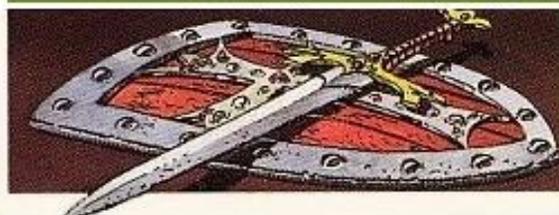


UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

Ian Livingstone

L'Œil d'Émeraude

Défis Fantastiques



folio
junior

UN LIVRE
DONT VOUS ETES
LE HÉROS

Titre original : The eye of the Dragon

© Ian Livingstone, 2005, pour le texte.
© Martin Mc Kenna, 2005, pour les illustrations.
© Fighting Fantasy est une marque déposée appartenant
à Steve Jackson et Ian Livingstone. Tous droits réservés.
First published by Penguin Boob Ltd, England
Publié par Wizard Books en 2005.
© Éditions Gallimard, 2007, pour la traduction française.

Ian Livingstone

L'Œil d'Émeraude

*Traduit de l'anglais par
C. Degolf
OCR et Hyperliens GRULL*

Illustrations de Martin Mc Kenna



**UN LIVRE
DONT VOUS ETES
LE HÉROS**

GALLIMARD JEUNESSE

Sommaire

[Comment combattre les créatures du labyrinthe](#)

[Habilité, Endurance et Chance](#)

[Batailles](#)

[Fuite](#)

[Combat avec plus d'une Créature](#)

[Chance](#)

[Comment rétablir votre Habilité, votre Endurance et votre Chance](#)

[Vous ne possédez pas de dés ?](#)

[Indications sur le jeu](#)

[Où il est fait état d'un fabuleux trésor](#)

[Feuille d'Aventure](#)

[L'Œil d'Émeraude](#)

Attention !

Cher lecteur,

Ce livre te propose de devenir le héros imaginaire d'aventures fantastiques. Grâce à des pouvoirs surnaturels, tu lui feras traverser des épreuves extrêmement périlleuses. Nous te rappelons que tu ne dois en aucun cas tenter de reproduire dans la vie réelle les situations décrites dans ce livre car tu pourrais te mettre gravement en danger.

(*)

La Feuille d'Aventure



CASES DES RENCONTRES AVEC UN MONSTRE

HABILETÉ <i>Total de départ =</i>	ENDURANCE <i>Total de départ =</i>	CHANCE <i>Total de départ =</i>
---	--	---

NOTES, PROVISIONS, EQUIPEMENT

<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>
<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>
<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>
<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>

Comment combattre les créatures du Labyrinthe (*)

Avant de vous lancer dans cette aventure, il vous faut d'abord déterminer vos propres forces et faiblesses. Les dés vous permettront de mesurer la bravoure, la chance, ainsi que l'esprit d'initiative qui sont les vôtres, en déterminant les points dont vous disposerez au départ en matière d'HABILETÉ, d'ENDURANCE et de CHANCE. En pages [10](#) et [11](#), vous trouverez une *Feuille d'Aventure* que vous utiliserez pour noter les détails de cette aventure. Vous pourrez inscrire dans les différentes cases vos points d'HABILETÉ, d'ENDURANCE et de CHANCE.

Nous vous conseillons de noter vos points sur cette *Feuille d'Aventure* avec un crayon, ou mieux, de faire des photocopies de ces deux pages afin de pouvoir les utiliser lorsque vous jouerez à nouveau.

Habilité, Endurance et Chance (*)

Lancez un dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case HABILETÉ de la *Feuille d'Aventure*, après la mention *Total de départ*.

Lancez ensuite deux dés. Ajoutez 12 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case ENDURANCE. Il existe également une case CHANCE. Lancez à nouveau un dé, ajoutez 6 au chiffre obtenu, et inscrivez le total dans la case CHANCE.

Pour des raisons qui vous seront expliquées plus loin, les points d'HABILETÉ, d'ENDURANCE et de CHANCE changent constamment au cours de l'aventure. Vous devrez garder un compte exact de ces points, et nous vous conseillons à cet effet d'écrire vos chiffres très petits dans les cases, ou d'avoir une gomme à portée de la main. Mais n'effacez jamais vos *points de départ*. Bien que vous puissiez obtenir des points supplémentaires d'HABILETÉ, d'ENDURANCE et de CHANCE, ce total n'excédera jamais vos *points de départ*, sauf en de très rares occasions qui vous seront alors signalées sur une page particulière.

Vos points d'HABILETÉ reflètent votre art dans le maniement des armes les plus diverses, et votre adresse au combat en général ; plus ils sont élevés, mieux c'est. Vos points d'ENDURANCE traduisent votre force, votre volonté de survivre, votre détermination et votre forme physique et morale en général ; plus vos points d'ENDURANCE sont élevés, plus vous serez capable de survivre longtemps. Avec vos points de CHANCE, vous saurez si vous êtes naturellement chanceux ou malchanceux. La CHANCE et la magie sont des réalités de la vie dans l'univers imaginaire que vous allez découvrir.

Batailles (*)

Il vous sera souvent demandé, au long des pages de ce livre, de combattre des créatures de toutes sortes. Parfois, vous aurez la possibilité de choisir la fuite, sinon - ou si vous décidez de toute façon de combattre -, il vous faudra mener la bataille comme suit:

Tout d'abord, vous inscrirez les points d'HABILETÉ et d'ENDURANCE de la créature dans la première case vide des *Rencontres avec un Monstre*, sur votre *Feuille d'Aventure*. Les points correspondant à chaque créature sont donnés dans le livre à chaque fois que vous faites une rencontre.

Le combat se déroule alors ainsi :

1. Jetez les deux dés pour la créature. Ajoutez ses points au chiffre obtenu. Ce total vous donnera la *Force d'Attaque* de la créature.
2. Jetez les deux dés pour vous-même. Ajoutez le chiffre obtenu à vos propres points d'HABILETÉ. Ce total représente votre *Force d'Attaque*.
3. Si votre *Force d'Attaque* est supérieure à celle de la créature, vous l'avez blessée. Passez à l'étape n°4. Si la *Force d'Attaque* de la créature est supérieure à la vôtre, c'est, elle qui vous a blessé. Passez à l'étape n° 5. Si les deux *Forces d'Attaque* sont égales, chacun a esquivé les coups de l'autre : reprenez le combat en recommençant à l'étape n°1.
4. Vous avez blessé la créature : vous diminuez donc de 2 points son ENDURANCE. Vous pouvez également vous servir de votre CHANCE pour lui faire plus de mal encore (voir page [17](#)).

5. La créature vous a blessé : vous ôtez alors 2 points à votre ENDURANCE. Vous pouvez également faire usage de votre CHANCE (voir page [17](#)).
6. Modifiez votre score d'ENDURANCE ou celui de la créature, selon le cas (faites de même pour vos points de CHANCE si vous en avez fait l'usage - voir page [17](#)).
7. Commencez le deuxième Assaut en reprenant les étapes de 1 à 6. Vous poursuivrez ainsi l'ordre des opérations jusqu'à ce que vos points d'ENDURANCE ou ceux de la créature que vous combattez aient été réduits à zéro (mort).

Fuite (*)

A certaines pages, vous aurez la possibilité de fuir un combat s'il vous semble devoir mal se terminer pour vous. Si vous prenez la fuite, cependant, la créature vous aura automatiquement infligé une blessure tandis que vous vous échappez (vous ôtez alors 2 points à votre ENDURANCE). C'est le prix de la couardise. Pour cette blessure, vous pourrez toutefois vous servir de votre CHANCE selon les règles habituelles (voir ci-dessous). La *Fuite* n'est possible que si elle est spécifiée à la page où vous vous trouvez.

Combat avec plus d'une Créature (*)

Si vous croisez plus d'une créature, lors de certaines rencontres, vous lirez à la page correspondante les instructions qui vous permettront de mener la bataille. Parfois vous les affronterez comme si elles n'étaient qu'un seul monstre ; parfois vous les combattrez une par une.

Chance (*)

À plusieurs reprises au cours de votre aventure, lors de batailles ou dans des situations qui font intervenir la CHANCE ou la MALCHANCE (les détails vous seront donnés dans les pages correspondantes), vous aurez la possibilité de faire appel à votre CHANCE pour tenter de trouver une issue plus favorable. Mais attention : l'usage de la CHANCE comporte de grands risques ! Et si vous êtes Malchanceux, les conséquences pourraient se révéler désastreuses.

Voici comment on peut se servir de la chance. Jetez deux dés. Si le chiffre obtenu est égal ou inférieur à vos points de CHANCE, vous êtes Chanceux, et le résultat tournera en votre faveur. Si ce chiffre est supérieur à vos points de CHANCE, vous êtes Malchanceux et vous serez pénalisé. Cette règle s'intitule *Tentez votre Chance*. Chaque fois que vous *Tenterez votre Chance*, il vous faudra ôter 1 point à votre total de CHANCE. Ainsi, vous vous rendrez bientôt compte que plus vous vous fiez à votre chance, plus vous courrez de risques.

Utilisation de la Chance dans les Combats

À certaines pages du livre, il vous sera demandé de *Tenter votre Chance*, et vous serez averti de ce qui vous arrivera selon que vous serez Chanceux ou Malchanceux. Lors des batailles, cependant, vous pourrez toujours choisir d'utiliser votre chance, soit pour infliger une blessure plus grave à une créature que vous venez de blesser, soit pour minimiser les effets d'une blessure qu'une créature vient de vous infliger.

Si vous venez de blesser une créature, vous pouvez *Tenter votre Chance* à la manière décrite plus haut. Si vous êtes Chanceux, vous avez infligé une blessure grave et vous pouvez ôter 2 points de plus au score d'ENDURANCE de la créature. Si vous êtes Malchanceux, cependant, la blessure n'était qu'une simple écorchure, et vous devez ajouter 1 point au

score d'ENDURANCE de la créature (c'est-à-dire qu'au lieu d'enlever les 2 points correspondant à la blessure, vous n'aurez ôté que 1 seul point).

Si la créature vient de vous blesser, vous pouvez *Tenter votre Chance* pour essayer d'en minimiser les effets. Si vous êtes Chanceux, vous avez réussi à atténuer le coup. Rajoutez alors 1 point d'ENDURANCE (c'est-à-dire qu'au lieu de 2 points ôtés à cause de la blessure, vous n'aurez que 1 point en moins). Si vous êtes Malchanceux, le coup que vous avez pris était plus grave. Dans ce cas, enlevez encore 1 point à votre ENDURANCE.

Rappelez-vous que vous devez soustraire 1 point de votre total de CHANCE chaque fois que vous *Tentez votre Chance*.

Comment rétablir votre Habileté, votre Endurance et votre Chance (*)

Habileté

Vos points d'HABILETÉ ne varieront pas beaucoup au cours de l'aventure. Néanmoins, à un moment ou un autre, il peut vous être demandé d'augmenter ou de réduire ces points. Une arme magique peut augmenter cette HABILETÉ, mais rappelez-vous qu'on ne peut utiliser qu'une seule arme à la fois ! Vous ne pouvez revendiquer 2 bonus d'HABILETÉ sous prétexte que vous disposez de deux épées magiques. Vos points d'HABILETÉ ne peuvent jamais excéder leur total de départ, sauf en certaines circonstances particulières qui vous seront, alors, indiquées au cours de votre aventure.

Endurance et Provisions

Vos points d'ENDURANCE changeront beaucoup au cours de votre aventure, en fonction des combats que vous aurez à livrer contre des monstres, ou des tâches ardues qu'il vous faudra accomplir. Lorsque vous approcherez du but, votre niveau d'ENDURANCE sera peut-être dangereusement bas et les combats se révéleront alors pleins de risques. Aussi, soyez prudent !

Votre sac à dos contient suffisamment de Provisions pour dix repas. Et vous pourrez vous reposer et manger lorsque vous le désirerez, excepté au cours d'un combat. Un repas vous rend 4 points d'ENDURANCE. Lorsque vous prendrez un repas, vous ajouterez donc 4 points à votre total d'ENDURANCE, tout en retranchant 1 point à vos Provisions. Tout cela doit être noté sur votre *Feuille d'Aventure*. N'oubliez jamais que vous avez un long chemin à parcourir; aussi, sachez utiliser vos Provisions avec vigilance !

Souvenez-vous, également, que vos points d'ENDURANCE ne peuvent pas excéder leur niveau de départ (à moins que cela ne vous soit spécifier sur une page ou une autre du livre).

Chance

Si vous êtes particulièrement Chanceux, vos points de CHANCE peuvent augmenter au cours de l'aventure. Les détails vous en seront donnés au long des pages.

Vous ne possédez pas de dés ? (*)

Tout est prévu dans un livre d'aventure, afin que le Héros (vous) puisse mener à bien sa quête ! Au bas des pages de droite de ce livre figurent des dés ; donc, lorsqu'il vous sera demandé de « jeter les dés », il vous suffira de feuilleter rapidement les pages et de vous arrêter, au hasard, sur l'une d'elles. Et, quand il vous sera demandé de ne jeter qu'un seul dé, celui de gauche fera l'affaire.

Indications sur le jeu (*)

Vous devez trouver, dans le labyrinthe, le chemin menant à la salle où se trouve le Dragon d'Or. Et il vous faudra, certainement, plusieurs tentatives pour le découvrir. Aussi n'hésitez pas à prendre des notes et à dessiner une carte au fur et à mesure de votre exploration, qui vous serviront lors de vos prochaines aventures et vous permettront d'avancer plus rapidement pour atteindre des endroits encore inconnus. Les lieux que vous visiterez ne renferment pas tous un trésor ! Certains recèlent des pièges ou des monstres qui se révéleront, sans aucun doute, très dangereux ; d'autres, en revanche, peuvent cacher des indices très précieux pour la réussite de votre quête, ainsi que des potions, objets magiques ou armes de la plus grande utilité. Soyez donc très attentif... et puisse la chance des dieux vous accompagner au long de votre aventure.

Où il est fait état d'un fabuleux trésor ☹️

Votre réputation d'aventurier n'est plus à faire, tant vous avez affronté les pires dangers, combattu les créatures les plus redoutables, triomphé d'êtres parmi les plus maléfiques que votre monde a jamais connus. Certes, votre intrépidité vous stimulait ; néanmoins, il faut bien l'avouer, l'appât du gain n'était pas étranger à toutes vos entreprises. Mais, depuis quelque temps déjà, la CHANCE semble vous avoir quitté, au point de ne rêver qu'à de modestes piécettes de cuivre, juste de quoi subsister.

Voilà deux jours que vous êtes arrivé à Fang, ville rendue tristement célèbre par son Labyrinthe de la Mort et l'épreuve qui s'y déroule annuellement, épreuve qui va d'ailleurs avoir lieu le mois prochain. C'est la raison pour laquelle une grande excitation règne parmi les habitants.

Pour vous loger, vous n'avez trouvé qu'une piteuse mansarde baignée d'une infâme odeur de moisi à l'auberge du Cochon Bleu, que vous partagez avec d'autres voyageurs dont, c'est le moins que l'on puisse dire, l'apparence ne vous inspire pas grande confiance... au point que vous préférez dormir l'épée à portée de la main. Alors que vous vous apprêtez à passer là votre troisième nuit, la porte s'ouvre, laissant entrer un homme qui, sans jeter le moindre regard autour de lui, se dirige vers le lit qui vous fait face avant de s'y laisser pesamment tomber. A la lueur blafarde de la lune pénétrant par l'unique vasistas de la pièce, vous n'avez pu remarquer que sa haute taille, son ample manteau sombre dont la capuche rabattue ne laisse deviner que l'éclat de ses yeux. À voir l'état pitoyable de ce manteau poussiéreux, l'homme a dû accomplir un très long voyage.

Intrigué, vous vous approchez de l'étranger et lui tendez votre gourde en signe de bienvenue. Il l'accepte dans un grognement et,

après avoir bu une bonne rasade et s'être essuyé la bouche du dos de la main, c'est sans se faire prier qu'il vous déclare s'appeler Henry Delacor, raconte ses dernières aventures et comment il a failli, en quête d'un trésor de légende, perdre la vie dernièrement. Captivé par son récit, vous lui tendez à nouveau votre gourde dans l'espoir d'en savoir davantage ; vous apprenez alors qu'il a passé ces cinq dernières années à la recherche d'un dragon en or massif aux yeux d'émeraude, de un mètre de haut. Bientôt vous connaissez tous les détails de la périlleuse quête qui l'a mené au plus profond du labyrinthe souterrain où repose le fabuleux trésor, ainsi que tous les monstres qu'il a dû affronter et tuer dans ce même labyrinthe pour, enfin, pouvoir pénétrer dans la pièce renfermant le dragon depuis des temps immémoriaux. À ce souvenir, un sourire fugitif a éclairé son visage, vite remplacé par une expression de colère alors qu'il vous fait part de sa cruelle déception, quand il a constaté l'absence des émeraudes. N'avait-il pas entendu dire, en effet, que toucher au dragon dépourvu de ses yeux menait à une mort certaine ? Légende ? Réalité ? Il n'avait pas voulu en faire l'expérience pour le savoir. Aussi avait-il jugé plus prudent de quitter ce lieu pour se mettre à la recherche des deux pierres précieuses dans le labyrinthe. Ce qui lui avait presque coûté la vie car, en pénétrant dans une grotte, il avait été attaqué par un énorme troll à deux têtes, d'au moins trois mètres ! Comment avait-il réussi à échapper au monstre ? Il était incapable de le dire. Toujours est-il qu'il avait décidé d'oublier dragon, or et émeraudes, tant les richesses sont inutiles à un homme mort ! Sans hésiter, vous lui révélez que vous êtes, vous aussi un aventurier, et que vous êtes prêt à poursuivre sa quête pourvu qu'il vous dise où se situe le labyrinthe. Après avoir gardé le silence un instant, il hoche la tête : -D'accord, dit-il, mais à une condition: si vous réussissez à vous emparer du dragon, vous le

rapporterez ici, à Fang, dans cette auberge. Nous le vendrons, et partagerons le prix que nous en obtiendrons. Et je peux vous assurer que ce prix sera bien supérieur à toutes les récompenses promises au vainqueur du Labyrinthe de la Mort, 335000 pièces d'or pour le moins... Marché conclu. Il ajoute alors d'un air joyeux, tout en vous tendant une petite fiole pleine d'un liquide de couleur mauve :

- Dans ce cas, vous ne verrez aucun inconvénient à boire ceci...
Quelque peu interloqué, vous lui demandez de quoi il s'agit. -Du poison, répond-il simplement, mais dont l'action est très lente. Ainsi, à compter du moment où vous l'aurez ingurgité, vous disposerez de quatorze jours pour trouver le dragon et revenir ici afin que je vous donne l'antidote. Sinon, adieu, l'ami !

