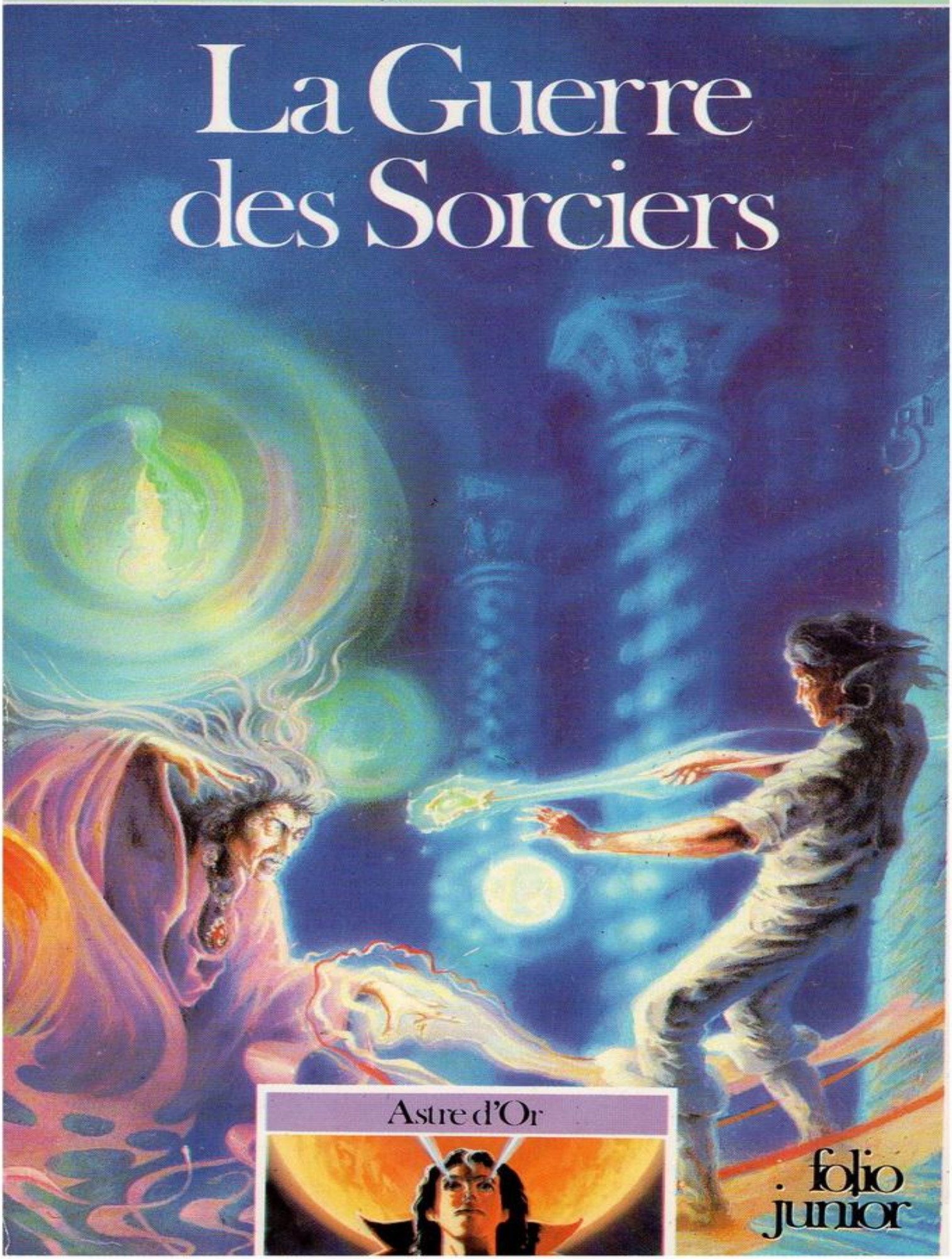
UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

Ian Page et Joe Dever

La Guerre des Sorciers



Astre d'Or

folio junior

Collection folio junior

L'EMPIRE CHDAKINE
N
O
E
S
DESERT DEDI
MONTS DE LARA
KIAWU
CHADAKI
TIKLU
DJASER
KAR-WU
EMBLEME DU ROI-DIEU
LAC TILOS
DOSAN
IANYAN
GRANDE PLAINE DE USSAN
GANZI
GOLF DE TAZERLAN
DETROIT DE DJASER
KER-LU
LAC DOANI
ANDUI
KORDY
ABBALI
MER DES VENTS
LAC D'ISS
ANDUISIN
GOLF DE DZANIS
MONTS DE KASHIMA
MONTS DE LISSAN
SENA
DZANIS
FOR-LU
CAP DE DAGORLAN
VALLEE DE LA DESOLATION
MONTS TOHURI
XENAT
FORET DE LONGUEFOIE
MONTS TOHAMZI
MONTAGNES DE GORN
CITE INTERDITE
SIZAR
PORT DE SHUNI
MER DES REVES
EMBLEME DES MAJDARS
GRAND-SHUNI
KAM
GORGES D'AGAZAD
LAC OHEN-WU
ILE DE LA DESOLATION
MARAIS DU GOR-LU
GRANDE MURAILLE D'AZANAM
AZANAM
ILES KAZAN
Legende
ECHELLE : 150 KMS
MONTAGNES
COLLINES
ETENDUES ARIDES
DESERT ROCHEUX
FORET D'ARBRES CADUQUES
FORET A FEUILLAGE PERSISTANT
JUNGLE
FALAISES
MARAIS
DESERT DE SABLE

Ian Page et Joe Dever

La Guerre des Sorciers

Astre d'Or/4

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

Illustrations de Paul Bonner

Gallimard

Titre original :
War of the Wizards
© Joe Dever et Gary Chalk, 1986, 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

Règles du jeu
- Pouvoirs magiques
- Les Magies Mineures
- Les Magies Supérieures
- Equipement
- Répartition de l'équipement
- Combien d'objets pouvez-vous transporter ?
- Comment utiliser votre équipement ?
- Règles de combat
- Possibilités de fuite

Conseil d'un sage à un sage
L'avènement d'Astre d'Or
Votre mission
La Guerre des Sorciers
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.)

1
2
3
4
5
6
Réservée au sorcier doté du Pouvoir Magique d'Alchimie.

REPAS

- 3 P.E. si vous n'avez pas de Repas lorsqu'il vous faut manger.

BOURSE

(50 Lukats maximum)

P.H. = POINTS D'HABILETÉ

HABILETÉ	VOLONTÉ	ENDURANCE
		(0 = mort)
	Peut dépasser votre total de départ.	Ne peut jamais dépasser votre total de départ.

DÉTAIL DES COMBATS

ENDURANCE	VOLONTÉ		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

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.

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

Le second nombre est celui de votre force de volonté. Ne recourez pas à la *Table de Hasard* pour le calculer : vous allez vous lancer dans cette mission avec un total de 50 points de volonté car la Pierre-de-Lune, que vous avez maintenant en votre possession, régénère vos Pouvoirs Magiques. S'il vous reste des points de volonté de vos dernières aventures d'Astre d'Or, additionnez-les à ces 50 points de départ. Inscrivez votre total dans la case volonté de votre *Feuille d'Aventure*. 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.

Votre troisième attribut est votre pouvoir d'endurance. Vous commencez cette aventure avec un total de 30 points car le contact de la Pierre-de-Lune vous a régénéré et insufflé force et énergie. S'il vous reste des points d'endurance de vos dernières aventures d'Astre d'Or, ajoutez-les à ces 30 points de départ. Inscrivez votre total dans la case endurance de votre *Feuille d'Aventure*. Si vous êtes blessé lors d'un combat, vous perdrez des points d'endurance et si jamais votre total d'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(*)

Pouvoirs Magiques

Il existe treize Pouvoirs Magiques, qui se répartissent en deux catégories : les Magies Mineures, au nombre de sept, et les Magies Supérieures, au nombre de six, dont la connaissance vous est révélée par la Pierre-de-Lune. Si vous abordez votre première aventure de la série Astre d'Or, vous pouvez choisir cinq Magies Mineures et quatre Magies Supérieures. En revanche, si vous avez déjà mené avec succès l'une ou l'autre des aventures d'Astre d'Or, vous pouvez choisir six Magies Mineures et cinq Magies Supérieures. Vos maîtres vous ont clairement exposé les possibilités offertes par chaque technique de magie (possibilités dont vous trouverez un résumé ci-dessous), et c'est donc en toute connaissance de cause et après mûre réflexion que vous allez choisir les Pouvoirs Magiques qui vous semblent les plus précieux pour mener à bien votre mission. Qui sait si vous ne devrez pas la vie sauve à votre maîtrise de l'un d'entre eux ?
Une fois votre décision prise, inscrivez les Magies Mineures et les Magies Supérieures que vous aurez choisies dans les cases correspondantes de votre *Feuille d'Aventure*.

Les Magies Mineures(*)

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'Evocation 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 : Evocation sur votre *Feuille d'Aventure*.

Les Magies Supérieures(*)

Thaumaturgie

Cette Magie Supérieure est une forme de Sorcellerie, c'est-à-dire de maîtrise de l'énergie magique, poussée à un très haut degré. Tandis que la Sorcellerie permet au sorcier d'affecter les objets qui l'entourent, la Thaumaturgie lui confère un pouvoir sur lui- même. Grâce à cette Magie Supérieure, le sorcier peut pratiquer la lévitation qui consiste à s'élever au- dessus du sol par le seul pouvoir de sa concentration ; il peut aussi tordre les métaux et cambrer le bois en perturbant leur organisation moléculaire, et se déplacer par téléportation ; ce dernier pouvoir est sans doute le plus précieux, puisqu'il permet au sorcier de couvrir des distances considérables par simple visualisation mentale de la destination souhaitée. Enfin, la Thaumaturgie peut rendre le sorcier invulnérable et décupler ses forces. Si vous choisissez cette technique, inscrivez : Thaumaturgie sur votre *Feuille d'Aventure*.

Télergie

La Télergie est une technique de Magie Supérieure qui s'apparente à l'Envoûtement. Elle permet d'exercer la télépathie et l'autosuggestion ainsi que de contrôler les esprits. Par ailleurs, la Télergie renforce les illusions créées par l'Envoûtement. Soyez prudent cependant : certains êtres magiques résistent aussi bien à la Télergie qu'à l'Envoûtement. Si vous optez pour cette technique, inscrivez : Télergie sur votre *Feuille d'Aventure*.

Physiurgie

Alors que le Pouvoir Magique de Communication avec les Éléments permet seulement au sorcier d'appeler ces derniers à son secours, la Physiurgie lui confère un pouvoir sur eux. Il peut ainsi commander les vents, provoquer des séismes et des tremblements de terre, faire pleuvoir, déclencher des tornades et influer à volonté sur le temps et la température. Si vous choisissez cette technique, inscrivez : Physiurgie sur votre *Feuille d'Aventure.*

Thèurgie

La Thèurgie est une forme supérieure d'Alchimie. Cette technique introduit le sorcier à l'utilisation de nouveaux ingrédients et à la fabrication de potions inconnues du simple alchimiste et lui permet d'exercer un grand nombre de sortilèges. La Pierre-de- Lune joue un grand rôle dans la pratique de la Thèurgie : c'est, en effet, cette dernière qui active les potions et sortilèges et révèle comment et quand préparer les élixirs. Aucun point de VOLONTÉ n'est nécessaire pour pratiquer la Thèurgie, mais il vous faudra cependant trouver les ingrédients au cours de votre aventure pour préparer les potions. Si vous choisissez cette technique, inscrivez : Thèurgie sur votre *Feuille d'Aventure,*

Don de Vision Grâce à la Pierre-de-Lune, vous pourrez recourir au Don de Vision pour visualiser des événements qui se déroulent en un lieu éloigné. En général, le Don de Vision permet seulement de voir des images du présent. Si vous optez pour cette technique, inscrivez : Don de Vision sur votre *Feuille d'Aventure.*

Nécromancie

La Nécromancie est une forme supérieure d'Évocation. Alors que l'Évocation permet seulement au sorcier d'entrer en contact avec les esprits, la Nécromancie lui donne le pouvoir de commander aux morts, ce qui est toutefois interdit par l'éthique Majdar. Le sorcier peut également, grâce à la Nécromancie, recourir à une incantation magique qui nimbera la Pierre-de-Lune d'une aura lumineuse et protectrice, tenant ainsi à distance toutes les créatures maléfiques, qu'elles soient mortes ou vivantes. Si vous choisissez cette technique, inscrivez : Nécromancie 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 multiplierez le nombre de ses points d'ENDURANCE perdus à chaque Assaut par 3. Si vous engagez le combat sans votre Baguette de sorcier, votre HABILETÉ se trouvera diminuée de 6 points, et si vous ne disposez d'aucune arme, elle perdra 8 points.

Pierre-de-Lune

La Pierre-de-Lune a de nombreux attributs. Certains d'entre eux vous ont été exposés dans la section Magies Supérieures ; quant aux autres, vous les découvrirez au cours de votre aventure. Les Majdars ont également doté la Pierre-de-Lune d'un pouvoir exceptionnel : celui de vous téléporter auprès de Charatchak — une seule et unique fois — au cours de votre mission. Quand le moment de cette singulière entrevue sera venu, vous en serez informé.

EQUIPEMENT(*)

Vous êtes revêtu de la longue robe grise à capuchon des sorciers Majdars, et votre Baguette est votre seule arme. (Inscrivez : 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 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 ne peut contenir plus de six objets.

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 ces sujet, vous vous contenterez, en cas de besoin, de vous reporter aux indications données dans la liste ci-dessous :

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 PIERRE-DE-LUNE : à vous de choisir si vous préférez la tenir à la main ou la ranger dans votre Sac à Dos. Si vous décidez de la mettre dans votre Sac à Dos, vous devrez l'inscrire sur votre *Feuille d'Aventure* comme un des Objets du Sac à Dos.

S'il vous reste des armes ou des Objets Spéciaux de vos précédentes aventures d'Astre d'Or, n'oubliez pas de les inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*.

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 convient 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 plus 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 souhaiterez peut-être conserver (rappelez-vous toutefois que vous ne pouvez transporter que huit objets dans votre Sac à Dos). Vous avez le droit à tout moment d'échanger l'un de ces objets ou tout simplement 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(*)

Au cours de votre mission, vous aurez parfois à combattre un ennemi. Le texte vous précisera en chaque circonstance quels sont les points d'HABILETÉ 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'HABILETÉ 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'HABILETÉ, et que si vous vous battez à mains nues, vous devez supprimer 8 points d'HABILETÉ également.)

2) Soustrayez du total ainsi obtenu les points d'HA- BILETÉ 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'HABILETÉ de 15 et d'un total de VOLONTÉ de 23, et qu'un Lugubrus, doté de 20 points d'HABILETÉ, 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'HABILETÉ du Lugubrus de votre propre total, ce qui vous donnera un Quotient d'Attaque de -5. (15-20 = - 5.) Vous inscrivez 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 au seuil de l'ultime aventure de votre mission : celle au cours de laquelle vous devrez affronter le Roi-Démon Charatchak et tenter de le détruire à tout jamais. Soyez prudent, car de nombreux dangers jalonnent la route qui vous mènera à la confrontation finale avec le Tyran... Vous trouverez plusieurs Objets Spéciaux pendant votre quête. Tâchez de faire preuve de discernement en choisissant lesquels garder car, si certains pourraient vous être d'une aide précieuse, d'autres ne feraient que vous encombrer inutilement. Faites également preuve de jugement en sélectionnant vos Pouvoirs Magiques et efforcez-vous de couvrir toutes les situations possibles par une habile et judicieuse combinaison de Magies Mineures et de Magies Supérieures. N'oubliez pas non plus que certains des Pouvoirs Magiques qui vous sont proposés ont fort peu de chances de vous servir dans cette dernière manche de votre lutte contre le fléau Chadakine, et ne choisissez que ceux qui vous semblent vraiment susceptibles de se révéler utiles. Ne gaspillez pas vos points de VOLONTÉ, car votre VOLONTÉ est la source d'énergie où s'alimentent vos Pouvoirs Magiques et votre Baguette de Sorcier. Si jamais votre total de VOLONTÉ est faible lors de votre confrontation avec Charatchak, ce dernier pourrait aisément triompher.

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 !

Ce 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 ils 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 lin. 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 : l'humanité. Sous le regard protecteur et bienveillant des Majdars, ces hommes et ces femmes en devenir luttaient pour leur survie et pour faire bourgeonner et grandir les premiers germes de leur Civilisation. Et les Majdars, auréolés de mystère, grands et altiers comme des dieux, usaient 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 Noctiurne, 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 advenu, et la Pierre-de-Lune était l'instrument de leur empire 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 ère est maintenant venue. Ils se sont perdus dans l'adoration de vos pouvoirs, mais le jour approche où ils convoiteront la Pierre- de-Lune. » lit 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 Noctiurne. Alors ils s'exilèrent. C'est au sud de Magnamund, dans la mer des Rêves, qu'ils prirent 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 leur Sorcellerie : l'île fut encerclée de mirages, de brouillards mystificateurs et de vents magiques, de telle sorte qu'aucun humain ne pourrait ni 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 leur souvenir 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 nécromant, 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 : les unes après les autres, 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 contre 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 gardé des hommes au large de l'île et protégé les Majdars de leur curiosité.

Les Majdars se précipitèrent vers l'épave. Seul survivant de naufrage, un bébé qui 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 ans 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 comme du jais du bébé). Dans l'ombre de l'irascible déesse Ishtar, les Majdars élevèrent l'enfant comme un de 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, ce 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 Noctiurne, 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 ; 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. Jadis, ils habitaient les forêts et les montagnes de Lara. Quand les armées Chadakines de Charatchak partirent à la conquête des terres libres du Sud, les Kundis franchirent les monts de Lara en passant par le défilé des Aubes. Et ils se mirent à tendre de

fréquentes embuscades aux troupes Chadakines, parvenant toujours à se réfugier dans les forêts avant que les Chadakines ne puissent se venger. Fou de rage et impuissant, Charatchak fit alors brûler les forêts, et les Kundis furent contraints de fuir. Nul ne découvrit l'endroit où ils se réfugièrent, c'est pourquoi on les appelle maintenant la Tribu Perdue de Lara. Après avoir traversé la mer des Rêves, vous aviez accosté à Shuni, le plus grand port de l'Empire Chadakine. C'est là que vous vous étiez lié d'amitié avec Chan-Li, un commerçant 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. Aux abords de la cité de Karnali, vous avez libéré du joug des Chadakines un homme du nom de Samur, ancien roi de la tribu des Masbatés massacrée par Charatchak. En signe de reconnaissance, Samur se joignit à vous. Vous avez ensuite rencontré Sadir au Long Couteau, chef des rebelles de la Ligue des Libres, qui vous demanda de vous battre à ses côtés pour libérer Karnali du fléau Chadakine. Mais le devoir vous appelle ailleurs et, pour l'heure, vous devez trouver la Porte de l'Ombre, et vous êtes donc reparti, accompagné d'Urik le Sage, de Samur et d'un voleur nommé Grando. En cours de route, vous avez découvert que Charatchak est un ancien sorcier Majdar qui a renié la voie de la Sagesse. Vous savez donc maintenant que le Roi-Démon maîtrise les mêmes magies que vous.

Quand enfin vous êtes parvenu à la Porte de l'Ombre, par-delà les terres brûlées de la vallée de la Désolation, vous vous êtes aperçu avec horreur que le portail était gardé par un Klaysha mangeur d'âmes. Le monstre tenait entre ses griffes une jeune fille. Avec un pincement au cœur, vous avez reconnu Tanid. Ainsi, votre compagne n'était pas morte, mais prisonnière de Charatchak ! Se servant de Tanid comme bouclier, le Klaysha voulut vous empêcher de franchir le portail mais votre force eut raison de sa résistance : vous êtes parvenu à chasser le mangeur d'âmes et à rejoindre Tanid de l'autre côté de la Porte de l'Ombre. Vous avez alors tous deux pénétré dans le Champ Astral de Noctiurne, peuplé de créatures mystérieuses et maléfiques, dont la plus malfaisante était certainement le Jakcha, cet être satanique créé à votre image par Charatchak. Vous avez longtemps erré dans ce monde étrange et abstrait, jusqu'au jour où vous êtes enfin arrivé au Trianon, un temple suspendu dans le vide qui abritait la Pierre-de-Lune des Majdars. Le Jakcha vous attendait à l'intérieur du Trianon et, après un âpre combat, vous l'avez enfin exterminé, lui arrachant la Pierre-de-Lune qu'il voulait s'approprier à des fins maléfiques. La Pierre-de- Lune, quintessence de la sagesse et de la magie des Majdars, repose maintenant entre vos mains, et c'est le seul pouvoir capable de terrasser le Roi-Démon de Chadaki, Charatchak. Grâce à ce formidable objet magique, vous allez maintenant pouvoir entamer la phase ultime de votre longue lutte contre Charatchak. Rendez-vous au **1**.

1 *Vous tenez au creux de votre main la légendaire Pierre-de-Lune.*

1

Vous tenez enfin la légendaire Pierre-de-Lune au creux de votre main. Elle bat comme un cœur vivant et irradie une étrange lumière laiteuse. Les yeux de Tanid pétillent, et une forte émotion vous étreint : la Pierre-de-Lune, pierre philosophale des Majdars, quintessence de leur sagesse... Qui sait quels secrets, quels pouvoirs magiques elle détient dans son cœur incandescent ? La Pierre-de-Lune dégage une douce chaleur et vous sentez peu à peu une présence se dessiner dans votre esprit. Une voix familière résonne soudain à vos oreilles, votre cœur ne fait qu'un bond : c'est la voix d'Arakya, le Grand Sorcier des Majdars ! « Gloire à toi, Sorcier Astre d'Or, fils d'homme ! vous dit-il. Tu as réussi ! Nous, les Majdars, nous sommes heureux et fiers de toi. Ce que tu tiens dans la main renferme le pouvoir qui te permettra d'anéantir le maléfique Roi-Démon, Charatchak. » Un chœur de voix joyeuses et excitées emplit votre esprit : tous les Majdars vous envoient des paroles de félicitation et d'amitié. Vous distinguez, parmi le brouhaha, la voix de Mateyra, votre vieil ami, le sorcier Majdar qui vous a tout enseigné. « Et maintenant, *petit*, vous dit-il avec affection, tu as la Pierre- de-Lune et le glas sonne pour Charatchak... Parce que tu la tiens entre tes mains, nous pouvons te parler, mais cette communication ne peut guère être maintenue plus longtemps. Nous allons te renvoyer au monde réel, mais nous avons beaucoup de choses à t'apprendre auparavant. Écoute bien, Astre d'Or, car j'ignore quand nous pourrons de nouveau entrer en contact avec toi. Tu as l'impression d'avoir accompli très rapidement ta mission dans le Champ Astral de Noctiurne, mais en fait sept longues années se sont écoulées depuis que tu as quitté le monde réel, et bien des choses ont changé... Lors de ta quête de la Porte de l'Ombre, tu avais traversé la ville de Karnali, et ton passage avait semé les germes d'un mouvement révolutionnaire, sous l'égide de Sadir au Long Couteau et de sa Ligue des Libres. Après ton départ, les Chadakines avaient tenté d'assiéger Karnali, mais la résistance des Libres fut si âpre que les guerriers ennemis se virent contraints de battre en retraite, pour le plus grand dépit de leur chef, l'immonde Charatchak. La rumeur de cette victoire se répandit comme une tramée de poudre, renforçant le pouvoir de la Ligue des Libres. D'un point de vue stratégique, Karnali était trop isolée pour que son triomphe puisse ébranler l'Empire Chadakine, néanmoins la ville put sauvegarder son indépendance grâce aux marais de Gur-Lu qui l'entou-

rent : ces derniers lui assurent à la fois ravitaillement et protection. Rapidement, des hommes et des femmes se mirent à affluer de tous les coins de l'Empire pour fuir la tyrannie de la loi Chadakine. Des îlots de résistance se formèrent dans les communes de Xenat, Dzanis et Sena ainsi que dans la ville de For- Lu, et la Ligue des Libres gagna bientôt de toutes les plaines et collines du sud. Ils se mirent alors à attaquer les trains de marchandises des Chadakines et parvinrent à appauvrir considérablement l'Empire, en barrant notamment toutes les routes qui mènent des terres au port de Shuni, le centre commercial le plus riche et le plus actif de tout l'Empire. Une armée s'est constituée à Karnali et, dans trois jours, elle partira à la conquête de l'Empire Chadakine ; un de ses premiers objectifs est de prendre le port de Shuni. Mais ce qu'ignore Sadir au Long Couteau, le chef de cette armée des Libres, c'est que d'importantes troupes Chadakines ont été rassemblées dans le désert de Sadi et qu'elles vont bientôt l'attaquer, lui et ses hommes. La Ligue des Libres compte dix mille guerriers, et les Chadakines sont trente mille... Les Libres n'ont aucune chance, tu dois les sauver, Astre d'Or ! Pars donc pour la forêt de Longuefougère car il est capital que tu t'y rendes. Tu as peu de temps devant toi et beaucoup de choses à accomplir... » Peu à peu, la voix de Mateyra faiblit et vous comprenez que le contact va bientôt être rompu. « Et maintenant, Astre d'Or, reprend votre Maître Majdar, nous allons devoir te renvoyer au monde réel pour que tu y accomplisses ton ultime mission. Bientôt, je ne pourrais plus communiquer avec toi. Quels derniers conseils pouvons-nous te donner ? » Vous réfléchissez à toute vitesse, vous efforçant de déterminer quel renseignement vous serait le plus utile. Allez-vous demander aux Majdars où ils comptent vous envoyer, et dans quelle partie de l'Empire Chadakine commencera votre mission ? Dans ce cas, rendez-vous au **348**. Si vous préférez laisser vos maîtres seuls juges du meilleur conseil à vous donner, rendez- vous au **6**. Enfin, si vous souhaitez leur demander de vous montrer Charatchak, dans l'espoir que cela vous permettra de dévoiler ses plans, rendez-vous au **340**.

2

Hélas ! Trois fois hélas ! Les précédents assauts du Roi-Démon vous ont grandement affaibli, et sa force a raison de votre résistance. Vous sentez maintenant la vie quitter votre corps épuisé. Dans un dernier sursaut de conscience, vous songez avec terreur au sort misérable qui attend l'humanité, livrée à tout jamais à la cruauté maléfique de Charatchak de par votre échec. C'est sur cet amer constat que vous rendez l'âme.

3

Attrapant chacun une des poignées, Tanid et vous actionnez la poulie qui grince horriblement tandis que la corde s'enroule. Tirez un chiffre à l'aide de la *Table de Hasard*. Si vous obtenez :

De 5 à 9	Rendez-vous au **63**
De 0 à 4	Rendez-vous au **79**

4

Vous vous approchez du pied de Phinomel et l'examinez soigneusement : la plante, en pleine floraison, est chargée de cosses bien mûres. Vous vous penchez doucement. Tout l'art de la récolte des cosses de Phinomel consiste à saisir les tiges porteuses de cosses sans toucher ces dernières et à les rompre d'un geste vif et rapide. Cela nécessite, il va de soi, une main ferme et sûre.
Additionnez vos totaux actuels d'ENDURANCE et de VOLONTÉ, puis tirez un chiffre à l'aide de la *Table de Hasard* et ajoutez-le à la somme de vos totaux. Si vous obtenez :

50 ou plus	Rendez-vous au **11**
De 30 à 49	Rendez-vous au **16**
Moins de 30	Rendez-vous au **40**

5

Vous triomphez et, dans un dernier sursaut d'énergie, vous envoyez Charatchak bouler au fond de la pièce. Malheureusement, la violence de votre attaque a fait voler votre Baguette en éclats. Le souffle court, Charatchak rampe vers le mur de flammes en bougonnant entre ses dents : « Tu ne m'auras pas ! Tu ne m'auras pas ! » Brusquement, le Roi-Démon tend les bras : « Agarash ! hurle-t-il. Souviens-toi de notre marché ! » Agarash laisse à nouveau entendre un rire sinistre. Un

tourbillon de flammes jaillit de la paroi de feu et vient s'enrouler en serpentant autour de Charatchak. Allez-vous laisser ce dernier franchir le mur de flammes ? Dans ce cas, rendez-vous au **350**. Si vous disposez de 3 points de VOLONTÉ et que vous souhaitiez charger la Pierre-de-Lune de votre énergie psychique et la diriger contre le mur de flammes, rendez-vous au **316**.

6

« Nous allons te conseiller du mieux que nous pourrons, réplique Mateyra. Bien que tu ne doives ta réussite, jusqu'à présent, qu'à ta seule sagesse, ne crains pas de t'en remettre à notre jugement. Et voici ce que nous avons à te dire : ne précipite pas ta confrontation avec Charatchak, attends quelque temps. Il s'apprête à se lancer dans une guerre qui va requérir beaucoup de se force et de ses pouvoirs magiques. Laisse-le s'affaiblir par quelque grand sortilège avant de te rendre dans son labyrinthe obscur pour votre duel final. Assure-toi, avant toute chose, que les Libres sont en sécurité car sans ton aide, ils périront. Cherche-toi des alliés car Charatchak a de nombreux ennemis et rends-toi à la forêt de Longuefougère : tu y trouveras une force puissante qui se mettra à ton service. » La voix de Mateyra se fait de plus en plus lointaine. Rendez-vous au **326**.

7

Au prix de 2 points de VOLONTÉ, vous dictez vos ordres aux forces puissantes qui animent les eaux du Dosan. Une énorme trombe d'eau jaillit alors sous le pont, fracassant les piliers de pierre. En quelques secondes, la solide construction s'abat comme un château de cartes. Rendez-vous au **75**.

8

Le combat avec la horde des démons semble inévitable, aussi décidez-vous de profiter de la protection que vous offre la potion Théurgique. Vous avalez d'une gorgée de liquide sombre et amer, et, peu à peu, votre corps se met à luire d'un étrange éclat bleuté. N'oubliez pas que l'effet de la potion se dissipera en quelques heures. Rayez la Potion d'Invulnérabilité de votre *Feuille d'Aventure*. Si vous le souhaitez, vous pouvez conserver la fiole vide ; vous la rangerez soit dans votre Sac à Dos, soit

dans votre Poche à Herbes et inscrivez-là dans la case correspondante de votre *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous au **121**.

9

« Attends-moi ici ! » intimez-vous à Tanid. « Attendre ? s'exclame la jeune fille, une lueur de défi dans le regard. Ne t'ai-je pas secondé face aux dangers les plus terribles, ne me suis-je pas toujours battue à tes côtés, et à ton égal, faisant preuve d'autant de courage et de force ? (Sur ces mots, Tanid renifle avec mépris :) Et maintenant, ajoute-t-elle, tu voudrais que je me terre dans un coin comme une fillette chétive qui craint son ombre ! » Force vous est d'admettre que Tanid a raison, et que rien ne la fera changer d'avis. Vous vous mettez donc tous deux en route, vous préparant à affronter ensemble le danger qui vous attend. Voilà trois kilomètres que vous marchez quand, soudain, Tanid s'arrête et scrute les brumes de chaleur à l'horizon, s'abritant les yeux de l'ardent soleil avec la main. « Ils arrivent », dit-elle d'une voix calme. Suivant la direction du regard de la jeune fille, vous apercevez quelque chose bouger au loin, comme un nuage de poussière qui se déplace à travers la vaste plaine. Peu à peu vous distinguez mieux : quatre silhouettes s'approchent en courant vers vous. Ce sont des créatures monstrueuses et lugubres, toutes difformes, mais toutes différentes les unes des autres. Ces démons avaient été rappelés des profondeurs de l'enfer il y a longtemps par Charatchak. Le tyran les avait lâchés contre les Masbatés, une vaillante tribu de guerriers qui peuplait les plaines, jusqu'à ce que l'immonde Charatchak ne décide de les décimer. Quand les démons eurent rempli leur sinistre mission, Charatchak les laissa libres d'errer à loisir par les plaines, au lieu de les renvoyer aux enfers. Le chef de cette horde monstrueuse a la peau verte et brillante et une queue de lézard, sa tête sans cou ressemble à celle d'un crapaud. Avec un cri lugubre, il fonce vers vous, suivi de ses compagnons. Allez-vous décocher une déflagration à longue portée à l'aide de votre baguette de Sorcier (rendez-vous au **69**) ; laisser les démons s'approcher pour un combat au corps à corps (rendez-vous au **187**) ; recourir au Pouvoir Magique de Sorcellerie, si toutefois vous en disposez (rendez-vous au **196**), ou au Pouvoir Magique de Thaumaturgie, si toutefois vous disposez de cette Magie Supérieure (rendez-vous au **203**), ou bien au Pouvoir Magique d'Envoûtement, si toutefois vous en disposez (rendez-vous au **211**) ou encore faire appel à la

Magie Supérieure de Télergie, si toutefois vous en disposez (rendez-vous au **217**) ?

10

Vous vous réveillez de bonne heure après une nuit au sommeil agité. C'est aujourd'hui que vous devrez tenter de fermer le portail démoniaque de Tilos. Le cœur brisé, vous prenez congé de Tanid et l'embrassez longuement, retenant vos larmes à grand-peine. Escortée d'un guerrier Masbaté, la jeune fille s'engage alors sur la piste des montagnes de l'Est, prête à affronter le terrible destin que Mère Magri lui réserve au port de Shuni. Seule une victoire rapide et totale, qui terrasserait les Chadakines, peut maintenant sauver votre amie. Vous vous tournez vers Samur : « Il est temps de nous mettre en route, lui dites-vous, rassemble tes hommes. Nous devons nous préparer. » Quelle Magie Supérieure maîtrisez- vous et laquelle voulez-vous utiliser ?

La Théurgie ? Rendez-vous au **15**
La Thaumathurgie ? Rendez-vous au **19**
La Nécromancie ? Rendez-vous au **24**
Si vous ne disposez d'aucun de ces Pouvoirs Magiques, ou si vous ne souhaitez pas y recourir, rendez- vous au **29**.

11

Avec un art de la cueillette consommé, vous parvenez à dégarnir la plante de toutes ses cosses. Votre récolte s'élève à neuf cosses, elles sont si petites qu'elles prendront seulement la place de trois objets dans votre Poche à Herbes. (N'oubliez pas de les inscrire sur votre *Feuille d'Aventure.)* Si votre Poche à Herbes est déjà pleine, vous pouvez ranger quelques-unes des cosses, ou même toutes, dans votre Sac à Dos. Satisfait, vous rangez les fruits de votre cueillette et reprenez votre route. Rendez-vous au **43**.

12

D'un coup de votre Baguette, vous déchirez le tissu de fibres qui relient les os du squelette entre eux, et votre lugubre adversaire s'écroule en un petit tas d'ossements. Vous avez pu l'emporter sur lui grâce à votre force magique mais vos malheureux compagnons n'ont pas, eux, de tels pouvoirs, et leurs cris de désespoir résonnent à vos oreilles. Beaucoup sont massacrés, mais à peine meurent-ils que Charactchak les prend sous la coupe de son terrible sortilège et ils se relèvent pour grossir les rangs de l'armée des morts vivants. Ainsi, ceux qui survivent sont assaillis par leurs compagnons morts... Vos pouvoirs ne peuvent protéger que vous et la seule façon de sauver les Libres est de détruire Charatchak. L'heure est maintenant venue : vous devez aller affronter le Roi-Démon. Si vous maîtrisez la Magie Supérieure de Thaumaturgie, vous pouvez vous téléporter auprès du tyran au prix de 2 points de VOLONTÉ. Rendez-vous au alors **39**. Si vous disposez d'une fiole de Potion de Témeris, vous vous téléporterez auprès de Charatchak sans recourir à aucun point de VOLONTÉ. Rendez-vous alors au **39**. Si vous décidez de recourir au pouvoir de la Porte Dimensionnelle qui gît au cœur de la Pierre-de- Lune, votre sortilège de téléportation vous coûtera 4 points de VOLONTÉ, et vous mènera également au **39**. Enfin, si vous ne disposez d'aucun moyen pour vous téléporter, il ne vous reste plus le moindre espoir : vous êtes condamné à partager le triste sort de vos compagnons, et votre aventure s'achève...

13

Le monstre s'abat sous vos moulinets foudroyants. Pendant que vous vous battiez, le reste de la horde s'est approchée en rampant doucement, et toutes ces horribles créatures sont maintenant tapies à quelques pas de vous. La mort de leur chef les a plongées dans le désarroi mais elles paraissent néanmoins prêtes à attaquer d'une seconde à l'autre : elles se sont rendu compte que vous étiez seul. Allez-vous décocher une déflagration à longue portée à l'aide de votre Baguette de Sorcier, puis détaler à toutes jambes (rendez-vous au **22**), prendre la fuite en courant sans plus attendre (rendez-vous au **27**) ou affronter la horde de démons (rendez-vous au **54**) ?

14

Vous prenez la direction de l'Est. Comme le jour avance, le soleil se fait moins accablant et vous parvenez à accélérer votre cadence. L'après-midi est maintenant bien entamé ; plusieurs heures vous séparent encore de la tombée de la nuit mais cependant l'inquiétude vous gagne : vous n'avez pas vu le moindre point d'eau ni le moindre ruisseau jusqu'à présent, et ce n'est pas dans l'obscurité que vous risquez d'en trouver. Or si vous savez résister au manque de nourriture, vous ne pourrez guère tenir plus longtemps sans boire... Tanid semble inquiète, mal à l'aise : « Je sens qu'on nous observe », dit-elle soudain en regardant autour d'elle. Pour toute réponse, vous hochez la tête : vous avez, vous aussi, la pénible sensation que de nombreuses paires d'yeux sont posées sur vous. Des vibrations maléfiques emplissent l'air. Si vous tenez la Pierre-de-Lune dans votre main, rendez-vous au **81**. Si elle est rangée dans votre Sac à Dos, rendez-vous au **213**.

15

Les plaines de Lissan ont une flore exceptionnelle et abondante, et vous trouverez sans peine les herbes et les fleurs qui vous permettront de préparer une Potion Théurgique d'Invulnérabilité. Cet élixir se compose de feuilles de Zakuks et de racines de Déméril broyées puis émulsionnées avec du sel et de l'eau de source à la chaleur du soleil à son zénith. Elle vous protégera de toute atteinte corporelle pendant un laps de quelques heures seulement, mais se révélera peut-être extrêmement précieuse : vous pourrez notamment y recourir lors de votre expédition au Portail Démoniaque de Tilos soit à l'aller, si jamais les démons vous attaquaient, soit après avoir fermé le portail quand vous essayerez de rabattre la horde sur les troupes Chadakines. Si vous décidez de demander aux Masbatés de rassembler les ingrédients nécessaires à la préparation de la Potion d'Invulnérabilité, rendez-vous au **34**. Si vous préférez recourir à la Thaumaturgie, rendez-vous au **19**. Si vous désirez faire appel à votre Pouvoir Magique de Nécromancie, rendez-vous au **24**. Enfin, si vous ne souhaitez recourir à aucune de ces Magies Supérieures, rendez-vous au **29**.

16

Malgré toute votre prudence, vous heurtez sans le vouloir une branche de Phinomel ; aussitôt, deux cosses éclatent sous le choc, laissant échapper un liquide pourpre et visqueux. Un des jets va se répandre au sol mais l'autre, malheureusement, vous arrose le bras et ronge rapidement la manche de votre robe pour s'attaquer à votre peau, la corrodant comme un acide. Vous ne pouvez réprimer une grimace de douleur sous l'effet de la brûlure et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous avez cueilli six cosses de Phinomel ; elles sont si petites qu'elles prendront seulement la place de deux objets dans votre Poche à Herbes. Si cette dernière est déjà pleine, vous pouvez ranger une cosse, ou les deux, dans votre Sac à Dos. Malgré la douloureuse expérience que vous venez de vivre, vous êtes satisfait de votre cueillette : ces cosses de Phinomel vous rendront certainement un précieux service. Confiant, vous reprenez votre route vers le lac Dolani. Rendez-vous au **43**.

17

Le cavalier pousse un dernier cri et tombe à terre, où il agonise dans un râle. Vous courez vers le cadavre et vous le dépouillez de son uniforme : celui-ci vous permettra de rabattre plus facilement la horde des démons sur les troupes Chadakines car, ainsi déguisé en guerrier Chadakine, vous n'éveillerez pas leur méfiance. Si vous avez toujours votre Simar, rendez-vous au **285**. Si l'étalon est mort, rendez-vous au **292**.

18

Sans l'aide des Pouvoirs Magiques de Voyance ou de Psychomancie, vous ne pouvez deviner où se trouve le mécanisme qui commande l'ouverture de la porte. Vous allez donc devoir l'enfoncer mais, étant donné l'épaisseur de la pierre, cela risque de vous demander un effort considérable. Vous pouvez recourir à l'un des Pouvoirs Magiques suivants pour ouvrir la porte, si toutefois vous en disposez :

La Thaumaturgie	Rendez-vous au **295**
La Sorcellerie	Rendez-vous au **255**
La Physiurgie	Rendez-vous au **181**

Si vous avez le Don de Communication avec les Éléments et préférez demander aide à un Génie de la Terre, rendez-vous au **289**. Enfin, si vous ne maîtrisez aucun de ces Pouvoirs Magiques ou si vous décidez de ne pas y faire appel et de reprendre votre route vers le lac de Dolani, rendez-vous au **234**.

19

La Magie Supérieure de Thaumaturgie vous permettra de vous voiler d'un sortilège d'Invulnérabilité. Si vous voulez que l'effet de ce dernier dure quelques bonnes heures, il vous faudra sacrifier 4 points de VOLONTÉ. Cet écran de protection magique pourrait se révéler d'une aide précieuse, quand vous tenterez de fermer le Portail Démoniaque de Tilos... Décidez-vous de recourir à ce sortilège au prix de 4 points de VOLONTÉ (rendez-vous au **57**), de faire appel à votre Pouvoir Magique de Nécromancie pour vous aider dans votre entreprise (rendez- vous au **24**) ou de ne recourir à aucune de ces Magies Supérieures (rendez-vous au **29**) ?

20

Vous êtes cloué au sol, incapable de bouger ou de vous défendre et vous avez le vertige. Au-dessus de vous, le Maître des Démons plane en agitant lentement ses larges ailes parcheminées. Le voici soudain qui fond sur vous, prêt à vous porter le coup de grâce. N'écoutant que son courage, Tanid s'interpose, le poignard à la main, mais les suppôts du Démon s'approchent alors en ricanant sournoisement : la situation semble désespérée... A travers le brouillard de vos pensées vous parviennent alors des voix humaines et des tintements d'épées qui s'entrechoquent. Le cœur débordant de joie, vous apercevez maintenant un éclair métallique qui zèbre l'air au-dessus de votre tête. Le Maître des Démons se convulse de douleur. Poussant d'horribles cris d'agonie, il se met à tomber. Rapide comme l'éclair, Tanid vous tire sur le côté. Il était temps : le cadavre sanguinolent du Démon s'abat au sol avec un fracas épouvantable, le dos transpercé par une lance longue et fine. « Astre d'Or ! s'exclame Tanid, nous sommes sauvés ! » La jeune fille vous aide à vous asseoir et vous jetez un coup d'œil vers l'entrée de la salle : affluant en grand nombre de l'entrée de la tombe, des guerriers à l'allure altiére déciment sans pitié la cohorte de démons à grands coups d'épée. Rendez-vous au **38**.

