plus violemment le mur au prix de 2 points de VOLONTÉ (rendez-vous au [112](#)), tenter d'escalader la tour de Cristal (rendez-vous au [264](#)) ou explorer un des trous noirs qui percent la mer de nuages (rendez-vous au [285](#)) ?

### 340

Rapide comme l'éclair, vous faites tournoyer votre Baguette de sorcier au-dessus de votre tête et décochez une formidable déflagration d'énergie à l'Elessi. Les flammes magiques le catapultent en l'air, et il retombe au sol, carbonisé. Cette attaque foudroyante vous a coûté 2 points de VOLONTÉ. Rendez-vous au [107](#).

### 341

Vous voici à l'entrée d'un long couloir bordé de plus de cent portes de part et d'autre. Voulez-vous inspecter ce corridor ? Dans ce cas, rendez-vous au [47](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [128](#).

### 342

Comment résister seul contre dix ? Vous décidez de vous rendre. Encadré par deux gardes qui vous tiennent fermement les poignets, vous êtes conduit à un immense palais de verre qui se dresse au cœur de la Ville-Qui-Chante. Rendez-vous au [191](#).

### 343

A votre grande surprise, alors que vous vous apprêtez à lui porter le coup fatal, le Jakcha se dématérialise sous vos yeux : son corps devient diaphane et sa voix s'éteint. « Salut à toi, sorcelet ! Je te retrouverai dans le prochain royaume », persifle-t-il avant de s'évanouir dans les airs. Rendez-vous au [330](#).

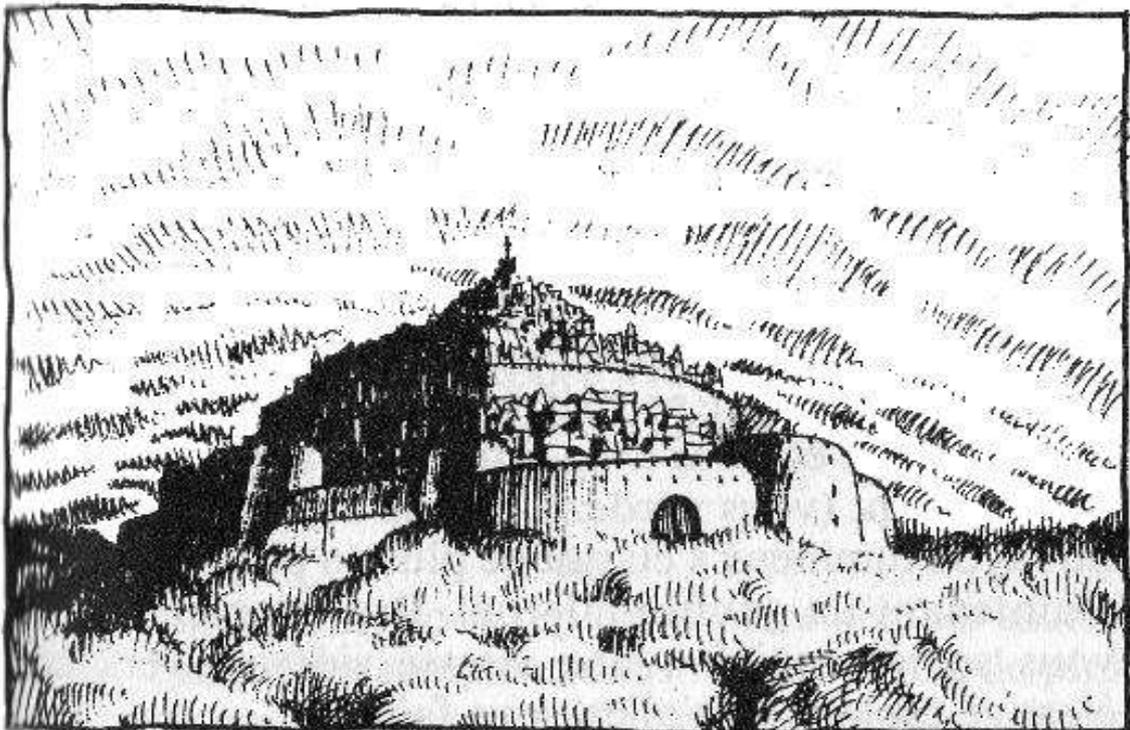
### 344

Vous vous demandez si tous les Elessi sont blonds et, dans le doute, vous dépouillez un des cadavres de son capuchon dont vous vous coiffez pour cacher votre chevelure brune. Vous enfilez ensuite une de leurs tuniques blanches et prenez tous les objets qu'ils portaient sur eux. Vous ne pouvez pas garder votre Sac à Dos, cela semblerait suspect, mais vous décidez en revanche de prendre votre Baguette de sorcier. Espérant que votre déguisement sera suffisamment convaincant pour donner le change, vous vous dirigez vers la cité des Elessi. La Ville- Qui- Chante,