Sans dire un mot vous vous saisissez de la fiole et, après l'avoir regardée d'un œil froid, vous la débouchez et en avalez le contenu d'un trait.

-Bien, murmure Delacor. Les détails à présent. Examinez attentivement ce plan : voici le chemin que vous devez emprunter pour traverser la Forêt des Ténèbres avant d'arriver à une hutte de bûcheron. Dans cette hutte, vous trouverez une trappe cachant l'escalier qui mène au labyrinthe souterrain. A partir de là, vous ne pourrez compter que sur vous-même. N'oubliez pas que ce labyrinthe est infernal : chacun de ses couloirs, chacune de ses cavernes, chacune de ses pièces et même le moindre recoin peuvent cacher un redoutable piège, sinon les créatures les plus épouvantables. Soyez toujours très méfiant lorsque vous rencontrerez l'un ou l'autre des êtres diaboliques qui le hante. Ne faites confiance à personne...

Sur ces mots, il vous jette un dernier regard dans lequel il vous semble distinguer un éclair d'ironie puis, se retournant sur sa couche, il sombre dans un sommeil lourd. Quant à vous, vous ne

pouvez pas fermer l'œil de la nuit, car vous pensez aux dangers que vous devrez affronter. Au petit matin, le mystérieux étranger s'éveille, plonge la main dans son sac et en sort une bourse en cuir qu'il vous tend. A l'intérieur, vous trouvez une grosse émeraude, taillée en forme d'œil. -J'en ai trouvé une, dit-il, à vous de découvrir l'autre. Prenez-la avec vous car, sans elle, vous ne pouvez réussir. Je vous attendrai ici. N'oubliez pas: tout d'abord, vous ne disposez que de quatorze jours ; ensuite, toucher le dragon dépourvu de ses deux yeux mène à une mort certaine.

Il vous faut peu de temps pour vous procurer les provisions nécessaires à votre voyage ; et après avoir soigneusement caché 10 Pièces d'Or, ainsi que la bourse contenant l'émeraude, au fond d'une de vos poches, vous voici prêt à vous mettre en route. -A très bientôt, dites-vous d'une voix assurée à Delacor. - Bonne chance ! Et vous allez vraiment en avoir besoin ! vous répond-il dans un léger sourire, tout en vous fixant de ses yeux d'un bleu glacial. Ce regard vous met si mal à l'aise que vous avez presque la certitude de commettre une grossière erreur en faisant confiance à cet homme. Mais, à présent, il est trop tard pour reculer. Après quelques pas, vous vous retournez. Nonchalamment adossé à la porte de l'auberge du Cochon Bleu, Delacor vous adresse un léger signe de la main. Sans répondre, vous reprenez votre chemin.

Le Dragon d'Or existe-t-il vraiment ? Allez-vous mourir empoisonné ? Et pourquoi cette méfiance envers Delacor ? Autant de questions qui, sans le moindre doute, trouveront des réponses dans un avenir proche.

Et maintenant, tournez la page !



*1 Il ne vous faut que deux jours de plus pour arriver
à la hutte de bûcheron.*

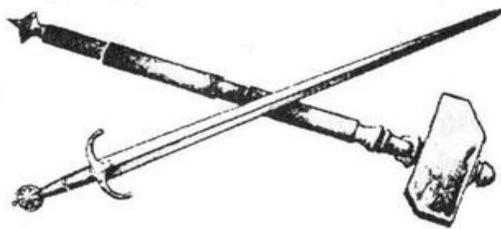
1

Trois jours vous ont été nécessaires pour traverser les Plaines de Pagan. Trois journées éreintantes, même si elles n'ont été émaillées d'aucun incident notable, excepté l'attaque de deux chiens sauvages dont votre épée a eu rapidement raison. Néanmoins, vous n'avez pu vous empêcher d'être gagné par une sourde inquiétude en apercevant au loin, dans la direction de l'est, le pic rougeoyant de la Montagne de Feu. Vous venez de passer à proximité de Pont-de-Pierre, le village des Nains et, après avoir traversé la Rivière Rouge, vous arrivez à l'orée de la Forêt des Ténèbres. Grâce au plan que Delacor vous a donné, il ne vous faut que deux jours de plus pour arriver à la hutte de bûcheron, une hutte faite de rondins de chêne et dont la porte bâille à tous les vents. Ralentissant votre allure, vous vous en approchez prudemment. Pas un bruit. Même les animaux, les oiseaux suffisamment inconscients pour hanter la forêt maléfique semblent avoir déserté le lieu. Quelques pas de plus vous conduisent au seuil de la hutte. - Hello ! vous hasardez-vous à dire. Pas la moindre réponse...

Redoublant de prudence, vous pénétrez dans la hutte. La saleté qui y règne vous fait penser que, si un jour ou l'autre un bûcheron l'a habitée, voilà bien longtemps qu'il en est parti ! Dans un coin, vous remarquez un vieux poêle à bois, à côté duquel des fagots dispersés sur le sol laissent apparaître les contours d'une trappe. Sans hésiter, vous la dégagez et vous l'ouvrez, pour découvrir une volée de marches s'enfonçant dans l'obscurité. À l'évidence, il s'agit de l'escalier menant au labyrinthe. Qu'allez-vous faire ? Si, pensant qu'il ne reste plus que neuf jours avant que le poison ne fasse son effet, et que vous n'avez donc pas une minute à perdre, vous pouvez vous engager dans l'escalier en vous rendant au [69](#). Mais, si vous pensez qu'il serait peut-être plus profitable, avant tout, de fouiller la hutte, rendez-vous au [311](#).

2

Persuadé que votre choix est le bon, vous faites un pas en avant pour extraire la dague du mur. Rendez-vous au [280](#).



3

Ce plastron vous irait à merveille... sans ce détail que vous ne pouviez connaître : il a en effet été martelé par un sorcier dans un métal des plus maléfiques, ce qui vous fait perdre à l'instant 1 point d'HABILETÉ, 1 point de CHANCE et 3 points d'ENDURANCE. Néanmoins, et si vous êtes toujours vivant, il vous protégera parfaitement. Rendez-vous au [151](#).

4

Vous traversez la caverne pour constater que, de l'autre côté également, sa paroi ne présente aucune issue. Cependant, vous voyez pendre une corde, mais vous ne pouvez distinguer à quoi elle est accrochée. Allez-vous faire le tour de la caverne à la recherche d'un éventuel passage qui vous aurait échappé (rendez-vous au [40](#)) ou prendre le risque de grimper à la corde (rendez-vous au [406](#))?

5

À peine vous êtes-vous assis dans le fauteuil qu'un sommeil lourd vous gagne. À votre réveil, quelques heures plus tard, vous constatez avec colère que vous avez été dévalisé ! Les Elfes Noirs, êtres suffisamment malfaisants pour avoir imaginé ce piège de torpeur, ont dérobé tout l'or que contenait votre sac. Pis encore, votre épée a disparu, et a été remplacée par une courte dague à la lame émoussée, ce qui vous fait perdre 2 points d'HABILETÉ. Par chance, les Elfes n'ont pas trouvé la bourse de cuir renfermant l'émeraude. En maudissant la stupidité qui vous a fait tomber dans ce piège, vous reprenez votre marche dans le corridor, non sans pousser quelques jurons sonores. Rendez-vous au [220](#).

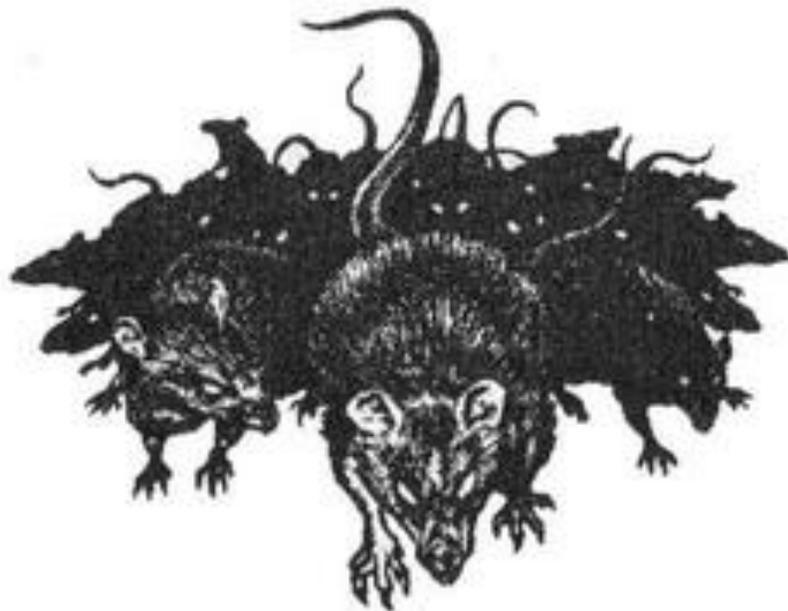
6

La pièce dans laquelle vous venez de pénétrer est complètement vide, si ce n'est une carte à jouer sur le sol. Intrigué, vous vous en approchez. Il s'agit d'une banale dame de pique dont le visage, en y regardant de plus près, est pourtant tout à fait inhabituel : ses lèvres s'étirent, en effet, en un large sourire. Vous pouvez prendre cette carte, si vous le désirez. Dans ce cas, rendez-vous au [129](#). Mais vous pouvez également la laisser où elle se trouve, quitter la pièce et poursuivre votre chemin. Rendez-vous, alors, au [112](#).

7

Les murs se sont rapprochés si dangereusement que vous n'avez que le temps de vous saisir de l'émeraude et de plonger dans l'ouverture, derrière laquelle vous atterrissez brutalement. Étourdi par la chute, il vous faut quelque temps pour reprendre vos esprits. Vous vous trouvez maintenant dans une vaste caverne à la voûte constellée de stalactites, à l'extrémité desquelles des gouttes d'eau tombent dans des « flops » sonores au milieu de mares dispersées sur le sol. D'étranges lichens fluorescents, recouvrant les parois, éclairent le lieu d'une lueur verdâtre, ce qui ne semble pas perturber outre mesure l'optimisme de Timolé !

C'est certainement la pierre que nous recherchons ! glapit-il d'une voix aiguë renvoyée à l'infini par l'écho. Vous-même avez du mal à contenir votre impatience, et c'est avec des gestes fébriles que vous sortez l'émeraude de la bourse de cuir que vous a donnée Delacor. Le cœur battant, vous les approchez l'une de l'autre. Aucun doute possible, elles sont identiques ! Au comble de l'excitation, Timolé s'est mis à courir autour de vous en poussant des hurlements, les bras levés en signe de victoire, et vous avez toutes les peines du monde à lui faire reprendre son calme. Après avoir rangé les deux pierres dans la bourse, vous vous mettez à la recherche d'une issue pour sortir de la caverne. Rendez-vous au [266](#).



8

Lentement, vous grimpez à la corde jusqu'à atteindre l'ouverture dans laquelle, avec la plus grande prudence, vous passez la tête. Le désordre qui règne dans la pièce que vous découvrez est indescriptible : armes, caisses, statues, armures, vases de toutes tailles, sacs jonchent le sol ou s'entassent dans les coins. A l'évidence, il doit s'agir d'objets volés qui ont été entreposés là. Curieux d'examiner de plus près ce véritable butin afin de voir si quelque chose pourrait vous être d'une quelconque utilité, vous prenez appui des deux mains pour vous hisser dans la pièce. C'est alors que, surgissant de derrière une pile de caisses, trois êtres hideux se précipitent sur vous et brandissent des gourdins menaçants tout en poussant des cris aigus. Pas plus de un mètre de haut, une tête disproportionnée, le visage empreint de la plus grande méchanceté : aucun doute, vous avez affaire à de redoutables NIBLICKS, dont la principale occupation est d'attirer les aventuriers imprudents dans leurs pièges pour les tailler en pièces avant de les voler !

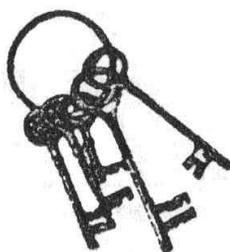


8 Trois êtres hideux se précipitent sur vous, brandissant des gourdins menaçants.

Votre fâcheuse situation ne vous permet pas d'éviter un douloureux coup de gourdin dans le dos, ce qui vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Si vous voulez rester en vie, il n'y a pas une seconde à perdre. Vous pouvez regagner le corridor pour revenir ensuite sur vos pas. Dans ce cas, rendez-vous au [144](#). Mais, furieux du coup que vous venez de recevoir, vous pouvez également combattre ces Niblicks en vous rendant au [231](#).

9

Vous voici arrivé à la hauteur d'une massive porte en chêne aux gonds de cuivre, sur le côté droit du corridor. Sur cette porte sont cloués les squelettes de petits rongeurs. Vous pouvez ouvrir la porte en vous rendant au [211](#). Si vous préférez poursuivre votre chemin, rendez-vous au [166](#).



10

Sans hésiter, vous vous approchez de la cage et tirez la porte qui, à votre grande surprise, s'ouvre sans difficulté. Votre étonnement redouble quand vous voyez la jeune femme en sortir tranquillement, son sourire s'élargissant encore plus... jusqu'à laisser paraître deux longues canines solidement plantées dans sa mâchoire supérieure ! Vous voici face à un Vampire dont le visage reflète maintenant les signes d'une effroyable colère. La bouche grande ouverte, le monstre se précipite sur vous. Inutile ici d'essayer de vous servir de votre épée qui ne vous serait d'aucune aide contre un mort vivant. Si vous possédez une gousse d'ail, rendez-vous au [372](#). Mais peut-être êtes-vous armé d'une dague en argent ? Rendez-vous dans ce cas au [163](#). Si vous n'avez ni l'une ni l'autre, impossible d'éviter le combat. Rendez-vous, alors, au [107](#).

Timolé fronce les sourcils alors que vous approchez le flacon de vos lèvres. Vous lui adressez un clin d'œil en souriant et, sans lui donner le temps de dire quoi que ce soit, vous avalez le liquide d'un trait. Une douce chaleur vous gagne alors, tandis que la gorge vous picote. Toutes les blessures ainsi que toutes les douleurs résultant de vos combats disparaissent à l'instant, ce qui vous fait gagner 4 points d'ENDURANCE. Ayant recouvré toute votre énergie, vous remerciez chaleureusement Pia pour vous avoir donné cette Potion de Santé.

-Si j'ai pu vous être d'une quelconque utilité, c'est un plaisir, vous répond-elle dans un gracieux sourire. -Je ne voudrais pas paraître indiscret, intervient Timolé, mais pourriez-vous nous dire ce qu'une personne aussi charmante que vous fait dans un tel endroit ?

À cette question, Pia éclate de rire. Puis, reprenant son sérieux, elle lui dit:

-Les choses ne sont jamais telles qu'on les voit, mon cher nain. Ainsi, ma véritable apparence est bien différente de celle que vous semblez tant apprécier, et qui n'est due qu'à une illusion créée par une autre de mes potions. En réalité, je suis une vieille, très vieille femme...

Elle vous raconte ensuite qu'elle a passé toute sa vie à mettre au point de nouvelles potions et à les perfectionner, la plupart d'entre elles étant d'ailleurs inconnues dans l'Allansia. Sa présence dans le labyrinthe ? Elle s'y est réfugiée pour échapper à la rapacité de ceux qui voulaient lui dérober ses formules magiques. Elle vous précise enfin qu'elle ne vend ses potions qu'à ceux qu'elle aime.

-Alors, vous nous aimez? l'interrompt Timolé avec enthousiasme.

-Peut-être... peut-être... lui répond-elle d'un ton taquin. Tenez : je suis prête à me défaire de ma Potion de Clairvoyance, de ma Potion d'Eau Profonde et de ma Potion Peau Verte, contre quelques Pièces d'Or, bien entendu ! 5 Pièces pour une Potion : un prix d'ami.

À condition de posséder suffisamment de Pièces d'Or, vous pouvez acheter les potions qui vous intéressent. Puis, après avoir remercié Pia, vous quittez le lieu pour reprendre votre chemin dans le corridor. Rendez-vous au [265](#).

12

Alors qu'ils n'étaient plus qu'à un mètre de vous, les rats s'arrêtent subitement comme si un écran, visible d'eux seuls, s'était dressé devant vous. Bien que presque neutralisé par un mauvais sort, le bracelet que vous portez possède encore un faible pouvoir de contrôle des créatures. Vous pouvez ajouter 1 point à votre total de CHANCE. Une grande panique semble maintenant régner parmi les rongeurs qui, en poussant d'horribles couinements, font demi-tour pour se précipiter vers leur trou en une véritable débandade. Ce qui a pour résultat de rendre la Sorcière encore plus furieuse. Aussi raide qu'une statue, elle commence à marmonner une étrange litanie d'une voix lente et monocorde, et le sang se glace dans vos veines à la vue de ses bras qui s'allongent démesurément pour se transformer en serpents dont l'apparence n'est pas de très bon augure. Impossible d'éviter le combat.

SORCIÈRE SERPENT HABILITÉ: 10 ENDURANCE: 6

Le venin des deux serpents est si virulent qu'il vous faudra remporter deux Assauts pour diminuer de 2 points le total d'ENDURANCE de la Sorcière, alors qu'elle vous combattra de la façon habituelle. Si vous perdez trois Assauts, rendez-vous au [352](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [201](#).

13

Alors qu'il dégaine son épée, un léger sourire éclaire le visage de Floresto qui semble vraiment sûr de lui.

MAÎTRE D'ARMES HABILITÉ: 11 ENDURANCE: 6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [152](#).

14

La clef d'argent tourne facilement dans la serrure ; la porte d'argent s'ouvre dans un léger dé clic. A l'intérieur vous trouvez une pierre polie, gravée des mots « Trois hache ». Rendez-vous au [227](#).

15

Après avoir bien réfléchi, vous formulez votre vœu : sans le moindre résultat. A l'évidence, il ne s'agit pas d'un bassin magique. Si vous voulez récupérer votre Pièce d'Or et, pourquoi pas, en profiter pour en prendre quelques autres, rendez-vous au [369](#). Mais si vous préférez gagner sans attendre la porte opposée, rendez-vous au [322](#).