21

Au prix de 1 point de VOLONTÉ, vous élevez la Pierre-de-Lune qui se met à déverser une lumière laiteuse. Charatchak recule d'un pas, une grimace haineuse déformant son horrible visage. « Alors, comme ça, persifle-t-il, tu t'imagines que la Pierre- de-Lune suffit pour me détruire ? Tu oublies qu'elle doit être guidée par une main puissante ! Es-tu fort, Astre d'Or ? » Les paroles du Roi-Démon vous percent le cœur comme des coups de poignard, mais vous ne vous démontez pas. Avec une facilité déconcertante, l'immonde créature vous affaiblit de 1 point de VOLONTÉ et de 1 point d'ENDURANCE. Comme cette énergie vous quitte, vous sentez vos jambes vaciller. « Hein ! Tu vois bien ! » ricane Charatchak. Allez-vous vous protéger à l'aide de la lumière de la Pierre-de-Lune (rendez-vous au **92**) ou attaquer Charatchak avec la lumière de la Pierre-de- Lune (rendez-vous au **190**) ?

22

Au prix de 2 points de VOLONTÉ, vous envoyez une déflagration foudroyante au beau milieu de la horde et deux Démons s'écroulent aussitôt, carbonisés. Leurs compagnons, pris de panique, se dispersent avec des cris bestiaux et stridents. Tanid et vous partez en courant sans laisser le temps aux Démons de se ressaisir. Rendez-vous au **89**.

23

Nimbé par l'aura lumineuse et protectrice de la Pierre-de-Lune, vous continuez votre route vers l'Est. Parvenu au sommet d'une colline, vous balayez du regard son versant qui descend en pente douce. Quelle n'est pas alors votre joie d'apercevoir un fleuve aux eaux scintillantes !

23 *Quatre monstres difformes et sinistres apparaissent au sommet de la colline.*

Suivi de Tanid, vous dévalez la pente à toutes jambes. Parvenus sur la berge, vous vous agenouillez tous deux pour boire à longs traits, puisant l'eau fraîche dans vos mains. Une fois votre terrible soif apaisée, vous vous redressez et regardez alentour. Vous êtes au bord du fleuve Dolani qui, vous explique Tanid, prend sa source au Nord-Est, dans les monts de Kashima, et coule vers le Sud jusqu'au lac Dolani, à une cinquantaine de kilomètres de là. Il est hors de question de traverser le fleuve à la hauteur où vous vous trouvez : il y est beaucoup trop large et profond, mais il y a de grandes chances pour qu'il soit plus étroit en amont. Brusquement, la lumière de la Pierre-de-Lune, que vous aviez posée sur la berge avant de vous désaltérer, se met à vaciller : le pouvoir de votre incantation s'affaiblit. C'est alors que Tanid pousse un cri strident. « Astre d'Or ! hurle-t-elle. Nous sommes attaqués ! » Vous saisissez rapidement la Pierre-de-Lune et vous vous retournez d'un bond. Quatre créatures effrayantes apparaissent au sommet de la colline. Vous les regardez foncer sur vous puis s'écrouler à mi- pente, à une quinzaine de mètres de Tanid et de vous. Rebutées par l'aura lumineuse de la Pierre-de-Lune qui continue pourtant à pâlir, elles avancent chacune encore d'un pas puis s'arrêtent. Ces monstres difformes et sinistres sont des Démons de l'Enfer, rappelés sur terre par Charatchak, il y a de cela longtemps, pour décimer les tribus des plaines de Lissan. Depuis qu'ils ont rempli leur horrible mission, les Démons rôdent en toute liberté. Le plus grand des quatre, le chef du groupe à n'en pas douter, s'approche encore un peu. Il a une tête de crapaud et sa peau verte et lisse scintille sous les rayons du soleil couchant. Si vous voulez reprendre l'incantation nécromantique de protection, dont l'effet s'est presque entièrement dissipé, rendez-vous au **35**. Si vous préférez décocher une déflagration de longue portée au chef des Démons, rendez-vous au **65**. Enfin, si vous décidez d'attendre pour voir ce que les Démons vont faire, rendez-vous au **93**.

24

La Magie Supérieure de Nécromancie vous permet, au prix de 3 points de VOLONTÉ, de rendre la Pierre- de-Lune lumineuse, la nimbant ainsi d'une aura qui vous protégera de toutes les forces maléfiques pendant un certain temps. Voulez-vous former cette aura de protection au prix de 3 points de VOLONTÉ (rendez-vous au **57**) ou préférez-vous faire appel à la Thaumathurgie, si toutefois vous disposez de ce Pouvoir Magique (rendez-vous au **19**) ? Si vous décidez de ne recourir à aucune de ces Magies Supérieures, rendez-vous au **29**.

25

Vous buvez tous deux à grandes gorgées, et le seau est presque vide quand vous vous sentez enfin désaltérés. Vous vous levez alors et traversez la pièce. Deux larges escaliers mènent à un grand palier dont le mur est orné d'un bas-relief de pierre sculptée, représentant une femme aux bras ouverts en signe de bienvenue, entourée d'hommes et de femmes au port altier. Cet édifice est certainement une construction Masbatée, et la femme de la fresque la déesse Ishtar, Grande Prêtresse de la Lune et mère de tous les humains. Vous vous trouvez dans un temple ou dans un monument funéraire. De ce palier s'élève un autre escalier, qui donne accès à l'une des nombreuses galeries situées tout le long des murs. Vous vous engagez tous deux à pas prudents dans l'escalier puis pénétrez dans la galerie. La lumière diffuse de la grande salle du bas ne parvient pas jusqu'à vous, aussi illuminez-vous le bout de votre Baguette d'un éclat phosphorescent au prix de 1 point de VOLONTÉ. Vous jetez un coup d'œil de l'autre côté d'une voûte et découvrez une vaste chambre mortuaire, dont les hauts murs se perdent dans l'obscurité et dont les coins sont tapissés de toiles d'araignée. Au centre de la salle se dresse un grand lit de marbre, couvert de poussière. Vous sursautez d'effroi en apercevant une silhouette humaine allongée sur le lit, mais votre panique retombe rapidement : l'homme, un géant, est mort. Ses mains toutes ridées et flétries serrent une épée contre sa poitrine, il porte une couronne d'argent sur la tête et un collier de pierres bleues orne son cou. Sa peau est brune et plissée, comme si elle avait rétréci et, si son corps a été relativement bien préservé par quelque procédé de momification, ses habits, en revanche, sont tombés en poussière. Vous explorez le reste de

la galerie et vous en concluez sans le moindre doute que vous vous trouvez dans un ancien tombeau Masbaté ; chaque chambre est une crypte funéraire où les Masbatés abritaient leurs morts avec leurs armes de guerre et leurs effets personnels pour le repos éternel. Jusqu'à ce que Charatchak envoie la horde de Démons massacrer la tribu des Masbatés, ce tombeau était certainement gardé et entretenu. Tanid s'est emparée d'un long poignard qu'elle a trouvé dans une des cryptes ainsi que d'une fronde et de pierres. Quant à vous, vous pouvez choisir autant d'objets que vous le souhaitez, parmi ceux que vous trouvez dans les chambres funéraires, à savoir :

Un Rouleau de corde (Objet du Sac à Dos). Une Épée et son fourreau (à glisser sous votre ceinture).
Une Lance (à porter à la main).
Un Poignard et son fourreau (à glisser sous votre ceinture).
Une Outre (Objet Spécial, à porter en bandoulière sur l'épaule).
Quatre Torches (Objets du Sac à Dos).
Un Briquet à mèche d'amadou (Objet du Sac à
Dos).

N'oubliez pas d'inscrire les Objets que vous gardez sur votre *Feuille d'Aventure*. Plus un seul rayon de lumière n'atteint les escaliers : la nuit est tombée. Vous êtes tous les deux épuisés. Poursuivant votre exploration, vous trouvez une chambre funéraire vide et décidez d'y dormir. Rendez-vous au **200**.

26

Au prix de 2 points de VOLONTÉ, vous concentrez toute votre énergie psychique sur les piliers de pierre du pont. Alors, avec un bruit de tonnerre, ces derniers se brisent et volent en éclats précipitant le pont dans les eaux tumultueuses. Rendez-vous au **75**.

27

Vous filez comme une flèche mais la horde se jette aussitôt à vos trousses en poussant des hurlements meurtriers. En quelques secondes, les Démons vous ont rattrapé ; ils vous jettent à terre et vous déchiquettent, se disputant les uns les autres le plaisir sadique de vous lacérer. Telle est la fin cruelle de votre aventure.

28

Le Démon ouvre sa gueule, découvrant des crocs pointus, et se jette vers vous. Comme vous bondissez sur le côté pour parer son attaque, vous vous rendez compte que vous prêtez le flanc aux trois autres Démons, qui peuvent très bien vous attaquer dans le dos. Cependant, vous n'avez guère le choix : il vous faut affronter d'abord le Démon-Crapaud.

DÉMON-CRAPAUD

HABILETÉ: 16 ENDURANCE: 17

Vous ne pouvez fuir que si vous avez perdu moins de points d'ENDURANCE que votre ennemi au cours du premier Assaut. Si vous prenez la fuite, rendez-vous au **41**. Si vous êtes vainqueur en moins de 3 Assauts, rendez-vous au **72**. Si le combat dure encore après 3 Assauts, rendez-vous au **87**.

29

« Tu auras besoin de pouvoir te déplacer vite pour échapper à la horde de Démons, vous dit Samur ; depuis longtemps nous élevons des chevaux Simar, une race très réputée pour sa vigueur, son courage et sa docilité. » Sur ces mots, Samur fait un signe et quelques instants plus tard un guerrier vous amène un superbe étalon blanc, harnaché et sellé. Vous remerciez Samur de son généreux cadeau. Les Masbatés, en tenue de combat, se sont tous assemblés auprès de leur chef sur une plate-forme rocheuse dont la forme évoque un grand amphithéâtre. Ils sont un millier, un petit nombre, certes, mais néanmoins une armée puissante car les Masbatés sont de redoutables guerriers. Dans un discours enflammé, le roi Samur expose à ses hommes la stratégie que vous avez élaborée pour débarrasser à tout jamais les plaines de Lissan de la horde de Démons et remporter la bataille du pont de Lanzi. Les Masbatés vous acclament chaleureusement puis vous saluent d'un geste de la main avant de s'éloigner à la suite de leur chef en direction de Lanzi. Quant à vous, un guide vous mène de l'autre côté des montagnes. L'armée Chadakine est attendue au pont de Lanzi dans une journée, ce qui vous laisse peu de temps pour fermer le Portail Démoniaque de Tilos et conduire la horde de Démons à l'assaut des troupes Chadakines à Lanzi... Comme vous

parvenez à la lisière des plaines de Lissan, votre guide s'apprête à prendre congé de vous, mais, avant de vous quitter, il vous offre plusieurs objets susceptibles de vous être utiles. Libre à vous de prendre autant d'Objets que vous souhaitez, parmi les suivants :

Un Rouleau de corde (Objet du Sac à Dos). Un Sac à Dos.
Une Outre (Objet Spécial, à porter en bandoulière sur l'épaule).
Un Briquet à mèche d'amadou (Objet du Sac à Dos).
Une Épée (Arme).
Un Cor de Combat Masbaté (Objet Spécial, à porter en bandoulière).

Vous remerciez votre guide qui s'éloigne dans les montagnes. Vous voici seul, maintenant... Vous éperonnez le Simar et partez au petit trot vers le Nord. Si vous avez proféré une incantation de Nécromancie, rendez-vous au **70**. Sinon, rendez-vous au **76**.

30

Brandissant bien haut la Pierre-de-Lune et votre Baguette, vous haranguez la horde des Démons : « Disparaissez, créatures de l'ombre, suppôts de l'enfer, esclaves de l'horreur ! Fuyez le pouvoir des Majdars et de la Pierre-de-Lune sacrée ! » Nombre des plus petits Démons se mettent alors à gémir bruyamment et certains d'entre eux s'évanouissent dans les airs comme la flamme d'une bougie soufflée par un coup de vent. Vous descendez d'une marche pour constater avec satisfaction que les Démons reculent en hurlant de terreur devant l'aura lumineuse de la Pierre-de-Lune. Vous commencez à peine à vous sentir soulagé qu'une ombre surgit au seuil de la pièce. Se détachant clairement dans la lumière qui entre par la porte de la tombe, une créature ailée s'avance. La mer de monstres s'ouvre pour accueillir le nouveau venu, et les plaintes et gémissements font place à des ricanements de joie. C'est alors qu'à votre plus grand effroi la lumière de la Pierre-de- Lune se met à clignoter : le pouvoir de l'incantation commence à faiblir. Rendez-vous au **270**.

31

Vous tirez sur les rênes et l'étalon s'arrête, les naseaux fumants. Vous êtes épuisé par ce galop éperdu et tous vos muscles vous font mal. Vous scrutez l'horizon vers l'Ouest, certain d'y apercevoir les Démons. En vain : pas le moindre petit monstre en vue... Comme le temps passe, un vif malaise vous gagne : le ciel est clair et dégagé et la plaine parfaitement plate, mais malgré cette exceptionnelle visibilité vous ne voyez la horde nulle part. Si vous décidez de revenir un peu sur vos pas, rendez-vous au **51**. Si vous préférez continuer votre route vers l'Est, rendez-vous au **47**.

32

Avec un grondement sourd, la lourde porte commence à s'ouvrir et les crissements stridents des gonds rouillés se mêlent au chuintement mat de la pierre qui frotte contre le sol. Brusquement tout s'arrête et le silence retombe : le mécanisme d'ouverture, vieux et usé, a cédé. Vous parvenez cependant à vous glisser par l'entrebâillement l'un après l'autre, et vous voici maintenant à l'intérieur du ziggourat. Retenant votre souffle, vous scrutez l'obscurité. Rendez-vous au **135**.

33

Le cavalier vous dépasse au grand galop, mais heureusement il vous rate et son coup porte dans le vide. Dégainant son épée, il fait faire volte-face à sa monture et se rue à nouveau sur vous. Cette fois-ci, vous allez devoir vous battre jusqu'à la mort.

CAVALIER CHADAKINE

HABILETÉ: 19 ENDURANCE: 16

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **17**.

34

Au bout de plusieurs heures, on vous apporte les ingrédients pour la potion. Vous allez devoir les piler, les mélanger et les faire chauffer sur un feu. Vous avez donc besoin d'un mortier et d'un pilon et d'au moins une fiole vide. Un sorcier Masbaté vous offre les objets suivants :

Deux Fioles vides.

Une Fiole de Salpêtre.

Une Fiole de Soufre.

Un Mortier et 1 Pilon.

Un Briquet à mèche d'amadou.

Choisissez les Objets que vous désirez prendre et n'oubliez pas de les inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*. Les fioles vides, ainsi que les fioles de Salpêtre et de Soufre sont à ranger dans la Poche à Herbes ; le Mortier, le Pilon et le Briquet sont des Objets du Sac à Dos. Vous pouvez également garder un brin de Zakuks et une racine de Déméril ; vous les rangerez, le cas échéant, dans votre Poche à Herbes. Rendez- vous au **49**.

35

Au prix de 2 points de VOLONTÉ, vous récitez l'incantation. Au fur et à mesure que vous psalmodiez les paroles magiques, la Pierre-de-Lune s'illumine. Elle irradie bientôt une aura d'une blancheur éclatante qui vous enveloppe de ses rayons, Tanid et vous. Le Démon-Crapaud se met à grogner en bavant abondamment puis recule en protégeant son visage difforme de ses bras. Les autres Démons battent également en retraite avec des cris de terreur. Crachant et pestant de rage et de frustration, ils vont et viennent devant vous, se tenant à distance de l'aura protectrice de la Pierre-de-Lune. Souhaitez- vous décocher une déflagration à longue portée à l'aide de votre Baguette de Sorcier ? Dans ce cas, rendez-vous au **46**. Si vous préférez avancer vers les Démons pour les affronter de près, rendez-vous au **105**.

36

Comme le jour tire à sa fin, l'air se rafraîchit. Vous êtes épuisé et vous avez grand soif. Depuis un bon moment déjà, vous suivez la direction du lac Dolani, cependant ni vous ni Tanid ne connaissez son emplacement exact car vous ne vous étiez jamais rendus dans les plaines de Lissan auparavant. Tout ce que vous savez, c'est que le lac se trouve au sud des plaines et vous n'êtes pas sûr de pouvoir l'atteindre avant la tombée de la nuit. Vous apercevez, à deux ou trois kilomètres à l'Ouest, une grande bâtisse de pierre de taille. Si vous souhaitez vous y rendre et l'inspecter,

rendez-vous au **297**. Si vous préférez continuer votre route, rendez-vous au **234**.

37

Complètement sous l'emprise de votre magie, le cavalier Chadakine avance au petit trot à votre rencontre et vous adresse de grands saluts de la main, tout joyeux d'avoir trouvé un compagnon... Quand il arrive à votre hauteur, vous l'attrapez vivement par la jambe et le faites tomber de selle. Sans lui laisser le temps de réagir ni de résister, vous l'assommez d'un coup sec sur la nuque. Vous pouvez maintenant mettre votre plan à exécution : en revêtant l'uniforme du cavalier, vous rabattrez la horde des démons sur les guerriers Chadakines aisément car ils ne se méfieront pas de vous. Vous enfilez rapidement les vêtements du cavalier Chadakine. Votre Simar est à bout de forces, mais la monture du Chadakine est encore fraîche et fringante, aussi congédiez-vous l'étalon des Masbatés d'une petite tape sur la croupe. Cet animal vous a servi avec courage et docilité et vous lui adressez une bénédiction Majdar qui le protégera du danger sur sa route de retour. Rendez-vous au **250**.

38

Reprenant peu à peu vos esprits, vous comprenez que ces guerriers sont des Masbatés, survivants de la tribu que l'on croyait exterminée par Charatchak. A grands coups d'épée, les Masbatés se taillent un chemin sanglant vers vous. Ils sont moins d'une cinquantaine, mais si féroces et rapides que les Démons semblent incapables de leur faire front. Prise de panique, la horde se disperse en tous sens ; certains choisissent de recourir à leur magie noire pour se dématérialiser, les autres sont impitoyablement massacrés. Pas un seul Démon ne survit alors que les Masbatés, à votre grande surprise, n'ont perdu aucun homme ; c'est à peine si quelques-uns d'entre eux sont légèrement blessés. Un des guerriers s'approche de vous. Comme ses camarades, il mesure plus de deux mètres et des muscles d'acier tendant sa peau lisse et noire comme l'ébène. Sa longue chevelure brune lui couvre les épaules et ses yeux sont encore tout enflammés de la fièvre du combat. Pour tout vêtement, il porte un corselet de cuir rembourré et une lourde épée d'un métal gris et

terne pend dans un fourreau glissé sous sa large ceinture. L'homme porte à chaque poignet un bracelet de métal gravé d'un dessin représentant un cheval qui se cabre. Il vous adresse un regard scrutateur qu'on ne pourrait guère qualifier d'amical... « A quoi avons-nous affaire? Tonne-t-il d'une profonde voix grave. A un garçon et une fille, ou à des Démons déguisés en humains, à des profanateurs du tombeau sacré de nos pères ? Parlez vite, car mon épée a encore soif du sang des suppôts de l'enfer ! » Sans vous laisser le temps de répondre, Tanid bondit sur ses pieds et dégaine son poignard ; son visage reflète la férocité que vous avez appris à lui connaître dans ses grands moments de colère. « Tu ne sais pas ce que tu dis, grand escogriffe ! lance-t-elle d'une voix menaçante. Sinon mon poignard aurait vite fait de t'apprendre à insulter de la sorte celui qui vient pour sauver ta carcasse sans valeur ! Modère tes paroles, car tu t'adresses à un puissant sorcier, un maître aux multiples pouvoirs, l'élu des Sages Majdars. Il est venu pour affronter le Roi-Démon en personne, notre ennemi à tous. » Malgré sa frêle stature et son poignard ridiculement petit, Tanid fait preuve d'un aplomb qui en terroriserait plus d'un. Le guerrier a beau la dépasser de plusieurs têtes, il recule d'un pas, impressionné, et reste bouche bée devant sa téméraire explosion de colère. Quant aux autres Masbatés, ils en sont tous esbaudis. « Alors, Dioka, s'exclame un Masbaté trapu avec un éclat de rire qui fait trembler les plis de sa bedaine. Je vois que tu t'es fait manger la langue par une chatte en furie ! » « Et la chatte a des griffes, gros lard ! » rétorque Tanid du tac au tac. Vexé, le guerrier se renfrogne, tandis que Dioka éclate de rire : « Bien trouvé, jeune dame ! » s'exclame-t-il. Sidéré par l'audace de votre amie, vous vous levez, les jambes tremblantes, et vous vous tournez vers Dioka. « Salut à vous, hommes de Masbaté ! vous exclamez-vous d'une voix forte afin que tous puissent vous entendre. Croyez-moi, nous ne sommes pas des suppôts du Démon déguisés en humains ! » « Nous te croyons volontiers, répond Dioka en souriant, car même les Démons de la plaine fuiraient la colère de ta courageuse compagne à la langue venimeuse ! » « Mais elle a dit vrai dans sa colère, reprenez-vous, car je suis le Sorcier Astre d'Or, à qui les Sages Majdars ont confié la mission de détruire Charatchak, le Roi-Démon. » A ces mots, un silence solennel emplit la pièce. Les yeux écarquillés, Dioka vous regarde avec stupeur : « Est- ce possible ? murmure-t-il, une pointe d'espoir dans la voix, puis, se ressaisissant : Nous en reparlerons plus tard. Ce n'est guère le bon endroit ici. Vous allez venir avec nous car il n'est pas prudent de rester ici

: les Démons peuvent revenir, en plus grand nombre cette fois-ci et guidés par des maîtres plus impressionnants que *ça* » ! Sur ces mots, Dioka pousse du pied le Maître des Démons, dont le cadavre gît sur le dallage de pierre. « Les Masbatés vivent maintenant dans les monts Kashima, de l'autre côté du fleuve d'Iss, ajoute Dioka. Le roi doit apprendre la nouvelle de ton retour. » Les Masbatés entreprennent alors de replacer leurs morts dans leurs chambres funéraires respectives et de réparer la lourde porte de pierre, ce qui leur demande de longues heures de travail et d'effort. Cela fait, ils érigent à l'extérieur un bûcher funéraire pour y incinérer les Démons. Pendant ce temps, deux guerriers s'occupent de soigner vos blessures et de vous donner à manger et à boire. L'un des deux hommes est un guérisseur remarquable et il parvient à vous revigorer de 1 point d'ENDURANCE. En fin d'après-midi, les Masbatés sont prêts à partir. Maintenant à grand-peine le rythme de leur marche rapide, vous les suivez vers les montagnes qui se dessinent au loin, tandis que les ombres s'allongent. Là-bas se trouve le repaire secret des derniers survivants d'une race fière et puissante... Rendez-vous au **260**.

39

Vous vous retrouvez brusquement dans une grande salle ronde où s'agitent d'étranges reflets. Au fond de la pièce se trouve une paroi de flammes crépitantes au pied de laquelle est agenouillé le Roi-Démon de Chadaki, Charatchak. Il vous montre son dos bossu et tordu mais à peine avancez-vous d'un pas qu'il se redresse et se retourne d'un bond. Il offre un bien horrible spectacle : sa chair est noirâtre, comme si elle venait de brûler, et ses mains évoquent des griffes de rapace. La moitié de son visage a été arrachée et le reste, tout plissé, se contracte autour d'une large plaque métallique, seule structure de cette figure ravagée. Un de ses yeux, aveugle et glauque, se ratatine au fond de son orbite, tandis que l'autre vous fixe avec une telle haine que vous reculez d'un pas. Soudain, un rire féroce emplit la pièce, mais ce n'est pas Charatchak qui ricane ainsi. Une voix familière et sinistre s'élève des flammes et vous apercevez alors deux yeux bridés qui percent la paroi de feu comme deux abîmes de noirceur : c'est Agarash, le Prince du Mal ! « Tu vois, Charatchak, persifle le Seigneur des Démons, il est venu ! Je te l'avais bien dit... Il va te tuer ! Ne préfères-tu pas accepter mon marché ? » « Jamais ! hurle Charatchak d'une voix caverneuse, il n'a pas le pouvoir de me réduire à sa merci, et toi non plus, Démon ! »

39 *La moitié du visage de Charatchak se contracte autour d'une large plaque métallique.*

Sur ces mots, le tyran vous lance un regard meurtrier et lève sa main noueuse et décharnée, prêt à vous attaquer d'une seconde à l'autre. Allez-vous vous défendre à l'aide de la Pierre-de-Lune (rendez-vous au **92**) ou diriger l'énergie de la Pierre-de-Lune contre Charatchak (rendez-vous au **21**) ?

40

Vous avez beau manipuler les branches du buisson avec une extrême délicatesse, de nombreuses cosses, très mûres, éclatent dès que vous attrapez leurs tiges, laissant échapper un jet de liquide pourpre et poisseux. Heureusement, seulement deux jets vous éclaboussent, mais cela suffit à vous blesser : le liquide acide brûle rapidement votre manche et ronge la peau de votre bras. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Vous avez récolté trois cosses de Phinomel qui compteront comme un seul objet, étant donné leur petite taille. Si vous n'avez plus de place dans votre Poche à Herbes, vous pouvez les ranger dans votre Sac à Dos. Malgré la douloureuse blessure que vous a occasionnée votre cueillette, vous en êtes fort satisfait : ces cosses de Phinomel vous seront certainement d'une aide précieuse. Satisfait, vous vous mettez en route pour le lac Dolani. Rendez-vous au **43**.

41

Rapide comme le lynx des montagnes, vous vous retournez d'un bond... et vous vous retrouvez face à lace avec les trois autres Démons. Ils sont si proches qu'ils pourraient vous dévorer sans peine si votre regard farouche ne les faisait pas hésiter. Sans leur laisser le temps de se ressaisir, vous poussez un cri guerrier et vous allez à l'assaut, faisant tournoyer votre Baguette qui crépite de flammes d'énergie magique. Au prix de 1 point de VOLONTÉ, vous terrassez le Démon le plus proche qui s'écroule avec un couinement de douleur. Des volutes de fumée nauséabonde s'élèvent de son corps violacé et brillant, semblable à la carapace d'un cafard géant. Dans un dernier effort, le Démon tend vers vous ses pinces venimeuses, mais la mort le raidit avant qu'il puisse vous atteindre. Sans demander leur reste, ses compagnons s'enfuient aussi vite que leur permettent leurs pattes difformes, en poussant des cris de panique hystériques. Vous voulez les rattraper, mais ils s'évanouissent dans l'air. Comme vous vous retournez, vous constatez avec stupeur que

le Démon-Crapaud s'est également dématérialisé. Vous êtes à bout de forces. Dans un ultime sursaut d'énergie, vous cherchez Tanid du regard : elle est saine et sauve. Soulagé, vous relâchez enfin votre tension et vous vous laissez aller à la fatigue qui vous envahit. A demi-inconscient, vous gisez maintenant au sol, pantelant. Rendez-vous au **201**.

42

D'autres taches apparaissent à l'horizon et s'approchent à une vitesse hallucinante. Vous parvenez rapidement à distinguer les traits hideux de ces créatures sinistres et difformes qui foncent vers vous. Elles sont au moins vingt. C'est alors qu'un bruit lugubre arrive à vos oreilles : vous reconnaissez le babil satanique de la horde des Démons... Que faire? Vous n'avez pas le temps de recourir à un sortilège, et la vaste plaine ne vous offre pas la moindre cachette. Trente kilomètres vous séparent encore de la forêt et, si vous êtes presque sûr de pouvoir semer les Démons, sera-t-il de même avec les créatures volantes ? Vous voici face à l'alternative suivante : fuir au grand galop vers la forêt pour échapper aux créatures volantes (rendez-vous au **202**), ou vous apprêter à affronter ces dernières, dans l'espoir d'en venir à bout avant que les Démons ne vous rattrapent (rendez-vous au **223**).

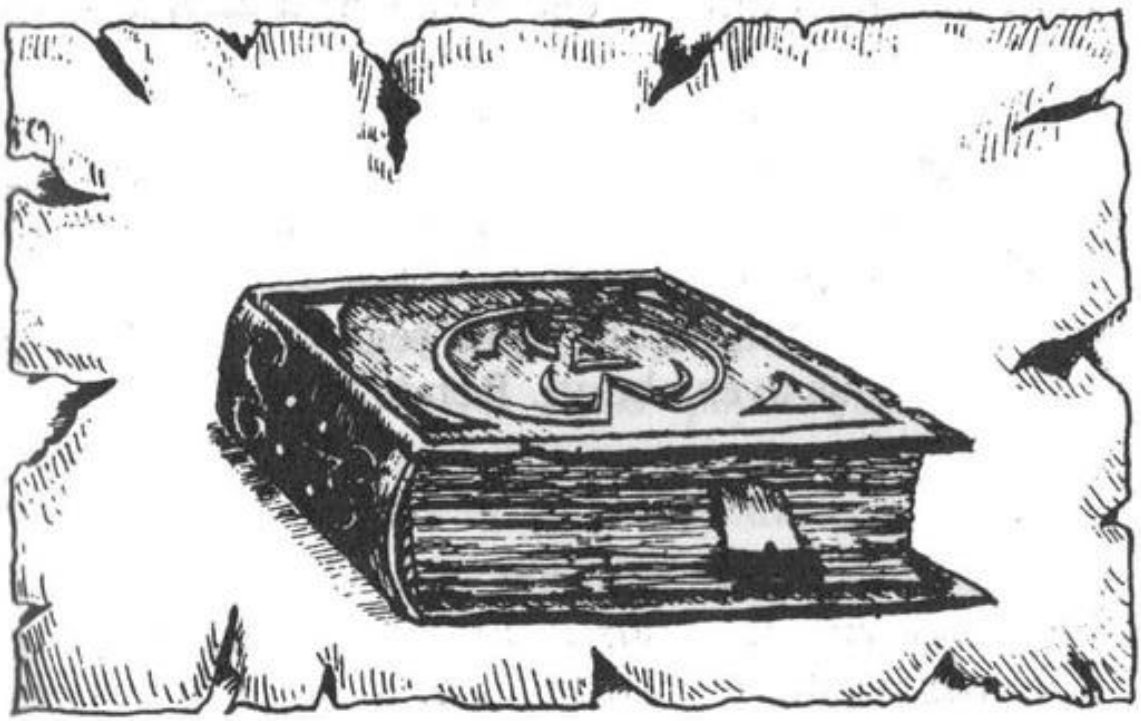
43

Vous parvenez au sommet d'une colline et vous découvrez un panorama qui vous fait tressaillir de joie : l'autre versant descend en pente douce pour former, un peu plus bas, une large cuvette plate et verdoyante. Au milieu de ce bassin de verdure scintillent les eaux d'un immense lac, de plusieurs kilomètres de diamètre : le lac Dolani, assurément. Vous passez la langue sur vos lèvres desséchées et vous pressez le pas, impatient d'atteindre le lac pour pouvoir enfin vous désaltérer. Tanid vous attrape alors par le bras : « Attends ! dit-elle. Il y a quelque chose de louche, en bas. » Suivant du regard la direction que vous indique la jeune fille, vous distinguez à grand-peine une silhouette humaine couchée parmi les hautes herbes vertes. Vous descendez de quelques pas et l'horreur vous soulève le cœur : vous voyez maintenant clairement un homme de haute stature, attaché par les poignets et les chevilles à quatre pieux de bois

plantés dans le sol. Le vent apporte sa plainte à vos oreilles : d'une voix faible, le malheureux demande à boire. Vous vous approchez encore un peu. L'homme est presque un géant ; il mesure, estimez-vous, au moins deux mètres vingt. Sa peau est noire et lisse comme de l'ébène et sa chevelure longue et abondante. Vous comprenez brusquement qu'il s'agit d'un Masbaté, un survivant de la grande tribu de guerriers qui peuplait les plaines de Lissan jusqu'à ce que Charatchak ne la décime lors de la Grande Guerre des Plaines. Jusqu'à présent, vous n'aviez rencontré qu'un seul Masbaté : Samur, un guerrier vaillant et généreux, qui vous avait accompagné dans votre quête de la Porte de l'Ombre. Samur avait été roi des Masbatés, mais il se croyait le seul survivant de sa tribu. Comme tout le monde, il pensait en effet que la horde des Démons de l'Enfer lancée par Charatchak à l'assaut des Masbatés les avait tous exterminés. D'après certaines rumeurs, ces Démons rôderaient toujours dans les plaines. Vous vous demandez qui a bien pu soumettre le malheureux guerrier à une si cruelle torture et vous décidez d'aller le libérer, mais à peine avez-vous avancé d'un pas que Tanid vous arrête : elle redoute que ce soit un piège. Quant à vous, vous ne voyez pas qui pourrait être au courant de votre retour dans les terres Chadakines, après ces sept longues années. Si vous ne disposez du Pouvoir Magique de Voyance, vous pouvez y recourir en vous rendant au **58**. Si vous avez le Don de Vision et que vous souhaitiez y faire appel, rendez-vous au **67**. Enfin, si vous ne disposez d'aucun de ces Pouvoirs Magiques, ou si vous préférez ne pas y recourir, rendez-vous au **85**.

44

Tant de haine est plus que votre âme pure ne peut en supporter. Vous n'avez pas la force physique de résister à l'horreur satanique qu'irradient les Démons. La lueur de la Pierre-de-Lune se met à vaciller puis s'éteint, et c'est alors que la horde se jette sur vous comme autant de fantassins du mal. Vous êtes mis à bas de votre monture et offert en pâture à la force maléfique qui réside de l'autre côté du portail. Avec un horrible gloussement de triomphe, le monstre aspire votre vie et boit votre âme. Telle est la triste fin de votre aventure.



45

Envoûté, le cavalier s'approche sans méfiance et se range à vos côtés. D'un geste leste, vous le faites alors tomber de sa monture puis vous l'assommez d'un coup sec sur la nuque avant qu'il ait pu se relever. Vous revêtez rapidement son uniforme : ainsi déguisé, vous passerez pour un Chadakine, et les troupes de Charatchak vous laisseront approcher sans vous attaquer quand vous essayerez de rabattre les Démons sur elles. Rendez-vous au **250**.

46

Vous décidez de viser le plus proche des Démons, qui est aussi le plus petit des quatre, mais non le moins répugnant : son dos est voûté, ses pattes se terminent par des pinces de crabe, et son corps violacé luit comme la carapace d'un cafard géant. D'une main ferme, vous décochez une déflagration d'énergie magique qui jette le Démon au sol, où il se met à gesticuler en poussant des cris de rage et de douleur avant de se figer brutalement dans la mort. Cette attaque foudroyante vous a coûté 2 points de VOLONTÉ. Les trois autres Démons reculent, tremblant de peur. Qu'allez-vous faire :

Attaquer les trois Démons
de front ? Rendez-vous au **105**

Décocher une déflagration à longue portée
à l'un d'entre eux ? Rendez-vous au **117**

47

A mesure que défilent les kilomètres, le Simar ralentit son trot, adoptant une allure plus reposante. Vous estimez être parvenu à mi-chemin. Vous vous retournez et scrutez l'horizon vers l'Ouest : rien que la vaste plaine déserte et, au loin, les collines de Tilos. Pas la moindre trace de la horde des Démons. Vous apercevez alors deux taches noires qui tournoient dans le ciel clair et ensoleillé. Soudain, l'une des deux se met à fondre en spirale vers vous : c'est une créature étrange, mi- serpent, mi- oiseau de proie, au corps long et sinueux, aux ailes larges et puissantes. Ses serres se terminent par des griffes fines comme des aiguilles, et elle est nantie de petites pattes avant. La seconde créature descend à sa hauteur, et vous constatez avec étonnement qu'elle est exactement similaire à la première, en plus petit. Vous êtes sûre que ce sont là des Démons de la horde, mais vous n'en aviez jamais vu jusqu'à présent deux qui présentent les mêmes difformités. Les Serpents Ailés ne font pas mine de vouloir vous attaquer ; ils se contentent de se laisser porter par les courants aériens. De toute évidence, ils ne sont pas sous l'emprise de l'hystérie meurtrière insufflée par Agarash aux autres Démons. Allez-vous attaquer les Serpents Ailés d'une déflagration à longue portée, si toutefois vous disposez d'au moins 2 points de VOLONTÉ (rendez-vous au **88**) ou continuer votre chemin comme si de rien n'était (rendez-vous au **103**)?

48

En examinant attentivement le puits, vous vous rendez compte que la corde est pourrie et qu'elle risque de céder si vous essayez de remonter le récipient attaché à son extrémité en actionnant la poulie. Vous décidez donc de tirer délicatement la corde à la main. Opération couronnée de succès : vous hissez rapidement à vous un grand seau d'eau fraîche et limpide. Rendez-vous au **25**.

49

Vous préparez la potion sous les rayons du soleil et la chauffez à la lumière de la Pierre-de-Lune, puis vous la versez dans une fiole vide (n'oubliez pas de rayer cette dernière de votre *Feuille d'Aventure).* Vous voici nanti d'une Potion d'Invulnérabilité ; vous l'inscrirez dans la case Objets Spéciaux de votre *Feuille d'Aventure* et la rangerez, à votre convenance, dans votre Sac à Dos ou dans votre Poche à Herbes. Rendez-vous maintenant au **57**.

50

Vous voici brusquement pris dans un tourbillon de couleurs. Instinctivement, vous attrapez Tanid par la main. Les murs de la pièce ronde se mettent à scintiller tantôt flous, tantôt nets : les Majdars préparent votre départ du Champ Astral de Noctiurne. Soudain, un éclair éblouissant emplit la pièce. Vous fermez les yeux. Quand vous les rouvrez, vous vous trouvez dans une vaste plaine herbue qui ondule comme une mer de verdure sous un ciel clair et ensoleillé. La traversée est accomplie. La Pierre-de-Lune repose toujours au creux de votre paume mais, alors qu'elle irradiait avant une lumière blanche et pure, elle diffuse maintenant un reflet grisâtre. Ce changement vous laisse perplexe. Si vous disposez du Pouvoir Magique de Voyance et si vous désirez y recourir, rendez-vous au **162**. Sinon, rendez-vous au **239**.

51

Vous faites adopter au Simar une cadence plus lente afin qu'il ne s'épuise pas. Au bout d'un moment, vous vous arrêtez pour scruter l'horizon, vous protégeant les yeux de la lumière crue du soleil avec la main. C'est alors que vous sentez un main agripper votre pied et vous tirer en arrière. Vous baissez le regard et apercevez, cramponné à votre cheville, un petit Démon verdâtre, semblable à un singe glabre. Il devait être caché parmi les hautes herbes. Vous vous apercevez avec effroi que vous vous êtes laissé prendre dans un guet-apens : une multitude de Démons-Singes surgissent autour de vous, leurs yeux brûlant d'une haine démente. Quant à votre agresseur, il s'accroche toujours fermement à votre pied et

vous ne parvenez pas à vous en débarrasser. Vous n'avez pas le choix : il faut vous battre. Comme cette créature mesure à peine un mètre, elle est plus difficile à atteindre, ce qui vous handicape de 1 point d'HABILETÉ pour toute la durée du combat.

DÉMON-SINGE : HABILETÉ: 20 ENDURANCE: 15

Si vous êtes vainqueur au bout de trois Assauts ou moins, rendez-vous au **109**. S'il vous faut 4 Assauts ou même davantage pour venir à bout du Démon- Singe, rendez-vous au **123**.

52

Vous longez le bord de la vallée en maintenant une bonne distance entre la horde infernale et vous. Des centaines d'yeux vous transpercent de leur regard haineux, mais vous ne vous laissez pas impressionner. Comme vous parvenez enfin au bout de la vallée, vous brandissez bien haut la Pierre-de-Lune et l'orientez vers le portail. Un sifflement s'élève de la vallée. Vous l'ignorez et concentrez votre énergie sur la Pierre-de-Lune et la fermeture du portail ; l'aura qui vous protégeait se dissipe alors. Comme s'ils avaient deviné que le pouvoir de la Pierre-de-Lune se portait maintenant sur un autre objectif que votre protection, les Démons s'approchent en rampant. Si vous souhaitez leur décocher une déflagration à longue portée au prix de 2 points de VOLONTÉ, rendez-vous au **73**. Sinon, rendez-vous au **78**.

53

Tenant Tanid par la main, vous avancez. Les Démons battent en retraite, tremblant de peur devant la lumière de la Pierre-de-Lune. Vous voici maintenant au bord de l'escalier. Rendez-vous au **30**.

54

Votre décision est courageuse, mais insensée : comment pouvez-vous espérer l'emporter sur un si grand nombre ? Vous vous battez vaillamment, parvenant même à tuer quelques Démons, mais rapidement la horde prend le dessus et vous déchiquette. C'est ainsi que s'achèvent votre vie et votre mission.

55

Votre cœur bat à tout rompre tandis que vous entreprenez de vous téléporter à travers la porte de pierre. Vous ressentez d'abord un vif malaise, puis plus rien : le noir et le silence total. Vous vous matérialisez enfin de l'autre côté de la porte : vous avez réussi ! Le recours à ce remarquable sortilège vous a affaibli de 2 points de VOLONTÉ. Levant les yeux, vous apercevez une corde longue et épaisse qui pend d'une des portes. Sans hésiter, vous l'attrapez et vous tirez. Rendez-vous au **32**.

56

Comme vous achevez le dernier Démon-Reptile, un point dans le ciel attire votre regard. Vous vous relevez pour voir une bande de Démons Ailés foncer sur vous. Derrière vous, la horde gagne du terrain. Une nouvelle fois, vous détalez en courant à toutes jambes. Rendez-vous au **309**.

57

Une fois le sortilège accompli — ou la potion préparée, selon la protection dont vous avez choisi de vous nantir —, vous vous tournez vers Samur : « Rassemble tes hommes, lui dites-vous, je suis prêt. Nous devons nous mettre en route. » « J'ai un cadeau pour toi, Astre d'Or », vous répond le roi des Masbatés. Rendez-vous au **29**.

58

A l'aide de votre Pouvoir Magique, vous sondez l'avenir. Vous percevez alors qu'un danger vous guette : le Masbaté est placé là comme appât pour attirer les victimes vers la cuvette. Le recours à votre Pouvoir de Voyance vous a coûté 1 point de VOLONTÉ. Si vous persistez à vouloir venir en aide au guerrier, Rendez-vous au **97**. Si vous décidez de le laisser à sa souffrance et de vous cacher derrière le talus qui surplombe la cuvette, Rendez-vous au **116**. Enfin, si vous disposez du Don de Vision et que vous souhaitiez y recourir avant de prendre une décision, Rendez-vous au **67**.

59

Maintenant votre cadence, vous vous redressez sur votre selle, aux aguets. Avec une précision et une rapidité époustouflantes, le Serpent Ailé dévie de sa trajectoire pour fondre sur vous. Vous n'avez pas le temps de brandir votre Baguette de Sorcier pour vous défendre que déjà il vous entaille l'épaule d'un coup de griffe puis s'éloigne haut dans le ciel. Vous saignez abondamment, ce qui vous fait perdre 1 point d'ENDURANCE. Rendez-vous au **42**.

60

Vous marchez d'un pas vif pendant plus d'une heure mais le soleil implacable vous épuise et vous contraint à ralentir. Tanid paraît, elle aussi, à bout de forces et vous êtes tous deux terriblement assoiffés. Hélas, jusqu'à présent, vous n'avez pas aperçu le moindre point d'eau ni croisé une seule créature vivante. Pour ajouter à votre détresse, une silhouette apparaît au sud, venant à votre rencontre. Vous êtes trop loin pour distinguer les traits de l'inconnu mais vous vous rendez bientôt compte qu'il se meut à grande vitesse. Plissant les yeux dans la lumière aveuglante, vous essayez de voir quel est cet être qui fonce sur vous. Qu'allez-vous faire :

Rester où vous êtes et laisser la créature s'approcher ?	Rendez-vous au **267**
Avancer à sa rencontre ?	Rendez-vous au **273**
Tenter de l'éviter ?	Rendez-vous au **286**

61

La gorge sèche, vous dirigez l'étalon blanc vers la vallée. Comme il galope de toutes ses forces, vous sentez son cœur puissant battre à tout rompre contre ses côtes, à l'unisson avec le vôtre. Brandissant la Pierre-de-Lune au-dessus de votre tête, vous fendez les rangs des Démons, semant la panique : ces ignobles créatures se bousculent en piaillant, tentant désespérément de se protéger les yeux de la lumière blanche et pure irradiée par la Pierre-de-Lune. Comme des herbes qu'on fauche, les Démons s'écartent pour vous laisser passer. Vous avancez résolument, le regard fixé droit devant vous pour éviter de voir la masse grouillante et difforme qui vous entoure : rien ne doit troubler votre concentration. Avec une volonté de fer, vous portez toute votre attention sur le portail

incandescent dont le galop de votre courageuse monture vous rapproche à grande allure.