avec ses tours ivoirines et ses clochers de verre ciselé qui étincellent au soleil, est une merveille d'architecture. Du cœur de la cité provient une mélodie cristalline où se mêlent le tintement léger d'une multitude de carillons et le souffle aérien de voix harmonieuses et musicales. Les Académiciens vous avaient dépeint les Elessi comme des êtres cruels, pourtant leur royaume dénote un haut degré de civilisation et de sagesse. Vous voici aux abords de la porte de la ville, une haute voûte de cristal noir qui perce le rempart. Vous apercevez un Elessi qui fait les cent pas devant la voûte et, bien qu'il ne soit pas armé, vous comprenez qu'il monte la garde. Si vous souhaitez pénétrer dans la ville par cette porte, rendez-vous au [307](#), mais si vous préférez chercher une autre entrée, rendez-vous au [331](#).

### 345

Au prix de 1 point de VOLONTÉ, vous entrez en transe et projetez votre esprit dans l'avenir, cherchant à y retrouver Tanid, en vain. En revanche, votre vision vous oblige à partir rapidement en quête d'un certain Oz-Na-Mun aux Mains Fortes : il semblerait que votre destinée croise celle de cet homme et qu'il pourrait vous aider à retrouver Tanid et à quitter le royaume du Paradoxe. Si vous souhaitez insuffler 1 point de VOLONTÉ supplémentaire à votre don de Voyance pour découvrir le lieu où vit Oz-Na-Mun, rendez-vous au [288](#). Sinon, rendez-vous au [327](#).



### 346

Comme vous ne souhaitez pas fourrer la main dans la bouche de l'idole et en retirer le Thrénogemme, vous décidez tout simplement de l'emporter telle quelle. Vous vous baissez pour soulever la lourde statue, mais une voix qui résonne dans votre tête vous arrête net : « Ne fais pas ça ! » crie-t-elle. Vous vous redressez et faites volte-face : un géant blond, entouré de gardes Elessi, se tient devant vous, une crosse sertie de pierres précieuses à la main. Usant de son pouvoir télépathique, il vous intime l'ordre de rester où vous êtes. Vous apercevez une dizaine de gardes Elessi qui entrent dans la salle et viennent se camper autour de l'homme, leur chef de toute évidence. Qu'allez-vous faire : attaquer le géant blond (rendez-vous au [334](#)) ; lui obéir (rendez-vous au [316](#)) ou ne pas tenir compte de son message et vous emparer de la statue (rendez-vous au [209](#)) ?

### 347

Les yeux fermés, vous concentrez toute votre énergie psychique pour projeter votre esprit dans l'avenir et tenter d'y trouver un indice qui vous permettrait d'ouvrir la porte. L'image qui se forme alors est une réplique exacte de l'inscription gravée sur la plaque de métal :

*Pars vers le Sud, pars vers l'Ouest et le Nord,  
Pars vers l'Est puis vers le Sud encore ;  
Tourne, tourne en cercles concentriques,  
Et tu trouveras la porte secrète et magique.*

La porte doit être protégée par un sortilège magique car, d'habitude, votre don de Voyance vous donne des visions beaucoup plus claires et intelligibles. Hélas ! Cette fois-ci, vous avez sacrifié 1 point de VOLONTÉ pour rien. Vexé, vous relisez attentivement l'inscription. Qu'allez-vous faire maintenant : partir à la recherche d'une porte sur le côté droit de la Tour (rendez-vous au [206](#)) ; partir à la recherche d'une porte sur la gauche de la Tour (rendez-vous au [56](#)) ; escalader la Tour (rendez-vous au [264](#)) ; examiner la portion de mur qui se trouve juste en dessous de la plaque de métal où est gravée l'inscription (rendez-vous au [223](#)) ou recourir au Pouvoir Magique de Psychomancie, si toutefois vous en disposez (rendez-vous au [70](#)) ?

### 348

Vous sortez la Pièce d'Argent de votre poche et la tendez au Garde. Celui-ci vous la rend d'un geste brutal et bougonne une remarque que vous devinez hostile. L'œil de plus en plus mauvais, il réitère sa demande avec impatience. Quel objet allez-vous lui présenter, cette fois-ci :

La Baguette de Verre ? Rendez-vous au [267](#)

Le Parchemin ? Rendez-vous au [289](#)

La Pièce d'Or ? Rendez-vous au [333](#)

La Pièce de Cuivre ? Rendez-vous au [90](#)

### 349

Vous avancez d'un pas prudent mais, à peine posez-vous pied sur la dalle, qu'une épée se détache du plafond et vous cloue sur place comme un papillon sur un buvard. Telle est la triste fin de votre aventure.