16

Le parchemin se révèle être le plan d'une partie du labyrinthe : un couloir comportant sur le même côté deux portes proches l'une de l'autre. Sur la première est peint un carré vert ; sur la seconde figure un triangle bleu. La porte au carré vert est entourée d'un cercle tracé à l'encre, sous lequel est inscrit : « Par ici ». Quelque peu songeur, vous tendez le plan à Timolé.

-Voilà qui peut être important, dit-il. Tâchons de ne pas l'oublier.

Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez déboucher la gourde (rendez-vous au [245](#)), ou vous saisir de l'épée (rendez-vous au [358](#)). Mais vous pouvez aussi ne pas vous intéresser à ces objets et poursuivre votre chemin. Rendez-vous dans ce cas au [212](#).

17

Alors que vous farfouillez fébrilement votre sac à la recherche de la fiole contenant la potion, l'effet du venin vous rend de plus en plus faible. Enfin, vous finissez par la trouver et, après l'avoir maladroitement débouchée, vous en avalez le contenu. Quelques minutes suffisent pour que vous retrouviez votre vigueur, ce qui vous fait gagner 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [201](#).

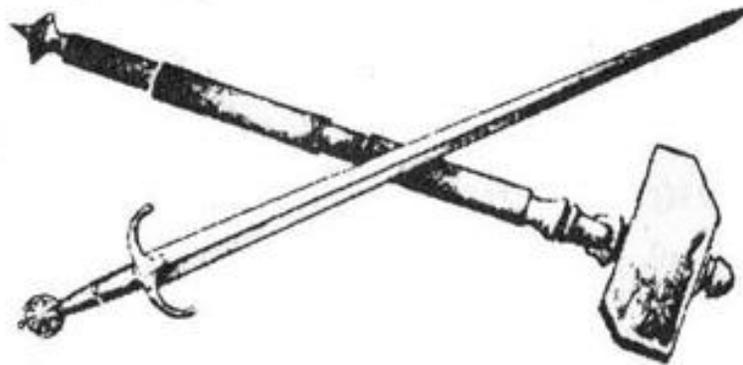
18

Prenant tout votre temps, vous examinez soigneusement l'épée, afin de voir si un éventuel signe gravé dessus pourrait vous indiquer que vous avez fait le bon choix. Votre front devient humide de sueur alors que vous tendez la main pour vous en saisir. Rendez-vous au [106](#).

19

La poupée, creuse, se brise en se fracassant sur le sol. Parmi les morceaux dispersés à terre, vous trouvez un anneau d'or ! Le cœur battant, vous vous en saisissez elle faites tourner entre vos doigts. Sur la face intérieure sont gravées d'étranges runes dont vous ne comprenez pas la signification. Perplexe, vous tendez l'anneau à Timolé qui, l'approchant de son gros nez, examine attentivement l'inscription.

-A moins que je ne me trompe, déclare-t-il au bout d'un instant d'un air suffisant, il est écrit « Anneau de Contrôle des Zombis ». Voilà qui pourrait être utile, ajoute-t-il, mieux vaudrait l'emporter. Suivant son conseil, vous l'enfilez à votre index droit. Puis, sans perdre une minute de plus, vous revenez sur vos pas. Rendez-vous au [234](#).



20

Au bout de quelques pas, le corridor tourne à angle droit sur la gauche. Dans le mur de gauche, également, se trouve un renforcement au fond duquel est sculpté le visage hideux d'une harpie. De la bouche du monstre s'écoule un filet d'eau. Si vous avez soif, vous pouvez boire l'eau de cette inquiétante fontaine. Rendez-vous, alors, au [340](#). Si vous jugez plus sage de vous en abstenir, vous poursuivez votre chemin vous rendant au [136](#).



20 Dans le mur se trouve un renfoncement au fond duquel est sculpté le visage hideux d'une harpie.

21

Sans hésiter, vous vous engagez dans le tunnel sombre menant à la tanière de l'Araignée Géante, mais vous vous arrêtez net, le visage balayé par la toile visqueuse du monstre. Lançant vos bras à l'aveuglette, vous avez vite fait de la réduire en lambeaux. Vos yeux se sont maintenant habitués à l'obscurité, ce qui vous permet de remarquer, parmi les résidus de la toile, la présence d'objets pour le moins hétéroclites. En effet, il y a là une boule de verre, une dague à la lame brisée, une clef en fer sur laquelle est gravé le chiffre 34, une courte baguette taillée aux deux bouts ainsi qu'une bourse en cuir. A l'intérieur de la bourse, vous découvrez une fleur fanée, exotique sans doute, de couleur jaune et dégageant un parfum si fort et si agréable que vous recouvrez, à l'instant, force et énergie. Ce qui vous fait gagner 1 point d'HABILETÉ et 1 point d'ENDURANCE. Si vous le jugez utile, vous pouvez emporter un ou plusieurs des objets éparpillés sur le sol, avant de vous hisser hors du puits et de reprendre votre chemin dans le corridor. Rendez-vous au [98](#).

22

À l'évidence, ce Serpent Mime va vous causer quelques problèmes tant il est vif et imprévisible. D'un rapide coup d'épée, vous tentez de lui couper la queue, laquelle, évitant le tranchant de l'arme d'un mouvement brusque, s'élève dans l'air en claquant comme un fouet pour se rabattre sur vous dans un sifflement. Avant même que vous n'ayez pu esquisser le moindre mouvement, vous êtes pris au piège, le thorax et les bras enserrés comme dans un étau. Vous êtes au bord de l'asphyxie alors que l'immonde reptile vous hisse lentement vers sa tanière où son énorme gueule grande ouverte, d'où saillent deux gigantesques crocs à venin, n'aura sans doute aucune difficulté à vous engloutir dans l'heure qui vient. Inutile d'espérer l'intervention de Timolé : il ne peut plus rien pour vous. Votre aventure se termine ici.

23

L'Ogre n'arrête pas de tourner la tête d'un côté et de l'autre tout en poussant des grognements ; mais il ne se réveille pas pour autant. Vous êtes à présent à deux pas de lui. La sueur ruisselle sur votre visage et l'odeur âcre dégagée par ce monstre, qui n'a pas dû croiser la moindre goutte d'eau depuis la nuit des temps, vous donne des haut-le-cœur. Avec la plus grande prudence, vous tendez la main pour saisir le sac pendu au dossier de son fauteuil. Gagné ! Quitter ce lieu sinistre n'est plus qu'un jeu d'enfant, et vous vous retrouvez vite dans le corridor où vous ouvrez le sac. Il contient une dague, ainsi qu'un anneau d'or qui sera du plus bel effet, enfilé à votre pouce gauche. Rendez-vous au [139](#).

24

Un geste maladroit précipite la fiole sur le sol où elle se brise. Aussitôt, des volutes de vapeurs blanchâtres s'élèvent du liquide qui bouillonne maintenant sur le sol. Remerciant le ciel de n'avoir pas ingurgité ce qui, à l'évidence, était un poison redoutable, vous quittez la caverne. Néanmoins, cette mésaventure vous fait perdre 1 point de CHANCE. Rendez-vous au [76](#).

25

À peine avez-vous ouvert le couvercle de la boîte que le chuchotement se transforme en un horrible ricanement, alors qu'un nuage de gaz mauve s'en échappe en sifflant. Vous ne pouvez éviter d'en inspirer une bouffée, ce qui, aussitôt, vous fait tousser d'une façon abominable. Vous essayez de vous enfuir, mais le nuage vous suit comme une ombre, jusqu'à vous envelopper complètement. Bientôt l'air vous manque, la tête vous tourne, vos poumons sont comme une fournaise. Même le plus habile des magiciens ne pourrait rien contre les effets du gaz empoisonné que vous venez d'inspirer. Votre aventure se termine ici.

26

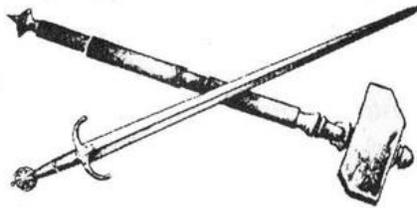
Vous êtes sur le seuil d'une pièce à l'aspect monacal, totalement vide, si ce n'est un grand miroir accroché à un mur. En face de vous se trouve une autre porte. Si vous voulez examiner ce miroir, rendez-vous au [51](#). Si vous préférez l'ignorer et vous diriger vers la porte, rendez-vous au [243](#).

27

L'épée en avant, vous vous précipitez sur le Fantôme qui vous tourne le dos. Mais l'arme ne fait que le traverser, comme s'il s'agissait d'un mirage. -Vite ! Sauve-toi ! hurlez-vous à Timolé. Lequel, sans demander son reste, détale comme un lapin en direction de la porte. Dans un mouvement aérien, le Fantôme se tourne vers vous : impossible d'éviter le combat.

GARDIEN FANTÔME HABILETÉ: 8 ENDURANCE: 0

Si vous remportez un Assaut, aucun dommage ne sera causé au Fantôme mais vous pourrez, peut-être, *Prendre la Fuite. Tentez votre Chance.* Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [401](#). Sinon, rendez-vous au [263](#).



28

Battant l'air de vos bras, vous essayez de ne pas perdre l'équilibre. L'Orque en profite pour vous asséner un violent coup de son gourdin, ce qui vous fait perdre 1 point d'HABILETÉ et 2 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours vivant, vous vous tordez de douleur sur le sol, essayant tant bien que mal de vous mettre debout avant que l'Orque ne vous porte un nouveau coup. Rendez-vous au [313](#).

29

La cellule ne tarde pas à être envahie d'un nuage de poussière qui vous pique les yeux et vous fait tousser comme un malheureux. Vous poursuivez néanmoins vos recherches sans trouver grand-chose d'intéressant: des morceaux d'os, des débris de minéraux, des ciseaux à ongles qui ont dû appartenir à une créature géante, des lambeaux de tissus tire-bouchonnés. Vous êtes prêt à abandonner lorsque vos doigts se referment sur quelque chose de plus intéressant: une bourse en velours fermée par un cordon de soie. Le cordon dénoué, vous trouvez dans la bourse un bracelet d'or, ainsi

qu'un petit lingot d'or, également. Sans réfléchir, vous mettez le lingot dans votre poche. Mais qu'allez-vous faire du bracelet ? Si vous décidez de le passer à votre poignet, rendez-vous au [272](#). Vous pouvez tout aussi bien le laisser où vous l'avez trouvé, et regagner la chambre inférieure. Dans ce cas, rendez- vous au [64](#).



30

Si vous portez un bracelet en argent, rendez-vous au [56](#). Sinon, rendez-vous au [279](#).

31

Rebondissant sur le sol du tunnel dans des sons cristallins multipliés par l'écho, la pierre disparaît. Puis, plus rien ; si ce n'est, au loin, une sorte de grognement sourd. Vous perdez 1 point de CHANCE. -Quelle que soit la créature, ou la chose, qui se trouve au bout de ce tunnel, elle sait à présent que nous sommes là, murmure Timolé d'une voix pleine d'appréhension. Après vous être concertés, vous décidez quand même de vous engager dans le tunnel, prêts à réagir à la moindre alerte. Rendez-vous au [405](#).

32

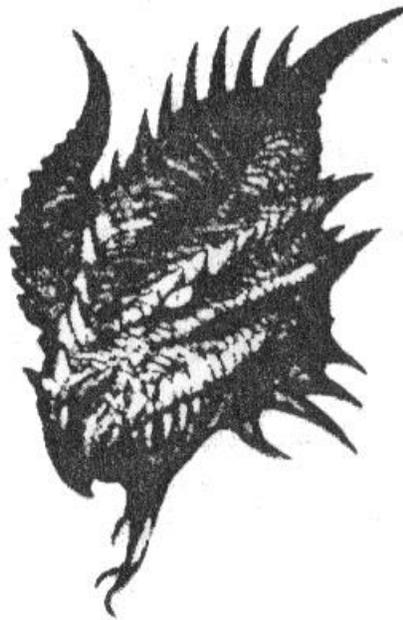
Tout d'abord, le liquide vous brûle atrocement la gorge, mais très vite vous ressentez une sensation de douceur, d'apaisement. Vous venez d'ingurgiter une bonne ration de Potion de Santé, ce qui vous fait gagner 2 points d'ENDURANCE. Il reste un peu de Potion dans le flacon ; aussi le rebouchez-vous soigneusement avant de le ranger dans votre sac. Ayant recouvré toute votre énergie, vous quittez la pièce d'un pas ferme pour vous retrouver dans le corridor. Rendez-vous au [336](#).

33

On dirait que c'est votre jour de chance : les blocs de pierre n'ont fait que vous effleurer !

-Ouf! fait Timolé en poussant un énorme soupir, elles ne sont quand même pas passées loin !

Hochant simplement la tête, vous lui donnez une tape amicale dans le dos. Rendez-vous au [255](#).



34

La clef de fer tourne aisément dans la serrure de la porte en fer qui s'ouvre dans un déclic. A l'intérieur vous trouvez une pierre polie, sur laquelle est gravée « Une lance ». Rendez-vous au [227](#).

35

Au comble de l'excitation, vous saisissez le couvercle du coffre chacun par un bout, pour essayer de le faire glisser sur le côté. Mais il est beaucoup plus lourd que vous ne le pensiez, et vous parvenez péniblement à le déplacer centimètre par centimètre, jusqu'à le faire tomber sur le sol où il se brise dans un grand fracas. Quelque chose bouge à l'intérieur ! Du coffre ? Du cercueil, plutôt ! Car vous venez d'ouvrir un sarcophage d'où commence à sortir, dans un lugubre cliquettement d'os, un squelette au crâne ceint d'une

couronne d'or. La longue épée qu'il tient dans la main gauche ne vous laisse aucune illusion sur le fait que vous allez devoir le combattre.

ROI SQUELETTE

HABILETÉ : 9

ENDURANCE : 7



35 d'où commence à sortir, dans un lugubre cliquettement d'os, un squelette au crâne ceint d'une couronne d'or.

Les armes tranchantes telles que dagues ou épées n'ont que peu d'effets sur lui. Aussi, chaque Assaut victorieux de votre part ne lui fera perdre que 1 point d'EN- DURANCE. Néanmoins, comme Timolé va se battre à vos côtés, vous jetterez deux fois les dés pour vous-même à chaque Assaut. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [399](#).

36

-Je me demande pourquoi vous vous entêtez à vouloir fouiller ce trou à rat puant. Un vrai repaire de cafards ! maugrée Timolé.

Sans lui prêter attention, vous ouvrez quelques sacs au hasard, pour n'y découvrir que les restes poussiéreux de graines de céréales qui ont dû faire les beaux jours d'insectes en tout genre. Déçu, vous donnez de grands coups de pied dans ces sacs, répandant leur contenu sur le sol. Bien vous en a pris car, au milieu des débris, a roulé une boule en argent, que vous pouvez prendre si vous le désirez. Rendez-vous, dans ce cas, au [256](#). Mais, si vous pensez que Timolé n'a peut-être pas tout à fait tort, vous quittez la pièce sans plus attendre. Rendez-vous, alors, au [346](#).

37

Bien qu'il ait été martelé dans un métal des plus grossiers, le plastron que vous portez maintenant est investi de propriétés magiques. Il semble luire légèrement dans l'obscurité, et vous vous sentez soudain chargé d'une grande énergie. Ce qui vous fait gagner 1 point d'HABILETÉ et 1 point de CHANCE. Si ce n'est un petit sac de cuir contenant des feuilles mortes dégageant une odeur repoussante, plus rien ne présente un quelconque intérêt dans ce lieu. Vous pouvez emporter le sac de cuir, si vous le désirez, avant de quitter la pièce pour regagner le corridor. Rendez-vous au [151](#).

38

-Peut-être devriez-vous choisir une autre arme... murmure Timolé d'une voix où il vous semble deviner une légère inquiétude.

Mais il vous est impossible d'ouvrir la main qui vous paraît comme prise dans de la glu. Une sensation quand même beaucoup moins désagréable que cette intense douleur qui vient de vous traverser le bras, semblable à

une décharge électrique. Une autre décharge encore, et cette fois beaucoup plus forte. Pris de panique, vous essayez désespérément de vous libérer. En vain ! Une troisième décharge vous laisse au bord de l'inconscience, effondré sur le sol tel un pantin désarticulé, sous le regard impuissant de Timolé. Une quatrième décharge et c'en est fait de vous. Votre aventure se termine ici.

39

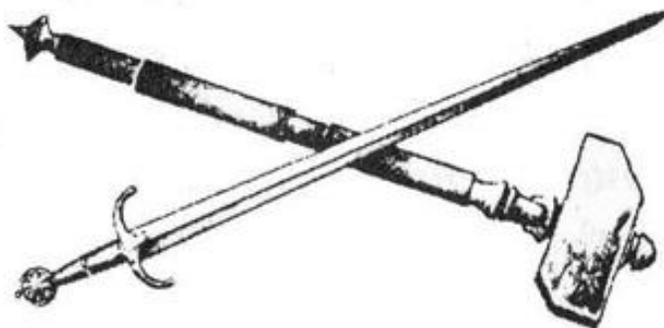
Sans dire un mot, vous videz le contenu de votre sac et de vos poches sur le sol, et mettez de côté les Pièces d'Or qui s'y trouvaient. Puis, après avoir remis tous les autres objets en place, vous balancez le sac sur votre dos et revenez lentement vers la porte sous le regard impassible de Vigdis. Heureux tout de même d'avoir échappé à la Sorcière Serpent, vous regagnez le corridor. Rendez-vous au [323](#).

40

Rien. Vous avez tâté, sondé, frappé la paroi tout entière sans rien découvrir et vous voici de retour au pied de l'escalier. Vous ne pouvez rien faire d'autre que de vous y engager. Rendez-vous au [318](#).

41

Malgré tous vos efforts, il vous est totalement impossible d'approcher les mains de vos yeux. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. La douleur devient de plus en plus intolérable, mais vous parvenez néanmoins à dégainer votre épée, dans l'intention de briser ce miroir maléfique. Rendez-vous au [258](#).