61 *Les démons se bousculent en piaillant, tentant désespérément de se protéger de la lumière qu'irradie la Pierre-de-Lune.*

Vous avez maintenant atteint le point de non- retour, l'heure de la mort ou du triomphe. Vous dissipez l'aura nécromantique qui vous protège et vous vous concentrez à nouveau pour diriger l'énergie de la Pierre-de-Lune sur le portail. Une vague d'agitation parcourt la horde des Démons, mais elle retombe rapidement : les Démons sont encore sous l'emprise de la frayeur que leur causent votre présence et la Pierre-de-Lune. Rendez-vous au **112**.

62

La forêt s'étend à moins de cinq cents mètres. Avec l'énergie du désespoir, vous vous redressez et vous | vous précipitez vers les bois. Vous êtes blessé et épuisé, les poumons vous brûlent, votre cœur bat à se rompre. Vous titubez, redoutant que les forces ne vous manquent. Tirez un chiffre à l'aide de la *Table de Hasard* et additionnez-le à votre total actuel d'ENDURANCE. Si vous obtenez :

12 ou plus	Rendez-vous au **71**
Moins de 12	Rendez-vous au **96**

63

Un grand seau plein à ras bord d'eau limpide pend au bout de la corde. Vous bloquez les poignées de la poulie pour éviter que le seau ne retombe au fond du puits. Ce dernier a dû être foré au-dessus d'une source souterraine car l'eau est très fraîche. Rendez- vous au **25**.

64

Vous visez à nouveau et décochez une déflagration d'énergie magique au Serpent Ailé. Votre coup a porté et la créature pousse un cri strident avant de s'écraser au sol, raide morte. Cette attaque vous a coûté 2 points de VOLONTÉ. Rendez-vous au **240**.

65

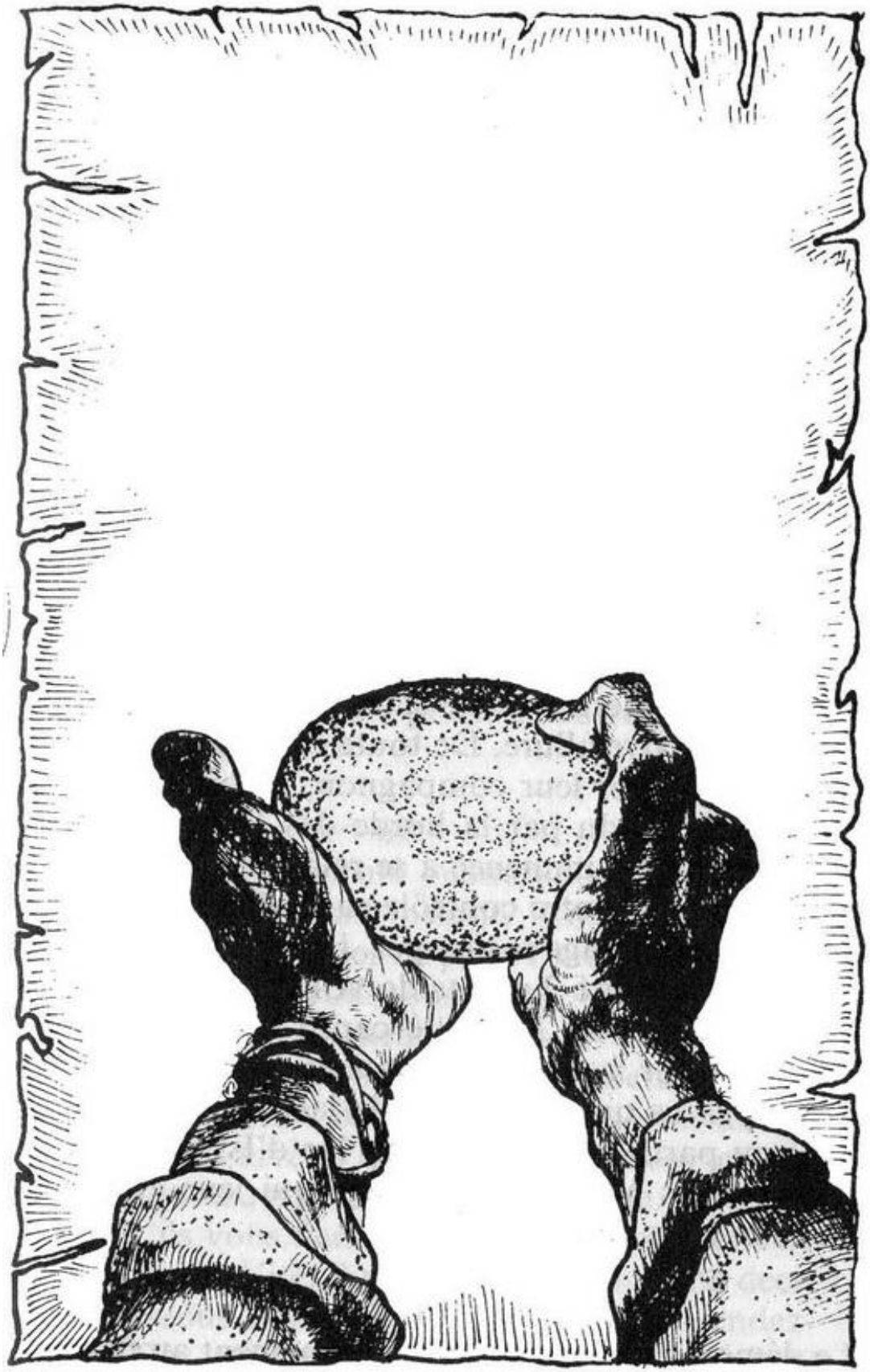
Vous brandissez votre Baguette de Sorcier et décochez une déflagration d'énergie magique au Démon- Crapaud au prix de 2 points de VOLONTÉ. La créature hurle de douleur et recule en titubant. Un jet épais de sang noir s'échappe de la plaie que vous lui avez infligée, ce qui ne lui ôte pas la vie pour autant. Recroquevillé sur lui-même, le Démon-Crapaud vous fixe de ses petits yeux injectés de sang où brille un insoutenable éclat de haine. Brusquement, il disparaît avec un cri horrible. Les trois autres Démons se ruent vers vous et vous vous apprêtez à leur faire face quand Tanid pousse un cri d'alarme. Vous vous retournez d'un bond, tenant votre Baguette à deux mains, prêt à frapper. Le Démon-Crapaud blessé resurgit et vous fixe de son regard satanique. A peine a-t-il fini de se rematérialiser qu'il fonce vers vous. Rendez-vous au **28**.

66

Comme vous vous apprêtez à décocher une déflagration d'énergie magique, le Serpent Ailé change brusquement sa trajectoire et plonge vers vous à la vitesse d'un éclair. Une douleur cuisante vous transperce l'épaule : le monstre vous a blessé d'un coup de griffe avant de s'élever à nouveau dans les airs. Tout s'est passé très vite, en effet, le Serpent Ailé et votre monture se sont déplacés à une telle rapidité que vous n'avez eu ni le temps de vous défendre ni celui de contre-attaquer. Vous avez perdu 1 point d'ENDURANCE. Rendez-vous au **42**.

67

Tenant la Pierre-de-Lune à pleines mains, vous sondez ses profondeurs laiteuses en y concentrant toute votre énergie psychique. Peu à peu, la Pierre s'irise de mille couleurs chatoyantes et changeantes comme celles d'un prisme, qui disparaissent aussi mystérieusement qu'elles étaient apparues. Dans la masse maintenant transparente de la Pierre-de-Lune se forme alors l'image du lac Dolani, et vous apercevez distinctement le guerrier supplicié, étendu au bord de l'eau. De toutes vos forces, vous tentez d'élargir le champ de vision de la Pierre-de-Lune, et vos efforts sont bientôt récompensés car un essaim de créatures étranges apparaît, grouillant au pied d'une chaîne de montagnes : les Démons de la Plaine. Les uns plus difformes que les autres, ils forment une véritable cohorte d'épouvante : Démons-Crapauds à l'arrière-train vert et luisant, Serpents à tête humaine, Singes aux membres atrophiés...



67 *Tenant la Pierre-de-Lune à pleines mains, vous sondez ses profondeurs en concentrant toute votre énergie psychique.*

Cette horrible horde se déplace en rampant, sautillant et boitant, et vous sentez qu'elle ne doit pas être loin. Vous balayez à nouveau l'horizon, remontant du regard le cours d'un fleuve qui se jette dans un lac similaire à celui de Dolani, et que vous devinez être le lac d'Iss. Vous apercevez alors un autre groupe : ce sont des guerriers Masbatés, qui longent la rive du fleuve à vive allure. De toute évidence, ils comptent aller libérer leur compagnon, ignorant tout du guet-apens tendu par la horde des Démons. Votre concentration commence à se relâcher. Ne pouvant plus maintenir votre contrôle sur la Pierre-de-Lune, vous laissez l'image se dissiper. Le recours à ce sortilège vous a coûté 2 points de VOLONTÉ. Allez-vous porter secours au Masbaté captif (rendez-vous au **97**), le laisser à ses souffrances et vous cacher derrière le talus qui surplombe le lac (rendez-vous au **116**) ou partir en direction du lac d'Iss pour tenter d'avertir les Masbatés du piège qui leur est tendu (rendez-vous au **89**) ?

68

Le démon s'agrippe toujours fermement au flanc de votre cheval. Dans un effort surhumain, vous pivotez sur votre selle et vous lui fracassez le crâne d'un coup de Baguette. La créature glisse aussitôt à terre, sans vie. Poursuivant votre route, vous poussez bientôt une exclamation de joie : à en juger par les rares arbres qui parsèment maintenant l'étendue sablonneuse, la forêt est proche ! Et comme il est impossible aux démons de voler au ras du sol, ils ne pourront vous y poursuivre. Avec un cri d'allégresse, vous franchissez les premières fondrières et vous vous retrouvez vite à l'abri, protégé par le sanctuaire des arbres. Vous descendez de votre monture, grimaçant de douleur : tout votre corps est contusionné et entaillé de nombreuses blessures. Le Simar est lui aussi blessé et à bout de forces ; vous caressez affectueusement son encolure et, le prenant par les rênes, vous vous enfoncez dans la forêt. Au bout de quelque temps, vous apercevez une petite clairière. Vous décidez d'y faire halte pour vous reposer un peu et mettre sur pied la dernière phase de votre plan. Rendez-vous au **170**.

69

Un éclair d'une intensité redoutable jaillit de la Baguette. L'espace d'un instant, il illumine le crépuscule, avant de frapper de plein fouet le Démon le plus proche, qui s'écroule sur le sol. Un jet de sang noir et visqueux commence alors à s'écouler de l'horrible plaie qui lui déchire le flanc. Cette attaque vous a coûté 2 points de VOLONTÉ. Les trois autres Démons se sont arrêtés net et regardent avec terreur leur compagnon qui se relève à grand-peine. Se tenant à distance, ils vous fixent maintenant, tremblant de rage et de peur. Vite, il vous faut prendre une décision. Allez-vous vous ruer sur les créatures (rendez- vous au **232**) ; utiliser à nouveau la Baguette de Sorcier (rendez-vous au **243**) ou, tout en restant sur vos gardes, attendre leur réaction (rendez-vous au **262**) ?

70

La lumière pure et blanche de la Pierre-de-Lune scintille d'un éclat opalescent. Nimbé par cette aura protectrice, vous avancez bon train, dévorant les kilomètres. L'étalon blanc galope vaillamment, sans donner le moindre signe de fatigue, et vous bénissez Samur de ce merveilleux cadeau. Vous parvenez enfin au fleuve Dolani. En cet endroit, le fleuve est peu profond car il est encore tout proche de sa source dans les montagnes, aussi n'avez-vous aucune difficulté à le passer à gué. Après avoir traversé le Dolani, vous obliquez légèrement vers le Nord-Ouest pour prendre la direction des collines de Tilos, où se trouve le portail des Démons de la Plaine. Soudain, vous apercevez au loin quelques silhouettes qui avancent vers vous. Voulez-vous les éviter ? Dans ce cas, rendez-vous au **224**. Sinon rendez-vous au **231**.

71

Dans un ultime effort, vous vous taillez un chemin à travers les broussailles et les arbustes qui bordent la forêt. Protégé par le couvert des bois, vous distancez rapidement la horde des Démons. Vous êtes à bout de forces, et votre sang s'écoule d'une bonne douzaines de blessures heureusement superficielles ; votre robe est déchirée et tachée, et c'est votre seule volonté qui vous maintient sur vos jambes tandis que vous avancez péniblement à travers les sous-bois touffus. Vous parvenez enfin à une clairière où vous décidez de vous arrêtez pour vous reposer. Rendez- vous au **170**.

72

Vous fauchez le Démon d'un grand coup de Baguette de Sorcier, et son corps mutilé se ratatine au sol, souillant l'herbe d'un sang noir et visqueux. Soudain, une pince aiguisée comme une lame de rasoir vous lacère l'épaule, vous infligeant une profonde blessure. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Profitant de ce que vous étiez occupé à vous battre, les trois autres Démons se sont approchés en rampant. Votre agresseur est le plus petit des trois : une créature grotesque, au dos tout tordu et au thorax bombé et violacé comme la carapace d'un cafard géant. Dans une cacophonie de piaillements haineux, les trois Démons se jettent sur vous. Vous allez devoir les affronter tous trois comme un seul ennemi dans un combat à mort.

TROIS DÉMONS DE LA PLAINE

HABILETÉ : 20 ENDURANCE : 30

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **251**.

73

Une gerbe de flammes tombe en pluie de votre Baguette de Sorcier, semant la mort dans la vallée. Deux Démons hurlent puis se taisent pour toujours, un autre se met à courir en poussant des cris de douleur, le corps en flammes. La panique gagne la horde et plus aucun démon n'ose avancer. Vous avez pris une sage décision : cette démonstration de votre pouvoir va maintenir les monstres à distance. Cette attaque, couronnée de succès, vous a coûté 2 points de VOLONTÉ. Rendez-vous au **112**.

74

Au prix de 2 points de VOLONTÉ, vous décochez une déflagration d'énergie magique au beau milieu de la mer de Démons. Une créature au faciès de vampire, à la peau grise et parcheminée, s'écroule en agitant ses trois bras, bientôt suivie dans la mort par un étrange oiseau au corps de ver de terre. Vous commencez à descendre l'escalier, vous approchant du reste de la horde, qui recule

devant la lumière de la Pierre-de-Lune. Le pouvoir de votre incantation commence à faiblir mais vous êtes sûr que les Démons ont trop peur pour tenter de vous arrêter. Comme vous atteignez la dernière marche, Tanid à vos côtés, vous entendez avec frayeur que les gémissements des Démons font place à des ricanements de joie : la horde s'ouvre alors pour laisser passer une créature géante qui avance de l'autre bout de la pièce. Rendez-vous au **270**.

75

On vous donne un cheval et vous chevauchez aux côtés de Samur qui, comme tous les Masbatés, se déplace à pied. En effet, les Masbatés sont trop grands pour monter à cheval et n'utilisent leurs Simars que pour transporter des marchandises ou de l'équipement. Néanmoins, ces hommes sont rapides comme le vent et vous avez tôt fait de laisser le Dosan loin derrière vous. A la tombée de la nuit, vous vous arrêtez pour camper. Demain, votre voyage vers le Sud vous mènera à l'armée de la Ligue des Libres. Rendez-vous au **321**.

76

Infatigable, le Simar avance bon train, dévorant les kilomètres. Vous parvenez bientôt au fleuve Dolani, qui est fort peu profond en cet endroit. Vous le traversez à gué sans difficulté puis prenez la direction du Nord-Ouest. C'est alors que vous apercevez une bande de Démons qui se dirige droit sur vous. Si vous avez une Potion d'Invulnérabilité en votre possession et que vous souhaitiez la boire, rendez-vous au **84**. Sinon rendez-vous au **90**.

77

Vous décidez de changer de direction et de presser le pas. Les rayons du soleil sont insoutenables, et bientôt la fatigue est telle que vous traînez les pieds. Jetant un coup d'œil furtif par-dessus votre épaule, vous constatez avec stupeur que la créature a disparu. Où peut-elle bien être ? Tout autour de vous, vous n'apercevez qu'une vaste étendue plate et

aride, n'offrant pas le moindre relief. La direction que vous suivez depuis que vous avez aperçu la créature vous éloigne de votre objectif. Allez-vous prendre la direction de la forteresse de Chadaki (rendez-vous au **14**) ou vous diriger vers le Sud pour gagner les terres de l'armée de la Ligue des Libres (rendez-vous au **36**) ?

78

La plupart des Démons semblent hésiter à vous attaquer mais soudain l'un d'entre eux, d'aspect presque humain malgré sa peau grise et cuirassée comme celle d'un éléphant, rassemble son courage et charge. Ce démon, grand et affreusement bossu, vous surprend par sa rapidité. Vous n'avez pas le temps de fuir et vous allez devoir l'affronter dans un combat à mort.

DÉMON-HOMME
HABILETÉ: 20 ENDURANCE : 21
Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **144**.

79

Pour votre plus grande confusion, la corde cède. Un bruit de clapotis étouffé par la distance vous apprend que le récipient qui était attaché au bout de la corde est tombé au fond du puits. Sans doute la corde était-elle pourrie. Vous allez devoir trouver un autre moyen pour puiser de l'eau. Vous apercevez une rangée verticale d'anneaux métalliques qui s'enfoncent à intervalles réguliers dans les profondeurs du puits. Si vous disposez du Pouvoir de Communication avec les Éléments, vous pouvez y recourir en vous rendant au **124**. Si vous disposez du Pouvoir Magique de Physiurgie et que vous souhaitiez y faire appel, rendez-vous au **185**. Enfin, si vous en maîtrisez aucune de ces Magies, ou si vous préférez descendre dans le puits, rendez-vous au **229**.

80

Avec des efforts frénétiques, vous tentez de vous débarrasser de la lourde armure. Hélas ! Votre fuite éperdue a eu raison de vos forces et vous êtes trop faible pour résister au courant qui vous entraîne. Au bout de quelques minutes atroces, vous périssez, noyé dans les eaux meurtrières du Dosan qui se referment à jamais sur vous et votre mission.

81

Vous jetez un coup d'œil à la Pierre-de-Lune. Avec un pincement au cœur, vous constatez alors qu'elle est devenue complètement sombre et opaque, comme inanimée. La présence chaleureuse dont elle rayonnait jusqu'alors s'est éteinte : la Pierre-de- Lune reflète maintenant la nature maléfique de l'environnement. Si vous maîtrisez la Magie Supérieure de Nécromancie et que vous souhaitiez psalmodier une incantation pour tenir à distance les forces maléfiques, rendez-vous au **146**. Si vous disposez du Pouvoir Magique de Voyance, vous pouvez y faire appel en vous rendant au **169**. Si vous possédez le Don de Vision, et si vous décidez d'y recourir, rendez-vous au **177**. Enfin, si vous préférez ne faire appel à aucune Magie, rendez-vous au **213**.

82

Tanid et Kuna se précipitent à vos côtés. Si la jeune fille a un petit poignard, Kuna, en revanche, n'est pas armé. Brusquement, le Démon-Reptile se rue sur vous avec un hurlement strident. Il n'est pas question de fuir : comment pourriez-vous laisser vos compagnons seuls face à la horde des Démons ? Vous allez devoir vous battre jusqu'à ce que mort s'ensuive...

DÉMON-REPTILE

HABILETÉ : 21 ENDURANCE : 22

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **163**.

83

Maintenant que vous avez localisé le mécanisme de la porte, vous allez pouvoir y diriger les rayons de votre énergie psychique. Vous vous concentrez intensément et, au prix de 2 points de VOLONTÉ, vous parvenez à déclencher le mécanisme d'ouverture. Rendez-vous au **32**.

84

Redoutant de vous engager dans un conflit dès le début de votre voyage, vous avalez d'un trait l'amère Potion d'Invulnérabilité. Votre corps luit bientôt d'un étrange halo bleuté, signe que vous êtes maintenant protégé. N'oubliez pas que l'effet de la Potion se dissipera au bout de quelques heures. Si vous le souhaitez, vous pouvez conserver la fiole vide, vous la rangerez dans votre Sac à Dos ou dans votre Poche à Herbes. Rayez la Potion d'Invulnérabilité de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au **90**.

85

Perplexe, vous envisagez les différentes possibilités qui s'offrent à vous. Vous avez beau être d'accord avec Tanid, qui soutient qu'il serait plus sage de s'abriter derrière le talus qui surplombe le lac, il vous coûte de voir un être humain souffrir. Allez-vous porter secours au Masbaté (rendez-vous au **97**) ou jugez-vous plus prudent de le laisser à son triste sort et de vous cacher derrière le talus qui surplombe le lac (rendez-vous au **116**) ?

86

Luttant de toutes vos forces contre le courant, vous vous défaites de la lourde armure et gagnez l'autre rive au prix d'efforts surhumains. A bout de souffle, vous vous hissez sur la terre ferme. Apercevant Samur à une dizaine de mètres à peine, vous vous relevez et titubez vers lui. « Astre d'Or ! S'exclame- t-il en vous voyant. Tu as réussi ? » « Rassemble tes hommes ! Répliquez-vous d'une voix brisée par la fatigue. Nous devons partir. Vois, j'ai amené la horde des Démons. Il faut fuir pendant qu'ils se battent avec les Chadakines. » Suivant du regard la direction que vous lui indiquez, Samur découvre alors un spectacle sanglant : c'est un véritable carnage entre Démons et Chadakines. Sans perdre une seconde, Samur sonne l'alarme et organise le retrait de ses troupes. Bien que les Chadakines ne puissent se lancer à votre poursuite tant qu'ils sont aux prises avec les Démons, vous décidez de détruire le pont pour les empêcher de vous rattraper ; ils sont en effet plusieurs milliers aussi n'est-il pas exclu qu'ils parviennent à exterminer la horde rapidement. Si vous disposez du Pouvoir Magique de Communication avec les Éléments et souhaitez y recourir, rendez- vous au **314**. Si vous maîtrisez la Magie Supérieure de Physiurgie et préférez y faire appel, rendez-vous au 7. Enfin vous pouvez recourir à la Magie Supérieure de Thaumaturgie, si toutefois vous disposez de ce Pouvoir Magique, en vous rendant au **26**.

87

L'ignoble créature tient bon, malgré la profonde blessure que vous lui avez infligée au flanc. Brusquement, vous êtes jeté à terre la tête en avant et assailli de coups et morsures. Une pince tranchante comme une lame de rasoir vous entaille l'épaule, ce qui vous affaiblit de 3 points d'ENDURANCE. Pendant que vous vous battiez avec le Démon-Crapaud, ses trois compagnons ont rampé jusqu'à vous pour vous attaquer par-derrière. Heureusement, vous tenez toujours votre Baguette de Sorcier en main. Vous allez devoir affronter les quatre Démons comme un seul ennemi dans un combat à mort. L'attaque des trois Démons vous a surpris, et vous devez vous relever ; ces deux handicaps vous affaiblissent de 2 points de VOLONTÉ pour toute la durée du combat.

QUATRE DÉMONS DE LA PLAINE

HABILETÉ : 21 ENDURANCE : 34

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **251**.

88

Visant soigneusement, vous décochez, au prix de 2 points de VOLONTÉ, une déflagration d'énergie à l'un des Serpents Ailés. Vous avez touché juste et le démon volant s'écrase au sol avec un cri déchirant. Son compagnon dévie de sa trajectoire et se met à voler haut dans le ciel devant vous, vers l'Est. Si vous souhaitez lui décocher une déflagration à longue portée et si toutefois vous disposez de 2 points de VOLONTÉ, rendez-vous au **64**. Si vous préférez ne pas tenir compte du Serpent Ailé et reprendre votre route, rendez-vous au **228**.

89

Tanid à vos côtés, vous courez aussi vite que vos jambes vous le permettent. Vous longez le talus qui surplombe le lac Dolani, espérant atteindre ainsi le fleuve qui se jette dans le lac et le traverser. Jetant un coup d'œil rapide par-dessus votre épaule, vous voyez que les Démons sont toujours à vos trousses. A l'horizon se dessinent les silhouettes altières d'un groupe d'hommes de haute stature, à la peau noire comme l'ébène, qui avancent vers vous. Ce sont des guerriers Masbatés, partis libérer leur compagnon captif. A bout de souffle, vous vous retournez à nouveau : les Démons ont gagné du terrain, et leurs cris bestiaux parviennent maintenant à vos oreilles. Ils risquent fort de vous rattraper avant que les Masbatés n'arrivent à votre hauteur. Allez-vous vous arrêter pour affronter les Démons (rendez-vous au **141**) ou essayer de rejoindre les Masbatés avant que les démons ne vous rattrapent (rendez-vous au **299**) ?

90

Éperonnant votre monture, vous vous élancez au grand galop vers les Démons. Vous distinguez déjà quelques-uns de leurs traits hideux : ces créatures, mi-hommes mi- bêtes, ont des yeux brûlants de haine et de longs crocs tranchants. Vous n'êtes plus maintenant qu'à une centaine de mètres d'eux. Ils sont au nombre de dix et sont assoiffés de sang. Allez-vous foncer à l'attaque (rendez-vous au **98**), les éviter (rendez-vous au **106**) ou leur décocher une déflagration à longue portée à l'aide de votre Baguette de Sorcier (rendez-vous au **114**) ?

91

Créer le Pouvoir d'Invulnérabilité n'est pas une mince affaire ! C'est un sortilège qui requiert des efforts considérables. Vous concentrez donc toute votre énergie psychique, et bientôt des ondes par- courent votre organisme avec une telle intensité que votre peau se met à rayonner d'un étrange éclat bleuté, signe évident que le sortilège agit. Le monstre le plus proche, un Démon-Crapaud, se jette alors sur vous. Vous le toisez avec dédain. Non seulement son attaque vous laisse froid, mais c'est lui qui s'est blessé. Avec des couinements de douleur, le petit monstre caresse sa patte toute meurtrie par l'impact de votre chair devenue dure comme de la pierre. Ses compagnons tentent à leur tour de vous attaquer, obtenant le même résultat piteux. Comprenant alors qu'ils ont perdu la partie, ils reculent, tremblant de peur, sous votre regard implacable. Ce sortilège est remarquable, certes, mais il vous coûte 4 points de VOLONTÉ. Vous brandissez votre Baguette de Sorcier, vous apprêtant à foudroyer le Démon le plus proche ; c'est une sinistre créature, nantie d'énormes pinces de crabe et dont le corps violacé et bombé évoque celui d'un cloporte géant. Avant que vous n'ayez le temps d'abattre votre Baguette, les quatre Démons s'évanouissent dans l'air : ils se sont dématérialisés. Rendez-vous au **99**.

92

Votre corps tout entier baigne maintenant dans la lumière protectrice de la Pierre-de-Lune. « Alors, tu as peur de te battre ? » vous dit Charatchak d'un ton moqueur, sans pour autant vous attaquer. D'un geste qui se veut nonchalant, il s'empare de sa Baguette de Sorcier, une longue tige fine et noire, et la fait tourner entre ses mains. « Es-tu prêt à m'affronter en duel, Astre d'Or, ou as-tu trop peur ? Crois-tu pouvoir t'abriter à jamais dans cette odieuse lumière ? » Retentissant comme un grondement de tonnerre, la voix d'Agarash déferle alors de la paroi de feu : « Dis-moi, Charatchak, lequel de vous deux a le plus peur, hein ? » « Tais-toi, maudit Démon ! Persifle Charatchak, furieux et vexé. Je vais exterminer ce serpent venimeux ! » Allez-vous affronter Charatchak en duel (rendez-vous au **131**) ou diriger une partie du pouvoir de la Pierre-de- Lune contre Charatchak, si toutefois vous disposez d'au moins 1 point de VOLONTÉ (rendez-vous au **145**)?

93

Le Démon-Crapaud s'approche en bavant et en montrant les crocs et il agite les bras comme s'il était impatient de vous lacérer de ses griffes recourbées. Brusquement, il bondit vers vous. Vous l'esquivez habilement et vous contre-attaquez en lui portant un violent coup de Baguette qui l'atteint de plein fouet. Une coulée de sang noir se met à suinter du torse du monstre qui bat en retraite avec des couinements de douleur. A quelques pas de distance, il vous toise de ses petits yeux rouges haineux. Vous abattez à nouveau votre Baguette de Sorcier mais frappez dans le vide : le Démon s'est dématérialisé et seuls subsistent, comme trace de sa présence, l'écho de ses cris et les relents de son haleine putride. Lentement, les trois autres Démons s'approchent de vous, ricanant sournoisement. Sans perdre un instant, vous faites rapidement volte-face. Décontenancés par votre agilité, les trois monstres reculent en hurlant de frayeur. A cet instant, Tanid pousse un cri d'alarme : le Démon-Crapaud s'est rematérialisé et s'apprête à vous attaquer par-derrière. Les muscles tendus à se rompre, vous faites à nouveau volte-face, prêt à affronter le Démon-Crapaud. Rendez-vous au **28**.

94

Vous êtes cerné par les Démons et n'avez pas la moindre possibilité de prendre la fuite. Malgré tout votre courage et votre habileté, vous ne pouvez pas résister à une horde si nombreuse. Comme une marée dévastatrice, les démons se jettent sur vous et vous déchiquettent sans merci. Telle est la triste fin de votre aventure.

95

Vous changez donc de direction et accélérez l'allure. La chaleur est si forte que vous êtes rapidement épuisé et baigné de transpiration. Vous vous arrêtez pour reprendre votre souffle et vous en profitez pour jeter un rapide coup d'œil en arrière : plus la moindre trace de la créature ! Où diable a-t-elle bien pu se cacher dans cette étendue aride sans le moindre relief? La chaleur est telle que vous perdez 2 points de VOLONTÉ. Las et découragé, vous vous rendez compte que la direction que vous avez choisie vous éloigne de votre objectif. Allez-vous obliquer vers l'Est, dans la direction de la cité de Chadaki (rendez- vous au **14**), ou partir vers le Sud pour rejoindre l'armée de la Ligue des Libres (rendez-vous au **36**) ?

96

Vous êtes tellement épuisé que vos jambes ne parviennent plus à vous porter ; vous titubez une fois de plus et vous vous effondrez. Avec des cris lugubres, les Démons se jettent sur vous avant même que vous n'ayez le temps de vous relever. Vos derniers regards se portent sur leurs visages hideux et déformés par la haine, puis vous ne voyez plus rien : les Démons ont eu raison de vous, et votre vie et votre mission s'éteignent entre leurs griffes.

97

Vous faites part à Tanid de votre décision, et la jeune fille vous suit à contrecœur le long de la pente. Parvenu auprès du guerrier Masbaté, vous défaites les cordes qui entravent ses chevilles et ses poignets. L'homme vous remercie d'une voix faible puis se redresse, s'appuyant sur votre bras. Vous l'aidez à gagner le bord du lac, où il se met à boire à longs traits. Tanid et vous faites de même : vous n'avez pas bu depuis une journée entière et la soif vous brûle la gorge. Le guerrier s'appelle Kuna. Il vous raconte comment les Démons de la Plaine l'ont fait prisonnier tandis qu'il pêchait sur les rives du Dolani et l'ont attaché aux pieux dont vous l'avez libéré. Depuis sa capture, le Masbaté n'avait rien eu à boire. « Ces suppôts de l'Enfer savaient que mes frères viendraient me libérer, explique Kuna, et ils voulaient leur tendre un piège. Cet endroit, très encaissé, s'y prête hélas ! À merveille. Mais dites-moi, qui êtes- vous ? Que faites-vous ici ? » Avant que vous ne puissiez répondre, Tanid pousse un cri ; ses traits sont déformés par l'horreur. Vous faites volte-face et ne pouvez réprimer, vous non plus, une exclamation de dégoût et d'effroi : à mi- pente, formant un large demi-cercle qui vous surplombe, se tient une multitude de créatures bestiales et terrifiantes. « La horde des Démons de la Plaine... » murmurez-vous d'une voix étranglée. Les cris rocailleux des Démons s'élèvent en un crescendo infernal : ils se réjouissent de votre situation désespérée. En effet, vous êtes encerclés par plus d'une centaine de monstres... Soudain, une meute de Démons se détache du groupe et court vers vous dans un concert strident d'abois et de hurlements. Toutes difformes, les créatures ont chacune une monstruosité différente : certaines ressemblent à des crapauds géants, d'autres à des singes bossus et boiteux... Le chef de cette meute, quant à lui, est une espèce de saurien à la chair flasque et au visage humain. Dans quelques secondes, les Démons vous auront rejoints. Allez-vous décocher une déflagration à longue portée au chef de la meute (rendez-vous au **288**) ou rester où vous êtes et vous préparer à affronter la meute de Démons (rendez- vous au **82**) ?

98

Avec un cri féroce, vous chargez, votre Baguette crépitant de flammes magiques. Stupéfaits par votre audace, les Démons s'arrêtent net. En quelques secondes, vous parvenez à leur hauteur. Avez-vous bu récemment une Potion d'Invulnérabilité ou êtes- vous sous la protection d'un sortilège de Thaumaturgie ? Dans l'un ou l'autre de ces cas, rendez-vous au **118**. Sinon, rendez-vous au **128**.

99

Avec un soupir de soulagement, vous reprenez votre route vers l'Est, Tanid à vos côtés. Il fait déjà presque nuit. Dans la pénombre du crépuscule, vous distinguez un reflet argenté : ce sont les eaux du fleuve. Vous courez alors comme deux dératés jusqu'à la rive et vous vous mettez à boire à longues gorgées, apaisant la soif qui vous râpe la gorge. Après s'être désaltérée, Tanid se redresse, l'air satisfait, et s'essuie la bouche du revers de la main. « C'est le fleuve Dolani, vous dit-elle. Il coule vers le Sud où il se jette dans le lac Dolani, à une cinquantaine de kilomètres d'ici. Sa source se trouve au Nord-Est, dans les monts de Kashima. » Si vous voulez continuer votre chemin vers l'Est, il vous faut traverser ce fleuve. Or il est trop profond pour que vous puissiez le passer à gué et ses courants trop forts pour vous permettre de traverser à la nage. Perplexe, vous réfléchissez à ce que vous allez faire. Rendez-vous au **201**.

100

A l'instar de ses compagnons, le guerrier Masbaté mesure plus de deux mètres trente et porte une cotte de cuir matelassée. Sous sa peau noire et brillante comme de l'ébène se dessine un réseau de muscles puissants. Ses cheveux sont longs et épais et ses yeux, vifs et alertes, brûlent encore du feu du combat. « Qui es-tu ? » vous demande-t-il en vous dévisageant avec curiosité. « Salut à vous, hommes de Masbaté ! Répondez-vous. Je suis Astre d'Or, Sorcier Majdar envoyé par les Anciens pour accomplir

une mission en leur nom ; j'ai juré de détruire le Roi- Démon, Charatchak. » « Cela se peut-il ? Bafouille le guerrier, stupéfait. (Il secoue la tête et ajoute :) Nous reparlerons en lieu plus sûr. Je suis Dioka, le chef de cette patrouille de guerriers. Viens avec nous au quartier général des Masbatés dans les monts de Kashima. Notre roi doit absolument être averti de ton retour. » Vous acceptez de suivre le Masbaté et vous vous mettez rapidement en route. C'est à grand-peine que vous suivez la cadence soutenue du Masbaté qui s'enfonce à pas lourds dans les montagnes. Bientôt, vous allez découvrir le repaire secret des derniers survivants d'une tribu fière et puissante. Rendez-vous au **260**.

101

Vous éperonnez votre cheval, qui part comme une flèche vers la forêt. La plaine se termine par une frange clairsemée d'arbustes et de buissons qui ralentissent les Démons Ailés. Avec un cri de triomphe, vous franchissez la lisière de la forêt et pénétrez dans le sanctuaire des arbres. Votre courageuse monture est épuisée et vous-même avez grand besoin de reprendre votre souffle. Vous parvenez à une petite clairière ombragée et vous décidez d'y faire halte pour vous reposer et réfléchir à la prochaine phase de votre plan. Rendez-vous au **170**.

102

Profitant de votre indécision, les démons se sont rapprochés : ils sont maintenant à moins de cinquante centimètres de vous et vous devez vous préparer à les affronter. Brusquement, une créature bossue, nantie d'énormes pinces tranchantes comme des rasoirs, se jette sur vous et vous entaille profondément l'épaule. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au **264**.

103

Maintenant une cadence régulière, vous avancez sous le soleil de plomb qui brûle la plaine. Vous jetez de temps en temps un coup d'œil par-dessus votre épaule mais n'apercevez jamais la moindre trace de la horde des Démons. Quant aux Serpents Ailés, ils vous suivent pendant quelques kilomètres puis s'élèvent brusquement dans les airs, vers l'Est, pour disparaître rapidement à l'horizon. Rendez-vous au **247**.

104

Vous voici cerné par des centaines de Démons qui s'approchent en contractant leurs faces difformes ; l'un d'entre eux, une espèce de rat géant, se jette sur vous et vous accable de coups de griffe. Peine perdue pour la répugnante créature : vous ne bougez pas d'un pouce car vous ne sentez rien. Bientôt, nombre de ses compagnons d'horreur se joignent à ses efforts, mais ils ont beau mordre, griffer, pincer, rien ne vous atteint et vous parvenez peu à peu à vous tailler un chemin vers le portail. A mesure que vous avancez, l'aura d'Invulnérabilité qui vous protégeait se met à pâlir, vous ressentez bientôt une légère douleur sous les attaques. Vous passez alors à la défensive, tirant pleinement parti de l'avantage que vous offre votre monture. De plus en plus de Démons reculent, terrifiés par ce cavalier indestructible qui les surplombe et fait pleuvoir sur eux les flammes d'un feu meurtrier. Au prix de 2 points de VOLONTÉ et de 1 point d'ENDURANCE, vous atteignez enfin le portail. Les Démons cessent alors de vous assaillir pour former un cercle autour de vous : de toute évidence, ils envisagent une attaque massive. Vous priez le ciel qu'ils n'en trouvent pas le courage car votre invulnérabilité magique s'est dissipée. Il vous faut agir vite. Vous sortez la Pierre-de-Lune et y concentrez toute votre énergie psychique. Un vent de panique balaie alors la horde des Démons. Rendez-vous au **112**.

105

Vous vous élancez courageusement vers les Démons, proférant menaces et malédictions. Terrorisés par la Pierre-de-Lune, les ignobles créatures reculent puis, brusquement, détalent en courant le long de la pente. Arrivées en bas, elles se tournent vers vous et, dans une ultime bravade,

vous accablent de cris revanchards avant de disparaître : elles se sont dématérialisées. Vous attendez quelques instants sur vos gardes pour vous assurer qu'elles ne vont plus réapparaître. Quand tout danger semble écarté, vous interrompez le sortilège de protection de la Pierre-de-Lune ; cette dernière cesse de luire et recouvre les teintes grises qu'elle avait avant l'arrivée des Démons dans la plaine. Rendez-vous au **140**.

106

Vous tirez abruptement sur une rêne, faisant ainsi changer de direction à votre monture. Les Démons veulent vous rattraper mais le Simar est trop rapide pour eux, et vous les évitez aisément. Vous avez tôt fait de les semer et vous reprenez votre vitesse de croisière. Votre voyage se poursuit quelque temps sans encombre, les kilomètres défilant sous la foulée régulière et puissante du Simar. Soudain, un bruissement mat, provenant du ciel, vous fait sursauter. Vous levez la tête : un immense Serpent Ailé, aux dents longues et pointues, vole vers vous. La créature pousse un cri horrible dont l'écho emplit la plaine. Allez-vous lui décocher une déflagration à longue portée à l'aide de votre Baguette de Sorcier (rendez-vous au **149**) ou pousser votre Simar au galop pour avancer vers la bête et l'affronter (rendez-vous au **161**) ?

107

Tenant Tanid par la main, vous avancez vers les Démons en brandissant votre Baguette, tel un berger qui guide un troupeau de moutons. Effrayées, les ignobles créatures reculent pour vous laisser passer et vous atteignez sans encombre l'escalier. Comme vous posez le pied sur la première marche, les Démons sont pris de panique et détalent à toute vitesse pour se tapir contre les murs de la salle d'entrée. Couinant et gémissant, ils s'écartent pour libérer l'accès à la porte du tombeau. Vous regardez avec un dégoût mêlé de satisfaction cette marée grouillante et difforme qui tremble de peur devant vous. Brusquement, hélas ! Les cris d'effroi font place à des ricanements féroces : une gigantesque créature ailée est apparue sur le seuil du tombeau. La voici maintenant qui avance vers vous. Rendez-vous au **270**.

108

Au prix de 1 point de VOLONTÉ, vous vous enveloppez d'un sortilège d'illusion qui vous donne l'apparence d'un guerrier Chadakine. Vous vous montrez alors au cavalier et le saluez de la main. Rendez- vous au **186**.

109

Après un combat sans merci, vous portez l'estocade finale au Démon-Singe qui s'écroule raide mort. Ses compagnons vous encerclent, prêts à attaquer, et vous apercevez le reste de la horde qui fonce vers vous. Soucieux de ne pas perdre de temps en combats inutiles, vous vous calez sur votre selle et lancez votre Simar au grand galop. Rendez-vous au **147**.

110

La créature qui vous fait face est trapue et difforme ; son dos est voûté, et ses membres sont noueux et tordus comme les branches d'un arbre malmené par les vents. Deux petits yeux rouges illuminent un visage grotesque et anguleux, percé par une bouche flasque et molle d'où s'échappent d'épais filets de bave. Une grimace se peint sur ces traits hideux tandis que le Démon s'accroupit pour se détendre brusquement comme un ressort et se jeter sur vous. Vous levez aussitôt votre Baguette pour parer son attaque, mais rien ne se passe : votre agresseur a disparu ! Vous lancez un regard interrogateur à Tanid. « Encore une créature de Charatchak, dit la jeune fille d'une voix calme. Elle a dû se dématérialiser. Les Démons hantent maintenant ces plaines qui étaient autrefois un paradis de nature sauvage. Sur les ordres de Charatchak, ils en ont fait un royaume de l'horreur. » Perplexe, vous vous demandez si le Démon a disparu pour aller chercher du renfort ou s'il a simplement pris peur. Quoi qu'il en soit, une chose est sûre : vous n'avez pas intérêt à vous attarder en ces lieux. Le crépuscule tombe déjà, et vous n'avez toujours pas aperçu le moindre point d'eau. Quelle direction allez-vous prendre :

Est ?	Rendez-vous au **14**
Sud ?	Rendez-vous au **36**

111

Visant soigneusement, vous décochez une déflagration d'énergie au Serpent Ailé. Carbonisé par les flammes magiques, le Démon agonise dans des râles de douleur. Cette attaque vous a coûté 2 points de VOLONTÉ. Vous avez à peine le temps de reprendre votre souffle qu'un Démon Ailé au visage simiesque fond sur vous.

DÉMON AILÉ

HABILETÉ : 20 ENDURANCE : 20

Le combat ne pourra pas se prolonger au-delà de 1 Assaut car le Démon vous attaque en vol. S'il perd plus de points d'ENDURANCE que vous au cours de cet Assaut, ne tenez pas compte de vos propres pertes et ne soustrayez aucun point de votre total d'ENDURANCE. Si vous sortez vivant du combat, rendez- vous au **306**.