### 350

Avec un cri de triomphe bestial, le Jakcha vous porte le coup fatal. Une douleur atroce vous transperce, vous croyez mourir et pourtant, comme par miracle, la souffrance se dissipe peu à peu et vous êtes sain et sauf. La Pierre-de-Lune, instrument de vérité, a retourné la ruse de Charatchak contre lui, si bien qu'en croyant vous tuer le Jakcha s'est immolé lui-même. Avec un hurlement, votre double reçoit la mort qu'il vous destinait et disparaît dans l'obscurité pour regagner le royaume des Esprits maléfiques. Le cœur battant à se rompre, vous prenez la Pierre-de-Lune dans le creux de votre paume. Celle-ci se met aussitôt à rougeoyer et à irradier une douce chaleur, comme si elle reconnaissait en vous un de ses maîtres Majdars. Tanid s'approche de vous, les yeux pétillant de bonheur et de fierté : vous avez mené à bien votre mission ! Ou presque... Vous êtes maintenant fort du pouvoir de la Pierre-de-Lune, la seule force qui puisse triompher du Roi-Démon. Mais ceci est une autre histoire, dont l'heure n'est pas encore venue. Vous disputerez la dernière manche de votre longue lutte contre le fléau Chadakine dans le quatrième volume de la série Astre d'or.

# TABLE DE HASARD

1	4	1	3	6	2	5	0	4	4
5	4	1	6	9	0	5	9	5	6
6	8	6	6	2	2	8	2	5	9
7	4	0	9	1	1	6	8	4	8
1	7	3	2	1	7	5	6	2	3
0	4	8	1	8	2	5	6	8	4
9	5	7	5	7	0	5	0	4	6
2	5	6	6	6	2	8	3	7	9
8	4	0	7	0	1	6	4	3	8
6	2	0	1	0	7	5	4	6	3

# Table des coups portés(\*)

E = Ennemi AO = Astre d'Or T = Tué sur le coup

## Quotient d'attaque

Chiffre  
donné  
par la  
table  
de  
hasard

	-11 ou INFÉRIEUR	-10/-9	- 8/ -7	- 6/ - 5	- 4/ - 3	-2/-1
1	E -0	E -0	E -0	E -0	E -1	E -2
	AO T	AO T	AO -8	AO -6	AO -6	AO -5
2	E -0	E -0	E -0	E -1	E -2	E -3
	AO T	AO -8	AO -7	AO -6	AO -5	AO -5
3	E -0	E -0	E -1	E -2	E -3	E -4
	AO -8	AO -7	AO -6	AO -5	AO -5	AO -4
4	E -0	E -1	E -2	E -3	E -4	E -5
	AO -8	AO -7	AO -6	AO -5	AO -4	AO -4
5	E -1	E -2	E -3	E -4	E -5	E -6
	AO -7	AO -6	AO -5	AO -4	AO -4	AO -3
6	E -2	E -3	E -4	E -5	E -6	E -7
	AO -6	AO -6	AO -5	AO -4	AO -3	AO -2
7	E -3	E -4	E -5	E -6	E -7	E -8
	AO -5	AO -5	AO -4	AO -3	AO -2	AO -2
8	E -4	E -5	E -6	E -7	E -8	E -9
	AO -4	AO -4	AO -3	AO -2	AO -1	AO -1
9	E -5	E -6	E -7	E -8	E -9	E -10
	AO -3	AO -3	AO -2	AO -0	AO -0	AO -0
0	E -6	E -7	E -8	E -9	E -10	E -11
	AO -0	AO -0	AO -0	AO -0	AO -0	AO -0



*Achévé d'imprimer  
le 4 février 1987  
sur les presses de  
l'Imprimerie Hérissey  
à Évreux (Eure)*

N° d'imprimeur : 41828  
Dépôt légal : Février 1987  
ISBN 2-07-033384-1  
*Imprimé en France*

# Le Royaume de l'Oubli

Astre d'Or/3



*Traduit de l'anglais  
par Mona de Pracontal*

Vous êtes Astre d'Or, sorcier Majdar en quête de la Pierre-de-Lune qui, seule, vous permettra de vaincre le Roi-Démon Charatchak. Pour la découvrir, il vous faut vous aventurer dans l'étrange et mystérieux Royaume de l'Oubli qui s'étend par-delà la Porte de l'Ombre. Vous sentez-vous de taille à affronter les créatures maléfiques qui hantent les plaines moroses et embrumées de ce terrifiant royaume ? A déjouer les pièges de la Tour de Cristal ? A résister aux sortilèges et aux envoûtements dont les démons vous harcèleront sans répit ?

---

**Vous seul prendrez les décisions utiles au succès de votre mission, et, pour mener les combats, vous n'aurez besoin que de la Table de Hasard figurant dans cet ouvrage.**

---

*Illustrations intérieures de Paul Bonner  
OCR et Hyperliens GRULL*

folio junior



A 33384  
catégorie

**5**

ISBN 2-07-033384-1



9 782070 333844