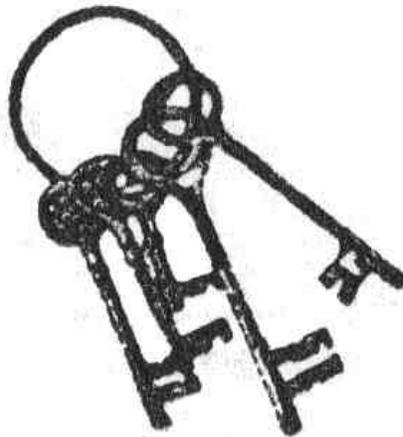


42

La porte s'ouvre sur une pièce tout en longueur, sur les murs de laquelle, à droite et à gauche, des centaines d'épées sont fixées dans un alignement parfait. A l'extrémité de la pièce, un homme, portant un plastron de cuir, mène à l'épée un combat acharné contre un être qui, s'il est d'apparence fantomatique, manie avec dextérité, lui aussi, une véritable épée. Le combat est rude, les lames se heurtent avec violence jusqu'à ce que, soudain, l'homme à l'armure ayant prononcé deux mots étranges, son adversaire s'immobilise d'un coup, comme pétrifié. Se tournant vers vous, l'homme vous salue élégamment de son arme. -Mon nom est Floresto, vous dit-il. Floresto, l'éminent Maître d'Armes. Combattez-moi, si vous l'osez, et au vainqueur les richesses du vaincu ! Si vous acceptez, rendez-vous au [13](#). Mais vous pouvez tout aussi bien refuser et quitter la pièce. Rendez-vous alors au [238](#).

43

La hache du Troll est bien trop grande et beaucoup trop lourde pour vous être d'une quelconque utilité. Vous la laissez donc là où elle se trouve pour vous intéresser aux débris jonchant le sol. Ce qui se révèle une excellente idée car, parmi eux, vous découvrez 2 Pièces d'Or, une amulette en argent en forme de tête de lion, une dague à la lame ébréchée ainsi qu'une pointe de flèche en argent. Après avoir rangé les objets qui vous intéressent dans votre sac, vous quittez la pièce pour reprendre votre chemin. Rendez-vous au [166](#)..



44

Prenant une profonde inspiration, vous vous élancez, et commencez à sauter d'un pied sur l'autre sur les dalles de pierre. Pour, hélas, ne pas aller très loin : un bruit sourd, au-dessus de vous, vient de vous arrêter net. - Attention! s'exclame Timolé. Vite! Vite! Contre le mur!

Sans chercher à comprendre, vous vous précipitez vers la paroi au moment même où quatre lourds blocs de pierre se détachent du plafond. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [33](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [316](#).

45

D'un pas lent et saccadé, les Squelettes s'avancent vers vous, la mâchoire pendante comme s'ils hurlaient un cri de bataille silencieux. Par chance, l'étroitesse du corridor va vous permettre de les combattre l'un après l'autre.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier SQUELETTE 6 5

Second SQUELETTE 5 6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [309](#).

46

Les nains sont doués d'une force physique étonnante : dans ce domaine, leur réputation n'est plus à faire. Néanmoins, Timolé doit redoubler d'efforts, soufflant et pestant, pour parvenir à détacher six cornes-vrilles en les brisant à leur base. Un sourire satisfait aux lèvres, il les range dans son sac, puis, après vous avoir adressé un clin d'œil, il vous suit, à la recherche d'un passage qui vous permettrait de quitter la caverne. Rendez-vous au [199](#).

47

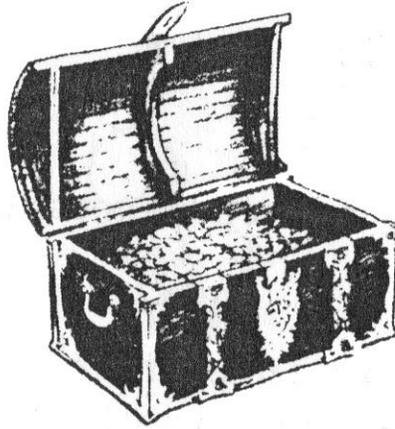
Poussant un soupir de soulagement, vous vous saisissez de la pelle que vous aviez remarquée avant cette fâcheuse rencontre, et vous commencez à dégager le sol du sable qui l'encombre. Au bout d'une trentaine de minutes d'un travail harassant, vous avez mis au jour un vieux coffret en bois, un livre à la reliure de cuir dont la plupart des pages ont disparu, une chaise

cassée, un étendard en lambeaux décoré d'une tête de loup et un long bâton.
Allez-vous :

Ouvrir le coffret ? Rendez-vous au [327](#)

Feuilleter le livre ? Rendez-vous au [165](#)

Frapper le sol avec le bâton ? Rendez-vous au [198](#)



48

Les fragments de métal sifflent à vos oreilles, et c'est vraiment un miracle si aucun d'entre eux ne vous atteint. De son côté, Timolé a eu la même chance, ce qui ne l'empêche pas de maugréer. -Je vous avais bien dit qu'il ne fallait pas s'attarder sur ce tas d'ordures ! Pour lui faire plaisir, vous acquiescez en souriant et lui promettez à la prochaine occasion de suivre ses conseils. Puis, sans perdre plus de temps, vous quittez les lieux. Rendez-vous au [346](#).

49

Timolé a du mal à contenir son excitation alors que vous sortez les deux émeraudes de la bourse de cuir. Le cœur battant, vous les approchez, une dans chaque main, des orbites vides du dragon, dans lesquelles vous commencez à les enfoncer. Soudain, vous entendez un léger déclic, et vous voyez les pierres s'éclairer d'une lueur verte. Vous avez réussi ! Sans un mot, Timolé et vous vous placez de part et d'autre du dragon et, le saisissant chacun à pleines mains, vous vous mettez en devoir de le descendre de son socle. Unissant vos efforts, c'est sans grande difficulté que vous parvenez à soulever la statue avant de la déposer sur le sol. Sans perdre de temps, vous la fixez solidement sur votre dos.



49 Delacor ! Ce même Henry Delacor qui aurait dû vous attendre à l'auberge du Cochon Bleu !

-Eh bien, reprend Timolé pendant que vous vous affairez, il faut croire que c'est la fin de nos aventures. Nous voici riches, à présent, et un peu de repos sera le bienvenu ! Il ne reste plus qu'à sortir de ce maudit labyrinthe...

En parlant, il s'assied sur le socle de bois qui, sous son poids, commence à s'enfoncer dans le sol alors qu'un sourd grondement se fait entendre. Les yeux écarquillés par la surprise, vous voyez tout un pan de la paroi arrière de la salle disparaître à son tour dans le sol, découvrant une ouverture par laquelle la lumière du soleil, entrant à flots, vous éblouit au point que vous devez vous protéger les yeux des deux mains ! -Nous sommes libres ! hurle Timolé en se précipitant au-dehors.

Aussi heureux que lui, vous le suivez. Vous vous trouvez sur un petit sentier pierreux sinuant à flanc de colline. Mais à peine avez-vous parcouru quelques centaines de mètres et contourné une saillie rocheuse, que vous vous retrouvez face à un homme massif et de haute taille qui vous barre le chemin. Ce visage au sourire ironique vous paraît familier. De plus, son assurance montre, à l'évidence, qu'il n'est aucunement surpris de vous trouver là ; en fait, il vous attendait. Soudain, la lumière se fait dans votre esprit : Delacor ! Ce même Henry Delacor qui aurait dû vous attendre à l'auberge du Cochon Bleu!

-Sharcle ! hurle Timolé, le visage déformé par la rage. Que fais-tu ici, fripouille ? Que nous veux-tu, immonde crapule ?

-Simplement te demander ce que tu penses de ceci, lui répond Delacor, ou Sharcle, avec ce sourire qui vous avait tant inquiété à l'auberge.

-Ce que je pense de quoi ? demande Timolé.

- De ça ! tonne l'autre en sortant de dessous sa cape une petite arbalète qu'il y tenait cachée.

Avant même que vous n'ayez pu faire le moindre geste, il expédie, presque à bout portant, un trait qui vient se fiché dans la poitrine de Timolé dans un bruit sourd lui faisant faire un tour sur lui-même avant qu'il ne s'effondre à terre. Vous vous précipitez vers votre ami qui baigne maintenant dans une mare de sang.

-J'aurais pu en finir avec lui dans la cellule, reprend Delacor. Mais j'ai pensé qu'il était plus intéressant de le laisser en vie, car il pouvait vous aider à trouver le Dragon. Et je ne me suis pas trompé ! Eh oui, c'est moi, Delacor ! Ou Sharcle, comme me nomment ces canailles qui sont mes amis. A

présent, si vous voulez bien me donner le Dragon, je me ferai un plaisir de vous l'échanger contre l'antidote du poison que vous avez absorbé à l'auberge. Un marché équitable, n'est-ce pas ?

Pendant tout son discours, vous n'avez pas quitté Delacor des yeux, des yeux dans lesquels brillent des éclairs de haine. Jamais de votre vie vous n'avez été aussi furieux. Soudain, n'ayant en tête que l'image de votre ami allongé, mourant à vos pieds, vous oubliez contre toute raison l'antidote apte à vous sauver la vie. Vous n'êtes habité que par une seule idée : le venger !

Dégainant votre épée, vous vous avancez vers Delacor qui, jetant au loin son arbalète, dégaine à son tour son arme.

SHARCLE HABILETÉ: 8 ENDURANCE: 8

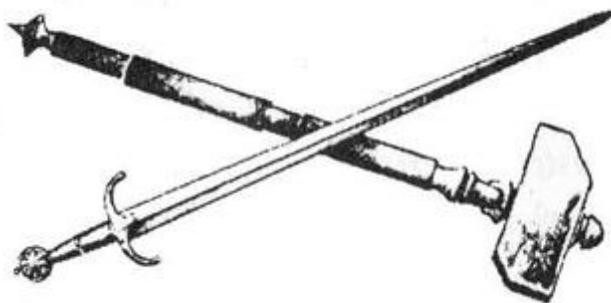
Si vous remportez deux Assauts, rendez-vous au [400](#). Mais, si vous êtes vaincu, votre seule récompense sera de ne pas entendre les éclats de rire d'un Delacor au comble de la joie de vous avoir fait faire le travail à sa place...

50

Un léger coup du plat de votre épée sur le bord du couvercle suffit à l'expédier au sol où il se met à rouler. Sans plus vous en préoccuper, vous vous penchez sur le tonneau afin de voir s'il contient quelque chose. Deux Araignées Sauteuses au corps bouffi et recouvert de poils gluants en surgissent, l'une s'accrochant à la longue barbe du nain, et l'autre atterrissant sur votre bras. D'un revers de main, vous essayez de vous en débarrasser alors qu'elle commençait à grimper à toute vitesse en direction de votre cou pour y planter ses crocs venimeux. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [118](#). Sinon, rendez-vous au [392](#).

51

À peine avez-vous porté les yeux sur le miroir que vous êtes saisi d'une douleur intense : le moindre mouvement vous arrache des cris de souffrance. Impossible, également, d'en détacher votre regard. Allez-vous néanmoins essayer de vous cacher les yeux de vos mains (rendez-vous au [41](#)), ou tenter de saisir votre épée pour le briser (rendez-vous au [258](#)) ?



52

La Broche en Pierre de Lune bien en vue dans la paume de la main, vous vous approchez du sorcier. A peine a-t-il jeté son regard sur elle que l'expression de son visage change du tout au tout, passant de la colère à la peur. Une plainte, si lugubre que vous en frissonnez, sort de sa bouche tremblante, alors qu'il cache ses yeux exorbités derrière ses mains grandes ouvertes. Puis, soudain, sans que rien n'ait pu le laisser prévoir, il se rue dans le corridor, non sans vous bousculer au passage. A présent, la plainte s'est transformée en hurlements dont les murs de pierre ne font qu'amplifier l'écho. Vous allez vous lancer à sa poursuite lorsque Timolé, vous retenant par l'épaule, vous dit :

-Laissez-le partir. Il ne peut nous être d'aucune utilité. Et n'oubliez pas que nous avons une mission ; et surtout que les jours vous sont comptés, ajoutez-il, quelque peu sentencieux.

A l'idée du poison absorbé à l'auberge du Cochon Bleu qui lentement se répand dans votre organisme, vous hochez la tête. Sans plus tarder, vous reprenez votre chemin dans le corridor. Rendez-vous au [291](#).

53

La porte s'ouvre sur une pièce où vous ne remarquez rien d'autre qu'une série de douze portraits alignés sur les murs de droite et de gauche, ainsi qu'un autre, mais de taille beaucoup plus imposante, accroché au mur qui vous fait face. Il figure un homme barbu en armure, se tenant fièrement, l'épée dans la main droite et le casque posé sur l'avant-bras gauche. Allez-vous :

Examiner les portraits de plus près ? Rendez-vous au [373](#)

Refermer la porte et poursuivre votre chemin ? Rendez-vous au [70](#)

Retourner à la porte portant le carré vert ? Rendez-vous au [141](#)

54

Le corridor fait soudain un brutal coude sur la droite, après lequel, sur le mur de gauche, s'ouvre une porte. Elle est entrebâillée, ce qui vous permet d'entendre une femme chantant une étrange mélodie. Si vous êtes curieux, vous pouvez pousser la porte en vous rendant au [254](#). Mais, si vous pensez que ce serait une perte de temps, vous poursuivez votre chemin. Rendez-vous, dans ce cas, au [323](#).

55

Ce puits était décidément trop large : vous ne pouvez qu'en effleurer du bout des doigts le bord opposé avant de disparaître dans des profondeurs ténébreuses et d'atterrir brutalement sur le sol. Ce qui vous fait perdre 3 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours vivant, il n'y a pas un instant à perdre car, surgie de la tanière où elle était cachée, une ARAIGNÉE GÉANTE arrive à toute allure sur vous, se régaland déjà du délicieux festin que vous allez lui offrir. Impossible d'échapper au combat.

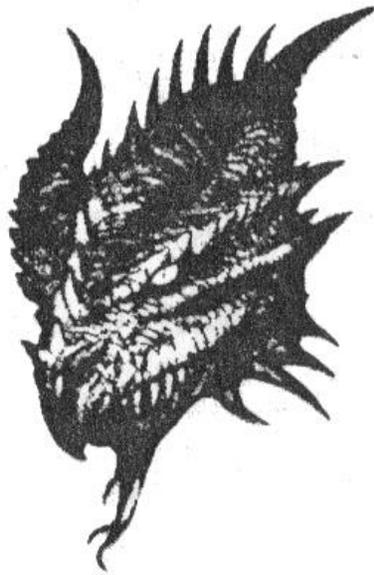
ARAIGNÉE GÉANTE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [21](#).

56

L'attitude du vieillard est vraiment étrange: il vous regarde comme s'il était empêché d'agir comme il l'aurait voulu ! Vous vous souvenez de ce que vous avait dit un moine, voilà longtemps, à propos d'un bracelet de ce genre. Ce moine, un puissant exorciste qui avait parcouru tous les mondes connus afin d'en chasser les pires êtres maléfiques, vous avait affirmé qu'un tel talisman était une protection efficace contre les Maîtres Démons de rang inférieur. Fort de cela, vous vous approchez du vieil homme pour lui demander si, par chance, il possède le moindre renseignement concernant l'émeraude : pas même le début de la moindre réponse. -Ne perdons pas notre temps ici, marmonne alors Timolé nerveusement. Cet individu ne me dit rien qui vaille !

Suivant l'avis de votre ami, vous pouvez quitter les lieux et poursuivre votre chemin en vous engageant dans le passage de gauche (rendez-vous au [169](#)), ou dans celui de droite (rendez-vous au [286](#)). Mais, furieux de n'avoir obtenu aucune réponse, vous pouvez également attaquer le vieil homme (rendez-vous au [160](#)).



57

La Sorcière, plus furieuse que jamais, se met à psalmodier une étrange litanie d'une voix lente et monocorde. Sans en croire vos yeux, vous voyez alors ses bras s'allonger démesurément pour se transformer en serpents. Vous n'avez pas d'autre possibilité que de combattre cette hideuse SORCIÈRE SERPENT.

SORCIÈRE SERPENT HABILITÉ: 10 ENDURANCE: 6

Le venin des deux serpents est si virulent qu'il vous faudra remporter deux Assauts pour diminuer de 2 points le total d'ENDURANCE de la Sorcière, alors qu'elle vous combattra à la façon habituelle. Si vous perdez trois Assauts, rendez-vous au [352](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [201](#).

58

A l'instant même où vous tendez l'Anneau dans leur direction, les Zombis s'arrêtent net, la bouche grande ouverte comme s'ils hurlaient, mais sans que le moindre son n'en sorte. Puis vous les voyez faire lentement demi-tour, l'un après l'autre, et s'éloigner de leur démarche chancelante pour finir par disparaître, comme absorbés par l'obscurité de la caverne. Maintenant seul, vous remarquez sur le sol un petit sac de cuir, sans doute tombé de la poche trouée de l'une des créatures. Si vous êtes curieux de voir ce qu'il peut contenir, rendez-vous au [287](#) ; mais, si vous préférez poursuivre votre chemin, rendez-vous au [376](#).

59

Vous marchez encore quelque temps dans ce corridor sombre et humide qui, bientôt, débouche sur un autre corridor le coupant à angle droit. Si vous souhaitez aller à gauche, rendez-vous au [250](#) ; si vous préférez aller à droite, rendez-vous au [124](#).

60

Les poumons en feu, dégoulinant de transpiration, vous vous effondrez à terre à côté de Timolé dont le visage est d'une pâleur mortelle. Vite, vous lui tendez votre gourde pleine d'eau dont il boit une grande rasade. Après quelques mots d'encouragement, il reprend peu à peu conscience. -J'ai peine à croire que cette créature m'ait obligé à vous attaquer, murmure-t-il en balançant la tête à droite et à gauche. Par quel pouvoir maléfique a-t-elle pu se transformer en un autre moi ? Tandis que vous l'écoutez, vous remarquez l'entrée d'un autre tunnel, très étroit, dans la paroi qui vous fait face. Vous pouvez vous y engager en rampant (rendez-vous au [233](#)). Si vous préférez tout d'abord explorer la caverne où vous vous trouvez, rendez-vous au [364](#).