112

Vous brandissez bien haut la Pierre-de-Lune qui irradie une lumière de plus en plus forte à mesure qu'elle se charge d'énergie magique. De la vallée monte une cacophonie de plaintes inhumaines et votre cheval piaffe nerveusement. Comme les rayons de la Pierre-de-Lune se posent sur le portail incandescent, les flammes de ce dernier redoublent d'ardeur. Vous avez sacrifié 1 point de VOLONTÉ pour essayer de fermer le portail mais il résiste et semble même se renforcer, comme s'il était animé d'un pouvoir capable d'affronter la Pierre-de-Lune des Majdars. Pris de frayeur, votre cheval se cabre et vous manquez de tomber. Quant aux Démons, ils sont paralysés par la peur et gémissent de plus belle. Soudain votre cœur fait un bond : deux grands yeux sont apparus entre les flammes. Rendez-vous au **158**.

113

Brandissant la Pierre-de-Lune au-dessus de votre tête, vous vous mettez à psalmodier l'incantation magique de protection. Vous remarquez que la Pierre-de-Lune est d'une noirceur impénétrable : elle reflète la présence maléfique des Démons. Cependant, au fur et à mesure que le sortilège prend effet, la Pierre-de-Lune se rallume, pour luire bientôt d'un éclat blanc et radieux qui dissipe les ombres du tombeau. Le recours à ce sortilège vous a coûté 2 points de VOLONTÉ. La lumière que dégage la Pierre-de- Lune a permis aux Démons de vous repérer ; dans un concert de grognements stridents, la horde se met en branle et vous entendez maintenant le chuintement de dizaines de pattes palmées et le grincement des griffes sur les marches de l'escalier : les Démons viennent vous attaquer. L'escalier est la seule voie d'accès à la pièce du bas et l'on ne peut quitter le tombeau qu'en traversant cette pièce ; vous allez donc être obligé, tôt ou tard, d'affronter la horde des Démons. Allez-vous décocher une déflagration à longue portée aux Démons (rendez-vous au **174**) ou bien avancer à leur rencontre (rendez-vous au **215**) ?

114

Vous visez soigneusement et, au prix de 2 points de VOLONTÉ, vous décochez une déflagration d'énergie à l'un des Démons. Avec un cri de douleur, la créature roule à terre, mais cela ne semble pas impressionner ses compagnons : sans s'arrêter un seul instant, la horde continue d'avancer droit sur vous. Qu'allez-vous faire :

Essayer d'échapper aux Démons ? Rendez-vous au **106**

Les attaquer ? Rendez-vous au **98**

115

Vous avez beau avoir découvert où se trouve le mécanisme qui permet d'ouvrir la porte, vous ne pouvez pas l'actionner sans l'aide du Pouvoir Magique de Sorcellerie ou de celui de Thaumaturgie. Vous allez donc devoir enfoncer la porte, ce qui — étant donné l'épaisseur de cette dernière — risquerait de vous coûter fort cher en points de VOLONTÉ si vous faisiez appel à votre seule force physique. Avez-vous le Don de Communication avec les Eléments ? Dans ce cas, vous pouvez demander de l'aide au Génie de la Terre en vous rendant au **289**. Si vous avez été initié à la Magie Supérieure de Physiurgie et souhaitez y recourir, rendez-vous au **181**. Enfin, si vous ne disposez d'aucun de ces Pouvoirs Magiques, ou si vous désirez reprendre votre route sans plus tarder, rendez-vous au **234**.

116

Vous escaladez à nouveau le raidillon, mais à peine parvenez-vous en haut que vous apercevez, venant de l'Ouest, une bande de Démons qui se rue vers vous. Aussitôt, Tanid et vous-même, vous vous jetez à terre pour vous abriter derrière la crête du talus. D'un instant à l'autre, les Démons vont arriver à votre hauteur. Allez-vous prendre la fuite dans l'espoir d'échapper à la horde qui s'approche (rendez- vous au **89**) ou rester embusqué où vous êtes et attaquer les Démons par surprise dès qu'ils seront assez près (rendez-vous au **126**) ?

117

Profitant de la panique des Démons, vous décochez une nouvelle déflagration d'énergie magique qui s'abat sur le Démon-Crapaud. Un jet de sang noir et poisseux jaillit du flanc de la créature qui pousse un râle rauque mais ne succombe pas pour autant. Brusquement, le Démon-Crapaud blessé et ses compagnons s'évanouissent dans l'air : ils se sont dématérialisés. Vous poussez un soupir de soulagement : grâce à cette attaque, qui vous a coûté 2 points de VOLONTÉ, Tanid et vous-même êtes sains et saufs. Vous interrompez le sortilège de protection et la Pierre-de-Lune cesse de luire pour reprendre son habituelle teinte grise. Rendez-vous au **140**.

118

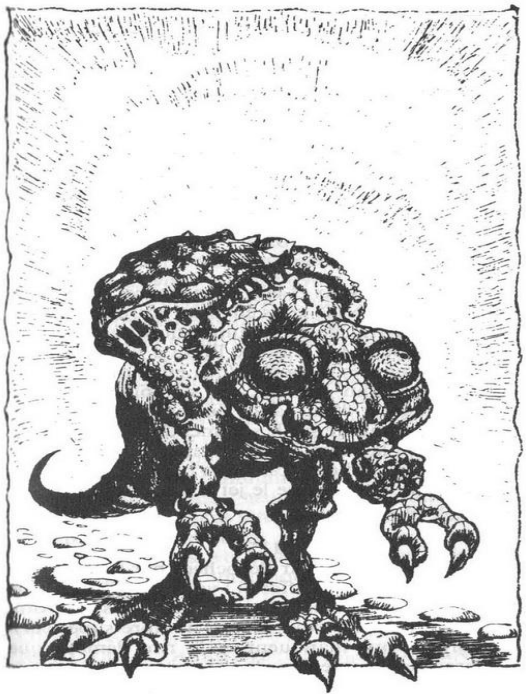
Vous êtes nimbé d'une aura protectrice et bleutée et votre Baguette de Sorcier flamboie d'un éclat aveuglant. Le cœur battant à se rompre, vous lancez votre monture au grand galop vers les démons. Vous voici aussitôt assailli par des dizaines de pattes aux longues griffes qui tentent vainement de vous lacérer ; voyant que leurs attaques ne vous atteignent pas, certains Démons essayent d'attraper les rênes de l'étalon pour freiner sa course folle. Allez-vous attaquer les Démons qui vous entourent (rendez- vous au **193**) ou maintenir l'allure de votre Simar pour tenter de traverser la horde des Démons (rendez-vous au **207**) ?

119

Du haut des marches, vous regardez la masse grouillante que forment les Démons. Votre attaque- surprise a jeté un vent de panique dans leurs rangs et ils reculent en se bousculant, effrayés par l'aura lumineuse dont vous entoure le sortilège de protection. Les rayons aveuglants de la Pierre-de-Lune tombent en pluie sur eux, et ils se protègent les yeux tant bien que mal de leurs pattes difformes. Allez- vous rester où vous êtes et tenter d'effrayer encore davantage les Démons (rendez-vous au **30**), leur décocher une déflagration à longue portée (rendez- vous au **74**) ou les attaquer de front (rendez-vous au **293**)?

120

Vous n'obtenez pas la moindre réponse du Génie de la Terre. Peut-être n'a-t-il pas compris l'objet de votre requête ? Peut-être ne peut-il pas y satisfaire ? En tout cas, quelle que soit la raison du silence de l'Élément, votre tentative se solde par un échec. Rendez-vous au **275**.



121 *Tous ces démons forment une épouvantable cohorte : visages tordus aux yeux exorbités, tentacules de chair flasque…*

Les Démons avancent plus vite, maintenant. Certains éructent bruyamment, d'autres grognent ou rugissent en roulant des yeux furieux, et à eux tous ils forment une épouvantable cohorte : visages tordus aux yeux exorbités, tentacules de chair flasque, antennes velues… Vous apercevez un insecte parasite à la carapace brune et luisante, accroché par de petites ventouses au dos d'un reptile Carnivore ; l'insecte suce le sang du reptile pour se nourrir mais lui offre en échange la protection de sa carapace. Ces deux compères sont loin d'être les plus répugnants de la horde ; des centaines d'autres Démons, les uns plus monstrueux que les autres, les entourent. Tous sont à vos trousses et ils semblent s'enhardir de minute en minute. Allez-vous gagner l'autre côté de la vallée en passant par la crête des collines pour tenter de fermer le portail sans vous battre avec les Démons (rendez-vous au **233**), charger les Démons (rendez-vous au **218**) ou leur décocher une déflagration à longue portée (rendez-vous au **204**) ?

122

Maintenant que vous avez localisé le mécanisme de la porte, c'est un jeu d'enfant pour qui maîtrise comme vous la Magie Supérieure de Thaumaturgie, de l'actionner. Au prix de 1 seul point de VOLONTÉ, vous débloquez le levier de commande du jeu de poids et de poulies qui maintiennent la porte fermée. Rendez-vous au **32**.

123

A peine avez-vous porté le coup fatal au Démon- Singe que trois de ses compagnons se jettent sur vous. Pendant que vous vous battez, une quatrième créature s'approche et attaque votre cheval. Ce dernier se cabre et roue son agresseur de coups de sabot en hennissant furieusement. Quant à vous, vous êtes toujours aux prises avec les trois Démons- Singes et vous avez d'autant plus hâte d'en finir que les cris du reste de la horde se rapprochent.

TROIS DÉMONS-SINGES
HABILETÉ : 24 ENDURANCE : 25

Si vous le souhaitez, vous pouvez prendre la fuite après le premier Assaut en vous rendant au **155**. Sinon, vous allez devoir vous battre jusqu'à ce que mort s'ensuive. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **168**.

124

Vous fermez les yeux et entrez en transe. Au prix de 1 point de VOLONTÉ, vous envoyez votre esprit dans le Champ Astral de Communication avec les Éléments et appelez le Génie de l'Eau à votre secours. Quelques minutes passent. Vous entendez alors un clapotis cristallin qui va en s'amplifiant. Brusquement, un jet d'eau jaillit du puits ; un récipient est posé en équilibre sur le sommet de la gerbe d'eau. Vous tendez la main pour attraper le seau : il est plein à ras bord d'eau fraîche et pure. A peine vous en êtes-vous emparé que le jet d'eau retombe. Rendez-vous au **25**.

125

Les flammes de feu noir décochées par Charatchak vous ont grandement affaibli : vous perdez la moitié de vos points d'ENDURANCE (arrondissez votre nouveau total, si besoin est, au nombre supérieur). Les forces vous manquent et le rire démoniaque d'Agarash le Damné bourdonne comme une menace de mort à vos oreilles, mais vous tenez bon. Au prix de 1 point de VOLONTÉ, vous assénez un violent coup de Baguette de Sorcier sur la tête de Charatchak. Le Roi-Démon pousse un cri strident et s'agrippe à votre Baguette ; vous avez beau tirer, il ne la lâche pas. Utilisant votre Baguette comme un conducteur, Charatchak envoie des langues de feu vers vous, prêt à sacrifier ses dernières forces pour vous exterminer. Voulez-vous poursuivre ce duel de forces vitales avec Charatchak ? Dans ce cas, rendez-vous au **310**. Si vous préférez y mettre un terme en arrachant votre Baguette de la main du Roi-Démon, rendez-vous au **129**.

126

Le souffle court, vous attendez, caché derrière le talus. Quand vous estimez avoir laissé passer assez de temps pour permettre à la horde d'arriver à votre hauteur, vous vous redressez d'un bond, la Baguette du Sorcier à la main, prêt à frapper. Vous avez calculé juste : les Démons sont à peine à quelques pas de vous. Décontenancés par votre brusque apparition, ils s'arrêtent net. Vous vous demandez alors si votre attaque n'est pas d'une folle témérité : les Démons sont plus d'une centaine, et ils sont les uns plus effroyables que les autres : mi-hommes, mi- bêtes, ces créatures, mutants de l'enfer, sont toutes monstrueuses. Mais l'heure n'est pas au regret, il vous faut agir au plus vite. Sans laisser le temps aux Démons de comprendre que vous êtes seul, vous foncez dans le tas, vous attaquant tout d'abord au chef de la horde, un ignoble reptile visqueux au visage humain.

DÉMON-REPTILE
HABILETÉ: 21 ENDURANCE : 22

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **13**.

127

Vous changez de direction et vous essayez d'accélérer votre allure, mais la chaleur est trop forte. Vous vous retrouvez rapidement hors d'haleine et inondé de sueur, et vous êtes contraint de faire halte pour vous reposer. Vous vous retournez pour scruter l'horizon : plus la moindre trace de la créature. Perplexe, vous vous demandez où elle a bien pu se cacher dans cette vaste plaine qui ne présente aucun relief. Par cette chaleur accablante, le moindre geste est un effort, et tous ceux que vous venez de fournir vous ont épuisé de 1 point d'ENDURANCE. Vous redoutez même que le soleil ne commence à vous taper sur la tête. Rendez-vous au **14**.

128

Vous vous jetez au grand galop dans les rangs des Démons, piétinant l'un d'eux au passage, et les sabots du Simar soulèvent des nuages de poussière et de sang. Soudain, une repoussante créature au corps de singe et à la tête de rat s'agrippe à votre selle. S'arc-boutant sur la croupe de l'étalon, le Rat- Démon vous agrippe à la gorge. Non seulement le démon vous attaque par-derrière mais, de surcroît, vous devez veiller à vous maintenir en selle tout en vous battant, vous êtes donc affaibli de 2 points d'HABILETÉ pour toute la durée du combat.

RAT-DÉMON HABILETÉ: 19 ENDURANCE : 20

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **136**.

129

Dans un effort surhumain, vous arrachez votre Baguette de la main de Charatchak avant qu'il ait pu aspirer toute votre force vitale. Pantelant, le Roi- Démon se redresse et court vers la paroi de feu. « Viens, Charatchak, viens ! murmure Agarash. Je serai enfin libre... » « Non ! Tu ne m'auras pas ! réplique vivement le Roi-Démon. Je m'en vais mater ce maudit sorcelet ! » Avec un sursaut d'énergie, Charatchak lève le bras. Aussitôt, une longue baguette noire se matérialise dans sa main. « En garde, petit Majdar ! » s'exclame-t-il

en brandissant sa baguette. Vous aller devoir affronter votre ennemi mortel en duel. Courage...

CHARATCHAK HABILETÉ : 10 ENDURANCE : 20

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **180**.

130

Pour la première fois de votre vie, vous vous téléportez. Comme votre corps commence à se rematérialiser, un effroi indicible vous gagne : vous vous êtes transporté à l'intérieur d'un mur de pierre, à côté de l'encadrement de la porte. Une douleur fulgurante vous transperce et vous succombez en quelques fractions de seconde, pris à jamais dans la masse de granit.

131

Sans crier gare, vous bondissez vers Charatchak qui se campe aussitôt en position de combat. « J'aime mieux ça... » grommelle-t-il entre ses dents.

ROI-DÉMON CHARATCHAK
HABILETÉ : 30 ENDURANCE : 30
Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **180**.

132

Au prix d'un effort de concentration qui vous coûte 2 points de VOLONTÉ, vous vous élevez dans l'air. Vous planez maintenant au-dessus des Démons, qui piaillent de rage de ne pouvoir vous atteindre. Mais, si vous êtes hors de portée de ces immondes créatures, Tanid, quant à elle, est en danger : une espèce de cafard géant, bossu et difforme, s'approche d'elle en faisant claquer ses pinces tranchantes comme des lames de rasoir. D'un bond agile, la jeune fille parvient à l'esquiver mais, si vous voulez lui venir en aide, il vous faut agir avant que le Démon ne se rapproche d'elle à nouveau. Allez-vous décocher au Démon-Cafard une déflagration à longue portée (rendez-vous au **143**) ou interrompre votre lévitation pour fondre sur l'ignoble créature (rendez-vous au **248**) ?

133

Vous ordonnez au cavalier Chadakine d'approcher et il vous obéit sans méfiance. Le recours à ce sortilège vous a coûté 2 points de VOLONTÉ. Rendez- vous au **186**.

134

Vous vous trouvez maintenant assez près du portail pour tenter de le fermer. Malheureusement, pour diriger le rayonnement de la Pierre-de-Lune sur le portail incandescent, vous allez devoir vous montrer aux Démons. Si vous souhaitez remonter sur votre Simar avant d'essayer de fermer le portail, rendez- vous au **139**. Si vous préférez tenter votre chance depuis votre cachette, c'est-à-dire depuis la crête qui surplombe la vallée, rendez-vous au **153**.

135

Vous voici dans un immense vestibule, éclairé çà et là par des rais de lumière orangée qui proviennent d'étroites meurtrières percées dans le haut plafond voûté. A l'autre bout du vestibule se trouvent deux escaliers ; ils mènent tous deux à la première des nombreuses galeries qui vous surplombent. Vous distinguez, le long de chaque galerie, une rangée d'arcades, mais ne pouvez percer l'obscurité au-delà. Dans l'air humide et vicié flotte un vague relent d'essence de roses, et un tapis de poussière recouvre les dalles. Comme vous traversez la pièce, l'écho de vos pas s'en trouve étrangement étouffé. Vous parvenez à une estrade érigée au centre du vestibule. Gravissant les quelques marches, vous apercevez un grand trou rond au-dessus duquel est suspendue une barre de fer terminée à chaque bout par une poignée. Une grosse corde va des poignées à une ouverture pratiquée au centre de la barre, puis disparaît dans l'obscurité. « Ce doit être un puits ! » s'exclame Tanid, tout excitée. Allez-vous actionner la poulie à l'aide des poignées pour puiser de l'eau (rendez-vous au **3**) ou bien examiner le puits le plus près (rendez- vous au **48**) ?

136

Vous retournant rapidement, vous donnez un violent coup de Baguette de Sorcier dans les côtes du Rat-Démon. Celui-ci lâche prise en hurlant et roule à terre, mortellement blessé. Emporté par le galop de votre Simar, qui semble presque voler tant sa course est rapide, vous avez tôt fait de semer le reste de la horde des Démons. Rendez-vous au **142**.

137

137 *Vous faites pleuvoir une averse de flammes magiques sur les démons.*

Au prix de 2 points de VOLONTÉ, vous faites pleuvoir une averse de flammes magiques sur les Démons et plusieurs périssent sur le coup, carbonisés. Un vent de panique balaie l'horrible cohorte qui éclate en hurlements stridents. Vous entendez soudain le chuintement de pattes palmées sur les marches : un groupe de Démons s'enhardit à monter à votre rencontre... Les escaliers sont le seul accès an vestibule, et vous ne pouvez quitter le tombeau que par la porte du vestibule. Rendez-vous au **236**.

138

Le Génie de l'Eau semble ignorer votre appel. Perplexe, vous vous demandez s'il a mal compris votre requête, ou s'il ne peut pas y satisfaire. Quoi qu'il en soit, votre tentative se solde par un échec. Rendez-vous au **275**.

139

Chevauchant votre magnifique étalon blanc, vous atteignez l'endroit où la vallée domine le Portail de Tilos, une arcade de pierres en flammes. Vous sortez la Pierre-de-Lune de votre Sac à Dos et appliquez toute votre énergie psychique à la fermeture du portail. Un concert de cris bestiaux emplit la vallée ; imperturbable, vous brandissez bien haut la Pierre- de-Lune qui luit d'un éclat de plus en plus fort, signe qu'elle se charge en pouvoir magique. Comme les Démons se rapprochent, le Simar se met à piaffer. Brusquement, les flammes du portail redoublent d'intensité et les étincelles fusent en tous sens. Vous avez sacrifié 1 point de VOLONTÉ pour essayer de fermer le portail mais ce dernier semble cependant gagner en résistance, comme s'il était animé d'un pouvoir capable d'affronter celui de la Pierre-de- Lune des Majdars. Pris d'une peur panique, votre cheval se cabre et vous manquez de tomber. Les Démons s'immobilisent alors et se mettent à gémir, paralysés par une terreur soudaine. Avec un frisson d'effroi, vous apercevez deux grands yeux monstrueux qui percent les flammes du portail. Rendez-vous au **158**.

140

La nuit tombe sur la morne plaine de Lissan et les eaux noires du fleuve ajoutent à l'atmosphère étrange et mystérieuse de ce paysage désolé. Vous êtes soulagé, certes, d'en avoir fini avec le cauchemar de la horde des Démons, mais vous n'en redoutez pas moins de passer la nuit dans ces terres de malédiction. Rendez-vous au **201**.

141

Vous faites volte-face d'un bond, prêt à affronter les Démons. Le chef de la horde, un immense reptile à visage humain, pousse un cri bestial qui vous glace le sang. Allez-vous lui décocher une déflagration à longue portée (rendez-vous au **221**) ou rester où vous êtes et vous apprêter à repousser les assauts de la horde qui s'approche à vive allure (rendez-vous au **160**)?

142

Le soleil est maintenant haut dans le ciel : il est midi passé. Vous apercevez enfin la chaîne des collines de Tilos. Cela fait plus de deux heures que les Démons ne se sont pas montrés. Où peuvent-ils bien être? Samur vous a dit qu'ils étaient plusieurs centaines, alors pourquoi aucun d'eux n'a-t-il essayé de vous empêcher de gagner les collines de Tilos qui abritent l'unique portail donnant accès à leur monde ? Si vous avez le Don de Vision, vous pouvez y recourir au prix de 2 points de VOLONTÉ en vous rendant au **249**. Si vous disposez du Pouvoir Magique de Voyance et préférez y faire appel, ce qui vous coûtera 1 point de VOLONTÉ, rendez-vous au **266**. Enfin, si vous ne maîtrisez aucun Pouvoir Magique, si vous n'avez pas assez de points de VOLONTÉ ou si vous ne jugez pas opportun de faire appel à l'une ou l'autre de ces Magies, rendez-vous au **279**.

143

Vous visez soigneusement et foudroyez l'immonde créature sans lui laisser le temps d'attaquer Tanid. Avec un cri d'horreur, elle s'écroule au sol, une plaie fumante au flanc. Cette attaque vous a coûté 2 points de VOLONTÉ. Pris de peur, les Démons se recroquevillent sur

eux-mêmes. Vous vous apprêtez à décocher une nouvelle déflagration mais à peine brandissez-vous votre Baguette que les Démons s'évanouissent dans l'air : ils se sont dématérialisés. Vous entreprenez alors de redescendre progressivement à terre, malheureusement vous relâchez votre sortilège trop rapidement et vous vous étalez lamentablement au sol. Tanid éclate de rire devant votre prestation. Rouge comme une tomate, vous vous redressez et époussetez votre robe : « D'accord, la chute est mauvaise, bafouillez-vous, vexé, mais c'est la première fois de ma vie que je lévite ! » Rendez- vous au **99**.

144

Le Démon-Homme s'écroule raide mort et son cadavre roule le long de la pente. Impressionnés, les autres Démons reculent de quelques pas. Vous voici tranquille pour un moment : cette démonstration de votre pouvoir a effrayé les immondes créatures et devrait suffire à les tenir à distance. Rendez-vous au **112**.

145

Vous détachez de la Pierre-de-Lune une boule de pouvoir incandescente et vous l'envoyez à Charatchak. Ce dernier recule d'un pas, visiblement ébranlé. « Méfie-toi du gadget que tient le petit Majdar ! s'exclame Agarash d'une voix de fausset égrillard. Il mord ! Continue, Sorcelet, continue, tu m'amuses beaucoup ! » Rendez-vous au **320**.

146

Brandissant bien haut la Pierre-de-Lune, vous vous mettez à psalmodier une incantation protectrice qui devrait tenir à distance toutes les créatures maléfiques. Peu à peu, la Pierre-de-Lune s'illumine d'un éclat laiteux. Le recours à ce sortilège vous a coûté 2 points de VOLONTÉ. Vous reprenez alors votre route. Rendez-vous au **23**.

147

Vous galopez à vive allure à travers la plaine, vous arrêtant à peine de temps en temps pour regarder si les Démons sont encore à vos trousses. Au bout d'une heure à ce train d'enfer, vous êtes parvenu à mi-chemin : à peine une cinquantaine de kilomètres vous sépare encore de la forêt. Levant la tête, vous apercevez un petit point noir, haut dans le ciel. Il grossit rapidement et vous distinguez bientôt la silhouette d'un énorme Serpent Ailé. La créature a des serres aux griffes longues et effilées et de petites pattes antérieures trapues. Si vous souhaitez décocher au Serpent Ailé une déflagration à longue portée, rendez-vous au **66**. Si vous préférez attendre de voir ce qu'il va faire, rendez-vous au **59**.

147 *Le Serpent Ailé a des serres aux griffes longues et effilées.*

148

C'est la première fois de votre vie que vous allez exercer ce sortilège. Soyez prudent et prenez garde à ne pas vous téléporter à l'intérieur d'un mur de pierre ou d'un arbre ; une telle erreur vous serait fatale car votre corps ne résisterait pas à l'impact. D'ordinaire, le plus sûr est de se téléporter vers un endroit que l'on connaît déjà et qu'on peut donc visualiser avec précision dans son esprit mais, en l'occurrence, vous allez devoir essayer d'imaginer votre point d'arrivée sans l'avoir jamais vu. Vous fermez les yeux pour vous concentrer sur votre voyage. Tirez un nombre à l'aide de la *Table* ***de*** *Hasard*. Si vous avez l'amulette de Gnajna le Sage en votre possession ou, si vous possédez le Talisman Magique des Majdars, ajoutez 1 point au chiffre obtenu. (Si vous disposez des deux objets : vous gagnez donc 2 points.) Vous ajouterez également 1 point pour chacun des Pouvoirs Magiques suivants dont vous disposez : Sorcellerie, Voyance, Psycho mancie, Don de Vision, Télergie. Quel est votre total final :

5 ou moins ? Rendez-vous au **130**
Plus de 5 ? Rendez-vous au **55**

149

Le Serpent Ailé est encore un peu loin, et le galop de votre Simar ne vous donne pas une assise stable cl ces deux facteurs handicapent grandement votre capacité à bien viser. Vous brandissez votre Baguette de Sorcier et décochez une déflagration d'énergie magique. Tirez un chiffre à l'aide de la *Table de Hasard*. Si vous avez l'amulette de Gnajna le Sage en votre possession, ajoutez 1 point à ce chiffre, Faites de même si vous disposez du Talisman Magique des Majdars. Si vous obtenez :

5 ou moins Rendez-vous au **171**
Plus de 5 Rendez-vous au **182**

150

A force de déflagrations, vous achevez le Démon Singe. Tout autour de vous résonne un vacarme effroyable : la bagarre fait rage entre Démons et Masbatés. Ces derniers sont des guerriers remarquables, d'une vaillance et d'une force inégalées, aussi ont-ils tôt fait de semer la panique dans les rangs de la horde infernale. Certains Démons se dématérialisent pour échapper à la vengeance des Masbatés, les autres sont massacrés sans merci. Quand le combat s'achève enfin, il ne reste plus un seul Démon vivant. Quant aux Masbatés, vous constatez avec stupeur qu'aucun d'eux n'a péri ni même été grièvement blessé, bien qu'ils fussent à peine une cinquantaine contre la horde. Jetant un coup d'œil vers le lac, vous apercevez un groupe de guerriers qui s'affairent autour de leur compagnon prisonnier ; ils l'ont détaché et l'aident maintenant à se relever. Un bruit de pas attire soudain votre attention : un des guerriers s'approche de vous. Rendez-vous au **100**.

151

Vous balayez rapidement la galerie du regard. Au fond de la pièce où vous et Tanid avez passé la nuit se trouve une petite niche, juste assez grande pour vous abriter tous deux. Elle est si sombre qu'on ne peut en voir l'intérieur. Si vous décidez de vous y cacher, rendez-vous au **166**. Si vous préférez chercher un autre endroit, rendez-vous au **253**.

152

Un autre Serpent Ailé fond vers vous, contractant ses serres aux griffes tranchantes pour mieux vous déchiqueter. Vous vous campez fermement sur vos pieds et brandissez votre Baguette de Sorcier, prêt à affronter l'horrible créature.

SERPENT AILÉ

HABILETÉ : 20 ENDURANCE : 23

Comme le Serpent Ailé vous attaque sans se poser, le combat ne peut pas se prolonger au-delà de 1 Assaut : si votre adversaire perd plus de points d'EN- DURANCE que vous, ne tenez pas compte des points que vous avez perdus et n'en soustrayez aucun de votre total d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie après cet Assaut, rendez-vous au **306**.

153

Vous sortez la Pierre-de-Lune de votre Sac à Dos et lui insufflez toute votre énergie psychique, vous concentrant sur votre objectif : fermer le portail. De la vallée monte un grognement sourd qui s'amplifie rapidement en une cacophonie de cris stridents et bestiaux. Soudain, les flammes du portail redoublent d'intensité et se mettent à crépiter en crachant des étincelles ; deux grands yeux apparaissent alors aux centres du rideau de feu et une voix sépulcrale se fait entendre. Pris de panique, le Simar hennit, se cabre, bat l'air de ses sabots qui scintillent sous les reflets des flammes puis, brusquement, détale au grand galop. Par centaines, les Démons grimpent le long des flancs de la vallée ; désormais sans monture, vous n'avez aucun espoir de leur échapper. Vous résistez vaillamment à la monstrueuse marée qui vous assaille mais, hélas, comment pourriez-vous faire face à tant de Démons à la fois ? Vous vous défendez avec l'énergie du désespoir, parvenant même à tuer quelques-unes des horribles créatures, mais, à l'issue d'un combat acharné, les Démons finissent par l'emporter. Vous êtes traîné à terre et déchiqueté comme une vulgaire proie. Telle est la triste fin de votre aventure.

154

Avec un cri féroce, vous chargez. Au prix de 1 point de VOLONTÉ, vous foudroyez le Démon le plus proche, une répugnante créature simiesque et glabre, à la peau luisante et cramoisie. Terrorisés, les autres Démons prennent la fuite en poussant des cris d'animaux sauvages qu'on égorge ; certains même se dissipent dans l'air sous vos yeux, ce qui ne vous surprend pas outre mesure de la part de ces créatures de l'enfer douées de pouvoirs de magie noire. Rendez- vous au **107**.

155

D'un seul mouvement rapide, vous vous détournez de vos agresseurs et vous rétablissez votre assise sur la selle. Vous éperonnez le Simar qui part aussitôt au grand galop. Vous avez tôt fait de laisser la horde infernale loin derrière vous. Rendez-vous au **147**.

156

Tanid à vos côtés, vous enjambez les gravats et pénétrez dans le ziggourat. La poussière soulevée par l'explosion de la porte flotte encore dans l'air, et c'est avec appréhension que vous sondez la pénombre. Rendez-vous au **135**.

157

Au prix de 1 point de VOLONTÉ, vous rendez incandescent le bout de votre Baguette de Sorcier. Vous apercevez alors, à la lueur de cette braise, une division de guerriers Chadakines en plein combat contre un groupe de Libres, beaucoup moins nombreux qu'eux. De toute évidence, les Chadakines veulent refouler les Libres vers la forêt. Brusquement, une volée de flèches Chadakines vient s'abattre à vos pieds. Allez-vous éteindre votre Baguette ? En ce cas, rendez-vous au **344**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **357**.

158

Pétrifié d'horreur, vous regardez ces deux yeux inhumains, aux paupières closes et grises. Lentement, comme ceux d'un somnambule qui revient d'un long voyage aux confins des cauchemars, les yeux s'ouvrent, révélant des abîmes d'une noirceur impénétrable, soupirails d'un monde d'enfer et d'obscurités éternelles. Vous sentez peser sur vous la pression d'un regard hypnotique qui cherche à vous attirer au plus profond des cachots de l'enfer. « Qui ose ? demande une voix lugubre. Qui ose frapper à la porte de la Fosse des Eternels Tourments ? » Vous titubez sous le choc brutal d'une soudaine attaque psychique dont la violence et la cruauté vous font tourner la tête et presque perdre vos esprits. Un rayon inquisiteur fouille vos pensées, torturant vos méninges comme un tisonnier chauffé à blanc.

« Qui ? Qui ? » répète la voix désincarnée. Les yeux se teintent alors de rouge et un ricanement sauvage éclate à vos oreilles. « Est-ce bien vrai ? Croasse la voix d'un ton méprisant, quelle ironie charmante et délicieuse ! Le petit larbin des Majdars ! Alors, on poursuit sa mission ridicule. On s'entête dans sa folie ? Et leur fameuse pierre de quat'sous, l'as-tu trouvée ? Ah ! Oui... Je vois que tu l'as ! » Tandis que la voix continue à se moquer de vous, vous sentez son emprise sur votre esprit se relâcher légèrement. C'est le moment ou jamais de tenter de rassembler toutes vos forces pour résister à cet être maléfique avant qu'il ne vous prenne tout entier sous sa coupe. Si vous disposez de 2 points de VOLONTE et souhaitez-les consacrer à lutter contre l'emprise de la créature du portail, rendez-vous au **167**. Sinon rendez-vous au **176**.

159

Vous vous approchez de la porte et vous y appliquez vos mains, concentrant toute votre énergie psychique pour percer son secret. Vous avez alors une vision : deux hommes solidement charpentés tirent sur une grosse corde reliée à un poids en acier qui se trouve dans une pièce latérale, à droite de la voûte. Vous comprenez que c'est ainsi qu'on ouvrait la porte. Le recours à ce Pouvoir Magique vous a coûté 1 point de VOLONTE. Voulez-vous faire appel à la Sorcellerie, si toutefois vous maîtrisez cette Magie ? Dans ce cas, rendez-vous au **83**. Si vous disposez du Pouvoir Magique de Thaumaturgie et préférez y recourir, Rendez-vous au **122**. Enfin, si vous ne maîtrisez aucune de ces deux Magies, rendez-vous au **115**.

160

Tanid à vos côtés, vous attendez de pied ferme la charge des Démons. Votre courage est louable, certes, mais votre décision bien déraisonnable : comment pouvez-vous espérer une seule seconde résister à une centaine de Démons ? Vous vous battez vaillamment, parvenant même à tuer quelques-unes de ces infernales créatures, mais hélas ! La partie était perdue d'avance... Vous périssez bientôt sous les coups et morsures des Démons.

161

Etant donné la vitesse du galop de votre monture et la rapidité avec laquelle le Démon Ailé fond sur vous, le combat ne pourra pas se prolonger au-delà du premier Assaut. Si vous avez absorbé récemment une Potion d'Invulnérabilité ou si vous êtes sous la protection d'un sortilège de Thaumaturgie, ne tenez pas compte des points d'ENDURANCE que vous perdrez au cours de cet Assaut et ne les soustrayez pas de votre total.

DÉMON AILÉ
HABILETE : 20 ENDURANCE : 31

Si vous parvenez à tuer le Démon Ailé, rendez-vous au **178**. Sinon, si toutefois vous êtes toujours en vie, rendez-vous au **184**.

162

Recourant à votre Don de Voyance, vous découvrez, au prix de 1 point de VOLONTE, que vous avez atterri dans un lieu maléfique, et qu'un grand danger vous guette. Vous faites part de votre vision à Tanid qui hoche la tête comme si elle savait déjà ce que vous venez d'apprendre. « Oui, dit-elle d'une voix teintée de tristesse, nous sommes au cœur des lugubres plaines de Lissan. C'était autrefois une terre sauvage et magnifique, mais elle est maintenant hantée par les Démons de Charatchak. » Un frisson glacial vous parcourt tandis que vous regardez le paysage désolé où vous avez abouti. Rendez-vous au **239**.

163

Au prix d'un combat acharné, vous triomphez enfin. Malheureusement, comme dit l'adage bien connu, un de perdu, dix de retrouvés et à peine rabaissez- vous votre Baguette de Sorcier, que la horde tout entière se rue sur vous. Cette fois, votre situation semble désespérée. Vous vous préparez psychologiquement à affronter votre triste sort quand, soudain, Tanid attire votre attention sur un groupe d'hommes à mi- pente de la colline qui

surplombe les abords du lac. « Nous sommes sauvés ! s'exclame Kuna. Voici mes compagnons ! » Une longue file de guerriers s'approche à grands pas ; ils sont noirs, grands et musclés : ce sont des Masbatés. Annonçant leur attaque par des cris de guerre, les Masbatés décochent une volée de javelots dans les rangs des Démons. Beaucoup périssent instantanément, transpercés ; les autres sont pris de panique et se mettent à pousser des cris stridents. L'épée à la main, les Masbatés chargent. Vous assistez alors à un combat horrible et sanglant ; en quelques brèves minutes, les Démons sont massacrés sans merci, et seuls échappent à la colère des Masbatés ceux qui recourent à leurs pouvoirs de magie noire pour se dématérialiser. Tout autour de vous, le sol est jonché des cadavres des créatures infernales. Un guerrier Masbaté rengaine son épée et s'approche de vous. Rendez-vous au **100**.

164

Vous allez devoir sacrifier une énergie considérable pour élever tant de créatures dans l'air à la fois, et l'effort à fournir sera d'autant plus grand que vous n'avez jamais encore recouru à ce sortilège. Vous concentrez toute votre force psychique sur les Démons et, au bout de quelques instants, ils décollent du sol. Avec des cris de frayeur, les horribles créatures s'élèvent, battant vainement l'air de leurs pattes difformes. Vous transpirez à grosses gouttes et votre cœur bat à se rompre. Les Démons sont maintenant suspendus à plus de quinze mètres dans le vide et leur peur atteint son paroxysme. C'est alors qu'à bout de forces vous relâchez votre concentration. Aussitôt, comme si vous aviez coupé le fil qui les retenait, les Démons tombent comme des pierres et s'écrasent au sol avec un bruit mat qui vous soulève le cœur. Tous périssent sur le coup. Une vague de fatigue vous submerge et vous vous sentez vidé de toute votre énergie physique et psychique. En effet, l'effort surhumain que vous venez de fournir vous a coûté 6 points de VOLONTÉ et 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au **99**.

165

Vous vous concentrez sur le Minéral Spirituel pour le charger d'énergie mentale. Peu à peu, le joyau se met à rougeoyer. Si vous avez fait appel au Pouvoir Magique de Sorcellerie, cet effort vous coûte 2 points de VOLONTÉ ; si vous avez recouru à la Thaumaturgie, il ne vous en coûte que 1 point. Vous dirigez le pouvoir du Minéral Spirituel vers le cavalier Chadakine, lui enjoignant de venir à votre rencontre. Rendez-vous au **186**.

166

Vous vous glissez avec Tanid au fond de la niche et ne bougez plus d'un pouce, osant à peine respirer. De l'escalier vous parvient le crissement de centaines de griffes qui frottent contre la pierre : la horde monte vers vous. Vous entendez maintenant un léger bruit de pas. Jetant un rapide coup d'œil hors de la niche, vous apercevez une créature bossue qui pénètre dans la pièce en claudiquant sur ses trois pattes. Version dégénérée du cyclope, ce monstre a un seul œil, jaune et globuleux, planté au centre d'un front sillonné de rides profondes et hérissé d'antennes velues. Voyant que la pièce est vide, il grogne de désappointement avant de faire demi-tour pour s'en aller. Mais votre soulagement est de courte durée : en effet, alors qu'elle arrive au seuil de la pièce, la créature s'immobilise, puis se retourne en humant l'air de ses narines roses et poreuses, la tête penchée sur le côté. Elle vous aperçoit soudain et titube vers vous, toutes griffes dehors. Vous n'avez plus le choix : il vous faut l'affronter. Vous sortez de la niche, prêt à vous battre jusqu'à votre dernier souffle s'il le faut.

DÉMON-CYCLOPE
HABILETE: 16 ENDURANCE: 19

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **183**.

167

Au prix de 2 points de VOLONTE, vous libérez votre esprit du pouvoir maléfique qui l'étreint. « Tu ne peux pas me résister, larbin Majdar, persifle la voix. Tu ne sais pas qui tu oses affronter. Sache que je suis Agarash le Damné, Seigneur des Ténèbres. Tu ne fais pas le poids, petit ! Viens, viens près de moi, prends ma place dans la Fosse des Éternels Tourments et je serai libre. » Vous sentez à nouveau le pouvoir d'Agarash peser sur vous ; jamais encore vous n'aviez affronté une force si terrible et si puissante. Vous êtes engagé dans un duel psychique avec un Seigneur des Démons, un disciple de Naar : Roi de la Noirceur et Souverain du Mal Absolu. La légende dit qu'Agarash régna sur Magnamund jusqu'à ce qu'il en fût chassé par les Anciens Magi, une tribu aux pouvoirs surnaturels, avant d'en être définitivement banni et condamné à éternellement hanter un autre Champ Astral. Agarash veut vous attirer vers le portail de feu, qui est le seuil de sa prison, pour que vous preniez sa place. Si vous disposez d'au moins 5 points de VOLONTÉ, vous pouvez soit poursuivre votre duel psychique avec Agarash (rendez-vous au **192**), soit essayer de fermer le portail à l'aide de la Pierre-de-Lune (rendez-vous au **209**). S'il vous reste moins de 5 points de VOLONTÉ, rendez- vous au **176**.

168

Vous venez enfin à bout des trois Démons-Singes pour découvrir avec horreur que ses compagnons ont égorgé votre Simar et sont en train de le dépecer à coups de griffe. Vous êtes encore à plusieurs kilomètres de la forêt qui s'étend au-delà d'une vaste étendue désertique. Vous n'apercevez aucun endroit où vous cacher et vous n'avez pas le temps de recourir à un sortilège magique de protection car le reste de la horde s'approche à vive allure. N'ayant pas d'autre choix, vous tournez les talons et détalez en courant aussi vite que vos jambes vous le permettent. Rendez-vous au **210**.

169

Vous fermez les yeux et vous vous concentrez. Au prix de 1 point de VOLONTÉ, vous parvenez à projeter votre esprit dans le Champ Astral du futur. Vous décelez alors une présence maléfique qui s'apprête à vous attaquer d'une minute à l'autre. Votre vision vous révèle également que vos agresseurs seront nombreux, qu'ils ne sont pas humains et qu'ils sont doués d'une intelligence paranormale. Leurs vibrations indiquent des pouvoirs maléfiques ainsi qu'une relative maîtrise de la magie noire. Allez-vous poursuivre votre route sans changer de direction (rendez- vous au **213**) ou aller à la rencontre des créatures maléfiques que vous avez localisées dans la direction opposée (rendez-vous au **9**) ?

170

Jetant un coup d'œil à travers une trouée dans les frondaisons, vous apercevez un petit groupe de Démons Ailés qui tournoient dans le ciel, visiblement à votre recherche. Malgré votre extrême fatigue, vous vous relevez et suivez la piste jusqu'à l'orée de la forêt. Derrière vous résonne le craquement sec de branches mortes qui se brisent : les Démons de la plaine ont gagné la forêt et ils sont maintenant à vos trousses. Leurs grognements bestiaux vous parviennent déjà, et vous vous mettez à réfléchir à toute vitesse. Vous devez à tout prix réussir à entraîner les Démons jusqu'aux divisions Chadakines qui se dirigent vers le pont de Lanzi pour attaquer les Masbatés. Vous estimez qu'à l'heure actuelle les Chadakines doivent être à mi-chemin, longeant le Dosan. S'ils vous voient à la tête de la horde, ils vous attaqueront certainement. Vous apercevez soudain un homme à cheval ; c'est un guerrier Chadakine qui précède ses troupes en éclaireur. Petit à petit, un plan se forme dans votre esprit. Si vous disposez d'un Minéral Spirituel et maîtrisez le Pouvoir Magique de Sorcellerie ou de Thaumaturgie, rendez-vous au **165**. Si vous avez le Don de Télergie et souhaitez y recourir, rendez-vous au **133**. Si vous disposez du Pouvoir Magique d'Envoûtement, vous pouvez y faire appel en vous rendant au **108**. Enfin, si vous préférez vous montrer au Chadakine, rendez-vous au **311**.

171

Le rayon d'énergie meurtrière fuse vers la créature mais, malheureusement, il manque son but de peu et éclate en un nuage de feu qui se dissipe dans l'air. Cette vaine attaque vous a coûté 2 points de VOLONTE. Toutes griffes dehors, le Démon Ailé pique droit sur vous. Rendez-vous au **161**.

172

Les kilomètres défilent avec une lenteur accablante. La plaine de Lissan a beau être parfaitement plate, sa traversée n'en est pas moins épuisante : le soleil darde ses rayons implacables et l'air est lourd de poussière. Vous remarquez que Tanid semble exténuée et vous décidez de faire halte. A quelques mètres, un arbre solitaire rompt la monotonie du paysage ; vous en profitez pour vous asseoir tous deux à l'ombre de son feuillage. Tout en s'épongeant le front du revers de la main, Tanid vous lance un regard interrogateur. « As-tu remarqué ? » vous demande-t-elle. Perplexe, vous lui confessez ne pas comprendre du tout à quoi elle fait allusion. « Il n'y a ni oiseaux ni bêtes sauvages, vous répond-elle, pas la moindre créature vivante. » « Ah ! C'est donc ça ! » Vous exclamez-vous, soulagé de connaître enfin la cause de ce calme étrange et troublant que vous ne parveniez pas à vous expliquer. Brusquement, Tanid bondit sur ses pieds. « Regarde ! S'exclame-t-elle, il y a quelque chose qui bouge, là- bas ! » Scrutant l'horizon dans la direction qu'elle vous indique du doigt, vous apercevez une créature qui fonce à vive allure vers le Sud ; elle est trop loin pour que vous puissiez l'identifier. Allez-vous aller voir de plus près de quoi il retourne (rendez-vous au **222**) ou continuer votre route (rendez-vous au **257**) ?

173

Vous décochez une déflagration d'énergie en direction du cavalier. Malheureusement, vos récentes épreuves vous ont épuisé et votre force de concentra- lion s'en ressent : le rayon de flammes manque son but. Cette vaine attaque vous a coûté 2 points de VOLONTE. Furieux, le Chadakine s'élance au galop vers vous. Préparez-vous à l'affronter et rendez-vous au **269**.

174

Au prix de 2 points de VOLONTE, vous faites pleuvoir un jet de flammes magiques sur les Démons. Trois d'entre eux, brûlés vifs, agonisent avec des cris horribles. Leurs compagnons, terrorisés, se mettent à trépigner sur place en couinant de peur. Sans leur laisser le temps de se ressaisir, vous courez le long de la galerie et gagnez l'escalier. Rendez-vous au **119**.

175

Vous brandissez votre Baguette de Sorcier et décochez une déflagration à longue portée. Cette attaque, d'une rare violence, requiert 9 points de VOLONTE. Si vous n'avez pas assez de points de VOLONTE, vous allez devoir recourir à vos points D'ENDURANCE et ce, à raison de 2 points d'ENDURANCE pour chaque point de VOLONTE manquant. Si vous survivez à cette attaque, rendez-vous au **252**.

176

Affaibli et fatigué, vous n'avez plus la force mentale de résister au pouvoir terrible du Seigneur des Démons. Sans le moindre effort, Agarash s'empare de votre esprit : il vous ordonne de vous approcher et vous obéissez comme un automate privé de volonté propre. Son rire satanique vous accueille au royaume de la damnation éternelle et de l'horreur absolue. Vous avez franchi le portail des enfers et n'en reviendrez jamais. Telle est la triste fin de votre aventure.

177

Vous levez la Pierre-de-Lune et vous y concentrez le rayonnement de votre énergie psychique. La noirceur impénétrable qui ternissait la Pierre se dissipe- peu à peu, laissant place à un tourbillon coloré. Au bout de quelques instants, une image se forme : celle de la plaine de Lissan. Vous distinguez les silhouettes de quatre créatures, l'une plus difforme et monstrueuse que l'autre. En tête de cette horrible procession se trouve une espèce de crapaud géant à peau verte et luisante, à la longue queue velue. Les quatre se traînent en boitillant,

handicapés par leurs difformités, mais leur allure n'en est pas moins menaçante. Vous avez la certitude que leurs intentions sont meurtrières et que vous êtes la proie qu'ils se sont choisie. Le recours à votre Don de Vision vous a coûté 2 points de VOLONTE. Si vous maîtrisez la Magie Supérieure de Nécromancie, vous pouvez y recourir pour prononcer une incantation magique de protection en vous rendant au **146**. Si vous décidez de poursuivre votre route, dans l'espoir d'échapper aux créatures, rendez-vous au **213**. Enfin, si vous préférez aller à leur rencontre, rendez-vous au **9**.

178

D'une violente déflagration de votre Baguette de Sorcier, vous fracassez le crâne du Démon Ailé qui tourbillonne comme une feuille morte puis s'écrase au sol dans un nuage de poussière. Sans un regard pour le cadavre de l'ignoble créature, vous continuez votre chemin vers le Portail de Tilos, emporté par le puissant galop de votre Simar. Rendez-vous au **142**.

179

Vous décochez une déflagration d'énergie magique vers l'un des Démons Ailés : la créature s'embrase aussitôt et tombe au sol en dégageant d'épaisses volutes de fumée noire. Ses compagnons se mettent à hurler de frayeur et prennent la fuite, certains recourant même à leurs pouvoirs de magie noire pour se dématérialiser. Rendez-vous au **53**.

180

Comme vous vous apprêtez à porter le coup de grâce à Charatchak, la voix d'Agarash résonne : « Non ! hurle-t-il. Je ne permettrai pas ça ! » Vous sentez alors une vague de pouvoir se dégager du mur de flammes et votre baguette se met à chauffer entre vos mains. Brusquement, elle explose, ainsi que celle de Charatchak, et toutes deux retombent en un tas de cendres. Le Roi-Démon se met alors à ramper vers la paroi de feu, haletant comme un moribond. « Tu ne

m'auras pas, tu ne m'auras pas... » bredouille-t-il en grinçant des dents. Parvenu aux pieds des flammes, il se redresse et tend les bras : « Agarash, appel- le-t-il, notre marché ! » Une fois de plus, Agarash éclate d'un rire satanique. Une tornade de flammes jaillit du mur incandescent et vient s'enrouler autour de Charatchak. Allez-vous laisser le Roi-Démon franchir la paroi de feu ? Dans ce cas, rendez-vous au **350**. Si vous disposez de 3 points de VOLONTE et souhaitez-vous en servir pour renforcer la Pierre-de- Lune et diriger son pouvoir vers le portail, rendez- vous au **316**.

181

Bien qu'elle ne vous permette jamais de créer des matières premières, la Magie de Physiurgie vous donne le pouvoir de manipuler les Éléments à votre guise. Vous concentrez toute votre énergie psychique sur la porte de pierre, vous appliquant à perturber son organisation moléculaire, et déplacez les atomes qui la composent. De larges fissures se forment et, au bout de quelques instants, la porte s'écroule à vos pieds. Le recours à cette Magie Supérieure vous a coûté 2 points de VOLONTÉ. Rendez-vous au **156**.

182

Au prix de 2 points de VOLONTÉ, vous venez de décocher une déflagration d'énergie magique au Démon Ailé. Une fois de plus, vous avez visé juste, et la créature prend feu et tombe au sol en tourbil-lonnant. Emporté par le galop de votre Simar, vous continuez votre route vers le Portail de Tilos. Rendez-vous au **142**.

183

A peine avez-vous porté le coup fatal au Démon- Cyclope que trois créatures rampantes apparaissent au seuil de la pièce. Aux bruits de pas qui vous parviennent, vous devinez qu'une multitude d'autres Démons se pressent dans l'escalier. La seule issue du tombeau Masbaté se trouve dans le vestibule, cinq étages plus bas : d'une façon ou d'une autre, vous allez devoir vous tailler un chemin à travers la horde de Démons. Quelle tactique préférez-vous adopter :

décocher une déflagration à longue portée aux trois Démons qui se trouvent au seuil de la pièce (rendez- vous au **189**) ou foncer à l'attaque (rendez-vous au **219**)?

184

Cruellement blessé, le Démon Ailé s'élève à tire- d'aile pour fondre à nouveau sur vous. Malgré sa farouche détermination, les forces lui manquent et sa trajectoire se fait erratique. Dans un sursaut d'énergie, il pousse un cri de défi et se jette sur vous. Si vous avez bu récemment une Potion d'Invulnérabilité ou si vous êtes sous la protection d'un sortilège de Thaumaturgie, ne tenez pas compte des points d'ENDURANCE que vous perdrez au cours de ce combat et ne les retranchez pas de votre total.

DÉMON AILÉ BLESSÉ
HABILETÉ: 15 ENDURANCE: 12

Si vous parvenez à tuer le démon en 1 Assaut, rendez-vous au **178**. S'il est encore en vie à la fin du premier Assaut, rendez-vous au **214**.

185

Vous concentrant sur les profondeurs du puits, vous en faites jaillir une grande gerbe d'eau. Posé en équilibre sur la cime du tourbillon se trouve un grand récipient d'argile plein d'eau fraîche ; Tanid s'en empare, et vous relâchez alors votre concentration. Le recours à cette Magie Supérieure vous a coûté 2 points de VOLONTÉ. Rendez-vous au **25**.

186

Sans se méfier, le cavalier avance à votre rencontre Il porte un casque noir orné d'un panache, mais vous savez qu'en dessous son crâne est lisse comme un caillou et que seule une longue mèche de cheveux tressés a été épargnée par le rasoir.

***186** Sans se méfier, le cavalier avance à votre rencontre.*

Comme tous les Chadakines, il doit avoir les yeux entièrement blancs, sans pupilles ni iris. Son uniforme consiste en une lourde armure et en fourrures, et il porte une arbalète en bandoulière et une lance à la main. Avez-vous toujours votre Simar ? Dans ce cas, rendez- vous au 37. S'il a été tué, rendez-vous au 45.

187

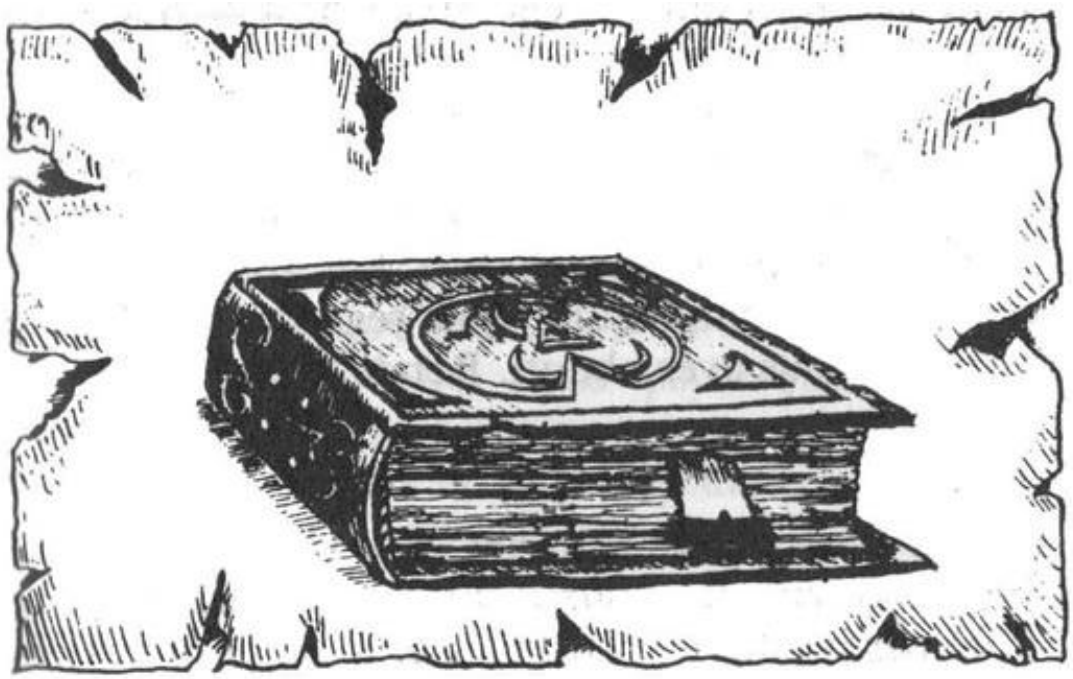
Le cœur battant à se rompre, vous regardez les répugnantes créatures s'approcher en couinant. Plus elles avancent, plus elles ralentissent leur allure pour finir par ramper lamentablement vers vous. De toute évidence, vous les impressionnez car, malgré la peur qui vous tenaille, vous parvenez à garder une attitude menaçante. Brusquement, la horde s'enhardit et se jette sauvagement sur vous, mordant, griffant et pinçant à l'aveuglette. Rendez-vous au **264**.

188

Le Maître des Démons commence à faiblir. Brusquement, dans un effort désespéré pour se libérer du tourbillon de flammes magiques qui le dévorent, le monstre déploie ses ailes et tente de s'enfuir. Vite, vous lui assénez une violente déflagration en plein cœur. Avec un cri horrible, le Démon se tord de douleur, contractant ses pattes griffues, puis tombe d'un coup comme une pierre. Avant même que vous ayez le temps de faire un pas de côté, son cadavre vous tombe sur la tête, vous jetant brutalement au sol. Le choc est si violent que vous lâchez votre Baguette de Sorcier qui roule hors de votre portée. Vous essayez de vous dégager, mais le cadavre du Maître des Démons vous emprisonne comme une chape de béton et votre état de faiblesse ne vous permet pas de le soulever. Tanid court vers votre Baguette ; aussitôt, les Démons qui vous entourent se ruent derrière elle en poussant des couinements sadiques. Heureusement, votre compagne parvient à ramasser la Baguette avant d'être forcée de battre en retraite. Brandissant son poignard, elle avance à reculons vers vous, faisant face à la horde. Hélas ! Comment pourrait-elle espérer l'emporter sur tant de Démons ? Et dire que la Baguette est presque à portée de votre main... Tanid se rapproche peu à peu, mais elle n'ose pas se retourner pour vous tendre votre Baguette de peur que les Démons n'en profitent pour l'attaquer. Pour tout dire, la situation semble désespérée. C'est alors que, brusquement, des voix humaines et des bruits d'épée qui s'entrechoquent parviennent à vos oreilles. Le cœur battant d'un nouvel espoir, vous regardez vers la porte : de nombreux guerriers, l'épée à la main, affluent dans le tombeau et se jettent impitoyablement sur les Démons. Rendez-vous au **38**.

189

Brandissant votre Baguette de Sorcier, vous décochez une déflagration magique qui s'abat sur un des trois Démons. Avec un hurlement de douleur, la créature roule à terre et meurt dans d'horribles convulsions. Pris de panique, ses compagnons reculent en tremblant, leurs traits difformes contractés par d'abominables grimaces. Cette attaque vous a coûté 2 points de VOLONTÉ. Rendez-vous maintenant au **219**.



190

Vous projetez la lumière de la Pierre-de-Lune à la ligure de Charatchak. Il se tord de douleur puis se redresse et, soudain, une longue baguette noire se matérialise dans sa main. La rage déformant encore plus ses traits hideux, le Roi-Démon se rue vers vous en hurlant férocement, brandissant sa Baguette qui crache des flammes de feu noir. Allez-vous prolonger la protection de la Pierre-de-Lune au prix de 1 point de VOLONTÉ (rendez-vous au **307**) ou affronter Charatchak à l'aide de votre Baguette de Sorcier (rendez-vous au **323**) ?

191

Emporté par un tourbillon coloré, vous atterrissez dans un long couloir. Vous devinez que vous êtes dans les appartements de Charatchak car, au bout du corridor, se trouve une porte gravée d'un symbole Majdar qui transcrit le nom du Roi-Démon. Une créature grotesque monte la garde devant la porte : c'est un démon rappelé des tréfonds de l'enfer par Charatchak pour le servir. La créature est massive et carrée, son visage plat et lisse. Comme deux galets d'un rivage hostile, ses yeux froids, sans couleur ni sentiments, errent le long du couloir et se posent sur vous. « Salut à toi, ennemi de mon maître, murmure le Démon dans un souffle. Je t'attendais. Mon maître m'avait averti de ta venue. » Vous vous approchez d'un pas. Avec un léger malaise, vous constatez alors que le Démon vient de prendre l'apparence d'un jeune homme blond. Vous vous efforcez cependant de ne pas oublier que ce n'est pas un être humain, mais une créature de l'enfer. Se redressant fièrement, le Démon vous nargue : « Pourquoi es-tu en retard ? Qu'est-ce qui t'a retenu si longtemps ? J'étais tellement, tellement impatient de te rencontrer... Je suis fort ! Je suis puissant ! Sache que je suis l'Ipage, le plus grand des Démons au service de mon maître. J'ai le pouvoir de la haine car, en vérité, je te hais de toutes mes forces, toi et ta liberté, ton mépris des magies noires qui nous sont si chères, à mon maître et à moi. » La tirade du Démon vous laisse de marbre : vous savez bien que ce n'est pas vous qu'il abhorre, mais ce que vous représentez, à savoir la sagesse sauvage, libre et sans limites des Majdars. Charatchak lui a enseigné que cette sagesse était sans valeur. Quant à vous, vous savez bien que c'est une philosophie qui provient non pas de la connaissance, mais de la liberté de l'esprit et de l'âme, car un esprit exempt de haine et de rancunes peut se développer dans la liberté et l'harmonie. Comme vous vous approchez, l'Ipage se met à siffler comme un serpent. Vous remarquez que son corps translucide luit d'un éclat surnaturel. La porte de la chambre de Charatchak se trouve juste derrière l'Ipage qui, jusqu'à présent, n'a pas manifesté l'intention de vous attaquer. Allez- vous attaquer cette créature des enfers (rendez-vous au **296**) ou l'ignorer et gagner la chambre de Charatchak (rendez-vous au **39**) ?

192

Vous luttez avec l'énergie du désespoir mais, hélas, votre ennemi a le pouvoir d'un dieu et vous ne pouvez pas y résister. Comme une corde qui se brise, votre volonté vous abandonne. Agarash vous attire vers le portail et vous avancez comme un automate. Vous êtes devenu un zombie. Sous les rires sataniques du Seigneur des Démons, vous franchissez le portail et pénétrez dans le royaume de la damnation éternelle. Telle est l'horrible fin de votre aventure.

193

Au prix de 2 points de VOLONTÉ, vous assénez une pluie de déflagrations sur vos agresseurs et, rapidement, le sol se jonche de nombreux cadavres carbonisés. Sans laisser le temps aux autres Démons de monter à l'assaut, vous éperonnez votre Simar et repartez au grand galop. Les Démons veulent vous rattraper, mais l'étalon, rapide comme une flèche, a tôt fait de les semer. Rendez-vous au **142**.

194

Vous fermez les yeux et envoyez l'influx de votre énergie psychique vers la Pierre-de-Lune. Au bout de quelques instants, une vision se forme dans votre esprit et vous parvenez à localiser un jeu de poids et lie poulies à la gauche de la porte. Maintenant que vous avez localisé le mécanisme qui commande la porte, vous allez pouvoir l'actionner en recourant à un autre de vos Pouvoirs Magiques. Le recours à ce sortilège vous a coûté 1 point de VOLONTÉ. A quel Pouvoir Magique souhaitez-vous recourir pour ouvrir la porte :

A la Sorcellerie ? Rendez-vous au **83**
A la Thaumaturgie ? Rendez-vous au **122**

Si vous ne disposez d'aucune de ces Magies, ou si vous préférez ne pas vous en servir, rendez-vous au **115**.

195

Vous fermez les yeux et concentrez votre énergie psychique sur l'autre rive du fleuve. Au prix de 2 points de VOLONTÉ, vous vous téléportez, éprouvant pour la première fois la désagréable nausée que provoque toujours ce sortilège. Vous vous rematérialisez de l'autre côté du fleuve, juste derrière Samur. Celui-ci se retourne et vous aperçoit avec un sursaut de stupeur : « Par les dieux ! D'où sors-tu misérable vipère ? » S'exclame-t-il en dégainant son épée. Vous vous rappelez brusquement que vous portez encore l'uniforme Chadakine. Allez-vous retirer votre casque pour découvrir votre visage à Samur (rendez-vous au **280**) ou brandir la Baguette de Sorcier pour vous défendre (rendez-vous au **308**)?

196

Grâce à la Sorcellerie, vous allez pouvoir créer un écran d'énergie qui vous protégera comme un rempart. N'oubliez pas toutefois que, d'une part, la résistance de ce bouclier dépendra du nombre de points de VOLONTÉ que vous y consacrerez, et que, d'autre part, vous ne pourrez pas l'écarter comme un bouclier normal. Si vous voulez vous servir de votre Baguette de Sorcier, il vous faudra donc dissiper l'écran de protection magique. Si vous décidez, en fin de compte, de ne pas recourir à la Sorcellerie pour vous protéger, rendez-vous au **102**. Sinon, combien de points de VOLONTÉ voulez-vous consacrer à votre écran de protection :

1 point ? Rendez-vous au **278**

2 points ? Rendez-vous au **291**

197

Foudroyé par la déflagration de votre Baguette de Sorcier, le Démon-Araignée tombe en crispant ses pattes velues et se ratatine au sol, carbonisé. Hélas ! Vous n'avez pas le temps de chanter victoire : une vingtaine de démons apparaissent en haut de la crête, à quelques centaines de mètres de vous. Il vous faut agir vite, si vous voulez essayer de fermer le portail démoniaque avant que les démons ne vous rattrapent. Rendez-vous au **139**.

198

Vous concentrez vos forces psychiques et, sans une seconde d'hésitation, vous les projetez en direction du chef des Démons qui s'approche en claudiquant. Celui-ci se retrouve aussitôt élevé dans les airs et se met à pousser des cris de frayeur en agitant vainement ses pattes difformes. Stupéfaits, ses compagnons le regardent planer au-dessus de leurs têtes, n'osant plus bouger. D'un geste, comme si vous coupiez le fil qui le retient en l'air, vous relâchez le Démon qui s'écroule avec un bruit mat sur les créatures tétanisées de peur. La panique atteint alors son comble ; avec des piaillements stridents, les monstres se redressent et se bousculent pour détaler plus vite. Vous avancez d'un pas, l'œil menaçant. Sans demander leur reste, les créatures s'évanouissent alors dans l'air : elles se sont dématérialisées et ne risquent pas de réapparaître de sitôt... Vous voici débarrassé de cette ignoble cohorte. Le recours à ce sortilège vous a coûté 2 points de VOLONTÉ. Rendez-vous au **99**.

199

Bondissant sur le côté à la dernière seconde, vous évitez de justesse le chariot qui continue sa course folle, emporté par son élan. Quelques mètres plus loin, une roue se prend dans une ornière et le char verse avec fracas, éjectant violemment ses passagers. Non sans un plaisir certain, vous entendez les Chadakines hurler tandis que vous regagnez le camp. A peine arrivé, vous sentez une tension dans l'air ; les guerriers sont prêts, mais ils semblent hésiter à se mettre en route. « Que se passe-t-il ? » demandez- vous à Samur. « Ils ont peur de pénétrer dans la forêt », vous explique le chef des Libres d'un ton résigné. Rendez-vous au **343**.

La nuit se passe sans incident mais dès l'aurore vous êtes réveillé par une série de bruits inquiétants : grattements, grincements, piétinements... Brusquement, vos cheveux se hérissent sur votre tête : couvrant ces bruits, un concert discordant de voix et de cris bestiaux s'élève du vestibule. Tanid se réveille en sursaut ; elle ne dit rien mais saisit rapidement son poignard et se campe solidement sur ses pieds, l'œil aux aguets. Au bout de quelques instants, vous vous faufilez à pas de loup jusqu'au balcon de la galerie et jetez un coup d'œil discret entre les colonnes. Les rayons dorés de ce petit matin, qui tombent en pluie par les meurtrières, éclairent un spectacle cauchemardesque. Le rez-de-chaussée du ziggourat s'est transformé en une marée d'horreur : des centaines de créatures monstrueuses y grouillent, caquetant et couinant. Elles sont toutes difformes, mais chacune à sa manière ; vous apercevez, entre autres, des Démons Crapauds à la peau verte et luisante, des anthropoïdes velus à la chair flasque et pendante, des crocodiles à visage humain, des serpents et des cafards géants, des crabes à mille pinces... Jamais de votre vie vous n'aviez contemplé une telle concentration de laideur et de monstruosité. « C'est la horde des Démons de la plaine, murmure Tanid d'une voix blanche. Ce sont eux qui ont vaincu les Masbatés, malgré leur extrême vaillance. Qui pourrait résister à tant d'horreur ? » Lentement, la cohorte s'ébranle et se dirige vers l'escalier. Par la porte que vous avez ouverte sans pouvoir la refermer se déverse un flot incessant de monstres qui viennent grossir les rangs de la horde. C'est vous, maintenant, qui allez devoir faire face à cette armée des enfers. Les Démons avancent à pas prudents, prenant lentement connaissance du lieu qu'ils viennent d'investir. De toute évidence, ils n'ont pas encore conscience de votre présence dans le tombeau. Vous devez profiter de ce bref répit pour échafauder un plan. Allez-vous recourir à la Magie Supérieure de Nécromancie, si toutefois vous en disposez, pour psalmodier une incantation protectrice (rendez-vous au **113**), décocher une déflagration à longue portée à la horde des Démons (rendez-vous au **137**) ou vous cacher (rendez-vous au **151**) ?

201

Un léger clapotis vous fait dresser l'oreille. Fouillant l'obscurité du regard, vous apercevez vaguement les contours d'un esquif qui avance vers vous. « Salut à vous ! » dit une voix grave. Vous bondissez sur vos pieds, la Baguette à la main, vous préparant à vous battre s'il le faut.

201 *Dans l'obscurité vous apercevez les contours d'un esquif qui avance vers vous.*

« Qui m'appelle ? » demandez- vous. Votre voix résonne étrangement dans l'épaisseur de la nuit et vous n'obtenez pas de

réponse. Comme la barque s'approche, vous parvenez à distinguer une haute silhouette, debout. A votre plus grande stupeur, vous constatez bientôt que l'homme est un géant : il mesure plus de deux mètres vingt Une lourde chevelure brune couvre ses épaules, et sa peau noire comme de l'ébène capte les reflets des rayons lunaires. Vous comprenez soudain que vous êtes face à face avec un Masbaté, un survivant de la tribu guerrière que tout le monde s'accorde à croire disparue. « De l'autre rive, je t'ai vu te battre avec les Démons, dit l'homme de sa voix profonde. Viens avec moi, tu es en danger ici. D'autres Démons vont venir, sans doute encore plus nombreux. » Tanid et vous montez à bord sans vous faire prier et, en quelques coups de rames puissants, le Masbaté mène son esquif à l'autre rive, où vous accueille un grand groupe de guerriers Masbatés. Vous avez du mal à croire votre bonne fortune : non seulement vous voici sauvé à point nommé mais, de surcroît, vous venez de découvrir que, contre tout espoir, la fière tribu des Masbatés a survécu aux persécutions de Charatchak. Jusqu'alors, vous n'aviez rencontre qu'un seul Masbaté : Samur, un homme d'une rare vaillance, qui vous avait aidé dans votre quête de la Pierre-de-Lune. Ancien roi d'une tribu Masbatée nomade, Samur se croyait le seul survivant de son peuple. Comme tout le monde, il pensait que la horde des Démons de la plaine, lâchée par Charatchak contre les Masbatés, les avait exterminés. « Je suis Dioka, vous dit votre sauveur, chef de cette patrouille qui monte la garde aux rives du fleuve. Et toi, qui es-tu ? » Vous vous tournez alors vers le groupe de guerriers et parlez d'une voix forte pour vous faire entendre de tous : « Je suis le sorcier Astre d'Or, dites-vous, le seul humain au service des Majdars, et j'ai voué ma vie à détruire Charatchak et à briser le fléau Chadakine. » Stupéfaits, les Masbatés vous dévisagent avec des yeux ronds. « Cela se peut-il ? murmure Dioka, encore sous le choc de votre révélation. Si cela est vrai, il faut absolument que tu rencontres notre roi. Veux-tu venir avec nous aux monts Kashima où habite maintenant notre peuple ? » Vous acquiescez d'un hochement de tête « Alors, suis-nous », répond Dioka. Vous vous mettez bientôt en route, maintenant à grand-peine la cadence rapide des guerriers Masbatés. Comme vous avancez dans la nuit, une étrange émotion vous étreint : vous allez découvrir le repaire secret des derniers survivants d'un peuple fier et puissant. Rendez-vous au **260**.

202

Avec une prière silencieuse, vous éperonnez votre Simar. Comme s'il était conscient du danger, l'étalon part au grand galop. Au-dessus de votre tête, les créatures volantes se déploient en diagonale et le chef de la file, un immense Serpent Ailé, se met à fondre droit sur vous. Vous le laissez descendre pour changer abruptement de direction à la dernière minute, forçant ainsi le monstre à ralentir pour changer de cap en plein vol. Toutes griffes dehors, il fonce à nouveau sur vous et, cette fois-ci, vous ne pouvez plus ruser : vous allez devoir vous battre.

SERPENT AILÉ

HABILETÉ : 19 ENDURANCE : 18

Étant donné que la créature vous attaque en vol, le combat ne pourra pas se prolonger au-delà de 1 Assaut. Si le Serpent Ailé perd plus de points d'ENDURANCE que vous, ne tenez pas compte de vos pertes éventuelles et ne retirez aucun point de votre total d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie après cet Assaut, rendez-vous au **226**.

203

La Thaumaturgie peut vous permettre d'user de remarquables sortilèges mais nombre de ces derniers risquent de vous coûter cher en points de VOLONTÉ, aussi avez-vous intérêt à bien réfléchir avant de décider quel usage faire de votre pouvoir de Thaumaturgie. Tout bien pesé, qu'allez-vous faire :

Vous rendre invulnérable à toute attaque physique ?	Rendez-vous au **91**
Léviter ?	Rendez-vous au **132**
Faire léviter tous les Démons ?	Rendez-vous au **164**
Faire léviter un seul Démon ?	Rendez-vous au **198**

204

Au prix de 2 points de VOLONTÉ, vous envoyez une déflagration d'énergie magique dans les premiers rangs des Démons. Trois périssent sur le coup, mais il n'en reste pas moins quelques centaines... Avec des cris de rage, les créatures foncent vers vous. Si vous avez bu récemment une Potion d'Invulnérabilité ou si vous êtes sous la protection d'un sortilège de Thaumaturgie et que vous souhaitiez affronter les Démons, rendez-vous au **104**. Si vous ne bénéficiez d'aucune protection mais décidez néanmoins d'affronter la horde qui se rue vers vous, rendez- vous au **94**. Enfin, si vous jugez plus sage de prendre la fuite, rendez-vous au **233**.

205

Au prix de 2 points de VOLONTÉ, vous décochez une déflagration d'énergie magique à la plus proche des créatures, un ignoble singe glabre à la peau rouge et luisante. Hurlant de douleur, le Démon lâche prise et s'éloigne en titubant. Un vent de panique balaie la horde ; avec des cris de frayeur les Démons abandonnent les dépouilles des Masbatés et se ruent vers l'escalier. Rendez-vous au **107**.

206

Bien qu'il soit mortellement blessé, le Singe Ailé s'accroche avec toute la force de la haine qui l'anime. Brusquement, il se jette à terre, tenant toujours les rênes de votre Simar. Déséquilibré par un si violent à-coup, l'étalon tombe sur le flanc, vous entraînant dans sa chute. Vous perdez 2 points d'EN- DURANCE. Si vous êtes toujours en vie, rendez-vous au **272**.

207

Sans ralentir un seul instant le galop de votre étalon, vous fendez les rangs de la horde. Le Simar piétine un monstre à deux têtes qui tentait de vous attaquer, et sa foulée rapide fait jaillir des tourbillons de sang, de poussière et de lambeaux de chair verdâtre. En quelques secondes, vous avez traversé la horde. Les Démons veulent vous poursuivre mais le Simar est beaucoup trop rapide pour eux et vous avez tôt fait de les semer. Rendez-vous au **142**.

208

Au bord de l'évanouissement, vous vous voyez contraint d'interrompre votre attaque psychique. Vous vous relevez tant bien que mal sur vos jambes vacillantes pour constater, avec un accès de découragement, que la porte n'est même pas fissurée. Votre tentative s'est révélée vaine et ce n'est qu'au bout de quelques longues minutes que vous parvenez à reprendre votre souffle. Disposez-vous du Pouvoir Magique de Thaumaturgie ? Dans ce cas, vous pouvez y recourir pour ouvrir la porte en vous rendant au **295**. Si vous avez le Don de Communication avec les Éléments et que vous souhaitiez demander aide à un Génie Tellurique, rendez-vous au **289**. Si vous maîtrisez la Magie Supérieure de Physiurgie et que vous vouliez y faire appel, rendez-vous au **181**. Enfin, si vous ne disposez d'aucun de ces Pouvoirs Magiques ou si vous préférez reprendre votre route en direction du lac Dolani, rendez-vous au **234**.

209

Tremblant de tous vos membres sous le violent effort de concentration que vous vous imposez, vous chargez la Pierre-de-Lune de pouvoir magique et dirigez ses rayons vers le portail. Les flammes de ce dernier redoublent d'ardeur et vous sentez le regard d'Agarash vous transpercer comme une vrille incandescente. En effet, tant que vous maintenez votre concentration sur le portail, vous n'êtes plus protégé contre les agressions du Seigneur des Démons. Pris d'une panique viscérale, le Simar se cabre et hennit de terreur ; les paroles meurtrières d'Agarash lacèrent votre cerveau, mais vous ne relâchez pas votre concentration une seule seconde. Comme une marée dévastatrice, la noirceur du Démon envahit les moindres recoins de votre âme et de votre corps, s'efforçant de vous détruire. Avec une détermination farouche, vous vous cramponnez à la Pierre-de- Lune et poursuivez votre attaque. Brusquement, le portail explose avec un fracas épouvantable et Aga- rash pousse un cri qui retentit comme un grondement de tonnerre apocalyptique. Vous avez échappé à la damnation éternelle et il ne peut plus rien contre vous. Avant de disparaître à tout jamais, le Seigneur des Démons lance un appel terrible : « Vengez-moi, favoris d'Agarash ! Détruisez, détruisez, esclaves des enfers ! Vengez votre maître au

centuple ! » Affaibli de 4 points de VOLONTE et de 3 points d'ENDURANCE, vous écoutez l'écho de cette horrible menace avec un frisson d'effroi. Si vous êtes toujours en vie. Rendez-vous au **268**.

210

Encombré par votre Baguette de Sorcier et votre Sac à Dos, vous êtes bientôt contraint de ralentir. Derrière vous, les râles et les abois de la horde se rapprochent. Vous jetez un rapide coup d'œil par-dessus votre épaule et apercevez avec horreur que trois reptiles géants se sont détachés du peloton et foncent vers vous en découvrant leurs crocs pointus. Ils risquent de vous rattraper d'un instant à l'autre. Préférez-vous continuer à courir (rendez-vous au **315**) ou faire volte-face pour affronter les trois Démons Reptiles (rendez-vous au **302**) ?

211

Les yeux fermés, vous vous concentrez pour créer un sortilège d'Envoûtement. Au prix de 1 point de VOLONTE, vous vous donnez l'apparence d'un serpent géant, puis vous avancez en sifflant vers la horde. Les Démons hésitent à peine quelques secondes avant de se ruer de plus belle vers vous. L'illusion n'a pas agi car ces créatures sont douées de pouvoirs de magie noire et l'Envoûtement n'a pas prise sur elles. Rendez-vous au **264**.

212

Vous descendez de cheval et vous vous campez fermement sur vos pieds vous apprêtant à affronter la horde des Démons qui approche à une vitesse hallucinante. Le cœur battant à se rompre, vous récitez à mi-voix une prière Majdar puis concentrez votre énergie sur la bande de créatures volantes, vous efforçant de calculer leur vitesse aussi précisément que possible. Vous remarquez qu'elles se déploient en une formation en forme diagonale qui fonce droit sur vous. Voulez-vous décocher une déflagration à longue portée au chef de file, si toutefois vous disposez d'au moins 2 points de VOLONTE ? Dans ce cas, rendez-vous au **317**. Dans le cas contraire, rendez- vous au **244**.

213

Vous continuez votre route vers l'Est, toujours sur le qui-vive. Tanid et vous marchez ainsi plus d'une heure, silencieux et tendus, à l'affût du moindre signe de danger. Brusquement, votre compagne pousse un cri : « Regarde ! S'exclame-t-elle, un fleuve ! » Suivant du regard la direction qu'elle vous indique, vous apercevez un fleuve aux eaux scintillantes à peine un kilomètre plus loin. Vous courez tous deux comme des fous jusqu'au fleuve et vous vous laissez tomber sur la berge pour boire à longues gorgées. Au bout de plusieurs minutes, vous sentant enfin désaltéré, vous vous redressez. Vous êtes parvenus au Dolani qui, selon Tanid, se déverse dans le lac Dolani à quelque quarante kilomètres au Sud et prend sa source dans les monts Kashima, au Nord, à environ quatre-vingts kilomètres du point où vous êtes. Si vous voulez traverser le fleuve, vous allez devoir longer la rive pour trouver un endroit où passer à gué. Comme vous vous penchez pour boire à nouveau, Tanid vous donne une légère tape sur l'épaule : « Astre d'Or, murmure-t-elle d'une voix calme, prépare-toi à te battre, nous allons être attaqués. » Rendez-vous au **227**.

214

Avec une faible plainte, la créature tombe à terre. Comme vous vous apprêtez à lui porter le coup de grâce, elle se dématérialise sous vos yeux. A n'en pas douter, elle a recouru à ses pouvoirs de magie noire pour se téléporter vers le Portail de Tilos. Vous éperonnez votre Simar qui repart au grand galop. Rendez-vous au **142**.

215

Brandissant bien haut la Pierre-de-Lune, vous descendez l'escalier. Vous atteignez la dernière marche : vous voici face à face avec la horde monstrueuse. Tout près de vous se trouvent trois Démons-Reptiles, des créatures difformes au dos tordu, aux yeux rouges et aux crocs jaunes et luisants. Comme les rayons de la Pierre-de-Lune se posent sur eux, ils couvrent leurs visages de leurs ignobles pattes trapues en poussant des cris de frayeur. Un frisson d'horreur vous glace soudain : vous venez de remarquer que les Démons qui se

trouvent derrière les trois reptiles sont en train de tirer les dépouilles des Masbatés hors du tombeau. Qu'allez-vous faire :
Décocher une déflagration

à longue portée ? Rendez-vous au **179**
Avancer vers les Démons ? Rendez-vous au **53**

216

Courant à l'aveuglette à travers les sous-bois obscurs, vous atteignez la lisière de la forêt où un violent combat fait rage entre Chadakines et Libres.

216 *Un violent combat fait rage entre Chadakines et Libres.*

Les Chadakines sont beaucoup plus nombreux, et ils en profitent pour refouler les Libres vers la forêt. Ces derniers, malgré leur vaillance, ne pourront pas résister longtemps. Vous comprenez brusquement que les Chadakines, avec leurs étranges yeux blancs et sans pupilles, peuvent voir dans l'obscurité la plus totale. Cela explique qu'ils préfèrent attaquer de nuit : c'est un avantage considérable qu'ils ont sur leurs ennemis. Un officier de haute stature aboie des ordres aux guerriers Chadakines ; votre soudaine apparition le déconcerte mais il se reprend bien vite et avance à grands pas vers vous, découvrant les dents dans un sourire cruel. Si vous souhaitez prendre la fuite en vous réfugiant dans les sous-bois, rendez- vous au **290**. Sinon, préparez-vous à vous battre...

OFFICIER CHADAKINE
HABILETÉ : 20 ENDURANCE : 24

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **301**.

217

Recourant à votre Pouvoir Magique de Télergie, vous entreprenez d'imposer votre volonté aux créatures. Bien que vous parveniez à les stopper, vous sentez qu'elles s'efforcent de vous résister. Ces Démons doivent être doués de pouvoirs de magie noire, ce qui les rend insensibles à la plupart des sortilèges. Toutefois, la Télergie est une Magie Supérieure, à laquelle seuls les grands maîtres sont initiés. Au bout de quelques instants, les Démons disparaissent : sentant qu'ils ne pourraient résister à votre pouvoir, ils ont recouru à leur magie noire pour se dématérialiser. Vous êtes maintenant hors de danger. Le recours à cette Magie Supérieure vous a coûté 2 points de VOLONTÉ. Rendez-vous au **99**.

218

Vaillamment, vous éperonnez votre monture et vous vous élancez au grand galop vers la horde. Emporté par votre élan, vous fauchez les premiers rangs de Démons comme des mauvaises herbes et bientôt le sol se jonche de monstrueux cadavres. Vous êtes maintenant au cœur de la horde et les Démons survivants vous encerclent en grondant de rage. Si vous avez bu récemment une Potion d'Invulnérabilité ou si vous êtes sous la protection d'un sortilège de Thaumaturgie, rendez-vous au **104**. Sinon, rendez- vous au **94**.

219

Avec un cri fougueux, vous vous élancez vers les Démons, faisant tournoyer votre Baguette. Pris de panique, les ignobles créatures tentent de fuir, se bousculant et se piétinant avec des cris stridents. D'un coup de poignard, Tanid transperce un des monstres ; quant à vous, vous en carbonisez un autre d'un coup de Baguette de Sorcier (cette attaque vous coûte 1 point de VOLONTÉ). Vous atteignez maintenant le seuil de la crypte, et les Démons se mettent à courir dans la direction inverse, vers l'escalier. Avec un frisson d'horreur, vous remarquez alors que certaines de ces ignobles créatures sont affairées à traîner les dépouilles des Masbatés hors de leurs chambres mortuaires. Rendez-vous au **107**.

220

Au prix de 2 points de VOLONTÉ, vous décochez une déflagration d'énergie magique au cavalier. Touché en plein cœur, celui-ci tombe de cheval et se raidit à terre, figé par la mort. Vous dépouillez le cadavre de son uniforme car déjà un plan s'est formé dans votre esprit fertile en astuces : vous allez vous déguiser en cavalier Chadakine pour pouvoir approcher les troupes Chadakines et rabattre sur elles les Démons sans éveiller leurs soupçons. Votre Simar est-il toujours en vie ? Dans ce cas, rendez-vous au **285**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **292**.

221

Visant avec précision, vous foudroyez le chef des Démons d'une déflagration mortelle. Ébranlés par la mort subite de leur chef, les Démons se figent sur place. Cette attaque vous a coûté 2 points de VOLONTÉ. Les Masbatés parviennent maintenant à votre hauteur ; sans même prendre le temps de vous demander qui vous êtes, ils criblent la horde d'une pluie de javelots puis chargent en faisant tournoyer leurs larges épées. Emportés par leur élan, Tanid et vous-même vous retrouvez au cœur d'une bataille sanglante entre Démons et Masbatés. Vous voici projeté contre un monstre simiesque, doté de quatre bras et d'une longue queue recourbée. Vous n'avez pas le choix : vous devez affronter la créature et vous battre jusqu'à ce que mort s'ensuive...

DÉMON SINGE
HABILETÉ: 18 ENDURANCE:17

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **150**.

222

Vous mettez cap sur le Sud, vous lançant aux trous ses de la mystérieuse silhouette. Au bout de quelque temps, vous êtes assez proche pour vous apercevoir que la créature est humaine, malgré sa démarche irrégulière et bancale. La brume de chaleur qui l'enveloppe vous empêche de distinguer ses traits. Brusquement, la silhouette s'arrête. Vous pressez l'allure. Tanid, qui à de plus en plus de mal à vous suivre, se laisse distancer. D'un pas ferme et résolu, vous avancez vers la créature. Parvenu à une cinquantaine de mètres d'elle, vous vous figez sur place, saisi d'horreur. Rendez-vous au **110**.