61

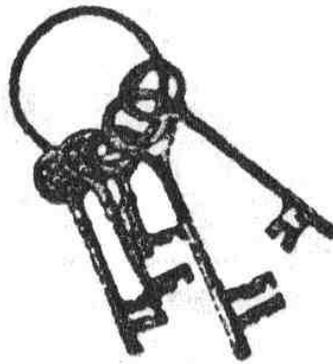
Décidément, ce vieil homme ne vous inspire aucune confiance. Aussi ne le quittez-vous pas des yeux en passant devant lui pour vous engager dans le corridor. D'autant plus qu'il règne dans ce lieu une forte et désagréable odeur de soufre, signe évident d'une présence démoniaque, si vous en croyez votre expérience. Poussé par votre instinct, vous vous retournez vivement et, l'épée à la main, vous lui faites face. Rendez-vous au [160](#).

62

Le pendentif que vous portez maintenant est doué de propriétés magiques des plus intéressantes. Tout d'abord, c'est un charme de bonheur qui vous fait gagner 1 point de CHANCE. Mais, surtout, il se mettra à briller chaque fois que quiconque vous mentira. Très satisfait de votre trouvaille, vous quittez la pièce. Rendez-vous au [365](#).

63

Pour chaque Fouisseur encore en vie, vous perdez de nouveau 1 point d'ENDURANCE, prix des douleurs causées par ces horreurs qui farfouillent vos chairs. Heureusement, Timolé s'est précipité à votre secours, et c'est en jurant qu'il les extrait de votre corps pour les écraser à coups de talon. -Quelles saletés, maugrée-t-il, en s'assurant qu'il n'en reste plus une seule sur vos vêtements. Rendez-vous au [102](#).



64

A l'évidence, vous vous trouvez dans ce qui a dû être, voilà longtemps, une chambre de tortures. En effet, différents instruments des moins sympathiques sont disposés çà et là : dame de fer, chevalet, pinces monstrueuses aux mâchoires brunes de sang séché, lourdes chaînes en tout genre. Au milieu de ce macabre bric-à-brac vous apercevez un coffre en fer. Si vous désirez l'ouvrir, rendez-vous au [131](#). Mais peut-être préféreriez-vous vous éloigner au plus vite de ce Heu vraiment lugubre ? Dans ce cas, rendez-vous au [317](#).



64 *À l'évidence, vous vous trouvez dans ce qui a dû être, voilà longtemps, une chambre de tortures.*

65

Le corridor débouche bientôt sur un passage qui le coupe à angle droit. Sur le sol, des flèches tracées à la craie mènent vers la droite. Si vous décidez de les suivre, rendez-vous au [387](#). Si vous préférez aller à gauche, rendez-vous au [304](#).

66

Malheureusement, vous n'avez pas été assez rapide pour empêcher le rat de vous mordre. Et, malheureusement encore, vous n'avez pas affaire à un rat ordinaire. En effet, c'est un Rat Vampire qui vient de vous injecter un poison redoutable dans les veines. Ce qui, d'un coup, vous fait perdre 1 point d'HABILETÉ et 4 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore vivant, vous voyez l'animal vous passer entre les jambes pour disparaître dans un trou du mur. La scène s'est déroulée si vite que Timolé a été incapable d'intervenir : navré, il s'en excuse. -Je suis vraiment désolé, dit-il, mais je n'ai rien pu faire pour vous venir en aide... Puis, après un moment de silence, il ajoute d'un air sombre : quelque chose me dit que nous n'avons pas pris le bon chemin. Nous aurions certainement dû emprunter celui par où l'individu a disparu, tout à l'heure.

Vous rangeant à l'avis de Timolé, vous revenez sur vos pas, et vous êtes bientôt de retour à l'endroit indiqué par votre compagnon. Rendez-vous au [206](#).

67

Aussi soudainement qu'il était apparu, le gros homme disparaît dans un « flop », comme absorbé par un léger nuage de vapeurs, lesquelles, se dissipant, vous permettent de voir, à la place qu'il occupait sur son coussin flottant, une broche en pierre de lune. Vous la fixez sur votre tunique, vous demandant de quels pouvoirs magiques elle peut être investie. Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez fouiller les corps (rendez-vous au [299](#)), avant de quitter la caverne (rendez-vous au [76](#)).

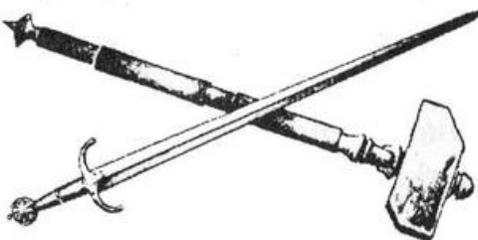
68

Une fouille minutieuse de la pièce ne vous fait rien découvrir d'autre qu'une amulette en os pendue à un cordon de cuir. Sur l'une de ses faces est gravé un étrange symbole ; pas plus que Timolé, vous n'en comprenez la

signification. Si vous le désirez, vous pouvez passer cette amulette autour de votre cou. Rendez- vous, dans ce cas, au [324](#). Vous pouvez également la glisser dans votre poche, et soit laisser Timolé effleurer la boule de verre de sa dague (rendez-vous au [386](#)), soit sortir de cette cave pour revenir dans le corridor supérieur (rendez-vous au [355](#)).

69

Les marches aboutissent à un corridor aux murs de pierre, dont l'aspect, sinistre, vous fait frissonner. Aux murs sont accrochées des torches éclairant faiblement les lieux de leurs flammes vacillantes. De plus, il règne ici une véritable puanteur. Soudain, des sortes de crissements aigus vous font sursauter ; mais vous esquissez un léger sourire en constatant qu'il ne s'agit que de rats qui se poursuivent sur le sol humide. Prudemment, vous vous engagez dans le corridor qui aboutit bientôt à une bifurcation en T. Allez-vous tourner à gauche (rendez-vous au [186](#)) ou à droite (rendez-vous au [88](#)) ?



70

Pendant quelque temps vous marchez sans rien apercevoir de particulier ; soudain, vous vous arrêtez. Sur le mur de droite est inscrit, à la craie et en gros caractères, l'avertissement suivant : « Franchir cette limite est courir à une mort certaine. »

-Au moins, le message est clair, marmonne Timolé en grimaçant. Que faisons-nous ? Passant outre, vous pouvez poursuivre votre chemin. Rendez-vous, alors, au [209](#). Mais, si vous jugez plus prudent de vous conformer à ce conseil, vous faites demi-tour pour, si vous ne l'avez déjà fait, ouvrir la porte au triangle bleu (rendez-vous au [53](#)), ou la porte au carré vert (rendez-vous au [141](#)).



71

Avec cet accent de sincérité qui vous est propre, vous faites l'éloge de la beauté de Vigdis, dont vous voyez les yeux, lentement, se refermer pour ne plus être que de minces fentes brillant d'un éclat glacial. Et c'est sur un ton encore plus glacial que vous l'entendez dire : -Non seulement tu es stupide, misérable vermine, mais tu es aussi lâche que menteur. Je suis loin d'être belle tant je suis hideuse. Et c'est ainsi que je m'aime. Je hais la beauté. En punition, tu vas me donner tout l'or que tu possèdes... à moins que tu ne préfères être changé en chauve-souris ? ajoute-t-elle dans un éclat de rire. Alors, qu'allez-vous faire ? Si vous pensez qu'il est plus prudent d'accéder à sa demande, rendez-vous au [39](#). Mais s'il est pour vous hors de question de lui donner la moindre Pièce d'Or, rendez-vous au [268](#).

72

Retenant votre souffle, vous glissez lentement l'anneau à l'index de votre main droite. Et vous poussez un soupir de soulagement en constatant que rien de particulier ne se produit. Si vous ne l'avez encore fait, vous pouvez briser l'abeille de verre (rendez-vous au [171](#)). Mais vous pouvez également poursuivre votre chemin (rendez-vous au [291](#)).

73

La chute vous semble durer une éternité, et c'est d'une façon tout à fait brutale que vous atterrissez sur le sol. Lancez un dé, et soustrayez le résultat obtenu de votre total d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours vivant, vous longez la paroi de la caverne à la recherche d'une issue (rendez-vous au [40](#)) ; à moins que vous ne jugiez plus sage de prendre un peu de repos (rendez-vous au [314](#)).

74

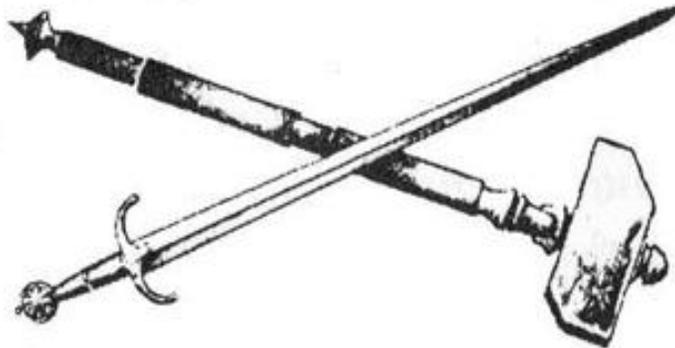
Du bout de votre épée, vous parvenez à amener la corde vers vous. La saisissant fermement entre vos mains, vous reculez le plus loin possible puis, après avoir pris une profonde aspiration, vous courez de toute la vitesse dont vous êtes capable vers le puits, et vous vous lancez dans le vide. Rendez-vous au [190](#).

75

Cette fois, l'éclair qui jaillit du cristal de Lo Lo Mai est encore plus puissant que lors de votre première attaque. Il vous frappe comme aurait pu le faire une masse de forgeron, vous projetant avec une violence inouïe contre un mur. Avant de perdre connaissance, vous pouvez entendre la voix suave de Lo Lo Mai prononcer ces derniers vers :

Va sans tarder, Nain, là où tu te dois d'aller En oubliant cet or que tu veux posséder. J'ai voulu, par ma voix, vous apporter secours Ce à quoi ton ami est resté par trop sourd !

Timolé se penche pour vous réconforter mais trop tard, car vous avez déjà gagné le monde des ténèbres éternelles. Votre aventure se termine ici.



76

Vous venez d'arriver à la hauteur d'une alcôve creusée dans le côté droit du mur. A l'intérieur se trouve un très beau fauteuil en bois sculpté, sur le dossier duquel est gravée une inscription. Vous en approchant, vous pouvez lire « Bon repos ». Vous pouvez profiter de cette invitation sympathique en vous rendant au [5](#). Mais si vous préférez l'ignorer et poursuivre votre chemin, rendez-vous au [220](#).

77

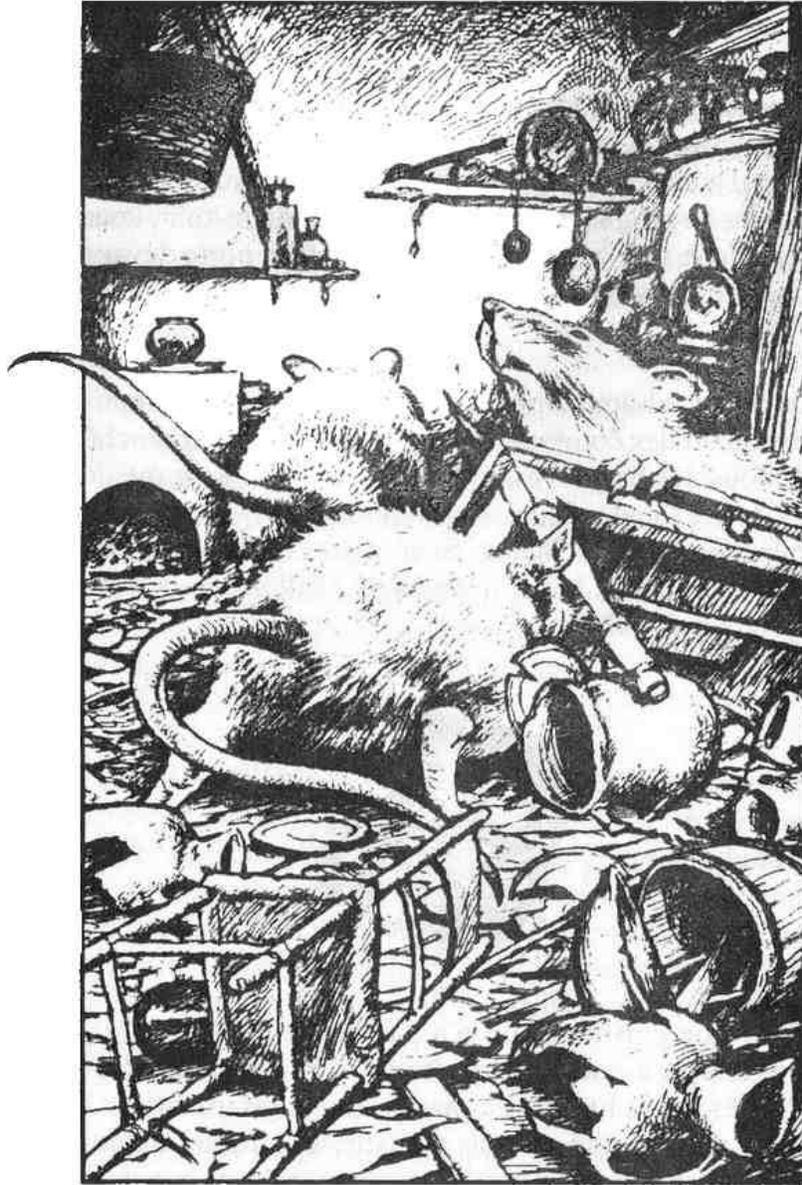
Jamais vous ne pourrez comprendre comment vous avez pu échapper à ce piège ! Toujours est-il que lestraits, après avoir sifflé à vos oreilles, se sont fichés dans le mur opposé sans même vous causer la moindre égratignure. Ce qui n'a certainement pas été le cas pour d'autres malheureux aventuriers, à en juger par les flaques de sang séché sur le sol. Faisant demi-tour, vous décidez de voir ce qui se trouve derrière la porte devant laquelle vous venez de passer. Rendez-vous au [277](#).

78

Dans votre hâte à vous enfuir, vous n'avez pas remarqué qu'un des Zombis s'était dangereusement approché de vous, les bras levés, prêt à vous saisir à la gorge de ses doigts squelettiques aussi redoutables qu'un piège à loup. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [164](#). Mais, si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [339](#).

79

C'est une cuisine ! Elle n'a pas dû servir depuis fort longtemps, à voir le désordre qui y règne. Désordre ? Un désastre plutôt : récipients divers gisant brisés à terre, vieux seaux en bois démantelés, chaises défoncées et renversées, vaisselle en morceaux, pommes de terre pourries, rats... Des rats ? Certes. Géants, en plus. Occupés pour l'instant à dévorer les restes d'une paire de bottes de cuir, ils n'ont pas encore remarqué votre présence ce qui peut vous permettre de quitter ce lieu (rendez-vous au [336](#)). Mais, connaissant votre aversion pour ce genre de rongeurs, peut-être n'allez-vous pas hésiter à les combattre ? Dans ce cas, vous les attaquez l'un après l'autre.



79 Des rats ? Certes. Géants, en plus.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier

RAT GÉANT 5 4

Deuxième

RAT GÉANT 5 3

Troisième

RAT GÉANT 5 2

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [229](#).



80

L'Ogre ouvre un œil, puis l'autre. Et il ne lui faut qu'une seconde pour comprendre la situation, sauter sur ses pieds et brandir son gourdin. Poussant un formidable rugissement, il se précipite sur vous, le gourdin tournoyant de façon inquiétante.

OGRE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 10

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [319](#).

81

En sifflant, la dague du sorcier s'abat sur votre bras, fendant la manche de votre tunique et pénétrant vos chairs. Par chance la blessure, quoique douloureuse, n'est que superficielle. Cependant, alors que vous vous mettez en garde pour contrer un nouvel Assaut, vous êtes gagné par une lassitude telle qu'il vous est impossible de garder votre épée en main. Filant entre vos doigts gourds, l'arme tombe sur le sol. Sarcastique, votre adversaire ricane :
-Voilà qui t'apprendra à vouloir te mesurer à Malbus le Magnifique, jeune présomptueux, tonne-t-il. Ta vie est en train de te quitter, par les pouvoirs diaboliques de ma lame noire.

Serrant les dents, vous tentez un geste vers lui, en vain. Et c'est la tête la première que vous tombez à terre, inconscient, mort. Votre aventure se termine ici.

82

Le poison que vous avez absorbé est des plus virulents. Moins puissant, heureusement pour vous, que les propriétés magiques de l'anneau. Vous gagnez 1 point de CHANCE. Vos douleurs ne tardent pas à disparaître et, bientôt, vous vous retrouvez au meilleur de votre forme. Si vous ne l'avez encore fait, vous pouvez regarder ce que contient le sac de cuir (rendez-vous au [114](#)), prendre l'épée (rendez-vous au [358](#)) ou, tout simplement, poursuivre votre chemin (rendez-vous au [212](#)).

83

Épuisé par ce combat, vous vous laissez tomber à terre pour prendre un peu de repos, un repos de courte durée tant votre sang se glace en voyant le corps du Vampire se transformer en pourriture avant de n'être plus qu'un squelette bientôt réduit en poussière, dont s'échappe, à grands battements d'ailes, une chauve-souris. Sans doute avez-vous vaincu le corps du Vampire ; mais son âme, elle, toujours vivante, ne tardera pas à prendre possession d'un nouveau corps. Alors vous n'aurez plus aucun repos car la vengeance du monstre vous poursuivra, où que vous alliez. Chassant ces pensées de votre tête, vous remarquez quelque chose, qui dépasse du lugubre tas de poussière : une pierre précieuse pendant au bout d'une chaîne d'or. L'examinant vous constatez qu'il s'agit d'une émeraude, mais de forme carrée et non taillée en forme d'œil. Après l'avoir glissée dans l'une de vos poches, vous quittez la pièce. Rendez-vous au [116](#).

84

C'est avec la plus grande peine que vous parvenez à calmer Timolé, lui répétant ce que Delacor vous avait dit, à savoir que les deux émeraudes devaient être placées dans les orbites du dragon pour que vous puissiez, ensuite, le toucher. De dépit, le nain lance sa dague contre le mur.

-Je ne peux pas croire que nous avons bravé tous ces dangers pour échouer si près du but, dit-il. Nous avons exploré le moindre recoin de ce maudit labyrinthe ; comment l'émeraude aurait-elle pu nous échapper ? Votre ami s'est trompé ! Allons, mettez la pierre à sa place ! Il est hors de question que j'abandonne maintenant !

De votre côté, l'idée de faire demi-tour et de rentrer les poches vides fait naître en vous un sentiment d'amertume. Aussi, sans réfléchir plus avant, prenez-vous l'émeraude et l'enfoncez-vous lentement dans l'une des orbites du dragon jusqu'à ce qu'un léger dé clic se fasse entendre.