223

Vous faites halte et tentez de calculer de combien de temps vous disposez avant que les Démons volants ne vous rattrapent. Un quart d'heure au maximum, estimez-vous après une brève réflexion. Mais d'ici là, vous devez parvenir à résister aux Assauts de la horde qui s'approche en courant à vive allure. Voulez-vous les affronter à cheval (rendez-vous au **277**) ou préférez-vous descendre de votre monture pour vous battre (rendez-vous au **212**) ?

224

Une légère pression des jambes sur les flancs de votre monture suffit pour lui faire prendre la direction de l'Ouest. Au bout de quelque temps, les créatures se perdent à l'horizon et vous reprenez votre route initiale, vers les collines de Tilos. Rendez-vous au **237**.

225

Vous faites le tour du bâtiment, sans trouver le moindre point d'eau. Le mur Ouest du ziggourat est percé d'une grande voûte de plus de trente mètres de haut qui abrite une massive porte de pierre. « Comment allons-nous bien pouvoir l'ouvrir ? » demande Tanid. La porte est beaucoup trop imposante pour qu'on puisse la pousser et vous devinez qu'il doit exister un mécanisme qui l'actionne. Si vous disposez du Pouvoir Magique de Voyance et souhaitez y recourir pour trouver le mécanisme qui déclenche la porte, rendez-vous au **194**. Si vous préférez faire appel au Pouvoir de Psychomancie dans le même but, si toutefois vous en disposez, rendez-vous au **159**. Si vous maîtrisez la Magie Supérieure de Thaumaturgie, vous pouvez y recourir pour tenter de vous téléporter de l'autre côté de la porte ; rendez- vous pour ce faire au **148**. Enfin, si vous ne disposez d'aucun de ces Pouvoirs Magiques ou si vous ne souhaitez pas vous en servir, rendez-vous au **18**.

226

Comme un autre Démon s'apprête à fondre sur vous, vous vous mettez à galoper en zigzag, ce qui plonge les créatures en plein désarroi et vous permet de gagner du terrain. Vous vous croyez déjà tiré d'affaire quand, brusquement, un Démon Ailé se jette sur le Simar et se met à lacérer ses flancs à coups de griffe. Votre courageuse monture hennit de douleur mais ne flanche pas. Vous jetez un rapide coup d'œil derrière vous : la horde de la plaine est encore loin. Relevant la tête vers le ciel, vous apercevez in extremis un troisième Démon Ailé qui pique droit sur vous. Vous n'avez plus le temps de ruser, il faut vous battre.

DÉMON AILÉ
HABILETÉ: 18 ENDURANCE: 17

Le combat ne se prolongera pas au-delà de 1 Assaut. Si votre ennemi perd plus de points d'ENDURANCE que vous, ne tenez pas compte de vos propres pertes et ne retirez aucun point de votre total d'ENDRANCE. Si vous êtes encore en vie, rendez-vous au **265**.

227

Vous apercevez quatre créatures au sommet d'une colline qui surplombe le fleuve. Comme elles descendent dans votre direction, vous distinguez avec un frisson d'horreur leurs traits monstrueux et difformes. Ce sont des Démons de la plaine, rappelés des enfers par Charatchak il y a de cela longtemps pour infester les terres de Lissan et exterminer les tribus Masbatées qui y habitaient. Une fois leur sinistre mission accomplie, les Démons furent autorisés par Charatchak à continuer de hanter les plaines et à semer la terreur. Le chef de cet horrible escadron, un crapaud géant dont la peau verte et cloquée luit sous les rayons du soleil couchant, pousse un cri bestial et s'élance vers vous. Allez-vous recourir au Pouvoir Magique de Nécromancie, si toutefois vous en disposez, pour psalmodier une incantation de protection (rendez-vous au **35**), décocher une déflagration à longue portée à l'aide de votre Baguette de Sorcier (rendez-vous au **65**) ou laisser les quatre Démons s'approcher (rendez-vous au **93**) ?

228

Le Serpent Ailé vous suit quelques instants puis, brusquement, il s'élève dans le ciel pour disparaître rapidement à l'horizon. Rendez-vous au **247**.

229

Vous confiez votre Sac à Dos et votre Baguette de Sorcier à Tanid et entreprenez de descendre au fond du puits, vous agrippant aux anneaux métalliques. Comme vous parvenez à mi-chemin, un anneau cède brusquement. Vous perdez l'équilibre et tombez à la renverse, rebondissant plusieurs fois contre les parois de pierre avant de heurter violemment le fond. La nappe d'eau amortit votre chute, cependant vous êtes contusionné et affaibli de 1 point de VOLONTÉ. Le souffle court, vous sondez à tâtons les ténèbres. Au bout de quelques minutes, vos mains se posent sur un grand récipient plein d'eau. Encouragé par votre trouvaille, vous vous relevez, attrapez fermement le seau d'une main et commencez à remonter en vous hissant de l'autre main. Votre ascension est lente et pénible, et vous avez l'impression que vous n'atteindrez jamais la surface. Heureusement, au terme de longs efforts, vous parvenez en haut du boyau. Tanid vous débarrasse du seau et vous aide à enjamber la margelle. Pantelant, vous vous affaissez au sol. Rendez-vous au **25**.

230

Plusieurs guerriers Chadakines s'affairent à tirer d'imposantes machines de guerre devant les premiers rangs de leurs troupes : ce sont des catapultes. Vous apercevez bientôt un essaim de flammèches incandescentes. Devinant les intentions des Chadakines, Sadir ordonne à ses arbalétriers de tirer. Des volées de flèches fusent aussitôt vers les Chadakines et plusieurs des flammèches s'éteignent. Soudain, des boules de feu traversent l'air, survolent les Libres et s'écrasent derrière eux dans la forêt. « Ha, les imbéciles ! s'exclame Sadir, ils ne savent pas viser ! » « J'ai bien peur que si, au contraire... » murmure Samur d'une voix sombre. Comme les sous- bois

s'embrasent, vous comprenez avec terreur les paroles du roi : les Chadakines veulent vous débusquer de vos positions comme des lapins... Tout autour de vous, les arbres prennent feu et rapidement des nuages de fumée épaisse et noire se forment, aveuglant et étouffant les guerriers de la Ligue des Libres. Rendez-vous au **351**.

231

Comme le groupe s'approche, vous réalisez que ces créatures sont des Démons, mi- bêtes, mi-hommes. Découvrant des crocs longs et effilés, les Démons se mettent à courir vers vous en poussant des hurlements sauvages. Ils sont maintenant à moins de cent mètres de vous et, de toute évidence, déterminés à vous attaquer. Qu'allez-vous faire :

Décocher une déflagration
à longue portée ? Rendez-vous au **258**
Passer à l'attaque ? Rendez-vous au **246**

232

Sans laisser aux Démons le temps de se ressaisir, vous les chargez en faisant tournoyer votre Baguette de Sorcier. Bientôt vous les arrosez d'une pluie de flammes magiques. Rendez-vous au **264**.

233

Vous tirez fermement sur une rêne et le Simar oblique vers la crête des collines. Longeant ainsi la vallée au grand galop, vous parvenez à tenir les Démons à distance. Ces derniers d'ailleurs, complètement décontenancés par votre manœuvre, se dispersent en petits groupes et grimpent les flancs des collines par bandes pour vous rattraper. Heureusement, votre étalon est bien trop rapide pour cette horde cahotique, et vous avez tôt fait de couvrir le kilomètre qui vous séparait de l'autre bout de la vallée. A mi- pente devant vous se dresse le Portail de Tilos. Vous faites halte, le cœur étreint par une vive émotion : l'heure est venue de fermer à tout jamais le royaume des Démons... Tandis que vous contemplez la voûte incandescente, une énorme araignée volante surgit devant vous, vous fixant du

regard féroce de ses huit yeux humains. La créature avance trop vite pour que vous puissiez lui décocher une déflagration à longue portée, et prendre la fuite maintenant serait trop risqué. Vous n'avez pas le choix : il faut vous battre jusqu'à ce que mort s'ensuive. Si vous avez bu récemment une Potion d'Invulnérabilité ou si vous vous trouvez sous la protection d'un sortilège de Thaumaturgie, ne tenez pas compte des points d'ENDURANCE que vous pourriez perdre au cours du combat.

DÉMON-ARAIGNÉE
HABILETÉ : 25 ENDURANCE : 24

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **197**.

234

Soucieux d'atteindre le lac avant la tombée de la nuit, vous reprenez votre route, marchant le plus vite possible. Votre gorge est sèche comme du papier de verre et la chaleur vous épuise : vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Au bout de quelques heures, vous remarquez que la plaine s'élève en pente douce. Si vous disposez du Pouvoir Magique d'Alchimie ou de la Magie Supérieure de Théurgie, rendez-vous au **241**. Sinon, rendez-vous au **43**.

235

Toutes ailes déployées, le Serpent Ailé fond droit sur vous. Vous brandissez votre Baguette et vous vous campez solidement sur votre selle, vous préparant au combat. Mais le Simar est si nerveux qu'il ne cesse de piaffer et vous avez du mal à garder l'équilibre. Vous êtes forcé de contrôler votre monture d'une main, ce qui vous handicape de 2 points d'HA BILETÉ pour toute la durée du combat.

SERPENT
AILÉ HABILETÉ : 21 ENDURANCE : 24

Le combat ne se prolongera pas au-delà de 1 Assaut car le Démon vous attaque en vol. S'il perd plus de points d'ENDURANCE que vous, ne tenez pas compte de vos propres pertes et ne soustrayez aucun point de votre total d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie à la fin de cet Assaut, rendez-vous au **313**.

236

Vous courez le long de la galerie et dévalez les escaliers à toutes jambes, pour vous retrouver brusquement nez à nez avec trois Démons-Reptiles. Ces créatures bossues et difformes vous dévorent de leurs petits yeux rouges, découvrant de longs crocs luisants. Sans vous laisser le temps de réagir, elles se jettent sur vous avec des cris féroces. Vous n'avez pas le choix : il faut vous battre.

LES TROIS DÉMONS-
REPTILES HABILETÉ: 18 ENDURANCE : 24
Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **245**.

237

Quand vous parvenez enfin en vue des collines de Tilos, le soleil est haut dans le ciel et vous en déduisez qu'il doit être midi passé. Les Démons ne se sont plus manifestés ; sans doute ont-ils peur de l'aura protectrice de la Pierre-de-Lune. Perplexe, vous vous demandez où ils se terrent. Samur vous a dit que ces créatures infernales étaient près de un millier, et vous êtes sûr qu'elles essaieront, tôt ou tard, de vous empêcher de fermer le Portail de Tilos, seul accès à leur monde. Si vous avez le Don de Vision et souhaitez y recourir — ce qui vous coûtera 2 points de VOLONTÉ —, il vous faudra renoncer à la protection du sortilège de Nécromancie pour appliquer la Pierre-de-Lune à la Magie Supérieure de Vision. Si, en toute connaissance de cause, vous décidez de recourir à votre Don de Vision, rendez- vous au **249**. Si vous disposez du Pouvoir Magique de Voyance et préférez y recourir, rendez-vous au **266**. Enfin, si vous ne maîtrisez aucune de ces deux Magies, rendez-vous au **271**.

238

Vous abandonnez votre monture sur la berge et plongez dans le fleuve. Vous avez beau nager de toutes vos forces, vous sentez la lourde armure Chadakine vous entraîner vers le fond comme une pierre. Tirez un nombre à l'aide de la *Table de Hasard* et additionnez-le à votre total actuel d'ENDURANCE. Si vous obtenez :

12 ou moins de 12	Rendez-vous au **80**
Plus de 12	Rendez-vous au **86**

239

Tout autour de vous, des montagnes s'étendent à perte de vue. Vous devez avoir atterri en plein été car le ciel est bleu et sans nuages et le soleil rayonnant. Malgré la chaleur étouffante, Tanid frissonne. « Je sens une présence maléfique... » murmure-t-elle. D'après votre compagne, vous vous trouvez au cœur de la grande plaine de Lissan. La cité de Chadaki est à plusieurs centaines de kilomètres, au-delà d'une grande chaîne de montagnes. Brusquement, vous vous rendez compte que vous n'avez ni eau ni vivres. Si vous ne trouvez pas à boire bientôt, vous risquez de mourir de soif. Avec amertume, vous songez que de telles broutilles peuvent vous empêcher d'accomplir votre noble mission dont dépend le sort de milliers d'êtres humains... Allez-vous partir vers l'Est, en direction de la cité de Chadaki (rendez-vous au **172**) ou aller vers le Sud (rendez-vous au **60**) ?

240

Votre voyage se poursuit sans incidents. Vous apercevez maintenant la forêt qui s'étend à quelques kilomètres. Une fois que vous aurez gagné le couvert des arbres, vous laisserez les Démons vous rattraper puis vous les entraînerez au grand galop vers le pont de Lanzi, où vous attendent Samur et ses hommes. Vous vous réjouissez déjà de la bonne marche de votre plan, quand un étrange bruissement vous fait sursauter. Vous levez la tête et apercevez une horde de Serpents Ailés qui volent droit sur vous. Ils sont au nombre de vingt et approchent à vive allure. Qu'allez-vous faire :

Tenter de gagner la forêt au grand galop ?	Rendez-vous au **101**
Vous apprêter à affronter les Serpents Ailés ?	Rendez-vous au **261**

241

Une tache de couleur attire soudain votre attention : c'est une touffe de Phinomel pourpre. Ce buisson à fleurs, que certains appellent Baisers-du-Dragon, pousse au pied des rochers et puise sa sève en enfonçant profondément ses racines dans le sol. Le nom de Baisers-du-Dragon provient des fleurs étranges et dangereuses que porte ce buisson. Chaque fleur est une cosse translucide emplie d'un acide violacé qui la colore ; cet acide est très corrosif et, si la plante est secouée trop fort, il fait éclater les cosses et jaillit, ce qui peut causer de graves brûlures. Cependant, si on parvient à cueillir délicatement les cosses, on peut garder l'acide, car il se conserve très bien, et s'en servir ultérieurement. Cet acide est très prisé des Alchimistes et des Théurgistes car il permet, entre autres, de fabriquer une potion qui transforme les plus simples minéraux en métaux pré cieux. Voulez-vous cueillir quelques cosses de Phinomel ? Dans ce cas, rendez-vous au **4**. Si vous préférez vous en abstenir, rendez-vous au **43**.

242

La lune paraît entre deux nuages et éclaire de ses rayons une petite colline. Vous apercevez aussitôt Sadir, debout sur le monticule, une épée ensanglantée à la main. Votre ami et ses gardes sont encerclés par des guerriers Chadakines. Sans hésiter, vous courez à leur rescousse. Comme vous longez la lisière de la forêt, vous apercevez un spectacle qui vous glace le sang : l'armée Chadakine se déploie dans la nuit, et des centaines de lances et d'épées luisent entre les arbres. Leurs troupes sont beaucoup plus nombreuses que vous ne le pensiez et, de surcroît, elles sont guidées par une sorcière Chadakine qui tient entre ses mains une Pierre de Kazim, redoutable instrument de magie. Vous vous jetez dans la bataille qui fait rage autour de Sadir, vous efforçant de le libérer de ses ennemis pour qu'il puisse reprendre le commandement de ses troupes.

242 *Sadir se tient debout sur la colline, épée ensanglantée à la main.*

A l'appel de Sadir, de nombreux Libres se précipitent sur les lieux du combat. Brusquement, un Chadakine surgit de la pénombre et s'élance vers vous, le javelot à la main. Allez-vous lui décocher une déflagration à longue portée, si toutefois vous disposez de 2 points de VOLONTÉ (rendez-vous au **324**), vous apprêter à l'affronter (rendez-vous au **330**) ou prendre la fuite (rendez-vous au **335**) ?

243

La pluie de flammes magiques s'abat sur une créature bossue et caparaçonnée comme un cafard géant qui se ratatine au sol, carbonisée. Terrifiés, les autres Démons poussent des cris stridents puis s'évanouissent dans l'air : ils se sont dématérialisés. Vous voici sain et sauf. Cette attaque vous a coûté 2 points de VOLONTÉ. Rendez-vous au **99**.

244

Un immense Serpent Ailé se laisse tomber en flèche vers vous, contractant ses serres puissantes pour mieux vous lacérer. Ne pouvant prendre la fuite, vous vous préparez à affronter la créature et brandissez votre Baguette de Sorcier au-dessus de votre tête pour parer son attaque.

SERPENT AILÉ
HABILETÉ : 20 ENDURANCE : 20

Le combat ne pourra pas se prolonger au-delà d'un Assaut car le Serpent Ailé vous attaque en vol. S'il perd plus de points d'ENDURANCE que vous, ne tenez pas compte de vos propres pertes et ne soustrayez aucun point de votre total d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie à l'issue du combat, rendez-vous au **287**.

245

Avec un cri qui vous glace le sang, le Démon-Reptile s'écroule à vos pieds, raide mort. D'autres créatures grouillent derrière lui, mais elles reculent en couinant d'effroi. Vous remarquez avec un haut-le-cœur que certains Démons sont affairés à tirer les dépouilles des Masbatés hors de leurs chambres mortuaires. Allez-vous décocher une déflagration à longue portée à ces Démons (rendez-vous au **205**) ou les attaquer (rendez-vous au **154**) ?

246

Vous lancez votre Simar au grand galop vers la horde des Démons. Comme vous parvenez à une dizaine de mètres d'eux, les rayons de la Pierre-de- Lune se mettent à pleuvoir sur leurs têtes difformes et ils se dispersent avec des cris de terreur. Vous brandissez la Pierre pour les aveugler de sa lumière mais, brusquement, les Démons disparaissent, comme par magie. Ils ont dû se téléporter au Portail incandescent de Tilos, seuil de leur royaume infernal. Vous donnez une tape amicale sur l'encolure de votre courageux étalon et vous reprenez votre route à une cadence plus tranquille. Rendez-vous au **237**.

247

Un point apparaît à l'horizon, haut dans le ciel. Vous croyez tout d'abord avoir affaire à un autre petit serpent volant mais, comme la créature se rapproche, vous vous apercevez qu'elle est bien plus grande que les serpents précédents. Voulez-vous décocher une déflagration à longue portée à ce Serpent Ailé géant? Dans ce cas, rendez-vous au **66**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **59**.

248

Toujours en lévitation, vous planez au-dessus du Démon qui menace Tanid. Vous interrompez alors le sortilège pour vous laisser tomber droit sur la créature. Avec un cri étouffé, le Démon s'écrase au sol sous votre poids. Vous vous écartez de son corps inerte et bondissez sur vos pieds. L'œil féroce, vous avancez vers les autres Démons qui se mettent à glapir de peur. Vous poussez alors un cri horrible et brandissez devant eux votre Baguette incandescente. Comme vous allez leur décocher une pluie de flammes, les Démons s'évanouissent dans l'air : ils se sont dématérialisés. Vous voici sain et sauf. Rendez-vous au **99**.

249

Sondant la Pierre-de-Lune du regard, vous vous concentrez sur les événements à venir. Un tourbillon de couleurs se forme dans le globe puis se dissipe pour laisser place à une image : vous apercevez une large vallée au fond de laquelle grouillent des myriades de créatures Démoniaques. Cette horde est rassemblée devant une immense arcade de flammes qui plane dans l'air : c'est le Portail des Démons. Au seuil de leur royaume infernal, les Démons guettent votre venue. Le recours à ce Pouvoir Magique vous a coûté 2 points de VOLONTÉ. Rendez-vous au **274**.

250

Derrière vous, quelque part dans la forêt, les Démons battent taillis et fourrés à votre recherche. Sans perdre de temps, vous montez en selle sur le cheval du guerrier Chadakine et partez au galop vers le pont de Lanzi où vous attendent Samur et ses hommes. Rongé d'anxiété, vous priez le ciel que l'armée Chadakine soit déjà en route. Vous jetez un coup d'œil vers la forêt : les premiers Démons de la horde sont déjà à la lisière du bois et ils foncent vers vous. Vous galopez de plus belle, poussant votre monture au maximum de ses forces. Rendez-vous au **352**.

251

Quand vous venez enfin à bout du dernier Démon, la nuit est déjà tombée. Au prix d'efforts surhumains, vous êtes parvenu à triompher de ces ignobles créatures qui avaient pourtant l'avantage du nombre sur vous. Tanid est saine et sauve mais, quant à vous, vous ne tenez plus sur vos jambes. Pantelant et tremblant de fatigue, vous vous laissez glisser à terre. Rendez-vous au **201**.

252

Comme à travers un brouillard comateux, vous voyez le pont prendre feu et s'écrouler dans les eaux du Dosan, puis plus rien : vous vous évanouissez dans les bras de Samur. Quand vous revenez à vous, il fait déjà nuit. Les Masbatés ont planté le camp au bord de la route que vous emprunterez demain pour rejoindre les troupes de la Ligue des Libres. Rendez- vous au **321**.

253

Vous courez fébrilement le long de la galerie, à la recherche d'une cachette. Trop tard ! Les monstres vous ont repéré et se mettent à grimper l'escalier en poussant des cris bestiaux. Vous ne pouvez-vous cacher nulle part, et la seule sortie du mausolée se trouve dans la pièce du bas. «Tanid, murmurez- vous d'une voix étouffée, nous allons devoir nous battre pour passer. » « Qu'à cela ne tienne... » répond votre courageuse compagne, une lueur farouche dans le regard. Rendez-vous au **236**.

254

Le cœur battant, vous gravissez la colline. Vous voici au milieu d'un hémicycle de grands blocs de pierre, dont la forme rappelle étrangement des silhouettes humaines. Un murmure emplit la nuit, qui vous parvient étouffé comme s'il avait traversé l'épaisseur des siècles : « Il est venu... L'Astre est venu... » « Porte- t-il la clé de notre salut, la Pierre des Maîtres ? » Vous êtes pris de frissons. « Qui êtes-vous ? » criez-vous de toutes vos forces. Une voix grave et puis sante résonne dans la nuit : « Nous sommes les Kazims, les hommes de pierre vieux comme la terre et le temps. Nous attendions. » « Qu'attendiez- vous ? » « Qu'il vienne nous libérer de ces collines le porteur de la Pierre des Maîtres, pour que non puissions reconquérir ce qu'on nous a volé. Nous voulons retrouver nos cœurs que l'Obscur nous a arrachés, il y a de cela longtemps. » Une étincelle jaillit dans votre esprit. « Qui vous a volé vos cœurs ? Qui ? » Demandez-vous d'une voix pressante « Celui qui se fait appeler Charatchak, le frère de honte des Majdars, le traître suprême... » Vous comprenez alors

que les Pierres de Kazim dont se servent les sorcières Chadakines sont en réalité les cœurs de ces malheureux.

254 *Vous êtes au centre d'un hémicycle de grands blocs de pierre dont la forme rappelle des silhouettes humaines.*

Privés de leurs cœurs, les Kazims se sont retrouvés prisonniers sur cette colline et depuis lors ils attendent votre venue. «Comment puis-je vous délivrer?» demandez-vous au Kazim. «Tu dois avoir la clé avec toi, répond ce dernier, sans quoi nous ne nous serions pas réveillés de notre sommeil séculaire et nous n'aurions pas senti ta

présence dans la forêt. Tu portes la Pierre des Maîtres ; active-la et libère-nous ! Accomplis la promesse des Majdars ! »
Le Kazim parle de la Pierre-de-Lune. Vous devinez que les Majdars avaient promis aux Kazims de les libérer du joug de leur compagnon renégat, l'infâme Charatchak. L'heure est maintenant venue, et c'est à vous de remplir cette mission. Les Kazims veulent reprendre leurs cœurs ; s'ils y parviennent, les sorcières du Roi-Démon seront privées de leurs instruments de magie les plus puissants. Comme les pièces d'un puzzle qui trouvent leur place, les plans des anciens Majdars vous apparaissent maintenant dans toute leur clarté. Vous sortez la Pierre-de-Lune de votre Sac à Dos. Vous ne l'avez pas encore activée de votre énergie, pourtant elle rayonne d'une lumière laiteuse. Vous levez la Pierre vers les sept Kazims, qui se mettent à bouger doucement sous les rayons lumineux. Avec des soupirs de bonheur, les géants de pierre étirent leurs membres engourdis par des siècles de sommeil. Un des Kazim prend la parole : « Nous te remercions, dit-il. Tu dois partir rejoindre ton peuple, maintenant. Il est en danger car l'ennemi approche. Pars, nous viendrons à vos côtés dès que nous aurons complètement repris vie. Fais vite, la bataille commence. » En effet, vous entendez des cris au loin. Les Chadakines ont dû profiter de l'obscurité pour attaquer. Vous guidant aux bruits de l'affrontement, vous dévalez la colline et courez vers le champ de bataille. Rendez-vous au **358**.

255

Vous retenez votre souffle et projetez la quintessence de vos forces de Sorcellerie contre la porte. Comme le rayon d'énergie heurte la pierre, vous vous rendez compte que vous allez devoir lui insuffler de nombreux points de VOLONTÉ pour venir à bout de la paroi. Concentrant votre énergie, vous faites déferler une vague d'énergie de 5 points de VOLONTÉ contre la porte. Tirez un chiffre à l'aide de la *Table de Hasard*. Si vous obtenez :

4 ou plus	Rendez-vous au **283**
Moins de 4	Rendez-vous au **208**

256

Vous foncez à l'assaut des Chadakines placés au bord du pont et votre attaque-surprise les décontenance d'autant plus qu'ils pensaient avoir à faire à l'un des leurs. Pris d'une frénésie désespérée, vous tentez de vous tailler un chemin entre les guerriers en faisant tournoyer votre Baguette. Apercevant les troupes Masbatées massées sur le pont vous ôtez votre heaume pour leur montrer que vous êtes de retour. Entre elles et vous, de nombreux guerriers Chadakines barrent le passage et vous allez devoir les affronter tous ensemble. Grâce à l'effet de surprise provoqué par votre attaque, votre total d'HA- BILETÉ se trouve augmenté de 3 points pour toute la durée du combat.

GUERRIERS CHADAKINES
HABILETÉ : 22 ENDURANCE : 40

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **353**.

257

Vous continuez votre route vers l'Est. Au bout de quelque temps, vous jetez un coup d'œil derrière vous : la silhouette a disparu. Un sentiment de malaise inexplicable vous envahit soudain et vous pressez l'allure. Comme le soleil descend dans le ciel, la chaleur se fait moins étouffante, ce qui facilite votre marche. Cependant, avec les heures qui passent, l'inquiétude vous gagne : vous n'avez pas encore aperçu le moindre point d'eau et vous savez bien que vous n'avez aucune chance d'en trouver une fois la nuit tombée. Or si vous pouvez tenir longtemps sans nourriture, il vous faut boire très bientôt sans quoi vous risquez de mourir de soif et de dessèchement. Si vous tenez la Pierre-de-Lune entre vos mains, rendez-vous au **81**. Si elle est rangée dans votre Sac à Dos, rendez-vous dans ce cas au **213**.

258

La pluie de flammes magiques s'abat sur une créature humanoïde à deux têtes, percées chacune d'une longue corne noire, et la réduit en cendres. Les neuf autres Démons continuent d'avancer vers vous malgré la mort horrible de leur compagnon mais, quand ils parviennent à dix mètres de vous, ils s'en fuient en tous sens, couvrant leurs faces difformes de leurs pattes pour se protéger des rayons aveuglants de la Pierre-de-Lune. Brusquement, les créatures s'évanouissent dans l'air : elles se sont téléportées an Portail de Tilos, l'entrée de leur monde infernal Cette attaque vous a coûté 2 points de VOLONTÉ Rendez-vous au **237**.

259

Le chariot de guerre avance en zigzaguant à une folle vitesse, et vous tentez désespérément de deviner dans quel sens il va obliquer pour se rabattre sur vous. Tirez un chiffre à l'aide de la *Table de Hasard* et additionnez-le à votre total actuel d'ENDURANCE. Si vous obtenez :

12 ou plus	Rendez-vous au **199**
Moins de 12	Rendez-vous au **263**

260

Tard dans la nuit, vous arrivez devant une caverne éclairée par des torches. Dioka vous mène à travers un labyrinthe de boyaux souterrains et vous aboutissez à une vaste pièce taillée dans le roc, à l'intérieur de la montagne. A l'extrémité de cette salle, un trône est posé sur une estrade de pierre. Le roi des Masbatés y est assis, la tête entre les mains. Soudain, votre cœur fait un bond : vous reconnaissez cet homme ! Dioka avance de quelques pas : « Mon roi, dit-il, puis-je te présenter... » Il ne peut pas finir sa phrase car le roi, qui n'est autre que votre ami Samur, lève la tête et bondit sur son trône. « Astre d'Or ! S'exclame-t-il. Tu es vivant ! » Sans vous laisser le temps de répondre, Samur vous serre dans ses bras. « Sept ans ! Tonne-t-il de sa voix puissante, cela fait sept ans que nous ne nous sommes pas vus ! Nous pensions que tu avais péri dans les grottes de la vallée de la Désolation! Qu'est-il advenu de ta quête? As-tu trouvé la Porte de

l'Ombre ? Et le Champ Astral de Noctiurne, as-tu pu y pénétrer ? As-tu réussi, Astre d'Or ? Est-ce que tu as la Pierre-de-Lune des Majdars ? Raconte-moi ce qui t'es arrivé depuis que tu as franchi les monts de Lissan ! » Tout à sa joie de vous retrouver, Samur vous serre à vous étouffer. D'un toussotement discret, vous le priez de relâcher son étreinte pour reprendre votre souffle. Vous lui racontez alors tout ce qui vous est arrivé depuis que vous l'avez quitté et vous lui expliquez que le passage du temps, sur Noctiurne, n'est pas le même que sur Terre. « Je viens de rentrer, concluez-vous en sortant la Pierre-de-Lune de votre Sac à Dos, et regarde ! J'ai réussi ! Voici l'instrument du déclin de Charatchak, la Pierre-de-Lune des Majdars ! » La Pierre-de-Lune rayonne d'une lumière laiteuse qui illumine la grotte et les visages des guerriers Masbatés. Ces derniers, fous de joie, se mettent à pousser des cris de guerre en faisant tinter leurs armes. Samur dégaine son épée : « C'est la lutte finale ! S'exclame-t-il d'une voix tonitruante. Vengeance ! Vengeance et mort aux Chadakines ! Mort aux sorcières du mal, mort au tyran Charatchak, ennemi des Majdars, des Masbatés et de l'humanité tout entière ! » Les cris de guerre résonnent avec un écho terrible dans la vaste pièce. Quand la clameur s'apaise enfin, deux Masbatés vous escortent, en compagnie de Tanid, à des chambres souterraines où vous allez pouvoir vous restaurer et dormir. Dés demain matin, il vous faudra avoir un entretien avec Samur pour mettre votre stratégie au point, afin de porter aide aux Libres que les troupes Chadakines veulent attirer dans un guet-apens. Mais vous savez maintenant que vous ne serez pas seul à affronter ces périls. Aussi vous endormez-vous rapidement, le cœur léger. Rendez-vous au **298**.

261

Vous vous campez fermement sur votre selle et vous regardez le premier Serpent Ailé s'élever dans le ciel pour fondre ensuite sur vous. Le Simar piaffe nerveusement et vous avez du mal à le contrôler. Si vous souhaitez décocher une déflagration à longue portée au Serpent Ailé, rendez-vous au **111**. Sinon rendez-vous au **152**.

262

Soudain les quatre créatures, en poussant d'effroyables hurlements se ruent vers vous. Brandissant la Baguette de Sorcier, vous vous préparez à combattre seul contre ces êtres Démoniaques. Rendez-vous au **264**.

263

La trajectoire du char est totalement imprévisible. Soudain, il fait un virage brusque qui le place droit devant vous. Vous manquez de réflexe et votre lenteur à réagir scelle votre arrêt de mort : tandis que vous restez planté là, le char déferle sur vous et, en quelques secondes, vous disparaissez sous les roues de métal et les sabots des chevaux. Telle est la triste fin de votre aventure.

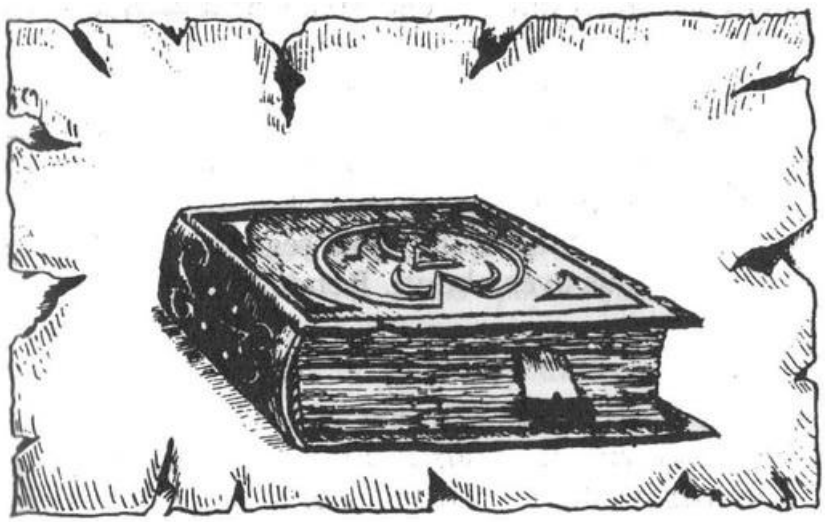
264

Vous n'avez pas le choix : entre vous et les quatre suppôts de l'enfer, c'est un combat à mort qui s'engage.

QUATRE DÉMONS DE LA PLAINE

HABILETÉ: 21 ENDURANCE : 34

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **281**.



265

Le Démon Ailé s'acharne de plus belle sur votre Simar qui commence à donner des signes de faiblesse : sa belle robe blanche se macule de sang et malgré tout son courage, l'animal vacille légèrement. Vous apercevez un minuscule Singe Ailé qui tournoie autour de vous comme un moustique venimeux et qui s'apprête à mordre. Après avoir décrit quelques cercles, il pique droit sur vous. Mais alors à la dernière seconde, il dévie sa trajectoire et se jette sur les rênes du Simar qu'il se met à tirer de toutes ses forces. Vous accrochant fermement à la selle, vous essayez de foudroyer cet immonde ouistiti sans tomber de cheval. Quand au Simar, il résiste bravement aux à-coups du Démon volant.

SINGE

AILÉ HABILETÉ: 22 ENDURANCE: 16

Si vous êtes vainqueur après 1 ou 2 Assauts, rendez-vous au **68**. Sinon, rendez-vous au **206**.

266

Vous fermez les yeux et vous vous concentrez. Au prix de 1 point de VOLONTÉ, vous sondez l'avenir. Vous découvrez alors que, là-bas dans les collines, une force maléfique perverse et terrible s'est assemblée pour vous attendre. Des centaines de créatures infernales guettent votre venue... Rendez-vous au **274**.

267

Les nerfs tendus à l'extrême, vous regardez la créature s'approcher. Vous distinguez maintenant sa silhouette humanoïde qui contraste étrangement avec sa démarche sautillante comme celle d'un grand singe. Brusquement, la créature s'arrête et s'évanouit dans l'air. Un frisson glacial court le long de votre dos : vous venez d'assister à un sortilège de magie noire, que seul un suppôt de l'enfer peut accomplir... Tanid vous lance un regard interrogateur mais ne dit rien. Vous haussez les épaules et reprenez votre route, déterminé à ne pas laisser ce mystère entamer votre énergie mentale. Rendez-vous au **36**.

268

Comme l'écho des paroles d'Agarash s'éteint, un tumulte assourdissant emplit l'air, enflant comme une vague de tempête : une folle hystérie gagne la horde des Démons qui rugissent avec haine et violence. D'instinct, le Simar se tourne vers la pente et part au grand galop vers l'Est. La horde se jette à vos trousses, mue par la folie meurtrière que leur a insufflée leur maître. Ivre de peur, l'étalon fuse comme une flèche et c'est à peine si vous avez le temps de voir les collines de Tilos défiler sous vos yeux. Vous avez maintenant gagné la grande plaine, que vous devez traverser pour atteindre la forêt qui débouche sur les montagnes, à l'Est. Vous avez encore au moins soixante-dix kilomètres à couvrir. Jetant un rapide coup d'œil derrière vous, vous constatez avec soulagement que les Démons ont de plus en plus de mal à vous suivre ; le galop du Simar est beaucoup trop rapide pour eux et vous êtes maintenant rassuré : ils ne risquent plus de vous rattraper. Votre étalon est couvert d'écume et de sueur ; vous caressez affectueusement son encolure et il ralentit un peu sa cadence, comme s'il comprenait que le danger était écarté. Si vous souhaitez faire halte, rendez-vous au **31**. Si vous préférez continuer votre route pour gagner la forêt au plus vite, rendez- vous au **47**.

269

Le cavalier est maintenant sur vous. Vous brandissez votre Baguette de Sorcier.

CAVALIER CHADAKINE
HABILETÉ: 19 ENDURANCE : 20

Le combat ne peut durer que le temps d'un seul Assaut car le cavalier vous attaque en passant au galop. Si vous parvenez à tuer le Chadakine, rendez-vous au **17**. Sinon, si toutefois vous êtes toujours en vie, rendez-vous au **33**.

270

Du haut de ses trois mètres, la créature vous toise haineusement. Vous avez rarement vu être si horrible : une tête de taureau dont les narines violacées laissent échapper des tourbillons de fumée, des

yeux exorbités, animés par une férocité insoutenable, des cornes pointues et luisantes, un corps de chauve- souris géante...

270 *Avec un meuglement d'outre-tombe la créature déploie ses larges ailes.*

Avec un meuglement d'outre-tombe, la créature déploie ses larges ailes. Vous n'avez pas le temps de recourir à vos Pouvoirs Magiques et vous ne pouvez pas prendre la fuite car les autres Démons, serviteurs de cette effroyable créature, vous encerclent. Brusquement, le Maître des Démons referme ses ailes sur vous, tentant de vous enlacer dans une étreinte mortelle.

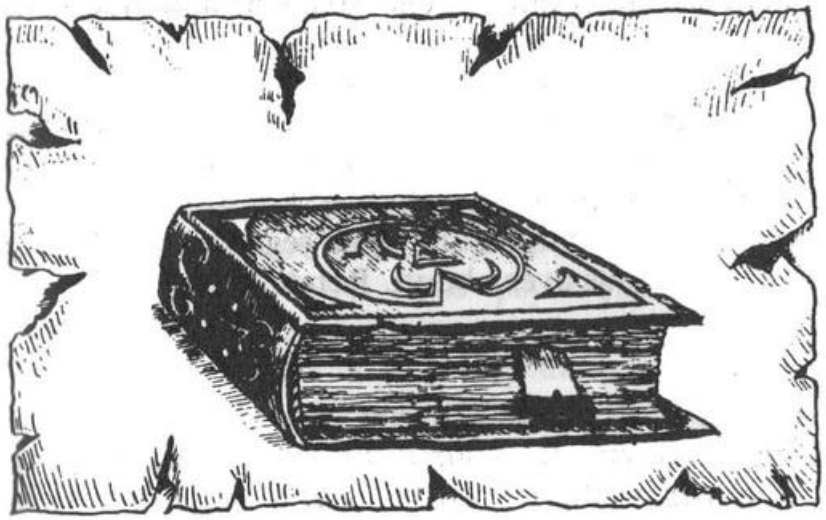
MAÎTRE DES DÉMONS
HABILETÉ: 30 ENDURANCE : 40

Si vous êtes vainqueur au bout de 3 Assauts ou moins, rendez-vous au **188**. Si le combat se prolonge et que vous soyez encore en vie à la fin du quatrième Assaut, rendez-vous au **276**.

271

Vous vous enfoncez dans les collines au petit trot. Au bout d'une demi-heure, vous entendez un mur mure étrange : un concert de voix mi- humaines, mi- animales. Vous parvenez au sommet d'une colline qui surplombe une large vallée et vous apercevez alors un spectacle horrible : la vallée tout entière grouille de Démons ! Jamais, de toute votre vie, vous n'avez vu si effroyable rassemblement. Ces créatures, mi-hommes, mi- bêtes, semblent le fruit d'une imagination diabolique : têtes de taureau sur corps humains, serpents ailés, crapauds-rats, singes chauves... Tous ces êtres de cauchemar vous dévisagent avec tant de haine que même le Simar la ressent. Prise d'une peur viscérale, votre monture, habituellement si calme, se met à piaffer et à hennir de détresse. Un mugissement rauque monte de la vallée, un bruit horrible qui vous glace le sang. Vous sentez une vague de peur vous submerger. Quel est votre total actuel de VOLONTÉ :

20 ou plus ? Rendez-vous au **284**
Moins de 20 ? Rendez-vous au **44**



272

Vous vous relevez avec difficulté, contusionné et ensanglanté. Le Simar est mort. A la vue du cadavre de votre fidèle monture, vous êtes pris d'une panique incontrôlable et prenez vos jambes à votre cou. Vous courez, courez de toutes vos forces à travers la plaine désertique et plate qui vous sépare de la forêt. Rendez-vous au **210**.

273

D'un pas ferme et décidé, vous avancez vers la créature. « Prends garde à toi, Astre d'Or ! » murmure Tanid dans un souffle. La silhouette se déplace en ondulant bizarrement ; comme vous approchez, elle s'arrête brusquement. Quelques instants plus tard, c'est vous qui vous figez sur place, pétrifié d'horreur. Rendez-vous au **110**.

274

Grâce à votre Pouvoir Magique, vous parvenez à localiser le Portail des Démons : il se trouve dans la vallée qu'entourent les collines de Tilos. Vous vous remettez en route. Au bout d'une demi-heure, comme vous êtes près d'atteindre le sommet d'une colline, vous descendez de cheval. Tirant votre monture par les rênes, vous faites à pied les quelque mètres qui vous en séparent. Mais lorsqu'il vous est

possible d'apercevoir la vallée, vous manquez de défaillir. Comme une marée cauchemardesque, des centaines de Démons y grouillent, les uns plus horribles et difformes que les autres. Un arc de flammes resplendit au-dessus de leurs têtes : le Portail des Démons ! Si vous avez une Potion d'Invulnérabilité en votre possession et souhaitez la boire, rendez- vous au **294**. Sinon rendez-vous au **134**.

275

Soudain, des boules de feu projetées par les catapultes Chadakines déchirent la nuit. Comme des fusées, elles filent au-dessus des Libres et vont s'écraser dans la forêt. Aussitôt, les buissons s'embrasent. « Ils veulent nous forcer à sortir ! » vous exclamez- vous d'une voix paniquée. Le feu se répand à une vitesse hallucinante, de nouveaux foyers se formant sans cesse dans les branchages secs. Une épaisse fumée noire aveugle les guerriers de la Ligue des Libres et vous êtes au bord de la suffocation. Rendez-vous au **351**.

276

Vous avez beau lutter avec acharnement, l'énergie maléfique du Maître des Démons semble inépuisable. Brusquement, ce dernier déploie ses ailes noires et s'élève dans l'air. Surpris, vous n'arrivez pas à éviter le violent coup de sabot qu'il vous assène en plein front. Vous roulez sur le carrelage ; la tête vous tourne et vous saignez abondamment. Cette attaque perfide vous a affaibli de 3 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, rendez-vous au **20**.

277

Le cœur battant, vous regardez un Serpent Ailé s'élever dans le ciel pour prendre son élan et fondre ensuite sur vous. Le Simar piaffe de peur. Si vous souhaitez décocher une déflagration à longue portée au Démon volant avant qu'il ne s'abatte sur vous, et si toutefois vous disposez de 2 points de VOLONTÉ, rendez-vous au **304**. Sinon rendez-vous au **235**.