-Vite ! Chacun d'un côté de la statue ! A trois, on la soulève, dites-vous au comble de l'excitation. Mais à peine l'avez-vous touchée que, surgissant de son socle, une cinquantaine de dards sifflent en tous sens dans la pièce. Sans que vous ayez pu esquisser le moindre geste pour tenter de les éviter, trois d'entre eux se fichent dans votre cuisse gauche. Timolé, quant à lui, a eu encore moins de chance : c'est en pleine poitrine qu'il en a reçu une bonne dizaine. Sous le coup de la surprise, vous restez muet. Pourtant la panique vous gagne, sentant que votre jambe s'ankylose peu à peu. A l'évidence ces dards sont empoisonnés, et vous ne possédez aucun antidote susceptible de vous sauver. Incapable, maintenant, de vous tenir debout, vous vous effondrez sur le sol, vous tordant de douleurs, alors que le poison envahit peu à peu votre organisme. L'état de Timolén'est pas plus brillant. Tombé à quatre pattes devant le socle du dragon, il tente, en hurlant, d'extraire les dards de son corps. En vain. Au prix d'un effort intense, il parvient néanmoins à tourner la tête vers vous. Il a cessé de crier, et un pauvre sourire éclaire son visage. -J'ai entendu dire que des coffres débordant de diamants étaient cachés dans les galeries des Mines des Monts de la Lune, murmure-t-il, jovial jusqu'au bout. C'est là où nous irons lorsque... Mais il ne finira jamais sa phrase car, dans un dernier spasme, il vient de rendre l'âme. Vous n'attendez que quelques secondes avant que ce ne soit votre tour. Votre aventure se termine ici.

85

La clef de bronze tourne aisément dans la serrure : la porte de bronze s'ouvre avec un dé clic. A l'intérieur vous trouvez une pierre polie, sur laquelle est gravé « Deux flèche ». Rendez-vous au [227](#).

86

Il s'agit là d'un très vieux parchemin, vous le déroulez le plus délicatement possible : il est tellement friable qu'il risque de se désagréger entre vos mains. Le temps lui a donné une teinte ocre, et l'encre est en partie passée.

Néanmoins, vous parvenez à déchiffrer, écrits dans une langue depuis longtemps oubliée, les mots suivants : «... perce mur... » Plus loin, vous avez la chance de découvrir une formule magique permettant, justement, de creuser des trous dans les murs : « Azang Bazang- Zang», que vous répétez à plusieurs reprises afin de la mémoriser. Mais il vous est impossible d'en apprendre plus ; le parchemin vient en effet de s'effriter entre vos mains, emportant avec lui ses secrets. Néanmoins, vous avez découvert une formule qui, un jour, pourrait vous sauver la vie. Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez prendre l'épée noire (rendez-vous au [345](#)), ou examiner le tableau (rendez-vous au [184](#)). Vous pouvez également redescendre par la corde dans le corridor et revenir sur vos pas (rendez-vous au [144](#)).

87

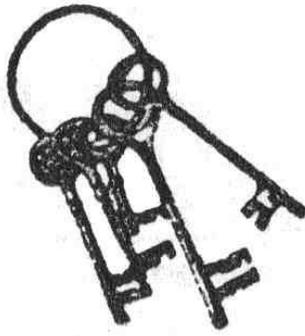
Alors que le Verminoïde se rapproche, vous sentez le courage vous revenir. Faisant tournoyer à deux mains l'épée Tête de Mort au-dessus de votre tête, vous chargez l'immonde créature.

VERMINOÏDE HABILITÉ : 10 ENDURANCE : 10

Au cours de chaque Assaut, vous lancerez les dés pour vous, et également pour Timolé qui combat à vos côtés, et qui possède 8 points d'HABILITÉ. Cependant c'est uniquement sur vous que se porte la fureur du monstre. C'est donc vous qui, éventuellement, perdrez des points d'ENDURANCE. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [380](#).

88

Vous voici dans un nouveau corridor, tout aussi sinistre que celui d'où vous venez, qui tourne bientôt sur la gauche avant de continuer tout droit. Un peu plus loin, vous arrivez à la hauteur d'une porte ménagée dans le mur de droite. Un léger bruit en provient. Curieux, vous appliquez une oreille contre le battant. Aucun doute, quelqu'un fredonne. Vous pouvez ouvrir cette porte en vous rendant au [119](#). Si vous préférez poursuivre votre chemin, rendez-vous au [236](#).



89

C'est une épaisse soupe de viandes et de légumes, succulente et des plus nourrissantes. Vous la partagez avec Timolé qui, enthousiaste, l'engloutit en un instant dans un épouvantable bruit de succion. -Fameux ! dit-il en chassant d'un revers de main les reliefs de son repas, qui constellaient sa longue barbe. Je voudrais bien savoir qui a pu cuisiner une aussi bonne soupe.

Ce repas vous fait gagner 1 point d'ENDURANCE. Si vous ne l'avez encore fait, vous pouvez lire ce qui est écrit sur les feuilles clouées au mur (rendez-vous au [240](#)). Mais vous pouvez également gagner la porte opposée (rendez-vous au [312](#)).

90

Vous sentez vos forces vous quitter peu à peu, sans toutefois savoir si le casque en est responsable, ce qui vous fait perdre 5 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours vivant, *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [222](#). Sinon, rendez-vous au [385](#).

91

Décidément, ce vieillard vous met fort mal à l'aise. C'est donc en redoublant de prudence que vous passez devant lui. Ce que vous ignorez, c'est que le Bracelet a appartenu à un moine exorciste qui a passé sa vie entière à débarrasser les mondes connus des pires démons. Sans lui, le vieil homme n'aurait peut-être pas eu l'air aussi innocent que celui que vous lui voyez. Néanmoins, vous vous éloignez de lui le plus vite possible. Rendez-vous au [169](#).

92

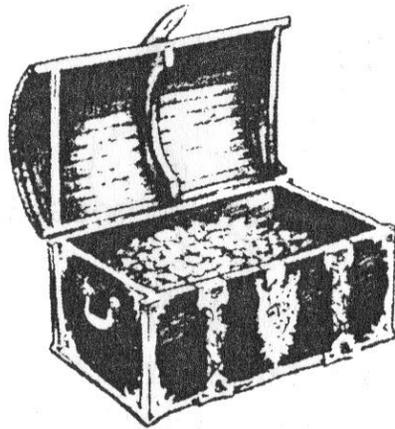
L'épée à la main, vous courez dans le corridor et en franchissez le coude. L'ombre est à une cinquantaine de mètres devant vous, à la hauteur d'une intersection en T. Sans hésiter, cette ombre tourne à droite et disparaît de nouveau. Alors que vous arrivez à l'intersection, vous distinguez comme un symbole tracé en blanc sur le mur, face à vous. Rendez-vous au [308](#).

93

Vous ne pouvez rien faire pour empêcher la lame de transpercer votre gorge. Tombant à genoux, vous voyez avec horreur le sang qui sort en bouillonnant de votre blessure rougir le sol. Votre aventure se termine ici.

94

Dans la pièce que vous venez de quitter, les événements se sont succédés avec une telle rapidité, qu'il vous a été impossible de remarquer que Floresto avait déchiré votre sac de la pointe de son épée. Vous avez perdu un des objets qu'il contenait. Vous devez donc rayer un objet sur votre Feuille d'Aventure ; à vous de choisir lequel. Tout en pestant, vous reprenez votre chemin. Rendez-vous au [238](#).



95

Alors que vous vous apprêtez à parler, vous entendez au-dessus de vous des bruits semblables à des froissements. Levant la tête, vous avez juste le temps de dégainer votre épée pour vous protéger de deux CHAUVESOURIS VAMPIRES qui plongent sur vous en zigzaguant. Vous les combattez l'une après l'autre.

HABILETÉ ENDURANCE

Première

CHAUVE-SOURIS 5 4

Seconde

CHAUVE-SOURIS 5 4

Hélas, pendant que vous combattrez la première créature, l'autre en profitera pour vous mordre le cou et sucer votre sang. Ce qui vous fera perdre à chaque Assaut, et quel qu'en soit le résultat, 1 point d'ENDURANCE. Et ce, jusqu'à ce que vous la combattiez à son tour. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [241](#).

96

A la vue de vos mains pleines de Pièces d'Or, le Sorcier arrête de murmurer. Levant un sourcil, il jette sur vous un regard suspicieux.

-Oh ! je n'aime pas ça ! vous glisse Timolé à l'oreille. Après un instant qui vous paraît une éternité, le sorcier éclate de rire.

-Un cadeau de paix de la part d'une vermine rampante ! s'esclaffe-t-il. Merci pour tout cet or ! A présent, voici mon cadeau !

Les bras levés, il murmure quelques mots qui, aussitôt, font apparaître une autre boule de feu qui fonce sur vous dans un nuage d'étincelles. Tout d'abord, notez bien, sur votre Feuille d'Aventure, que vous ne possédez plus de Pièces d'Or. Puis lancez deux dés. Si le total obtenu est égal ou inférieur à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [267](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [216](#).

97

Certain que le nain que vous allez maintenant combattre n'est pas Timolé mais un Changeur de Forme, vous tirez votre épée, prêt à expédier la créature dans l'au-delà. Sous vos yeux médusés, il se met alors à gonfler, à grandir d'une façon démesurée pour se métamorphoser en une créature de plus de deux mètres de haut à la poitrine massive recouverte d'écaillés pourpres et à l'énorme crâne agité de battements tel un cœur monstrueux.



97 Sous vos yeux médusés il se met à gonfler, grandir d'une façon démesurée...

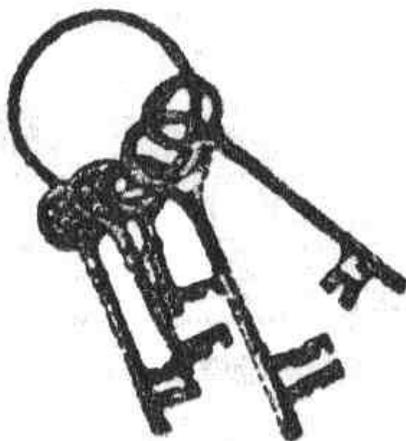
Il vous fixe de ses yeux injectés de sang, et sa bouche ouverte, barrée d'une multitude de dents fines et pointues comme des aiguilles, est étirée en un sourire cruel. Dans un rugissement, il se précipite sur vous, mains en avant, les griffes de ses doigts prêtes à déchiqueter votre gorge.

CHANGEUR DE FORME HABILITÉ : 10 ENDURANCE : 10

À chaque Assaut, vous devrez soustraire 2 points de votre total d'HABILETÉ, tant vous perdrez d'énergie pour contrer la force mentale du monstre. De plus, inutile de compter sur l'aide de Timolé ; malgré ses efforts désespérés pour se libérer du contrôle sous lequel il se trouve, il est bien trop faible pour intervenir. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [60](#).

98

Il y a si peu de lumière dans le corridor que c'est seulement en arrivant à sa hauteur que vous remarquez une porte sur la gauche. Vous tournez la poignée. La porte n'est pas verrouillée et vous pouvez l'ouvrir en vous rendant au [167](#). Mais si vous pensez que c'est une perte de temps, vous poursuivez votre chemin. Rendez-vous alors au [151](#).



99

Vous précipitant derrière la silhouette encapuchonnée, vous ne remarquez pas deux êtres revêtus d'une longue cape sombre, cachés dans la demi-obscurité d'un renforcement du mur. Alors que vous arrivez à leur hauteur, l'un d'eux jette un bâton dans vos jambes: vous trébuchez et tombez de tout votre long sur le sol. Il se précipite sur vous et vous donne de si violents coups de pied que vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avec difficulté, vous vous remettez debout pour faire face à deux VOLEURS, l'épée à la main. Vous les combattez l'un après l'autre.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier VOLEUR 6 6

Second VOLEUR 7 5

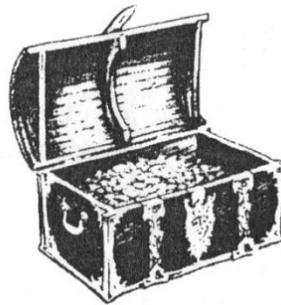
Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [382](#).

100

Sans hésiter, vous déclarez à Vigdis qu'elle est d'une laideur effroyable.

-Merci, vous dit-elle, l'air ravi. Voilà bien longtemps que personne ne m'a fait un tel compliment, et je te félicite pour ton goût si juste. Tu es libre de partir maintenant ; mais auparavant, et pour te montrer ma reconnaissance, prends le coffret de bois qui est sur l'étagère, dans le coin, là-bas.

Vous quittez la pièce, non sans avoir remerciée Vigdis, et jetez un coup d'œil dans le coffret. Il contient quelques gousses d'ail, 7 Pièces d'Or, une grande dent et une clef de bronze sur laquelle est gravé le chiffre [85](#). Après avoir rangé ces objets dans votre sac, vous reprenez votre chemin dans le corridor. Rendez-vous au [323](#).



101

Sous le regard désapprobateur de Timolé, vous introduisez lentement votre main dans le trou, vous attendant à chaque instant à être piqué, mordu ou déchiqueté par l'une ou l'autre de ces effroyables créatures qui hantent le labyrinthe. Mais, à votre grand soulagement, il n'en est rien. Confiant, vous engagez votre bras plus avant, jusqu'à ce que vos doigts entrent en contact avec une matière rêche, semblable au pelage d'un rat. Un rat ! Dégoûté, vous sortez votre bras ; mais comme vous êtes curieux et que vous n'avez rien senti bouger, vous tentez à nouveau l'aventure. Bien vous en a pris, car c'est un sac en peau de bête dans lequel vous trouvez 3 Pièces d'Or, ainsi

qu'une petite croix en argent et un poignard à la lame ondulée qui se trouvait au fond du trou. -On peut dire qu'il y en a qui ont de la chance, marmonne Timolé en secouant la tête. Cette arme n'est pas ordinaire, c'est un kriss, forgé par les prêtres maudits des abysses dans des feux créés par des sortilèges sataniques. Seules ces lames sont à même de percer la peau d'un Maître Démon.

Satisfait de vos découvertes, vous glissez le kriss dans votre ceinture et rangez le reste dans votre sac avant de poursuivre votre chemin. Rendez-vous au [354](#).



102

Il n'y a plus le moindre Fouisseur caché dans les replis de la tunique du guerrier ce qui vous fait pousser un soupir de soulagement. Maintenant qu'allez-vous faire :

Ouvrir le sac de cuir ?

Rendez-vous au [114](#)

Déboucher la gourde en argent ?

Rendez-vous au [245](#)

Saisir l'épée ?

Rendez-vous au [358](#)

Mais peut-être n'êtes-vous intéressé par aucun de ces objets ?

Dans ce cas vous poursuivez votre chemin. Rendez-vous au [212](#).

103

Le rire est de plus en plus fort, sans qu'il vous soit possible de savoir d'où il vient tant il est renvoyé par l'écho. Bientôt il n'est plus qu'un intense sifflement qui vous vrille douloureusement les oreilles. Votre tête commence à tourner, l'équilibre vous manque et vous vous retrouvez à quatre pattes sur le sol, secoué de nausées. Derrière vous, la porte par laquelle vous êtes entré se referme dans un claquement sec. Vous voici pris au piège ! Rassemblant les forces qui vous restent vous rampez en direction des traces de pas, que vous finissez par atteindre, haletant. Un ultime effort vous permet de vous redresser, tremblant de tous vos membres, et de poser vos pieds sur les traces. Votre corps est alors secoué de spasmes, comme traversé par un intense courant électrique. La pièce tout entière se met à tourner autour de vous et vous perdez connaissance. Rendez-vous au [215](#).

104

Ensemble, vous tirez la porte et vous parvenez à la faire lentement pivoter sur ses gonds dans un crissement qui vous fait grimacer. Elle est enfin suffisamment entrebâillée pour que vous puissiez vous y glisser. La pièce est sombre et aussi dépouillée que la cellule d'un moine. Au centre, sur un socle de marbre, est posée une grosse boule de verre grisâtre. Ne prêtant aucune attention aux conseils de prudence que vous lui donnez, Timolé s'en approche.

-Il y a quelque chose dedans, dit-il. Ne vous inquiétez pas, je vais juste la toucher de la pointe de ma dague. Allez-vous:

Laisser faire Timolé ? Rendez-vous au [386](#)

Reprendre votre chemin dans le corridor supérieur ? Rendez-vous au [355](#)

Fouiller la pièce pour voir s'il s'y trouve quelque chose d'intéressant ?

Rendez-vous au [68](#)

105

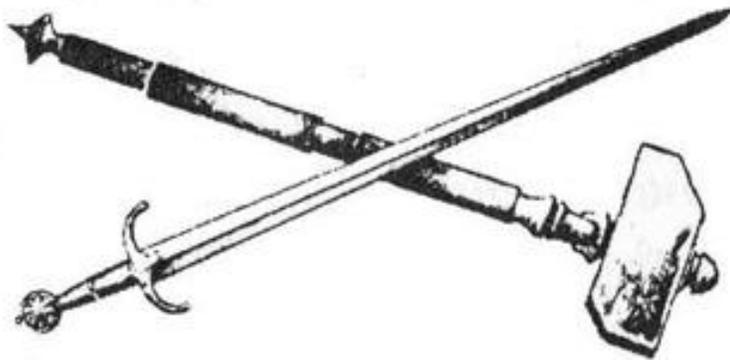
Dans un bruit mat, vous vous écrasez au fond d'un puits et, tout en poussant des cris de douleur, vous essayez de vous remettre sur pied. A peine avez-vous le temps de reprendre vos esprits qu'un nouveau danger se présente, sous la forme d'une ARAIGNÉE GÉANTE qui surgit de la tanière où elle était tapie. Elle s'approche de vous de toute la vitesse de ses énormes pattes poilues dans l'intention évidente de vous dévorer. Pris au piège, vous allez devoir la combattre.

ARAIGNÉE GÉANTE HABILITÉ: 7 ENDURANCE: 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [21](#).

106

Saisissant la garde de l'épée à deux mains, vous tirez de toutes vos forces, sans le moindre succès. Vous posez alors un pied contre le mur et, vous arc-boutant, vous tirez à nouveau. Rendez-vous au [38](#).



107

Méprisant, le Vampire ricane en vous voyant vous précipiter sur lui, l'épée à la main : la plupart des armes n'ont aucun effet sur les morts vivants. Mais c'est vous qui en avez décidé ainsi.

VAMPIRE HABILITÉ: 10 ENDURANCE: 12

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [83](#). Il vous est néanmoins possible de *Prendre la Fuite* après avoir remporté six Assauts. Dans ce cas, *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, vous parvenez à vous enfuir par la porte (rendez-vous au [116](#)). Mais, si vous êtes Malchanceux, pas d'autre possibilité que de combattre à mort !

108

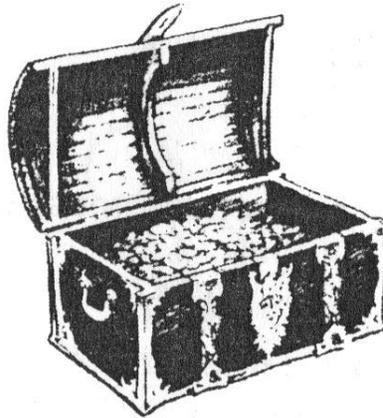
L'entrée d'un nouveau passage se distingue sur votre gauche et à une cinquantaine de mètres devant vous. Alors que vous en approchez, en surgit un être revêtu d'une longue robe de moine, le visage caché par une ample capuche et qui porte un sac de couleur noire à l'épaule. Le moins rassurant est la dague qu'il tient dans sa main droite. Vous apercevant, il s'arrête net, fait demi-tour et reprend en courant la direction d'où il venait.

-Stop ! Arrêtez-vous ! Revenez ici ! hurle Timolé, qui ne reçoit pour seule réponse que l'écho de sa voix. Sans hésiter, vous vous lancez à sa poursuite. Rendez-vous au [224](#).

109

-Voilà qui est intéressant... et même, très intéressant, murmure le sorcier lorsque vous avez terminé. Je ne peux que me montrer admiratif devant votre courage, au point même de vous aider, dans la mesure de mes moyens, bien sûr. Tenez, voici un cadeau pour vous, et bonne chance !

Dans un nuage de fumée rose du plus bel effet apparaît un coffret de bois. A l'intérieur vous trouvez une clef en or gravée du chiffre [325](#). Après l'avoir glissée dans une de vos poches, vous quittez la pièce. Rendez-vous au [65](#).



110

Après avoir recompté les Pièces d'Or que vous venez de lui donner, Lo Lo Mai se dirige vers la porte qu'elle ouvre. Un signe de tête de sa part vous montre que vous n'avez pas d'autre choix que de quitter les lieux ; dans ces circonstances, c'est sans doute ce que vous pouviez espérer de mieux. Rendez-vous au [396](#).

111

L'odeur est épouvantable ! Dégoûté, vous détournez la tête et vous faites appel à tout votre courage pour avancer d'un pas. Vous vous trouvez sur le seuil d'une vaste caverne dont le sol est jonché de débris de nourriture en décomposition, d'os entourés d'infâmes lambeaux de chair, de seaux débordant d'un épais liquide noirâtre exhalant une horrible puanteur, sans oublier les cohortes de cafards et autres insectes tout aussi repoussants courant en tous sens. Installés à une table en bois grossier, deux colosses à la peau gris vert couverte de verrues sont occupés à dévorer avec force bruits de mâchoires et de déglutition ce qu'il vous semble être des intestins et des têtes de rats. Aucun doute possible, ce sont des ORQUES, et qui plus est, à en juger par leur haute taille et leur stature massive, les plus violents et cruels d'entre eux, des Orques Uglukk. Vous apercevant, ils cessent de mastiquer, éructent bruyamment puis, après avoir essuyé d'un revers de son énorme main la bave grasseuse qui coulait de sa bouche, l'un d'eux tend la main vers une masse d'armes posée sur la table. L'autre s'est saisi d'un imposant gourdin mais, assis, se contente d'assister au massacre dont vous allez être la victime. Car, poussant un rugissement, son compagnon se précipite sur vous dans un tournoiement de son arme du plus mauvais augure.

ORQUE UGLUKK HABILITÉ: 8 ENDURANCE: 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [285](#).

112

Poursuivant votre progression, vous entendez bientôt un véritable remue-ménage ponctué de couinements venant, à l'évidence, de derrière une porte que vous venez d'apercevoir un peu plus loin devant vous, sur votre droite. Si vous voulez ouvrir cette porte, rendez-vous au [79](#). Si vous préférez passer outre, rendez-vous au [336](#).

113

Caché dans les plis de la robe du Sorcier, vous trouvez un sac de velours contenant 5 Pièces d'Or, un anneau d'or serti d'une grosse turquoise et une petite abeille faite d'un verre coloré. Empochant les Pièces d'Or, vous vous tournez vers Timolé : -J'aimerais bien savoir si cet anneau possède des propriétés magiques, murmurez-vous, pensif. A ton avis, Timolé ?

-Il est magique, c'est certain, vous répond-il en fronçant les sourcils. Quant à dire à quoi il peut servir, je n'en sais rien. Peut-être à se protéger d'un essaim d'abeilles... ajoute-t-il en souriant. Il serait naïf d'espérer un cadeau intéressant de la part d'un Sorcier, même mort!

Maintenant qu'allez-vous faire ?

Passer l'anneau à votre doigt ?

Rendez-vous au [72](#)

Briser l'abeille de verre ?

Rendez-vous au [171](#)

Ne toucher à rien et poursuivre votre chemin ?

Rendez-vous au [291](#)

114

Le sac contient 2 Pièces d'Or, une petite boule de cuivre, une grande dent, un parchemin, un lance-pierre et trois billes de plomb. Après réflexion, vous décidez de garder l'or et le lance-pierre que vous rangez dans votre sac. Si vous le désirez, vous pouvez jeter un coup d'œil au parchemin (rendez-vous au [16](#)). Sinon, et si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez également déboucher la gourde (rendez-vous au [245](#)) ou prendre l'épée (rendez-vous au [358](#)). Mais, si vous jugez plus prudent de ne toucher à rien et de quitter les lieux, rendez-vous au [212](#).

115

Une intense faiblesse vous gagne alors que le venin du serpent se répand dans vos veines. Vous vous effondrez sur le sol, agité de tremblements, le front couvert de sueur. Vous dominant de toute sa hauteur, la Sorcière éclate d'un rire sardonique, dernier signe qui vous rattache à la réalité car tout se brouille autour de vous. Il vous semble maintenant tomber dans un puits sans fond, une chute à laquelle la mort seule apportera un terme. Votre aventure se termine ici.

116

Marchant d'un pas rapide, vous ne tardez pas à apercevoir une grille de fer dans le mur de droite. Vous vous approchez et vous pouvez voir, à travers les barreaux, une pièce à l'aspect étrange. En effet, non seulement les murs, le plafond et le sol sont peints en vert, mais les tables et les chaises qui en forment le mobilier sont également de couleur verte. Le plus étonnant sont les centaines de plantes qui y sont disposées et exhalent des parfums tout à fait nauséabonds. Si vous voulez pénétrer dans ce lieu, rendez-vous au [343](#). Si vous pensez qu'il est plus sage de ne pas vous y aventurer, vous pouvez poursuivre votre chemin. Rendez-vous alors au [142](#).

117

La fiole débouchée se révèle pleine d'un liquide clair qui dégage un doux parfum d'amande. Si vous désirez en boire une gorgée, rendez-vous au [328](#). Sinon, poursuivez votre chemin au [376](#).

118

Projetée sur le sol, l'araignée tente, à toute vitesse, de filer se réfugier dans un recoin. Plus rapide qu'elle, vous la réduisez en une répugnante bouillie verdâtre en l'écrasant sous votre talon. Un coup d'œil vers Timolé vous permet de constater avec soulagement que lui, également, s'est débarrassé de l'araignée qui l'avait attaqué. Sur la pointe des pieds, il se penche au-dessus du tonneau, avant de bondir à l'intérieur avec une souplesse que sa corpulence n'aurait pu laisser imaginer. Bientôt il vous tend une bonne longueur de corde que vous rangez dans votre sac, pensant qu'elle pourrait, à un moment ou à un autre, vous être utile. Puis, non sans souffler ni grogner, il surgit du tonneau comme il y était entré, et vous montre une curieuse poupée d'argile à la tête plantée de clous en cuivre. -Je me demande ce que cela signifie, dit-il en vous la tendant.

Une question que vous vous posez vous-même ! Pensant qu'il pourrait s'agir là d'un sortilège malfaisant, vous pouvez jeter la poupée à terre pour la briser. Rendez-vous, alors, au [19](#). Mais vous pouvez tout aussi bien l'expédier là où elle se trouvait, c'est-à-dire au fond du tonneau, et reprendre l'exploration du labyrinthe. Rendez-vous, dans ce cas, au [234](#).

119

La porte ouverte, votre surprise est grande de vous retrouver au seuil de ce qui paraît être une petite galerie d'art, spécialisée dans les animaux et les oiseaux dont de nombreuses reproductions couvrent les murs. Au centre de la pièce, un homme est penché sur une grande toile posée sur un chevalet, si occupé à donner les dernières touches au loup qu'il a entrepris de peindre qu'il n'a pas remarqué votre présence. Et vous ne pouvez-vous empêcher de sourire en le voyant de temps à autre lever son pinceau et contempler son œuvre en poussant des soupirs de satisfaction. Si vous voulez féliciter l'artiste pour son travail des plus réalistes, rendez-vous au [196](#). Mais peut-être représente-t-il un danger ? Dans ce cas, vous pouvez soit l'attaquer (rendez-vous au [348](#)), soit le laisser tranquille et quitter l'endroit (rendez-vous au [236](#)).

120

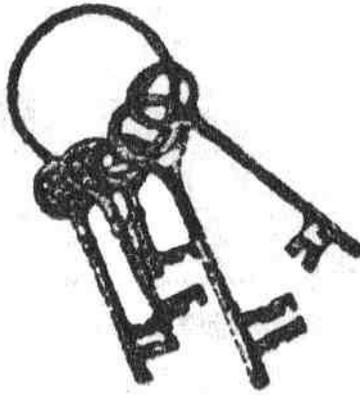
La paroi est vraiment verticale mais, après l'avoir bien examinée, vous découvrez quelques pierres saillantes qui pourraient vous aider à prendre appui pour descendre : un exercice néanmoins périlleux. Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [305](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [137](#).

121

Pas de doute, il y a de la magie dans ce casque, mais pas tout à fait celle que vous espériez. Ensorcelé par un de ces magiciens de la pire espèce ne rêvant qu'à se réjouir des déboires d'un aventurier aussi naïf que vous, le casque détruit la force vitale de qui s'en couvre. Si vous portez un pendentif à tête de serpent, rendez-vous au [331](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [90](#).

122

Si vous portez un bracelet en argent, rendez-vous au [342](#). Sinon, rendez-vous au [61](#).



123

En sécurité dans le refuge des nains, vous vous reposez tout en mangeant et buvant à satiété et échangez avec Timolé force plaisanteries ou souvenirs de vos aventures passées. Enfin repus, vous vous allongez sur un lit où le sommeil ne tarde pas à vous gagner. Voilà bien longtemps que vous n'aviez pris un tel repos, baigné par les plus beaux des rêves dont le Dragon d'Or était loin d'être absent. A votre réveil, bien des heures plus tard, votre énergie est telle que vous pouvez ajouter 4 points à votre total d'ENDURANCE. Timolé, quant à lui, est déjà à l'œuvre, à table devant une pyramide de victuailles.

-Je me demande s'il est l'heure du petit déjeuner ou celle du dîner... parvient-il à marmonner, les joues au bord de l'explosion. Comme j'ai perdu la notion du temps depuis que je suis entré dans ce fichu labyrinthe, disons qu'il est l'heure de dîner et de prendre son petit déjeuner !

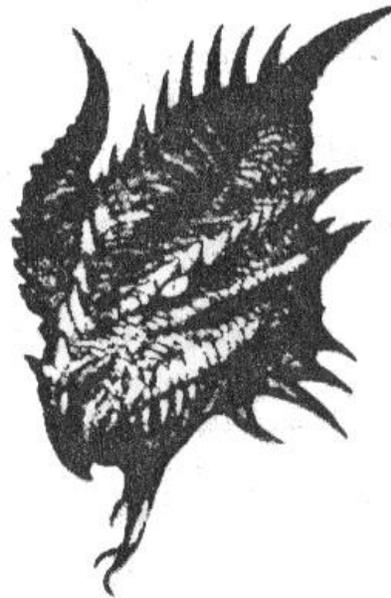
Une pomme vous suffit, que vous croquez tout en examinant soigneusement les lieux. Une petite boîte, poussée sous l'un des lits, attire particulièrement votre attention. L'attirant à vous, vous l'ouvrez pour y découvrir un morceau d'une vieille carte du labyrinthe dessinée à la main et, plus précisément, une galerie aboutissant à une bifurcation marquée d'une étoile blanche sur l'un des murs. Une flèche, orientée vers la droite, porte comme en légende le mot « vie », alors qu'une autre flèche, celle-là montrant la gauche, est sous-titrée du mot « mort ». Fourrant le plan au fond de votre poche, vous vous tournez vers Timolé pour lui dire qu'il est temps de partir. À la sortie du refuge, vous tournez à gauche. Rendez-vous au [330](#).

124

Vous n'allez pas très loin dans ce nouveau corridor : en effet, l'ouverture béante d'un puits qui en occupe toute la largeur vous barre le chemin. Du plafond, et très exactement au centre du puits, pend une corde que vous pourriez atteindre de la pointe de votre épée. Si vous voulez vous aider de la corde pour franchir l'obstacle, rendez-vous au [74](#) ; mais, si vous pensez qu'un simple bond suffirait, rendez-vous au [306](#).

125

Bien que le Serpent Mime soit redouté pour son extrême vivacité, vous êtes plus rapide que lui. En sifflant, votre lame lui tranche la queue, et sans perdre un instant vous vous laissez glisser jusqu'à la blessure du reptile. Vous n'êtes plus qu'à deux mètres du sol et vous pouvez lâcher prise sans grand danger, d'autant que Timolé est là pour amortir votre chute. Mais c'est le cœur au bord des lèvres que vous voyez ce qui reste du Serpent disparaître dans le trou du plafond. Vous pouvez à présent vous reposer, si vous le désirez (rendez-vous au [314](#)) ou faire le tour de la caverne en suivant la paroi à la recherche d'une issue (rendez-vous au [40](#)).



L'épée à la main et prêt à toute éventualité, vous avancez prudemment dans le corridor : en effet perdu dans la brume épaisse qui vous enveloppe maintenant, vous pouvez tout juste voir à un mètre en avant.

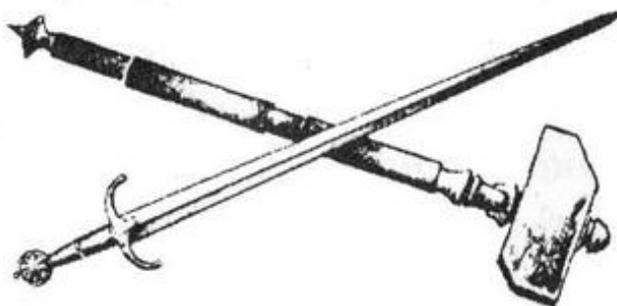


126 Inutile de tergiverser, vous ne pouvez faire autrement que de combattre ce Cyclope.

Soudain il vous semble entendre comme le bruit d'une démarche traînante arrivant dans votre direction. D'un geste, Timolé vous fait signe de vous arrêter, l'air vraiment inquiet. Le bruit se rapproche de plus en plus, jusqu'à ce que surgisse une créature à l'aspect effroyable, sorte d'humanoïde massif à la taille impressionnante et à la tête disproportionnée. Si l'œil unique qui saille au milieu de son front vous glace de terreur, la hache gigantesque qu'il balance dans son énorme main n'est pas faite, non plus, pour vous rassurer. De la bave se met à couler de sa bouche encombrée de dents à demi brisées, lorsque dans un hurlement il s'élance sur vous, son arme haut levée. Inutile de tergiverser, vous ne pouvez faire autrement que de combattre ce CYCLOPE. CYCLOPE HABILITÉ: 9 ENDURANCE: 9
Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [200](#).

127

De la pointe de votre épée, vous dispersez les débris répandus sur le sol, ce qui vous permet de trouver 2 Pièces d'Or, un bracelet d'argent et une fiole en verre bleu sombre fermée par un bouchon. L'odeur de pourriture est si insupportable que vous devez décider rapidement de ce que vous allez faire. Si vous le désirez, vous pouvez déboucher la fiole (rendez-vous au [149](#)). Mais vous pouvez également fouiller les corps (rendez-vous au [299](#)), ou tout simplement fuir la puanteur qui règne dans cette caverne sans plus attendre (rendez-vous au [76](#)).



128

Certain d'avoir fait le bon choix, vous faites un pas en avant pour saisir l'épée. Rendez-vous au [185](#).

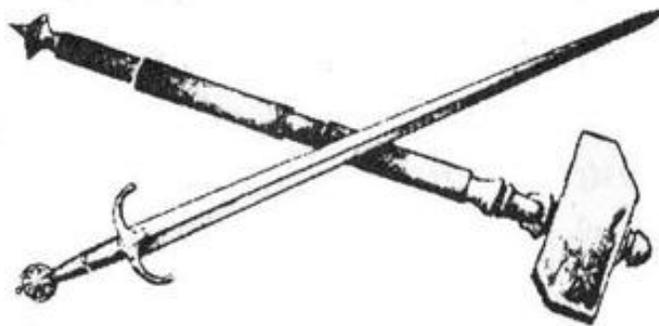
129

Accroupi, vous saisissez la carte qui aussitôt jaillit de votre main pour se reposer sur le sol, d'où elle disparaît dans un intense éclair de lumière. A sa place, surgie de nulle part, se tient maintenant une femme âgée vêtue comme la Dame de Pique. Mais son sourire est empreint d'une grande bonté.

-Merci, bel aventurier, vous dit-elle d'une voix douce. Tiens, prends ces 5 Pièces d'Or pour ta peine. Avant même que vous n'ayez pu répondre quoi que ce soit, elle s'éloigne lentement d'un air digne et s'esquive par la porte. Quelque peu perplexe, vous rangez l'or dans votre sac avant de quitter les lieux à votre tour. Rendez-vous au [112](#).