278

Au prix de 1 point de VOLONTÉ, vous formez un écran magique de protection devant vous. Le Démon-Crapaud s'élance et rebondit comme une balle sur le rempart magique. Stupéfait, il palpe la paroi scintillante en couinant puis, brusquement, s'évanouit dans l'air. Ses trois compagnons disparaissent de même, et vous poussez un profond soupir de soulagement. Hélas ! Vous avez crié victoire trop tôt : les quatre Démons réapparaissent subitement mais, cette fois-ci, ils sont derrière vous et l'écran magique ne peut plus vous protéger... Avec des ricanements sadiques, les Démons se jettent sur vous. Rendez-vous au **264**.

279

Un malaise croissant vous gagne, tandis que vous avancez dans les terres de Tilos. Au bout d'une heure, un étrange murmure se fait entendre. Vous gravissez une colline et vous balayez du regard la vallée. C'est un spectacle horrible qui s'offre à vous : des centaines de créatures cauchemardesques y grouillent, formant une hallucinante parade de monstruosités : les unes ont des têtes de crapauds sur des corps humains, les autres des pattes de rat et des ailes de rapace, toutes sont difformes et semblent conçues par une imagination diabolique et perverse. Ce sont les Démons de la plaine. Quand ils vous aperçoivent, fièrement campé sur votre étalon blanc, les Démons se mettent à mugir et vous fixent de leurs yeux brûlants de haine. Même le Simar est troublé par l'aura maléfique de ces créatures : gagné par une peur instinctive, l'animal piaffe et hennit à fendre l'âme. A moins de un kilomètre, de l'autre côté de la vallée, un immense arc en flammes plane dans l'air. C'est le Portail de Tilos, seuil du royaume Démoniaque. La horde des Démons s'ébranle soudain. Claudiquant et traînant les pattes, les créatures de l'enfer grimpent lentement la colline pour vous attaquer. Si vous disposez d'une Potion d'Invulnérabilité et que vous souhaitiez la boire, rendez-vous au **8**. Sinon, rendez-vous au **121**.

280

Vous enlevez votre heaume en toute hâte, tremblant en voyant s'abattre l'épée de Samur. Heureusement, votre ami est un maître d'armes incomparable et il parvient à arrêter sa lame juste avant qu'elle ne vous fracasse la tête. « Astre d'Or ! S'exclame-t-il, en proie à une vive émotion. J'ai failli te tuer ! » « Allons, allons, remets-toi ! Répondez-vous en secouant Samur. Il n'y a pas de temps à perdre ! Sonne la retraite, vite ! » Vous faites alors un geste de la main vers le fleuve : « Regarde ! J'ai amené les Démons ! Nous devons absolument fuir pendant qu'ils se battent avec les Chadakines ! » Sitôt dit. Sitôt fait. Samur rassemble ses hommes et organise le repli. De l'autre côté du fleuve, une violente bagarre fait rage et les Chadakines y sont bien trop engagés pour pouvoir se lancer à votre poursuite, du moins pour l'instant. Vous êtes cependant convaincu qu'il faut détruire le pont pour éviter que les Chadakines, qui sont plusieurs milliers, ne se lancent à vos trousses une fois qu'ils auront triomphé des Démons. Si vous avez le Don de Communication avec les Éléments et que vous souhaitiez y recourir, rendez-vous au **314**. Si vous maîtrisez la Magie Supérieure de Physiurgie, vous pouvez y faire appel en vous rendant au 7. Enfin, si vous disposez de la Magie de Thaumaturgie et préférez y recourir, rendez-vous au **26**.

281

Les cadavres des Démons gisent à vos pieds et vous les regardez, osant à peine en croire vos yeux. Contre tout espoir, vous avez triomphé de ces créatures infernales ! Le contrecoup de vos vaillants efforts vous submerge comme une lame de fond et vous vous écroulez sur le sol, épuisé. Au bout de quelques instants, Tanid vous aide à vous relever et vous reprenez votre route vers l'Est. Vous apercevez soudain un reflet argenté qui perce l'obscurité de la nuit : ce sont les eaux dansantes d'un fleuve. Tanid et vous courez comme des fous jusqu'à la berge et plongez la tête dans l'eau fraîche. Vous buvez à longs traits, prenant à peine le temps de respirer tant votre soif est grande. Au bout de quelques minutes, Tanid se redresse, s'essuie la bouche du revers de la main et pousse un grand soupir de satisfaction. « A mon avis, dit-elle, ce fleuve est le Dolani ; il se jette

dans le lac Dolani à une cinquantaine de kilomètres plus au Sud et prend sa source quelque part dans les monts Kashima, au Nord. » Si vous voulez continuer à cheminer vers l'Est, vous allez devoir traverser le fleuve, mais il est hors de question de tenter de le faire à la hauteur où vous vous trouvez : les eaux sont très profondes et le courant très fort. En revanche, il est probable que vous puissiez le passer à gué un peu plus haut. Rendez-vous au **201**.

282

Vous reprenez votre route. A midi, vous avez traversé l'Anduisin et, de là, vous gagnez la ville de Séna. Vous avertissez les habitants de la progression des troupes Chadakines et ils sont nombreux à vous offrir leur aide pour détruire le pont. Grâce à cette manœuvre, les troupes Chadakines d'Andui ainsi que celles, plus nombreuses, qui sont massées au- delà du Dosan seront contraintes de traverser l'Anduisin par le pont d'Andui. Vous repartez à nouveau. Les Masbatés, qui sont des marcheurs exceptionnels, n'ont aucun mal à suivre la cadence de votre Simar, aussi parvenez-vous comme prévu aux abords de la mystérieuse forêt de Longuefougère en fin d'après-midi. Comme vous franchissez les dernières collines qui vous séparent de la forêt, vous apercevez au loin un groupe d'hommes à cheval, qui avancent vers vous. Vous les identifiez sans peine grâce au voile rouge dont ils sont tous masqués : ce sont des guerriers de la Ligue des Libres. Parvenus à une centaine de mètres de vous, les Libres s'arrêtent et vous couchent en joue. « Salut à vous, guerriers de la Ligue des Libres ! Vous exclamez-vous d'une voix forte. Abaissez vos arbalètes, nous sommes des amis ! » Un des cavaliers prend la parole : « Quel est donc cet ami qui vient du Nord à la tête d'une armée ? » Vous demande-t-il d'un ton méfiant. « Je veux parler à ton chef, Sadir au Long Couteau, répondez-vous. Dis-lui que son vieil ami est de retour et qu'il veut se battre à ses côtés. Dis-lui également qu'Astre d'Or, l'envoyé des Majdars, est de retour. »

Les guerriers vous dévisagent avec stupeur et abaissent leurs arbalètes. Vous avancez vers eux et soudain la joie se peint sur leurs visages : vous portez la robe grise des Majdars et ils vous reconnaissent enfin. « Tu es revenu ! Tu es revenu ! S’exclament-ils

en un brouhaha désordonné. Sadir en était sûr mais nous n'arrivions plus à y croire ! » C'est dans l'allégresse des retrouvailles que vous partez tous vers le camp des Libres, situé à quelques kilomètres plus loin. De nombreux guerriers s'affairent entre les tentes et les feux de camp, et il règne une atmosphère fébrile. Vous n'en passez pas pour autant inaperçu et les guerriers interrompent leurs tâches pour acclamer les Masbatés. Le renfort d'une armée si nombreuse et si puissante est en effet un don du ciel inespéré. Samur et vous laissez les Masbatés planter le camp dans un champ en friche et vous vous dirigez tous deux vers la tente de Sadir au Long Couteau. Comme vous approchez, une silhouette s'encadre sous l'auvent de la tente. Vous reconnaissez tout de suite le regard vif et tranchant de votre ami. Une lueur chaleureuse illumine soudain ses yeux. « Astre d'Or ! S'exclame-t-il. Je savais que tu reviendrais ! Salut à toi, Samur, sois le bienvenu toi aussi ! » Vous pénétrez tous trois à l'intérieur de la tente. Succinctement, vous relatez vos aventures à Sadir et lui faites part de la mise en garde des Majdars, lors de votre communication psychique avec eux dans le Trianon de la Pierre-de-Lune. « Aussi, concluez-vous, nous recommandent-ils de nous replier dans la forêt de Longuefougére pour échapper aux nombreuses troupes Chadakines qui vont certainement nous attaquer dès qu'elles auront traversé le Dosan et l'Anduisin. » Sadir fronce les sourcils. « Cette forêt est un endroit maléfique, dit-il, qui sait si elle ne grouille pas de suppôts de Charatchak et de créatures prêtes à le servir comme des esclaves ? Il vaut bien mieux marcher sur Shuni et l'assiéger ; une fois que nous aurons investi cette place forte, nous détiendrons tout le contrôle du commerce Chadakine car, comme tu le sais bien, Shuni est le seul port de l'Empire où les étrangers acceptent de venir faire des transactions. De plus, les remparts de la ville nous offrirons une excellente protection. » « Bien sûr, Sadir, mais les Chadakines vous rattraperont bien avant que vous ayez atteint le port de Shuni, expliquez-vous patiemment à votre ami, et ils sont trois fois plus nombreux que vous. Vous allez vous retrouver coupés de vos bases à Karnali, tandis que les Chadakines, eux, pourront faire venir du renfort par la mer. Ce serait signer l'arrêt de mort de Karnali, de ton armée et de la résistance tout entière ! » Sadir vous regarde d'un œil sceptique : « Mes hommes sont bien entraînés, vous répond-t-il, et ils sont dix mille. Nous n'avons pas chômé en ton absence, Astre d'Or

! Nous avons enrôlé dans nos troupes toutes les victimes de Charatchak que nous avons pu libérer et nous leur avons appris à se battre ! » Vous discutez ainsi jusque tard dans la nuit. D'abord très réticent, Sadir finit par se laisser convaincre car il a confiance en vous et en la sagesse des Majdars. Il fait alors donner l'ordre aux guerriers de s'apprêter à lever le camp le lendemain matin de bonne heure. Rendez-vous au **354**.

283

Dans un fracas de tonnerre, la paroi de pierre explose soudain en menus gravats. Vous avez réussi ! Le sang bat à vos tempes et vous êtes à deux doigts de vous évanouir. Mais, faisant appel à toute votre volonté, vous surmontez rapidement ce moment de faiblesse. Rendez-vous au **156**.

284

Vous portez les yeux sur le globe laiteux de la Pierre- de-Lune qui rayonne d'une lumière incroyablement pure et douce. Aussitôt votre peur s'efface comme un mauvais rêve. A moins de un kilomètre de vous, de l'autre côté de la vallée, un immense arc de flammes plane dans l'air. C'est le Portail des Démons. Il vous est impossible de le fermer de là où vous êtes et vous devez donc vous rapprocher, mais la horde vous barre le passage. Or si l'aura lumineuse de la Pierre-de-Lune peut tenir les Démons à distance tant que vous marchez, vous savez bien que vous devrez interrompre le sortilège de protection pour concentrer le pouvoir de la Pierre-de-Lune sur le portail. Que se passera-t-il alors ? Si vous décidez de gagner l'autre côté de la vallée en passant par les crêtes des collines pour contourner les Démons, rendez-vous au **52**. Si vous préférez tenter de traverser la horde des Démons, rendez-vous au **61**.

285

Vous revêtez rapidement l'uniforme du cavalier mort. Votre Simar est à bout de forces, mais la mon ture Chadakine est encore fraîche, aussi décidez- vous de la prendre pour continuer votre route. Vous congédiez le Simar d'une petite tape sur la croupe et le regardez s'éloigner au trot. Cet animal vous a servi avec courage et fidélité. Reconnaissant, vous lui adressez une bénédiction Majdar qui le protégera sur le chemin du retour. Rendez-vous au **250**.

286

La créature vient du Sud. La plaine désertique n'offrant pas le moindre endroit où vous cacher, la seule façon d'éviter de croiser cet être mystérieux est de changer de route. Allez-vous vous dirigez vers le nord, ce qui vous ferait retourner sur vos pas (rendez-vous au 77), l'ouest (rendez-vous au **95**) ou bien vers l'est, ce qui vous mènerait aux montagnes qui bordent la cité de Chadaki (rendez-vous au **127**) ?

287

Vous vous apprêtez à affronter à nouveau le Démon Ailé mais, au lieu de s'en prendre à vous, ce dernier se jette sur le Simar et le lacère de coups de griffe. La malheureuse bête hennit de douleur et vous vous rendez brusquement compte de votre folle imprudence : la rapidité de votre cheval vous est d'une aide vitale et vous ne pouvez-vous permettre de le perdre. Vous bondissez en selle et éperonnez votre monture. Le Simar part aussitôt au grand galop, le Démon encore agrippé à sa croupe. Rendez-vous au **265**.

288

Au prix de 2 points de VOLONTÉ, vous décochez une déflagration d'énergie magique qui s'abat sur le chef des Démons et le tue sur le coup. Imperturbables, les autres Démons continuent à charger. Deux de ces ignobles créatures, en tête du peloton, s'élancent vers vous. Il est hors de question de fuir : vous ne pouvez pas laisser Tanid et Kuna seuls face aux Démons et vous allez donc devoir vous battre jusqu'à la mort.

DEUX DÉMONS DE LA PLAINE

HABILETÉ: 18 ENDURANCE: 20

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **163**.

289

Vous fermez les yeux et entrez en transe pour atteindre le Champ de Communication Astrale avec les Eléments. Psalmodiant dans la langue secrète de ces derniers, vous vous efforcez d'entrer en contact avec un Génie de la Terre et de lui communiquer votre requête. Un long silence fait suite à votre incantation : comme chacun sait, les esprits telluriques ne sont pas très vifs... Au bout de plusieurs minutes, le sol se met à trembler et à se craqueler, et explose soudain. Une immense créature en surgit dans une gerbe de gravats et de sable. C'est un Spectre de Pierre. Haut de plus de cinq mètres, ce Génie Tellurique au corps d'athlète et aux traits anguleux est taillé dans le granit. Il vous regarde d'un œil morne et vous devinez que vous devez formuler votre demande le plus simplement possible, sans quoi il risque de ne pas comprendre. « Ecrase ! » dites-vous d'une voix forte en pointant la porte du doigt. Sans un mot, le génie fait volte-face et se dirige à pas lents et lourds vers la porte qu'il traverse comme si c'était une vulgaire feuille de papier. Sa tâche accomplie, il secoue les débris qui sont tombés sur ses épaules et s'engouffre à nouveau dans le sol, qui se referme sur lui en ondulant. Le recours à ce Pouvoir Magique vous a coûté 1 point de VOLONTÉ. Rendez-vous au **156**.

289 *Une immense créature surgit dans une gerbe de gravats et de sable.*

290

Vous vous tapissez dans un fourré. Le Chadakine arrive en trombe devant vous mais il ne vous voit pas. Décontenancé, il s'arrête pour scruter les alentours et vous en profitez pour bondir de votre cachette. Sans lui laisser le moindre temps, vous lui assénez un coup fatal et il s'écroule raide mort. La voix de Sadir résonne dans le lointain. Vous guidant à l'oreille, vous avancez dans l'obscurité pour le rejoindre. Rendez-vous au **242**.

291

Au prix de 1 point de VOLONTÉ, vous érigez un écran magique de protection devant vous. Le Démon-Crapaud s'élance sur vous et rebondit comme une balle sur la paroi scintillante. Stupéfait, il palpe le rempart magique en couinant puis, brusquement, s'évanouit dans l'air. Ses trois compagnons se dématérialisent eux aussi, et vous vous croyez déjà tiré d'affaire lorsque, aussi rapidement qu'ils avaient disparu, ils surgissent à nouveau. Mais cette fois-ci, ils sont derrière vous, et votre écran magique ne peut plus vous protéger... Avec des ricanements sadiques, les Démons se jettent sur vous. Rendez-vous au **264**.

292

Vous enfilez rapidement l'uniforme du cavalier mort et jaugez d'un coup d'œil sa monture : c'est une très belle bête, à l'aspect robuste. Rendez-vous au **250**.

293

Vous vous ruez dans l'escalier en poussant des cris féroces et la horde se disperse devant vous sans même que vous ayez besoin de recourir à votre Baguette de Sorcier. La lumière de la Pierre-de-Lune se met à faiblir, signe que l'effet magique de votre incantation prend fin mais cela n'a guère d'importance, maintenant que vous êtes parvenu à terroriser les Démons. Brusquement, ces derniers se mettent à ricaner et à glousser. Avec un frisson d'effroi, vous apercevez alors une gigantesque créature qui entre dans le tombeau et avance vers vous. Rendez-vous au **270**.

294

Vous savez bien que vous ne pourrez éviter de vous battre avec les Démons, aussi décidez-vous de profiter de la protection que peut vous procurer la potion de Théurgie. Vous avalez d'un trait l'élixir sirupeux et amer. (Rayez-le de votre *Feuille d'Aventure* et rangez la fiole dans votre Poche à Herbes ou dans votre Sac à Dos.) Peu à peu, votre corps se met à irradier d'un étrange éclat bleuté : le sortilège commence à faire effet. N'oubliez pas, toutefois, que cette protection magique ne durera que quelques heures. Rendez-vous au **134**.

295

Concentrant votre Pouvoir de Thaumaturgie, vous sondez la paroi de pierre à la recherche de son point faible. L'ayant trouvé, vous projetez un puissant rayon d'énergie mentale contre la porte, vous efforçant de bousculer sa structure moléculaire. Au terme d'intenses efforts, la paroi se met à vibrer puis brusquement tombe en miettes à vos pieds. Tirez un chiffre à l'aide de la *Table de Hasard* et soustrayez- en 1 point. Si vous obtenez un total final de zéro, recommencez toute l'opération. Le chiffre ainsi obtenu représente le nombre de points de VOLONTÉ qu'il vous a fallu pour détruire la porte. Rendez- vous au **156**.

296

Comme s'il avait lu vos intentions dans votre esprit, l'Ipage se jette brusquement sur vous. Le Démon vous hait de toutes ses forces, et quant à vous, vous avez consacré votre vie à lutter contre le mal qu'il incarne. Entre vous deux, c'est un combat implacable et sans merci qui s'engage.

IPAGE HABILETÉ : 20 ENDURANCE : 20

Si vous êtes vainqueur, poussez la porte des appartements de Charatchak et rendez-vous au **39**.

297

Comme vous approchez du bâtiment, vous êtes surpris par son architecture grandiose. C'est un immense ziggourat, entièrement couvert de frises sculptées. Cette construction doit être très ancienne car la pierre est érodée en de nombreux endroits et les jointures sont envahies par des ronces. L'endroit semble désert et offrirait un abri idéal pour la nuit, si seulement vous parveniez à trouver un peu d'eau... Tanid s'approche d'une des parois et se met à examiner une série de symboles gravés sur la pierre. « Cette bâtisse a été construite par les Masbatés, il y a de cela fort longtemps », commente-t-elle. Avant que Charatchak ne les persécute, les Masbatés habitaient la plaine de Lissan. Lors de votre quête de la Pierre-de-Lune, vous aviez rencontré leur dernier roi, Samur, un guerrier noble et fier mais aussi un souverain privé de son peuple. En effet, le Roi- Démon était parvenu à décimer les Masbatés en lâchant sur eux la horde des Démons, des créatures venues de l'enfer. Ce ziggourat vous intrigue car les Masbatés étaient des nomades, qui parcouraient les plaines au gré des saisons et des besoins de leur bétail ; pourquoi auraient-ils construit un édifice capable de résister au temps ? Si vous souhaitez inspecter le ziggourat, rendez-vous au **225**. Si vous préférez repartir à la recherche du lac Dolani, rendez-vous au **234**.

298

Le lendemain matin de bonne heure, vous vous rendez dans les appartements privés de Samur. Vous avez tant de choses à vous raconter ! Vous lui demandez ce qu'il est advenu de vos compagnons qui, comme lui, vous avaient aidé dans votre quête de la Porte de l'Ombre : Urik, le vieux sorcier Kundi et Grando, le voleur. Samur vous apprend qu'Urik est parti rejoindre les siens dans la forêt de l'Azanam et que Grando s'est enrôlé dans la Ligue des Libres pour se battre aux côtés de Sadir au Long Couteau. Cette dernière nouvelle vous stupéfie : naguère, vous taquiniez tous le voleur pour sa pleutrerie ! Quant à Samur, après avoir quitté la vallée de la Désolation, il partit revoir son pays de jadis, la plaine de Lissan. Par une chance inespérée, il tomba sur un groupe de Masbatés qui

avaient survécu aux Démons en se réfugiant entre le lac d'Iss et le lac Dolani. Il semblerait en effet que les Démons aient peur de l'eau, aussi cette enclave entre deux lacs n'a-t-elle pas été infestée par leur présence destructrice. La plaine de Lissan est entourée de montagnes et seule une étroite bande boisée permet d'en sortir et d'accéder à la région voisine. Les Masbatés gardaient donc cette forêt sans relâche pour en barrer le passage aux Démons. Ayant retrouvé leur souverain, ils fondèrent un nouveau royaume entre les deux lacs du Sud de la plaine et installèrent leurs quartiers généraux dans les montagnes pour pouvoir s'y replier en cas d'offensive Chadakine. Depuis, les Masbatés consacrent toute leur énergie à lutter contre les Démons qui infestent la plaine de Lissan, espérant reconquérir leurs terres. « Ils sont déjà beaucoup moins nombreux qu'autrefois, quand Charatchak les a lâchés contre nous, vous explique Samur, mais il en reste néanmoins plusieurs centaines, les plus rusés et les plus puissants. Ils détiennent un pouvoir que nous ne parvenons pas à comprendre : c'est celui qui leur permet de rester dans le monde terrestre. Dans les collines de Tilos se trouve un portail magique par lequel ils sont venus. C'est Charatchak qui l'a ouvert et depuis les Démons peuvent l'emprunter pour aller et venir à loisir de leur monde des enfers à la Terre. A chaque fois que nous menaçons de l'emporter sur eux, ils se déplacent magiquement jusqu'à ce portail et nous échappent. Tant qu'ils pourront regagner ainsi leur monde dès qu'ils sont en danger, nous n'avons aucun espoir de les exterminer. »

Au fur et à mesure que Samur parle, un plan se forme dans votre esprit. Vous entrevoyez une stratégie ingénieuse pour faire d'une pierre deux coups : débarrasser les Masbatés des Démons et retarder les troupes Chadakines assez longtemps pour pouvoir prévenir les Libres du danger qui les guette. Vous vous rappelez en effet que, grâce à la Pierre-de-Lune, vous aviez pu ouvrir un passage entre le Champ Astral de Noctiurne et le monde terrestre ; il doit donc être possible d'inverser le processus pour fermer le portail magique des Démons. « Sans la menace que représente cette horde infernale pour nos femmes et nos enfants, nous nous joindrions à la Ligue des Libres, reprend Samur, mais nous ne pouvons laisser les nôtres à la merci des Démons. Nous pensons que si les Démons traversent une étendue d'eau, ils ne peuvent plus exercer leur pouvoir de

téléportation mais, si nous n'étions pas là pour les attaquer, ils n'auraient pas besoin de regagner leur portail. » Le plan se cristallise dans votre esprit : « Ne t'inquiète pas davantage, Samur, dites-vous d'une voix ferme, je vais fermer le portail des Démons et, avec l'aide de tes valeureux guerriers, nous allons rabattre la horde sur les troupes Chadakines. »

Vous expliquez alors votre idée : vous voulez vous rendre aux collines de Tilos pour tenter de fermer le portail à l'aide de la Pierre-de-Lune. Si vous y parvenez, les Démons se jetteront certainement à vos trousses pour se venger et vous les entraînerez alors jusqu'au passage boisé dans les monts Kashima. Les Démons à vos talons, vous rattraperez les troupes Chadakines par derrière quand elles arriveront à la hauteur du pont de Lanzi. « Comment peux-tu être sûr que les Chadakines n'ont pas déjà passé le fleuve quand tu arriveras avec les Démons ? » vous demande alors Samur. Vous le regardez droit dans les yeux : « C'est là que j'ai besoin de toi et de tes hommes. Vous refoulerez les Chadakines au bord du pont jusqu'à ce que je parvienne à lancer les Démons contre eux. » Le roi des Masbatés hoche la tête. « Et qui va t'accompagner au portail ? » « J'irai seul. Tu auras besoin de tous tes hommes pour défendre le pont. Mes Pouvoirs Magiques et la Pierre-de-Lune me protégeront ». A peine avez-vous fini votre phrase que la porte s'ouvre brutalement. Tanid apparaît, blême et tremblante, et vous regarde avec des yeux désespérés : « Elle m'a retrouvée Astre d'Or, murmure-t-elle d'une voix blanche. Elle m'a cherchée et elle m'a trouvée ! » Tanid semble dans un état de faiblesse extrême. « Qui ? Qui t'a trouvée ? » Demandez-vous, redoutant la réponse. « Mère Magri, la sorcière Chadakine de Shuni, mon ancienne maîtresse. Elle m'a cherchée avec sa Pierre- de-Lune de Kazim et elle m'a retrouvée ! (La voix de votre compagne se met à trembler.) J'ai résisté de toutes mes forces tandis qu'elle s'acharnait à fouiller mon esprit, mais je n'en peux plus ! Elle m'appelle, Astre d'Or, et je suis entraînée malgré moi ! » Tant que Tanid reste auprès de vous, vous êtes en danger car, en sondant l'esprit de la jeune fille, la sorcière Chadakine risque de découvrir que vous êtes de retour et elle s'acharnera alors à vous détruire. Au regard de Tanid, vous comprenez que votre courageuse compagne est déjà consciente de ce danger. Rendez-vous au **10**.

299

A peine trois cents mètres vous séparent des Masbatés. Vous les voyez se déployer pour attaquer la horde mais, hélas, vous ne connaîtrez jamais l'issue de ce combat. Les Démons se jettent brusquement sur vous et vous déchiquettent à coups de griffe et de dent. A quelques pas du but, vous périssez dans d'horribles souffrances...

300

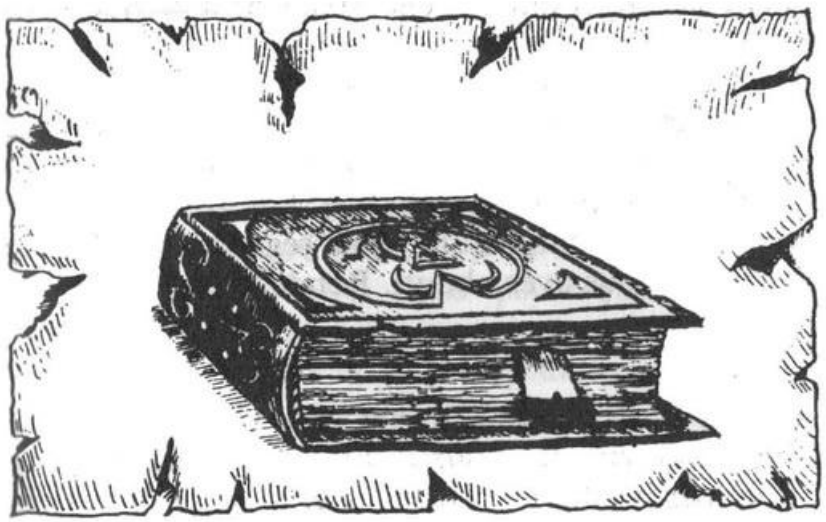
La journée se passe sans que les Chadakines ne se manifestent et vous dormez cette nuit-là d'un sommeil réparateur : vous vous réveillez le lendemain régénéré de 4 points d'ENDURANCE et de 3 points de VOLONTÉ. Les Chadakines ne donnent toujours pas signe de vie et, quand vient le soir, un lourd silence pèse sur le campement : les hommes sont tendus et impatients de se battre. Au beau milieu de la nuit, vous êtes réveillé par un murmure diffus ; des voix graves et étouffées vous appellent. Incapable de résister, vous vous levez et avancez dans la forêt, guidé par ce son étrange. Les gémissements du vent dans les branchages se mêlent aux voix et vous marchez dans l'obscurité, en proie à une appréhension croissante. Vous apercevez soudain une lueur ambrée qui clignote à quelques centaines de mètres. Plié en deux pour résister au vent qui souffle de plus en plus fort, vous gravissez une colline rocailleuse pour vous approcher de ce mystérieux éclat. Parvenu à mi- pente, vous apercevez avec stupeur quatre immenses silhouettes nimbées de lumière jaune. Ce rayonnement vous rappelle celui des Pierres de Kazim, les instruments de magie noire et de torture des sorcières Chadakines, et une panique incontrôlable vous serre soudain les entrailles. Les murmures proviennent de ces gigantesques créatures. Vous parvenez maintenant à distinguer les paroles suivantes :

Nous sommes les Kazims, maîtres de la vérité,
Puissants, forts et déterminés.
Nos cœurs de pierre sont perdus dans la nuit du mal,
Arrachés par le tyran des ténèbres, le Démon infernal.
Nous attendons la venue de Majdar, Astre vainqueur ;
Qu'il sonne le combat et nous partirons reconquérir nos cœurs.

Si vous souhaitez grimper jusqu'au sommet pour attaquer les créatures, rendez-vous au **339**. Si vous préférez vous approcher pour voir de plus près à qui vous avez affaire, rendez-vous au **254**.

301

Vous achevez l'officier d'un violent coup de Baguette de Sorcier et vous vous jetez sur les autres Chadakines par-derrière, les attaquant par surprise. Pris entre deux feux, ces derniers détalent comme des lapins, fuyant les coups impitoyables des Libres. Soudain, la voix forte de Sadir résonne au loin. Vous guidant au son de son appel, les Libres et vous partez à sa rencontre. Rendez-vous au **242**.



302

Vous vous arrêtez abruptement et faites volte-face, battant l'air de grands coups de Baguette. Les Démons sont pris de court et vous en profitez pour les bombarder de déflagrations meurtrières. Vous les affrontez tous les trois comme un seul ennemi.

TROIS DÉMONS

REPTILES HABILETÉ : 24 ENDURANCE : 25

Si vous venez à bout des Démons en 3 Assauts ou moins, rendez-vous au **56**. Si le combat se prolonge au-delà de 3 Assauts, rendez-vous au **319**.

303

Au prix de 2 points de VOLONTÉ, vous fracassez la roue d'une déflagration à longue portée. L'essieu prend feu et le char se renverse dans un nuage de poussière, jetant violemment à terre les Chadakines paniqués. Satisfait, vous rejoignez Sadir et ses hommes et regagnez le camp. Les guerriers de la Ligue sont prêts à partir mais ils semblent cependant réticents à se mettre en route. Sadir vous regarde d'un œil découragé : « Ils ont peur de la forêt », vous explique-t-il. Rendez-vous au **343**.

304

Au prix de 2 points de VOLONTÉ, vous envoyez une boule de flammes magiques vers le Démon Ailé, mais votre cheval ne cesse de piaffer sur place et vous manquez votre cible. Rendez-vous au **235**.

305

Au prix de 2 points de VOLONTÉ, vous activez la Pierre-de-Lune de votre énergie psychique. Une image se forme dans le globe laiteux. Le visage d'une vieille femme hagarde. Vous ne pouvez pas réprimer un frisson en reconnaissant Mère Magri, la sorcière Chadakine de Shuni. « Qui cherche trouve, nasille l'horrible vieille en vous fixant de son regard cruel. J'ai retrouvé ma servante. Viens donc nous rejoindre, petit ! J'ai de la place pour toi ! » Mère Magri éclate d'un rire tonitruant et brusquement son image se dissipe. Vous êtes certain, maintenant, que Tanid a été ramenée à Shuni et vous ne pouvez rien faire pour elle dans l'immédiat. Votre seul espoir est qu'elle ne perde pas courage jusqu'à ce que vous trouviez un moyen de la libérer. Rendez-vous au **282**.

306

Pendant qu'un autre Démon Ailé prend son élan pour fondre sur vous, vous faites faire demi-tour à votre monture et la lancez au grand galop vers la forêt. La plaine se termine par une frange clairsemée d'arbustes et de buissons qui ralentissent les Démons. Avec un cri de triomphe, vous franchissez la lisière de la forêt et pénétrez dans le sanctuaire des arbres. Votre courageuse monture est épuisée, et vous avez grand besoin de reprendre votre souffle. Vous parvenez à une petite clairière ombragée et décidez d'y faire halte pour vous reposer et élaborer la suite de votre plan. Rendez-vous au **170**.

307

Le Roi-Démon abat sa Baguette Noire pour vous fracasser le crâne mais vous parez le coup à l'aide de la Pierre-de-Lune. Charatchak pousse un cri de rage. La Pierre-de-Lune a arrêté cet assaut, mais sa lumière s'est maintenant éteinte et Charatchak s'apprête à frapper à nouveau... Rendez-vous au **345**.

308

Vous brandissez votre Baguette de Sorcier mais Samur, guerrier redoutable, vous fauche du tranchant de son épée avant que vous n'ayez pu le frapper. Vous périssez sur le coup et votre heaume roule à terre. Samur se rend alors compte de sa tragique erreur : en vous tuant, il a détruit le dernier espoir des Libres. Telle est la triste fin de votre aventure.

309

Tandis que les Démons tournoient au-dessus de votre tête, vous vous mettez à courir en zigzag pour les désorienter. Ils fondent à plusieurs reprises vers vous mais à chaque fois, vous parvenez à les éviter. Brusquement, cependant, un petit Singe Ailé se jette sur vous et vous lacère l'épaule d'un coup de griffe. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, rendez-vous au **62**.

310

Un grondement lugubre emplit la pièce, et vous sentez votre cœur battre à se rompre et le sang affluer à vos tempes. Tout votre corps se met à trembler comme s'il allait exploser, et vous sentez votre énergie vitale vous quitter. Le pouvoir maléfique de Charatchak court le long de sa Baguette pour s'attaquer au vôtre et vous êtes bien près de vous laisser submerger. Avec l'énergie du désespoir, vous résistez. Additionnez vos totaux actuels d'ENDURANCE et VOLONTÉ et soustrayez 10 points au nombre ainsi obtenu. (Ne reportez pas ces calculs sur votre *Feuille d'Aventure.)* Si votre total final dépasse 0, rendez- vous au **5**. S'il est inférieur ou égal à 0, rendez-vous au **2**.

311

Vous faites de grands gestes de la main pour attirer l'attention du cavalier. Il vous aperçoit et se dirige au petit trot vers vous. Parvenu à quelques dizaines de mètres, il lance soudain sa monture au galop et se rue vers vous en brandissant son javelot. Allez-vous lui décocher une déflagration à longue portée à l'aide de votre Baguette de Sorcier (rendez-vous au **318**) ou vous apprêter à l'affronter (rendez-vous au **269**)?

312

« Aucun de vous ne veut me suivre ? » demandez- vous en dévisageant les guerriers un à un. Un lourd silence répond à votre question. Mal à l'aise, les Libres baissent les yeux et seul le tintement de leurs armures fait écho à vos paroles. « Personne ne se fie donc à la sagesse des Majdars ? » reprenez-vous d'une voix tonnante. Un bruit de pas résonne à votre gauche : le roi Samur avance vers vous, suivi de ses hommes. « Nous autres, les Masbatés, sommes prêts à suivre les conseils des sages Majdars, déclare-t-il. Nous n'avons pas peur de pénétrer dans la forêt de Longuefougère car un Sorcier Majdar nous guide. » Les paroles de Samur vous vont droit au cœur. Vous espérez qu'elles feront honte aux Libres, et que, peut-être, elles les aideront à chasser leur frayeur dont vous connaissez bien la cause. La légende raconte en effet que la forêt de Longuefougère

faisait autrefois partie de l'ancien empire de Taklakot. A l'Ouest de la forêt se dressent les monts de Gorn, surplombant les tristement fameuses Terres Mortes. C'est là que se trouve la Cité Interdite de Gianima et les landes brûlées de la vallée de la Désolation. Gianima était jadis la capitale de Taklakot. Il y a de cela des siècles, Charatchak se rendit en ville, se faisant passer auprès des habitants pour un Sage Majdar. Il était en réalité un renégat depuis longtemps car il avait refusé de se soumettre à l'exil imposé par la déesse Ishtar aux Majdars. Il révéla des secrets interdits au peuple de Taklakot, faisant ainsi pleuvoir sur eux mille calamités. De gigantesques incendies embrasèrent le royaume, engloutissant en une seule journée une civilisation tout entière. Charatchak fut le seul survivant de cette catastrophe, bien qu'il en sortit horriblement brûlé et mutilé. La légende dit que les esprits des anciens habitants de Taklakot hantent encore la plaine, assoiffés de vengeance, et qu'ils assouvissent leur colère sur tous ceux qu'ils rencontrent, quels qu'ils soient. Peu à peu, l'exemple donné par Samur porte ses fruits ; un à un, les Libres se joignent à vous et, bientôt, tous sont à vos côtés. Empruntant la route de l'Est, vous gagnez la lisière de la forêt. Une odeur poussiéreuse flotte dans l'air, des langues de brouillard s'enroulent autour des branchages sombres, cachant le ciel, et l'endroit tout entier dégage des vibrations maléfiques et angoissantes. Les hommes se placent à différents postes en bordure de la forêt pour guetter l'avancée des troupes Chadakines que vous avez vues pour la dernière fois au bord du Dosan. Samur vous remercie de ne pas leur avoir demandé de s'enfoncer davantage dans la forêt car celle-ci semble habitée d'une présence Démoniaque. Avec un cri de joie, vous remarquez soudain un buisson de Laumspur, une plante aux propriétés curatives exceptionnelles, et en cueillez un brin. A peine le mastiquez-vous que vous vous sentez régénéré de 4 points d'ENDURANCE. Si vous le voulez, vous pouvez cueillir un autre brin de Laumspur et le ranger dans votre Sac à Dos ; il vous revigorera de 4 points d'ENDURANCE quand vous le mâcherez. Si vous disposez du Pouvoir Magique d'Alchimie, rendez-vous au **336**. Si vous maîtrisez la Magie Supérieure de Théurgie et que vous préfériez y recourir, rendez-vous au **331**. Enfin, si vous n'avez aucun de ces deux Pouvoirs Magiques, rendez-vous au **300**.

313

Vous vous rendez compte que votre stratégie n'est pas la bonne ; si vous voulez survivre à ce combat, vous devez absolument trouver une autre tactique. Rendez-vous au **226**.

314

Au prix de 1 point de VOLONTÉ, vous appelez les Eléments à votre rescousse. Quelques minutes s'écoulent et, brusquement, les eaux du fleuve s'enflent en une gigantesque vague. Les Masbatés et vous quittez précipitamment les abords du pont. Quand vous vous retournez, vous voyez l'énorme masse d'eau s'abattre sur le pont et le réduire en miettes. Rendez-vous au **75**.

315

Vous essayez vainement d'accélérer l'allure : votre corps épuisé ne peut fournir davantage d'efforts. Les trois Démons-Reptiles vous rattrapent et vous jettent à terre. Vous parvenez à les repousser mais cet ultime sursaut d'énergie ne vous sert hélas ! À rien : la horde tout entière parvient à votre hauteur et se jette sur vous. En quelques secondes, vous êtes déchiqueté par des centaines de Démons avides de votre chair. Telle est la triste fin de votre aventure.

316

Vous voyez le visage mutilé de Charatchak pour la dernière fois. La paroi de feu forme le portail du royaume d'Agarash, et le marché dont parle le Roi- Démon a pour but de libérer Agarash en prenant sa place. Charatchak préfère en effet souffrir le tourment de la damnation éternelle plutôt que mourir de votre main. Comme il franchit la paroi de flammes, vous brandissez bien haut la Pierre-de-Lune, vous efforçant de fermer le portail derrière le Roi-Démon. Le pied fourchu d'Agarash dépasse des flammes : « Non ! Non ! s'exclame le Seigneur des Démons d'une voix déformée par la peur. Tu ne peux pas ! » Vous luttez de toutes vos forces contre Agarash,

sacrifiant vos derniers points de VOLONTÉ et d'ENDURANCE dans ce combat.

316 *Le pied fourchu d'Agarash dépasse des flammes...*

Il faut à tout prix fermer le portail et empêcher le Seigneur des Démons de le franchir ! Les flammes redoublent d'intensité et la pièce tout entière s'embrase. Soudain un tourbillon d'énergie fuse de la Pierre-de-Lune et se projette comme un cyclone contre le portail. Vous jetez un dernier regard vers le portail, où la bataille de flammes et de forces magiques fait rage avec une violence inouïe et vous sentez soudain vos yeux se voiler. Vous sombrez dans l'inconscience. Rendez- vous au **360**.

317

Visant soigneusement, vous faites jaillir de votre Baguette de Sorcier une déflagration d'énergie qui traverse l'air et s'abat sur le chef des Démons Ailés, le tuant sur le coup. La formation de créatures se disperse dans le ciel avec des cris d'effroi. Brusquement, un Singe Volant fond sur vous.

SINGE VOLANT

HABILETÉ: 20 ENDURANCE: 19

Le combat ne peut pas se prolonger au-delà de 1 Assaut car la créature vous attaque en vol. Si elle perd davantage de points d'ENDURANCE que vous, ne tenez pas compte de vos propres pertes et ne soustrayez aucun point de votre total d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, rendez-vous au **287**.

318

Vous brandissez votre Baguette, luttant contre la fatigue qui fait trembler votre main et voile votre vision. Tirez un nombre à l'aide de la *Table de Hasard* et additionnez-le à vos totaux d'ENDURANCE et de VOLONTÉ. Quelle est la somme ainsi obtenue :

25 ou plus ? Rendez-vous au **220**

Moins de 25 ? Rendez-vous au **173**

319

Vous venez enfin à bout des Démons-Reptiles, mais hélas ! Il est trop tard : le reste de la horde vous a rattrapé. Tous crocs et griffes dehors, les Démons se jettent sur vous et vous déchiquettent sans merci. Telle est la triste fin de votre aventure.

320

Charatchak hurle de douleur et se jette au sol, brûlé vif par les rayons de la Pierre-de-Lune. Il se contorsionne comme un ver de terre puis, brusquement, s'immobilise. La lumière de la Pierre-de-Lune s'éteint alors. Croyant votre ennemi mort, vous enjambez son corps. Comme un ressort, Charatchak bondit soudain sur ses pieds et vous envoie un jet de flammes noires du bout de son doigt crochu. Si vous voulez parer cette attaque à l'aide de la Pierre-de-Lune, rendez-vous au **334**. Si vous préférez contre- attaquer en frappant Charatchak d'un coup de votre Baguette, rendez-vous au **125**.

321

La nuit se déroule sans incident. Le lendemain matin, dès l'aurore, les Masbatés lèvent le camp et vous reprenez tous votre route vers le Sud. Comme vous traversez la campagne, les habitants sortent des fermes et quittent les champs qu'ils labouraient pour vous regarder passer, stupéfaits de voir un tel déploiement d'hommes. Vous les avertissez que de nombreuses troupes Chadakines sont à vos trousses, et qu'elles ont peut-être déjà traversé le Dosan. Vous vous réjouissez, certes, de voir que votre présence redonne espoir à ces braves gens, néanmoins vous vous rendez compte avec anxiété que la nouvelle de votre passage risque fort d'atteindre la ville d'Andui, au Nord-Est, où est postée une garnison Chadakine. Qui sait si le Roi-Démon ne l'enverra pas contre vous, ou si Mère Choulonne, la sorcière d'Andui, ne tentera pas de vous attaquer... Penser aux sorcières Chadakines rappelle inévitablement Tanid à votre souvenir. Vous vous demandez avec inquiétude si elle est saine et sauve et si Mère Magri est parvenue à la ramener à Shuni. Si vous avez le Don

de Vision et que vous souhaitiez y recourir au prix de 2 points de VOLONTÉ pour découvrir ce qu'il est advenu de votre compagne, rendez-vous au **305**. Sinon, rendez- vous au **282**.

322

Vous jetez tous vos points d'ENDURANCE et de VOLONTÉ à l'assaut du Seigneur des Démons, mais cela ne suffit pas. Les pouvoirs maléfiques d'Agarash sont incommensurables et c'est à peine si votre attaque le fait vaciller. Voyant que vous avez sacrifié vos dernières forces, il vous attrape par le cou comme un vulgaire ballot de son et vous jette à travers les flammes. Vous voici condamné à rejoindre Charactchak dans le royaume de la malédiction et des tourments éternels. Telle est l'horrible fin de votre aventure.

323

Vous allez affronter Charatchak sans la protection de la Pierre-de-Lune. Le Roi-Démon est affaibli, certes, mais vous ne sauriez dire jusqu'à quel point. Vous vous jetez sur lui avec l'énergie du désespoir. Son œil unique vous fixe d'un regard haineux et son visage mutilé se contracte en un rictus sauvage. Rendez-vous au **345**.

324

Au prix de 2 points de VOLONTÉ, vous foudroyez le Chadakine qui s'écroule raide mort, une volute de fumée s'échappant de la plaie qui lui transperce le cœur. Samur surgit soudain à vos côtés : « Tu sais bien viser ! » commente-t-il laconiquement avant de sonner la charge. Rendez-vous au **347**.

325

« Laissez-moi, dites-vous à Sadir et ses hommes, j'en fais mon affaire. » Sans un mot, les Libres obéissent à votre ordre. Vous vous retournez pour faire face aux chars de guerre qui roulent à travers la plaine, devant le monticule où vous vous trouvez. Les Chadakines sont encore sous l'emprise de votre sortilège et ne contrôlent plus les

trajectoires de leurs chars. Deux d'entre eux se percutent et éclatent en débris. Satisfait, vous vous apprêtez à quitter le monticule, quand, brusquement, un troisième véhicule, emporté à vive allure par les chevaux qui le traîne, déboule comme une flèche droit sur vous. Les lames d'acier effilées qui dépassent des essieux lancent des éclairs menaçants. Allez-vous décocher au char une déflagration à longue portée, si toutefois vous disposez de 2 points de VOLONTÉ (rendez-vous au **303**), lui faire face, prêt à l'affronter (rendez-vous au **263**) ou tenter de l'éviter (rendez-vous au **259**) ?

326

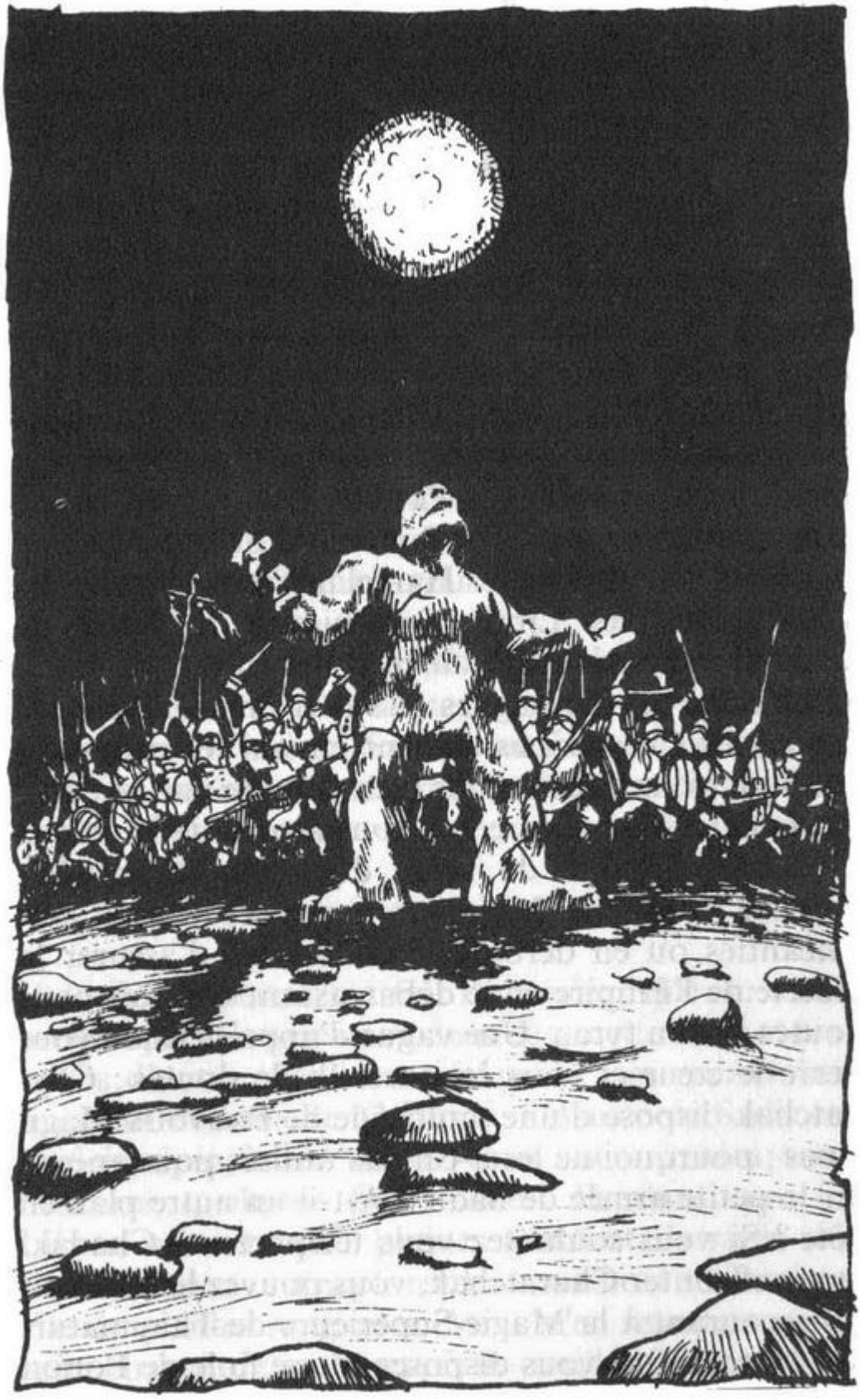
« Hélas ! Astre d'Or, je ne puis t'en dire plus, le pont de communication psychique que nous avons créé commence à faiblir. Sois courageux, mon fils, car de nombreux périls te guettent sur Terre. Mais tu y trouveras aussi des amis, au moment où tu t'y attendras le moins... » Sur ces mots, la voix de Mateyra s'éteint. Avec inquiétude, vous vous demandez si les Majdars ont préservé suffisamment d'énergie psychique pour vous téléporter sur Magnamund. Rendez-vous au **50**.

327

Au prix de 2 points de VOLONTÉ, vous envoyez des ordres mentaux aux Chadakines qui avancent vers vous. Les fantassins s'arrêtent net, hypnotisés par votre sortilège, mais les chars continuent d'avancer : en effet, si les cochers qui les guident sont eux aussi envoûtés, les chevaux ne sont pas affectés par cette forme de magie et continuent donc leur chemin comme si de rien n'était. Allez-vous rester où vous êtes et faire face aux chars qui approchent (rendez- vous au **325**) ou retourner auprès du gros des troupes de la Ligue des Libres et les mener à la forêt de Longuefougère (rendez-vous au **343**) ?

328

Vous exposez votre idée à Sadir et, pour une fois, ce dernier ne discute pas. Vous remontez en selle et vous vous placez de part et d'autre de l'homme de pierre. Sadir sonne le rassemblement et son armée tout entière s'enfonce dans la nuit, à la suite du Kazim.



328 *L'armée de Sadir s'enfonce dans la nuit à la suite de Kazim, créature de pierre.*

La bataille qui se déroule alors est longue, sanglante et sans merci. Les Libres sont à plusieurs reprises au bord de la défaite mais, grâce à votre soutien et à la poigne de fer de leur chef, ils tiennent bon. Plusieurs tombent et, le cœur serré de tristesse, leurs compagnons redoublent d'ardeur au combat pour les venger. Le Kazim, à la recherche de son cœur, se jette sur Mère Chouloune qui le détient et la broie en une étreinte meurtrière. A peine la sorcière meurt-elle que la force magique qu'elle insufflait aux guerriers Chadakines s'éteint. Les Libres sentent aussitôt le vent de faiblesse qui balaie les troupes Chadakines et redoublent d'ardeur dans leur attaque. En quelques instants, la situation est renversée : la puissante armée Chadakine est en pleine déroute et prend la fuite vers le Nord. Sans merci, Sadir lance ses hommes aux trousses des Chadakines : il faut à tout prix les empêcher d'atteindre la cité de Chadaki, où ils trouveraient le soutien du Roi- Démon en personne. Les Libres pourchassent les Chadakines à travers presque tout l'Empire. Éperdus, les Chadakines cherchent refuge de ville en ville, mais en vain : toutes les cités de l'Empire sont en rébellion car les Kazims sont déjà passés par là, libérant les habitants des sorcières pour reprendre leurs cœurs. Pas une seule sorcière Chadakine n'a survécu à la colère des Kazims. La battue dure quatre jours durant lesquels vous n'avez besoin de recourir à aucun de vos Pouvoirs Magiques, ce qui vous permet de regagner 8 points d'ENDURANCE et 9 points de VOLONTE. Harcelant sans relâche les Chadakines, les Libres franchissent le fleuve de Kalami et parviennent au pied des monts de Lara. C'est dans ces montagnes que se trouve le défilé par lequel les Chadakines avaient envahi les provinces du Sud. Vous vous rendez bien compte que ce défilé est la dernière barrière qui vous sépare de la cité de Chadaki. L'heure de votre duel final avec Charatchak approche. Maintenant que ses armées sont anéanties ou en déroute, c'est à vous d'assurer la liberté de l'Empire en le débarrassant une fois pour toutes de son tyran. Une vague d'appréhension vous serre le cœur et vous êtes assailli de doutes : Charatchak dispose d'une multitude de Pouvoirs Magiques ; pourquoi ne les a-t-il pas utilisés pour anéantir la petite armée de Sadir ? A-t-il un autre plan en tête ? Si vous souhaitez vous téléporter à Chadaki pour affronter Charatchak, vous pouvez le faire soit en recourant à la Magie Supérieure de Thaumaturgie (si toutefois vous disposez d'une fiole de Potion de Témeris que vous devrez alors boire

et donc rayer de votre *Feuille d'Aventure),* soit passer par la Porte Dimensionnelle de la Pierre-de-Lune. Quelle que soit la méthode que vous choisissez, si vous décidez de vous téléporter à Chadaki, rendez-vous au **191**. Si vous préférez continuer votre route avec l'armée des Libres et vous engager dans le défilé, rendez-vous au **342**.

329

Quand vous parvenez au camp, vous vous apercevez que l'armée ne s'est pas encore rassemblée pour le départ. Ce ne sont pas pourtant les préparatifs qui retardent les hommes, mais leur appréhension à pénétrer dans la forêt de Longuefougère. Nerveux et mal à l'aise, les Libres font les cent pas en bougonnant à mi-voix. Rendez-vous au **312**.

330

Le guerrier s'arrête et lance son javelot, visant votre cœur avec précision. Samur surgit soudain et vous jette à terre. Le javelot se plante à quelques centimètres de vous. Samur vous a sauvé la vie. Rendez- vous au **347**.

331

Votre œil expert a tôt fait de repérer que de nombreuses plantes rares poussent dans cette forêt et certaines d'entre elles sont très précieuses pour fabriquer des Potions de Théurgie. L'armée de Sadir est bien équipée, aussi n'avez-vous aucun mal à vous procurer quelques fioles vides. Pendant que les Libres surveillent la plaine, guettant l'arrivée des Chadakines, vous explorez les sous-bois à la recherche de plantes magiques. Vous n'en revenez que le soir, chargé d'une fructueuse cueillette. Vous allez pouvoir préparer et conserver autant de potions et d'herbes que vous le souhaitez, parmi les suivantes : Deux Potions de Laumspur (1 potion correspond à 1 dose, et chaque dose vous revigorera de 6 points d'ENDURANCE si vous l'avalez au début ou à la fin d'un combat).

Une Potion d'Aléther (augmentera votre total d'HA- BILETÉ de 2 points si vous l'avalez avant un combat).

Deux Graines de Tamara (chaque fois que vous avalerez une graine, vous pourrez recourir à votre Baguette de Sorcier ou à un de vos Pouvoirs Magiques sans qu'il ne vous en coûte le moindre point de VOLONTE. Les graines de Tamara ne prennant pas de place, vous les rangez indifféremment dans votre Poche à Herbes ou dans votre Sac à Dos). Une Potion de Calacène (renforce les sortilèges d'Envoûtement).

Une Potion de Musto (dégage un gaz suffocant). Une Potion de Témeris (permet au Sorcier de se téléporter là où il le souhaite). Une Potion d'acide Azeran (ronge le métal).

N'oubliez pas, toutefois, que votre Poche à Herbes ne peut contenir que six objets ; tous les autres objets que vous choisirez devront trouver place dans votre Sac à Dos. Avez-vous des cosses de Phinomel en votre possession ? Dans ce cas, rendez-vous au **355**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **359**.

332

Au prix de 1 point de VOLONTE, vous faites souffler un vent violent au-dessus de la forêt de Longuefougère. La bise balaie les arbres et chasse les nuages loin dans le ciel, découvrant la lune qui scintille de rayons lumineux. « Merci », vous dit Samur avec un sourire. Vous reportez à nouveau votre attention sur les manœuvres des Chadakines. Rendez-vous au **230**.

333

Au prix de 2 points de VOLONTE, vous rassemblez vos Pouvoirs Physiurgiques et vous les concentrez sur une bande de terre plate qui s'étend entre vous et les chars Chadakines. Tout d'abord, rien ne se passe. Puis, doucement, la terre se met à trembler et le sol se fissure. Les chevaux menant les chars hennissent de frayeur. Un grondement de plus en plus fort monte alors du sol, et la terre commence à se cra-

queler. « Partons ! Criez-vous à Sadir et ses hommes. Ma tâche est accomplie, les Chadakines sont damnés ! » A peine avez-vous fait quelques pas, que le sol s'ouvre dans un fracas épouvantable sous les pieds des Chadakines qui, dans d'épouvantables cris, disparaissent à jamais dans les entrailles de la terre. Vous quittez le monticule et partez rejoindre le reste des troupes de la Ligue. Rendez-vous au **329**.

334

La Pierre-de-Lune absorbe la gerbe de flammes noires mais sa lumière est toujours éteinte. Hurlant comme un fauve blessé, Charatchak se redresse et brandit sa Baguette Noire, prêt à frapper. Vous levez à votre tour votre Baguette, les nerfs tendus à l'extrême. Rendez-vous au **323**.

335

Vous faites demi-tour et détalez à toutes jambes. Le guerrier s'arrête, vise et lance avec force son javelot. Vous êtes transpercé de part en part et tombez à terre, face contre sol, hurlant de douleur. En quelques secondes, vous passez de vie à trépas. Telle est la pitoyable fin de votre aventure.

336

Votre œil d'Alchimiste a tôt fait de reconnaître des plantes rares et précieuses parmi les buissons de la forêt. Vous empruntez quelques fioles vides à un guérisseur de l'armée de Sadir. Pendant que les Libres montent la garde à l'orée de la forêt, guettant les troupes Chadakines, vous partez cueillir les herbes et racines qui vous permettront de préparer de nombreuses potions. Il fait déjà nuit quand vous rentrez, chargé d'une abondante cueillette. Vous pouvez maintenant préparer vos potions et, si vous le souhaitez, garder ce qui vous reste de plantes ; n'oubliez pas toutefois que votre Poche à Herbes ne peut contenir que six potions et que vous devrez donc ranger le reste, le cas échéant, dans votre Sac à Dos. Choisissez parmi les potions et plantes suivantes celles que vous souhaitez emporter :

Deux Potions de Lamspur (1 potion correspond à une dose, et chaque dose vous revigorera de 6 points d'ENDURANCE si vous l'avalez avant ou après un combat).

Une Potion d'Aléther (augmentera votre total d'HABILETE de 2 points si vous l'avalez avant un combat).

Deux Graines de Tamara (chaque fois que vous avalerez une graine, vous pourrez recourir à votre Baguette de Sorcier ou à un de vos Pouvoirs Magiques sans qu'il ne vous en coûte le moindre point de VOLONTE. Les graines de Tamara n'occupent pas de place, que vous les rangiez dans votre Poche à Herbes ou dans votre Sac à Dos). Une Potion de Calacène (renforce les sortilèges d'Envoûtement).

Une Potion de Musto (dégage un gaz suffocant). Une Potion de Témeris (permet au Sorcier de se téléporter là où il le souhaite). Une Potion d'Acide Azeran (ronge le métal). Si vous avez des cosses de Phinomel en votre possession, rendez-vous au **355**. Sinon, rendez-vous au **359**.

337

Vous montez en selle et partez au grand galop vers le lieu du combat, au nord du camp. Quand vous arrivez, Sadir est posté sur un monticule qui surplombe le champ de bataille, entouré d'une centaine d'hommes à cheval. En bas, plus de un millier de fantassins Chadakines avancent à pas lourds. « Salut à toi, Astre d'Or ! s'exclame Sadir. Comme tu vois, la journée s'annonce sous le signe du combat ! Reste près de moi car tu ne connais pas ma stratégie et il faut que tu puisses te replier dès que je le ferai. » Vous apercevez, cachés derrière les hommes à cheval, de nombreux arbalétriers en train de bander leurs armes. Quand les Chadakines parviennent à environ trois cents mètres du monticule, Sadir lance un ordre d'une voix claironnante. Aussitôt, les rangées de cavaliers s'écartent pour laisser passer les arbalétriers qui font pleuvoir une volée de flèches sur les Chadakines. Beaucoup sont fauchés par cette pluie meurtrière mais les survivants continuent d'avancer. « Ces Chadakines sont

vaillants, murmure Sadir. Courageux, mais stupides... » Les arbalétriers chargent à nouveau leurs arbalètes de carreaux et décochent une seconde volée meurtrière vers les Chadakines. Plus de la moitié sont morts, maintenant, mais les autres avancent toujours. Vous jetez un coup d'œil en direction du camp : la panique est à son comble ; les hommes courent en tous sens, essayant de s'organiser pour se replier dans la forêt. Seuls les Masbatés sont déjà prêts, mais ils ont le double avantage d'être peu nombreux et commandés par un chef à la poigne de fer, Samur. Les Chadakines qui ont survécu aux flèches, cinq cents hommes environ, approchent avec une détermination farouche. Ils sont trop près, maintenant, pour que les arbalétriers aient le temps de garnir à nouveau leurs armes.

Sur l'ordre de Sadir, la cavalerie dévale le monticule et charge. Il s'ensuit une bataille âpre et violente mais, hélas, malgré la bravoure des Libres, les Chadakines l'emportent et les cavaliers de la Ligue sont contraints de battre en retraite. Vous entrevoyez avec effroi le moment où les Chadakines vont s'élancer à l'assaut du gros des troupes qui n'a toujours pas quitté le camp. Scrutant la chaîne de collines qui s'étend au loin, vous comprenez brusquement pourquoi les Chadakines ont attaqué si tôt : une rangée de chars de guerre descend les flancs des collines et avance vers le champ de bataille. Vous savez d'expérience que les chars Chadakines sont équipés de grandes lames d'acier qui tournent avec les roues, fauchant tout sur leur passage, et vous tremblez de peur en imaginant les ravages que ces chars pourraient causer s'ils rattrapaient les troupes de la Ligue. Si vous voulez organiser le repli des troupes qui sont encore au camp et les entraîner au plus vite dans la forêt de Longuefougère, rendez-vous au **343**. Si vous maîtrisez la Magie Supérieure de Physiurgie et que vous souhaitiez y recourir pour barrer la route aux chars, rendez-vous au **333**. Enfin, si vous disposez du Pouvoir Magique de Télergie et que vous décidiez de l'utiliser contre les Chadakines au prix de 2 points de VOLONTÉ, rendez-vous au **327**.

338

Au prix de 2 points de VOLONTÉ, vous entrez en transe et projetez votre esprit dans le Champ Astral de Communication avec les Éléments. A quel génie voulez-vous demander d'éclairer le champ de bataille :

Au Génie de la Terre ?Rendez-vous au **120**

Au Génie de l'Eau ?Rendez-vous au **138**

Au Génie de l'Air ?Rendez-vous au **341**

Au Génie du Feu ?Rendez-vous au **349**

339

Surmontant votre peur, vous foncez à l'attaque, brandissant votre Baguette qui crépite de flammes magiques. Ces gigantesques créatures aux visages humains sont taillées dans le roc. Vous faites pleuvoir sur elles une volée de flammes magiques, mais elles n'en sont aucunement affectées. Un grondement sourd emplit soudain l'air ; vous sentez une force obscure se refermer sur votre esprit et vous précipiter dans un abîme de noirceur et de vide, dont vous ne ressortirez jamais. Telle est la triste fin de votre aventure.

340

« Tu le verras, répond la voix de Mateyra. Scrute la Pierre-de-Lune et ton vœu sera exaucé. » Vous plongez le regard dans le globe laiteux. La Pierre-de- Lune s'irise d'un tourbillon de couleurs qui se dissipent peu à peu pour laisser place à une image : celle d'une imposante cité qui surplombe la mer. La ville est entourée de remparts de granit noir. L'image se met à bouger et vous avez l'impression d'être transporté à l'intérieur des remparts. Vous devinez que cette ville est

Chadaki, bastion du Roi-Démon et capitale de son empire. Vous voyez maintenant une haute tour puis, brusquement, une grande salle ronde et obscure. D'un côté de la pièce se trouve un trône de pierre, de l'autre un mur de flammes. Avec un frisson d'effroi, vous apercevez alors la silhouette du Roi-Démon, agenouillé au pied des flammes et implorant. Deux grands yeux percent la paroi incandescente. Brusquement, l'image se dissipe. Rendez- vous au **326**.

341

Un vent fort se met à souffler, balayant les nuages. La lune apparaît à nouveau, illuminant la forêt de ses rayons. « C'est toi qui as fait ça ? » vous demande Sadir, époustouflé. Vous hochez la tête en rougissant de fierté, puis portez à nouveau votre attention sur les troupes Chadakines. Rendez-vous au **230**.

342

Vous approchez du défilé et vous vous engagez prudemment sur la longue piste aride qui sépare les montagnes. Tous vos sens sont en alerte comme si un danger imminent vous guettait, et vos nerfs sont tendus à craquer. Vous jetez un coup d'œil à la Pierre-de-Lune : elle est devenue complètement noire et opaque. Vous sentez flotter dans l'air des vibrations démoniaques et votre sang se glace dans vos veines. A mille lieues d'imaginer les tourments que vous endurez, Sadir se tourne vers vous et vous adresse un large sourire ; ses yeux pétillent encore de la joie de la victoire. Si seulement il savait quelle épreuve vous attend... Vous priez le ciel de ne pas décevoir la confiance sans bornes de votre ami. Soudain, la terre se met à trembler, d'abord faiblement puis de plus en plus fort. Terrorisés, les chevaux piaffent et hennissent tandis que le sol s'ouvre en profondes crevasses devant leurs sabots. Avec des yeux agrandis par l'horreur, vous regardez tous, les créatures qui émergent des fissures en se hissant de leurs pattes squelettiques.

342 *Des créatures émergent des fissures, en se hissant de leurs pattes squelettiques.*

Mi- humains, mi- bêtes, des centaines de Démons sortent de leurs tombes, rappelés au jour par le roi nécromant, Charatchak. En quelques instants, la piste grouille de ces créatures horribles. Vous êtes pris au piège, et avec vous l'armée tout entière. Un squelette

avance vers vous, faisant claquer ses mâchoires en un ricanement satanique. Il brandit une épée rouillée et s'apprête à frapper.

DÉMON-SQUELETTE

HABILETE : 20 ENDURANCE : 25

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **12**.

343

Vous parcourez le camp à cheval, lançant votre appel à plusieurs reprises : « Suivez-moi ! Suivez- moi ! Je vais vous guider à travers la forêt de Longuefougère. Il n'y a rien à craindre ! » Les hommes vous écoutent silencieusement en hochant la tête. Ils ont peur de la forêt, terre de légendes mystérieuses et obscures. Vous sentez le découragement vous gagner. Rendez-vous au **312**.

344

La lumière de votre Baguette fait de vous une cible facile, aussi l'éteignez-vous. Les bruits de la bataille se rapprochent. Allez-vous gagner le lieu du combat en vous guidant au fracas du combat (rendez-vous au **216**) ou partir à la recherche de Sadir (rendez- vous au **242**) ?

345

Baguette de Majdar et Baguette de renégat nécromant s'entrechoquent avec une violence inouïe et la pièce crépite de flammes. Agarash observe le combat de ses yeux noirs et impénétrables et sa joie perverse éclate en ricanements sataniques qui résonnent à vos oreilles comme un glas. Vous voici engagé dans un duel sans merci avec votre ennemi mortel.

CHARATCHAK

HABILETE : 30 ENDURANCE : 25

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **180**.

346

Folle décision que la vôtre ! Au bout d'à peine quelques instants, l'armée est contrainte de sortir de la forêt, fuyant les flammes pour se retrouver à la merci d'une horde de guerriers féroces. Les Libres sont pris de panique et désorganisés, ce qui les empêche de donner le meilleur d'eux-mêmes. Quant aux Chadakines, bien que la mort de leur sorcière les prive du soutien de la Pierre de Kazim, ils ont encore une énergie redoutable. L'armée de Sadir est massacrée sans merci ; vous êtes le dernier à tomber et les Chadakines vous tranchent la tête dans un délire de joie pour la rapporter comme trophée de guerre du Roi- Démon, Charatchak. C'est par ce triste carnage que se conclut votre aventure.

347

Avec des cris belliqueux, les Masbatés surgissent des sous-bois et volent au secours des Libres. Malgré l'attaque surprise des Chadakines au cours de la nuit, Samur a su garder le contrôle de ses troupes et éviter toute dispersion, aussi la charge des Masbatés est-elle dévastatrice : les Chadakines détalent de la colline avec des cris de panique. Pendant que Sadir organise ses hommes en unités de combat et dépêche des messagers à travers la forêt pour alerter le reste de son armée, vous surveillez les troupes Chadakines qui se sont regroupées un peu plus loin, tâchant de deviner quelle sera leur prochaine attaque. Soudain, un nuage voile la lune, ce qui vous plonge dans l'obscurité. Sadir jure entre ses dents. « Astre d'Or, vous demande-t-il, ne peux-tu rien faire pour nous éclairer ? » « Je ne sais pas encore commander au soleil de se lever avant l'aurore ! » répondez-vous avec une ironie amère. Vous aussi, vous êtes très ennuyé de ne plus pouvoir voir ce que font les Chadakines. Si vous avez le Don de Communication avec les Éléments et souhaitez y recourir, ce qui vous coûtera 2 points de VOLONTE, rendez-vous au **338**. Si vous maîtrisez la Magie Supérieure de Physiurgie et préférez y faire appel au prix de 1 point de VOLONTE, rendez-vous au **332**. Enfin, si vous ne disposez d'aucun de ces Pouvoirs Magiques ou si vous ne voulez pas vous en servir, rendez-vous au **275**.

348

« Le seul endroit où nous puissions t'envoyer, répond la voix, est la plaine de Lissan, qui se trouve au Nord-Est de l'Empire Chadakine. C'était autrefois le domaine de la tribu des Masbatés, des guerriers nomades d'une force et d'un courage admirables. Charatchak fit leur malheur. Quand il bâtit son Empire Chadakine, il lança des hordes de guerriers et de chars de guerre à l'assaut des Masbatés, menant lui-même cette guerre féroce. Les Masbatés tinrent bon et rien ne semblait pouvoir saper leur force et leur vaillance, jusqu'au jour où Charatchak rappela la horde des Démons de l'enfer et les lâcha sur eux. Ce fut alors un massacre épouvantable ; les tribus Masbatés furent décimées et, en quelques années, leur civilisation fut rayée de la carte. Depuis lors, les Démons hantent toujours ces plaines, jadis riches et fertiles, aujourd'hui arides et redoutées de tous. » La voix de Mateyra se met à faiblir. Rendez- vous au **326**.

349

Le Génie du Feu répond à votre requête de la seule façon qui lui soit possible : des gerbes de flammes jaillissent tout autour de vous. En quelques secondes, les buissons et les branches mortes s'embrasent, et, rapidement, l'incendie gagne toute la forêt. La lumière vive des flammes fait de vous une cible idéale, et les Chadakines en profitent pour vous cribler d'une volée de flèches. Pas un seul homme ne survit : ceux qui échappent aux flèches Chadakines périssent carbonisés ; quant à vous, vous êtes transpercé de part en part et expirez en maudissant votre fatale erreur. Telle est la triste fin de votre aventure.

350

Le tourment de Charatchak sillonne de rides profondes son visage ravagé. Le mur de flammes est l'entrée du royaume d'Agarash et le marché que Charatchak est prêt à remplir consiste à prendre la place du Seigneur des Démons, libérant ainsi ce dernier mais s'enfermant à tout jamais au plus profond des enfers. Plutôt que de périr de votre main, Charatchak choisit de souffrir les tourments de la damnation éternelle. Comme le Roi-Démon disparaît dans les flammes, Agarash exulte de joie : « Libre ! Enfin libre ! » S’exclame-t-il. Ses yeux

s'éteignent et vous voyez son pied fourchu pointer de la paroi incandescente. Allez-vous jeter le reste de vos points de VOLONTE et d'ENDURANCE à l'assaut du Seigneur des Démons tandis qu'il franchit le portail (rendez-vous au **322**) ou vous efforcer de fermer le portail à l'aide de tous vos points de VOLONTE et d'ENDURANCE restants (rendez-vous au **356**) ?

351

Un vent de panique balaie les troupes des Libres et même Sadir paraît pétrifié d'effroi. Son armée va devoir quitter la forêt en flammes, mais elle n'est pas assez nombreuse pour faire ainsi front aux Chadakines. Comme vous songez avec détresse que le massacre est inévitable, un miracle se produit : une haute silhouette nimbée d'une lumière ambrée avance entre les arbres en flammes. C'est un Kazim. Les Libres sont pris de peur, se croyant attaqués par-derrière, mais vous les rassurez aussitôt. « Ne craignez rien, leur dites-vous, c'est un Kazim, il est des nôtres. » La créature de pierre, haute de presque quatre mètres, traverse les rangs de la Ligue à pas lourds et gagne la lisière de la forêt. Le Kazim est seul ; ses compagnons ont dû partir chacun de leur côté, à la recherche de la sorcière Chadakine qui détient leurs cœurs. Tournant la tête de gauche à droite, le Kazim balaie du regard les troupes Chadakines puis brusquement s'élance à vive allure vers elles : il a repéré ce qu'il cherchait... Voulez-vous dire à Sadir de commander à ses hommes de suivre le Kazim ? En ce cas, rendez-vous au **328**. Si vous préférez rester dans la forêt, rendez-vous au **346**.

352

Rapide comme un alizé, le cheval dévore les kilomètres. Les Démons sont toujours à vos trousses mais ils ne parviennent pas à vous rattraper. Vous jetez un coup d'œil vers l'Est et vous apercevez de grands nuages de poussière qui tourbillonnent dans l'air, trahissant une armée en mouvement. Ce doit être l'arrière-garde des colonnes Chadakines qui s'approche du pont de Lanzi. Vous redoublez de vitesse et bientôt des cris de combat et des tintements d'épée parviennent à vos oreilles.

352 *La bataille fait rage entre Masbatés et Chadakines.*

Longeant les remparts de la cité de Lanzi par l'Ouest, vous arrivez au bord du Dosan et stoppez votre monture. Vous êtes à un kilomètre environ du pont de Lanzi ; la bataille y fait rage entre Masbatés et Chadakines et, si les Masbatés contrôlent toujours le pont, c'est au prix d'efforts surhumains, car les Chadakines sont beaucoup plus nombreux. Avec un cri féroce, vous vous élancez vers le pont, les Démons sur vos talons. Comme vous parvenez à la hauteur des

Chadakines, vous vous arrêtez devant un officier et attirez son attention sur la horde qui déferle derrière vous. L'homme pousse un juron et ordonne à un de ses bataillons de faire face aux Démons. « Va prévenir l'Officier Gatakan, vous dit-il d'une voix péremptoire, il faut absolument qu'il nous amène du renfort ! » Vous hochez la tête, bien que vous n'envisagiez pas une seconde, évidemment, d'obéir à cet ordre. Votre seul souci est de traverser le fleuve pour prévenir les Masbatés qu'ils peuvent maintenant battre en retraite et rejoindre les troupes de la Ligue des Libres. Allez-vous traverser le fleuve : en recourant à la Magie Supérieure de Thaumaturgie pour vous téléporter sur l'autre rive, au prix de 2 points de VOLONTE si toutefois vous disposez de ce Pouvoir Magique (rendez-vous au **195**), à la nage (rendez- vous au **238**) ou bien en fendant les rangs des Chadakines pour passer le pont (rendez-vous au **256**) ?

353

Faisant preuve d'une adresse remarquable, vous parvenez à vous tailler un chemin dans les rangs ennemis et les Chadakines tombent comme des mouches sous les déflagrations de votre Baguette de Sorcier. Les Masbatés massés sur le pont vous acclament à grands cris. Vous n'êtes plus qu'à quelques mètres d'eux quand, brusquement, votre cheval flanche, blessé à mort par un Chadakine. Vous bondissez de selle et courez vers les Masbatés qui se précipitent à vos côtés. Vous êtes sain et sauf. « Astre d'Or ! s'exclame Samur. Tu as été magnifique ! C'était... » « Pas le temps ! Pas le temps ! Interrompez-vous aussitôt. Sonne la retraite, nous devons nous replier tout de suite ! Regarde, j'ai amené la horde des Démons ! » Sans perdre une seconde, Samur organise la retraite de ses troupes. Tant qu'ils sont aux prises avec les Démons, les Chadakines ne peuvent se lancer à vos trousses, mais il vous faut néanmoins détruire le pont au cas où l'armée Chadakine, qui compte plusieurs milliers d'hommes, vienne trop vite à bout de la horde infernale. Si vous avez le Don de Communication avec les Éléments et souhaitez y recourir, rendez-vous au **314**. Si vous maîtrisez la Magie Supérieure de Physiurgie et préférez y faire appel, rendez-vous au **7**. Enfin, si vous disposez de la Magie de Thaumaturgie et décidez d'y recourir, rendez-vous au **26**.

354

Le jour se lève à peine quand, brusquement, l'alarme est sonnée. Vous bondissez hors de votre tente, votre Baguette de Sorcier à la main. Les hommes courent en tous sens, enfilant leurs armures à la hâte. Vous vous précipitez vers la tente de Sadir ; il n'est plus là mais son ordonnance vous explique qu'un bataillon Chadakine a attaqué. Sadir est aussitôt parti avec une unité pour retenir les Chadakines jusqu'à ce que le reste de ses troupes se replient dans la forêt de Longuefougère. La veille, en effet, Sadir, qui redoutait une attaque de nuit, avait choisi ses meilleurs guerriers pour former ce commando de choc au cas où ses craintes se révéleraient fondées. En votre for intérieur, vous ne pouvez-vous empêcher d'admirer l'intuition de votre ami. Le bataillon Chadakine qui a attaqué doit provenir de la garnison d'Andui car vous avez barré la route aux troupes qui se trouvent de l'autre côté du Dosan en détruisant le pont. Allez-vous rejoindre Sadir sur le champ de bataille (rendez-vous au **337**) ou organiser le repli des troupes vers la forêt de Longuefougère (rendez- vous au **343**)?

355

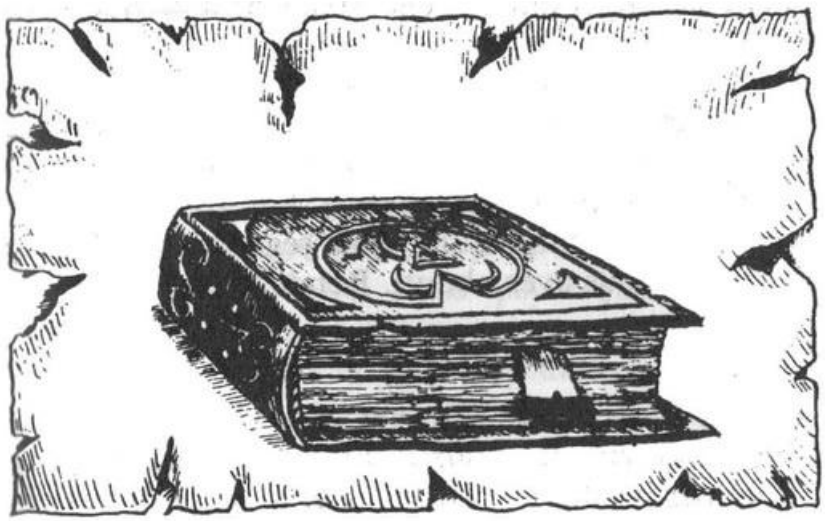
Vous apercevez une mare de liquide verdâtre et stagnant : c'est de l'Eau-de-Feuilles, une substance très rare qui se transforme et acquiert des vertus magiques quand on y plonge des cosses de Phinomel. Pour chaque cosse que vous y jetterez, vous gagnerez 1 point d'HABILETE. Ne laissez pas passer cette aubaine... Rectifiez votre total d'HABILETE en fonction du nombre de cosses de Phinomel que vous avez utilisées et rendez-vous au **359**.

356

Dans un ultime effort, vous projetez le restant de vos forces contre le portail. « Non ! hurle le Seigneur des Démons. Tu ne peux pas faire ça ! » Vous luttez contre Agarash avec l'énergie du désespoir. Il faut à tout prix l'empêcher de sortir de son monde infernal et fermer le portail ! Le feu fait rage, la pièce crépite de flammes mais même le brasier infernal qui déferle du portail ne peut rivaliser d'ardeur avec le rayonnement de la Pierre-de-Lune. Soudain, une tornade d'énergie jaillit de cette dernière et s'engouffre aussitôt dans le portail. Balayé par ce souffle de pouvoir magique, vous tombez à terre. Vos yeux se voilent et vous sombrez dans un gouffre noir. Rendez-vous au **360**.

357

La lueur de votre Baguette, perçant les ténèbres, fait de vous une cible facile. Un bataillon d'arbalétriers Chadakines vous repère et vous couche en joue. Avant que vous n'ayez le temps de bouger, une volée de flèches s'abat sur vous. Transpercé de part en part, vous tombez face contre terre et vous agonisez dans d'atroces mais brèves souffrances. Telle est la triste fin de votre aventure.



358

Courant aussi vite que vous le pouvez, vous vous précipitez vers le champ de bataille. Vous entendez les lames s'entrechoquer mais il fait si sombre que vous ne parvenez pas à identifier les ombres qui s'agitent à la lisière de la forêt. Allez-vous rendre lumineuse l'extrémité de votre Baguette de Sorcier, au prix de 1 point de VOLONTE (rendez-vous au **157**), vous approcher davantage du champ de bataille en vous guidant au son des épées qui s'entrechoquent (rendez-vous au **216**) ou vous enfoncer plus avant dans la forêt pour tenter de trouver Sadir (rendez-vous au **242**) ?

359

Vous rejoignez l'armée des Libres, chargé de précieuses potions. Les hommes semblent moins anxieux, maintenant. Pourtant, quant à vous, vous sentez de plus en plus fortement la présence d'une force maléfique tapie quelque part dans la forêt. Rendez-vous au **300**.

360

Quand vous reprenez conscience, vous êtes couché dans une vaste pièce lambrissée et Tanid est assise à votre chevet. Vous vous redressez d'un bond : « Agarash ? Le portail ? » Balbutiez-vous avec angoisse. « Tout va bien, Astre d'Or, répond Tanid avec un sourire radieux. Tu as triomphé. Agarash et son portail de flammes ont disparu à tout jamais, emportant Charatchak avec eux. Nous sommes sauvés ! » Fou de joie, vous sautez du lit et entraînez Tanid dans une farandole exubérante. La jeune fille éclate de rire puis vous entraîne vers la fenêtre. « Viens ! » dit-elle gaiement. Vous vous retrouvez sur un balcon qui surplombe une grande place au centre de Chadaki, et où se presse une foule nombreuse. Dès que vous apparaissez, des clameurs retentissent. Le cœur serré par une indicible émotion, vous saluez les habitants de Chadaki. Quand vous regagnez la pièce, Samur et Sadir sont là. Vous tombez dans leurs bras, pleurant de joie : vos amis sont encore en vie ! Ils vous remercient avec effusion et vous sentez une vague de bonheur vous submerger quand ils vous racontent la déroute des Chadakines : toutes les troupes du Roi-Démon ont fui vers le désert de Sadi. L'Empire du Mal est disloqué et toutes les villes ont recouvré leur indépendance et leur liberté. Déjà, dans les cités et les provinces de ce qui fut l'Empire Chadakine, tous s'affairent à bâtir à nouveau un pays heureux et libre. Partout, on chante vos louanges et le peuple vous a proclamé Régent des Nations Libres et souverain de ses terres car il a une confiance inébranlable en votre sagesse et votre courage.

Gloire à toi, Sorcier Astre d'Or, héros Majdar et libérateur des peuples opprimés !

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

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

	0/0	+ 1/ + 2	+ 3/+ 4	+ 5/+ 6	+ 7/+ 8	+ 9/+ 10	+11 ou SUPÉRIEUR
1	E -3	E -4	E -5	E -6	E -7	E -8	E -9
	AO -5	AO -5	AO -4	AO -4	AO -4	AO -3	AO -3
2	E -4	E -5	E -6	E -7	E -8	E -9	E -10
	AO -4	AO -4	AQ-3	AO -3	AO -3	AO -3	AO -2
3	E -5	E -6	E -7	E -8	E -9	E -10	E -11
	AO -4	AO -3	AO -3	AO -3	AO -2	AO -2	AO -2
4	E -6	E -7	E -8	E -9	E -10	E -11	E -12
	AO -3	AO -3	AO -2	AO -2	AO -2	AO -2	AO -2
5	E -7	E -8	E -9	E -10	E -11	E -12	E -14
	AO -2	AO -2	AO -2	AO - 2	AO -2	AO -2	AO -1
6	E -8	E -9	E -10	E -11	E -12	E -14	E -16
	AO -2	AO -2	AO -2	AO -1	AO -1	AO -1	AO -1
7	E -9	E -10	E -11	E -12	E -14	E -16	E -18
	AO -1	AO -1	AO -1	AO-O	AO-O	AO-O	AO-O
8	E -10	E -11	E -12	E -14	E -16	E -18	E T
	AO - 0	AO-O	AO-O	AO-O	AO-O	AO-O	AO-O
9	E -11	E -12	E -14	E -16	E -18	E T	E T
	AO-O	AO-O	AO-O	AO-O	AO-O	AO-O	AO-O
0	E -12	E -14	E -16	E -18	E T	E T	E T
	AO-O	AO-O	AO-O	AO-O	AO-O	AO-O	AO-O

Achevé 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 2-07-033405-8
Imprimé en France

La Guerre des Sorciers

Astre d'Or/4

Traduit de l'anglais
par Mona de Pracontal

Vous êtes Astre d'Or, Sorcier Majdar. Un ultime combat va vous opposer à Charatchak, le cruel Roi-Démon, dont l'empire est ravagé par la guerre. En effet, la Ligue des Libres s'est rebellée contre sa tyrannie. Réussirez-vous à rejoindre à temps la Ligue pour anéantir les hordes démoniaques de Charatchak ?
N'oubliez pas que votre unique espoir de parvenir à vos fins réside dans les pouvoirs de votre Baguette de Sorcier qui, seule, peut faire surgir de la Pierre-de-Lune la Magie capable de vaincre à tout jamais le Roi-Démon.

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

ISBN 2-07-033405-8

folio junior

A 33405
catégorie 5