130

Les murs ne sont maintenant plus qu'à un mètre l'un de l'autre. Vite, vous placez votre épée entre eux, espérant pouvoir les arrêter. Mais elle se brise dans un bruit sec. Rien à présent ne pourra vous faire échapper à une effroyable fin, et c'est en maudissant Delacor et tous les dragons d'or de l'Allansia que vous terminez votre aventure.



131

Le couvercle du coffre est vraiment très lourd, et c'est avec les plus grandes difficultés que vous parvenez enfin à le soulever. Pour votre peine, vous trouvez 5 Pièces d'Or, une petite boîte en argent et une dague très étrange au manche de bronze et à la lame taillée dans un cristal opaque. Avant de quitter cette pièce, vous pouvez prendre avec vous ce que vous désirez. Rendez-vous au [317](#).

132

En sifflant, la boule de feu vient s'écraser sur votre poitrine et enflamme vos vêtements dans l'instant. Timolé ne peut qu'entendre, impuissant, vos hurlements de douleur. Au moment où vous allez perdre connaissance, vous le voyez s'effondrer en flammes sur le sol, touché à son tour par un projectile. Votre aventure se termine ici.

133

Etendu ainsi sur le sol, le corps sans vie de la Bête Rocheuse ressemble encore plus à un énorme rocher. Timolé s'est approché de sa tête : -J'ai entendu dire que ces cornes en forme de vrille pouvaient tout percer, même le roc le plus dur, dit-il. Elles pourraient nous être très utiles. Je vais essayer d'en détacher quelques-unes que j'emporterai dans mon sac.

Si vous êtes d'accord avec Timolé, rendez-vous au [46](#). Mais vous pouvez tout aussi bien l'en dissuader et vous remettre, sans tarder, à la recherche d'une issue pour sortir de la caverne. Rendez-vous, dans ce cas, au [199](#).

134

Derrière une porte peinte en rouge dans le mur de gauche, vous entendez un éclat de rire. Curieux, vous pouvez ouvrir cette porte. Rendez-vous, alors, au [374](#). Mais si vous préférez passer outre, rendez-vous au [65](#).



135

Au fur et à mesure que vous descendez l'échelle, l'obscurité devient telle que vous distinguez à peine vos mains sur les barreaux. Levant la tête, vous trouvez néanmoins un peu de réconfort en apercevant encore le visage épanoui de Timolé penché sur vous. De plus en plus bas... cette descente vous semble interminable... quand, soudain, vous sentez le sol sous vos pieds... et des choses qui commencent à se faufiler sous vos vêtements. Avant même que vous n'ayez pu esquisser le moindre geste de défense, vous ressentez une douleur intense à la jambe droite et au bras gauche : deux piqûres causées par les scorpions qui infestent le puits et que votre intrusion a passablement énervés. Et il y a aussi des araignées, de bonne taille et affamées ! En proie à la panique, vous essayez de balayer ces horreurs à grands revers de main ; mais elles sont trop nombreuses pour que vous puissiez en avoir raison. Rien d'autre à faire que de remonter, et le plus vite possible. Auparavant, lancez deux dés : le total obtenu vous indiquera combien de points d'ENDURANCE vous fait perdre le poison que ces insectes sont en train de vous injecter. Si vous êtes toujours vivant, vous finissez par atteindre, péniblement, le bord du puits, grâce à l'aide de Timolé qui n'a pas ménagé ses efforts pour vous tirer de toute la force dont il est capable. Allongé sur le sol, il vous faut un long moment pour reprendre vos esprits. Si vous possédez des Feuilles Adoucissantes, rendez-vous au [247](#). Sinon, vous pouvez reprendre votre exploration de la caverne à la recherche d'une éventuelle issue (rendez-vous au [4](#)) ou revenir à l'escalier (rendez-vous au [318](#)).

136

Vous ne tardez pas à arriver devant une nouvelle alcôve, creusée elle aussi dans le mur de gauche. À l'intérieur se trouve une sorte de trône en pierre, décoré d'une bonne centaine de crânes humains à la mâchoire pendante. Si, quelque peu las, vous décidez de vous y asseoir pour vous reposer un moment, rendez-vous au [170](#). Si vous préférez ne pas vous attarder, rendez-vous au [9](#).

137

En choisissant avec soin vos appuis, vous commencez la descente, et vous avez franchi sans trop d'encombre sept à huit mètres, lorsque la pierre sur laquelle vous venez de poser un pied cède sous votre poids. Par chance, votre main gauche était solidement agrippée à une anfractuosité, et c'est les jambes dans le vide que vous voyez des fragments de pierre dévaler le mur avant d'atterrir bruyamment sur le sol. Ce qui a pour effet immédiat d'éveiller le Dragon qui, ouvrant grands les yeux, commence à regarder tout autour de lui avant de lever la tête et de vous apercevoir. Dans la situation désespérée qui est la vôtre, vous n'avez pas d'autre possibilité que de vous laisser tomber et d'affronter la créature. Un saut d'au moins quatre mètres. Vous vous recevez si mal que vous vous tordez légèrement la cheville, ce qui vous fait perdre 1 point d'ENDURANCE.

DRAGON NOIR

HABILETÉ: 14

ENDURANCE: 18

Dans ce combat, le Dragon va concentrer ses attaques sur vous. Mais, comme Timolé ne sera pas en reste pour vous aider, vous aurez droit à deux Assauts pour un seul Assaut du Dragon. Néanmoins, au cours du premier Assaut, vous devrez *Tenter votre Chance* pour savoir si vous avez inspiré le gaz empoisonné exhalé par la bête. Si vous êtes Chanceux, vous l'aurez évité. Malchanceux, vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Si par miracle vous vous tirez de ce mauvais pas, rendez-vous au [337](#).

138

L'Amulette à Tête de Lion posée sur la paume de votre main, vous vous approchez du Sorcier, lequel, à sa vue, éclate de rire.

-Misérable petite fouine, ricane-t-il, qu'imaginais-tu faire avec cet objet ridicule !

Levant les bras, il murmure une nouvelle incantation dans le but évident de vous expédier une autre boule de feu. Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est égal ou inférieur à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [267](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [216](#).



139

Le corridor aboutit finalement à une massive porte de chêne, que vous poussez à tout hasard. À votre grande surprise, elle pivote sur ses gonds et s'ouvre sur une pièce sombre, à peine éclairée par la flamme jaunâtre et tremblotante d'une bougie posée sur une étagère fixée au mur qui vous fait face. Vous habituant à l'obscurité, vous remarquez également, sur la même étagère, un objet brillant de temps à autre à la pauvre lueur de la flamme. Si vous voulez aller voir de quoi il s'agit, rendez-vous au [381](#). Mais si vous jugez préférable de refermer la porte et de revenir sur vos pas, rendez-vous au [365](#).

140

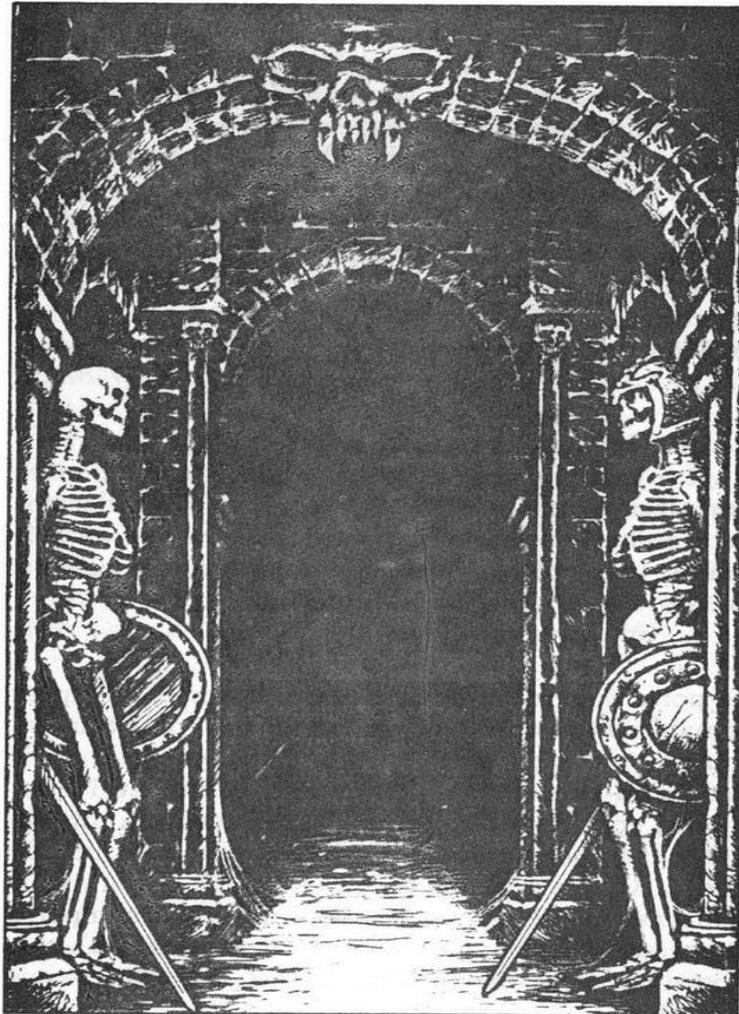
Le sac contient une petite statuette de bronze : un singe se cachant les yeux de ses mains, que vous pouvez emporter, si vous le désirez. A présent, si vous décidez de prendre le passage de gauche, rendez-vous au [169](#), mais si vous préférez le passage de droite, rendez-vous au [286](#).

141

La porte s'ouvre sur une pièce peu éclairée, à l'aspect minable. Des toiles d'araignées en couvrent tous les murs du plafond jusqu'au sol, et il semble qu'il n'y ait pas grand-chose d'intéressant à découvrir ici. Néanmoins, vous pouvez écarter les toiles de la pointe de votre épée pour voir si elles ne cachent pas quelque chose. Rendez-vous, dans ce cas, au [257](#). Sinon, vous quittez cette pièce pour, soit vous intéresser à la porte signalée par le triangle bleu (rendez-vous au [53](#)), soit poursuivre votre chemin dans le corridor (rendez-vous au [70](#)).

142

Vous arrivez bientôt devant une arche en pierre, dont la clef de voûte est sculptée en forme de crâne.



142 Dans un affreux grincement d'os, les squelettes tournent la tête vers vous.

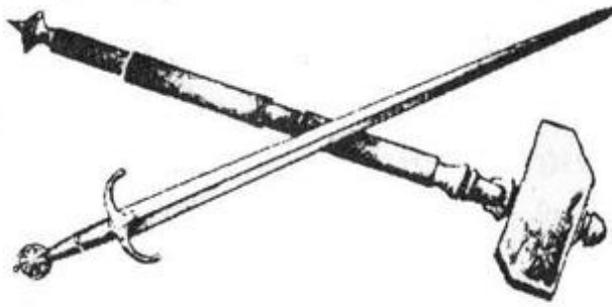
Un peu plus loin s'élève une seconde arche et, entre les deux et se faisant face, se trouvent deux alcôves, chacune étant comme gardée par un squelette armé d'une épée. Dégainant votre arme, vous vous avancez prudemment sous la première arche. Dans un affreux grincement d'os, les squelettes tournent la tête vers vous. Allez-vous vous mettre à courir le plus vite possible pour tenter de forcer le passage (rendez-vous au [403](#)) ou préférez-vous vous préparer au combat (rendez-vous au [45](#)) ?

143

Alors que vous êtes occupé à couper la ceinture du guerrier pour vous emparer du sac de cuir, vous ressentez comme une cruelle morsure à la main droite. Dans la pénombre du corridor, vous n'aviez pas remarqué que sa tunique grouillait de ces gros et gluants vers aux dents acérées, des FOUISSEURS DE CHAIR. Ils sont aveugles mais leur odorat est tel qu'ils sont capables de détecter la moindre parcelle de chair à nu, de la creuser de leurs dents et de s'y enfouir pour s'en nourrir. Et s'il n'est pas trop difficile de se débarrasser d'une ou deux de ces horreurs, c'est un autre problème lorsqu'elles sont aussi nombreuses qu'ici. Lancez un dé et ajoutez 6 au chiffre obtenu pour connaître le nombre des immondes créatures qui rampent maintenant vers vous ; puis lancez deux dés : le total obtenu vous indiquera combien vous avez réussi à en tuer. Si ce total est égal ou supérieur au nombre des Fousseurs, rendez-vous au [102](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [271](#).

144

Vite en vue de la caverne au sol de sable, vous tournez à gauche avant de vous retrouver à une intersection. Alors que vous vous demandez quelle direction vous allez prendre, vous remarquez sur le sol, à moitié cachées dans l'ombre, trois pièces d'argent. Sans hésiter, vous les ramassez et les glissez dans votre poche. Comme vous avez déjà emprunté le passage qui se trouve sur votre gauche, vous n'avez d'autre choix que de continuer tout droit. Rendez-vous au [304](#).



145

Bien que vous vous époumoniez à souffler dans le Sifflet, le Fantôme n'en continue pas moins à se ruer sur Timolé, son épée fendant l'air comme le ferait une faux.

- Lorsque vous aurez cessé de faire le clown avec votre sifflet, n'hésitez surtout pas à venir m'aider ! rugit le nain.

Bon, d'accord, le sifflet n'a pas eu beaucoup de succès, mais un Globe en Or ? Si vous possédez un tel objet et si vous êtes curieux d'en voir l'effet, rendez-vous au [347](#). Si vous préférez attaquer le Fantôme sans plus attendre, rendez-vous au [27](#).

146

Un examen minutieux de la pièce ne révèle rien de bien intéressant ; aussi vous décidez-vous à vous intéresser au Gobelin. Très vite, vous découvrez la raison pour laquelle de nombreux coups que vous lui avez assénés au cours du combat se sont révélés sans grand effet : sous ses vêtements, il porte une très légère cotte de mailles faite d'un étrange métal gris bleu. Elle pourrait vous être utile à un moment ou un autre, c'est pourquoi vous l'enfilez, ce qui vous fait gagner 1 point d'HABILETÉ. Vous pouvez à présent quitter cette pièce et reprendre votre chemin dans le corridor. Rendez-vous au [173](#).



147

Les poches du Mercenaire contenaient 2 Pièces d'Or, un hameçon, une petite cloche en cuivre et trois boutons, également en cuivre. Dans celles des Orques, vous ne découvrez que des asticots et des poux. La puanteur vous faisant presque défaillir, vous décidez alors de quitter les lieux au plus vite. Rendez-vous au [76](#).

148

Tout au bout de la pièce, vous découvrez un coffre en bois que les toiles d'araignées vous avaient caché jusque-là. Prudemment, Timolé s'en approche afin de voir s'il ne recèle pas quelque piège ; après un examen attentif, il se tourne vers vous. -*A priori*, il n'y a rien à signaler, dit-il. Vous pouvez ouvrir ce coffre en vous rendant au [289](#). Mais si vous pensez qu'il serait plus aisé de l'éloigner du mur auparavant, rendez-vous au [326](#).

149

On pourrait se croire en plein conte, et pourtant non, la réalité est là, devant vous. En effet, vous avez à peine extrait le bouchon qu'une fumée blanche s'échappe de la bouteille, se tordant en volutes pour finalement prendre la

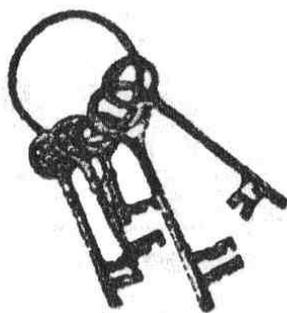
forme d'un homme, un homme de petite taille à l'embonpoint certain. Les bras croisés et la tête coiffée d'un turban, il est assis en tailleur sur un coussin qui flotte dans les airs ! De plus, il est si transparent que vous pouvez voir à travers lui. Avec des yeux ronds comme des billes, il vous dit en souriant : -C'est sans doute difficile à croire, jeune aventurier, mais voilà plus de deux siècles que je moisiss dans cette bouteille ! Inutile de te dire combien je suis heureux, et combien je te suis reconnaissant d'être libre, n'est-ce pas ? Jamais je n'aurais dû faire confiance à ces deux abrutis, ajoute-t-il en faisant un signe de menton en direction des deux corps. À présent, dis-moi comment je peux te remercier. Voyons... Préfères-tu des Pièces d'Or (rendez-vous au [252](#)) ou un objet magique (rendez-vous au [67](#)) ?

150

Malgré son arrière-goût métallique, l'eau vous rafraîchit agréablement, ce qui vous fait gagner 1 point d'EN- DURANCE. Curieusement, votre vision semble plus aiguë : tout vous paraît d'une netteté incroyable, et vous pouvez voir beaucoup plus loin dans l'obscurité. Timolé avale à son tour quelques gorgées du liquide, et ressent très vite les mêmes effets que vous. -On dirait que les choses vont de mieux en mieux ! s'exclame-t-il, l'air réjoui. Rendez-vous au [301](#).

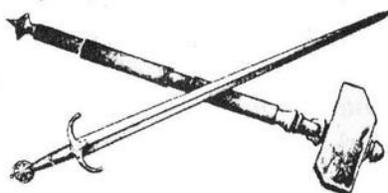
151

Il vous faut peu de temps pour arriver devant une nouvelle porte située sur votre gauche. Collant votre oreille au battant, vous entendez distinctement une voix de femme crier à l'aide. Si vous décidez d'ouvrir la porte pour voir de quoi il s'agit, rendez-vous au [225](#). Mais vous pouvez tout aussi bien ignorer les cris et poursuivre votre chemin. Rendez-vous dans ce cas au [116](#).



152

Épuisé par le combat, vous vous laissez tomber à terre pour reprendre votre souffle. Timolé en profite pour examiner les épées de plus près. Mais à peine a-t-il effleuré la première, que l'être fantomatique reprend vie et se jette sur lui. Vous courez à l'aide de votre ami, mais comment combattre un FANTÔME ? Si encore vous parveniez à vous remémorer les deux mots prononcés par Floresto... non, impossible ! Vite, il vous faut prendre une décision ! Si vous voulez tenter d'utiliser contre ce Fantôme un des objets en votre possession, rendez-vous au [187](#). Si vous préférez l'attaquer sans attendre, rendez-vous au [27](#).



153

Articulant mot après mot, la voix continue de vous parler. « Je vous suis si reconnaissant de bien vouloir rester en ma compagnie, mon ami, prononcez-elle d'un ton encore plus grave. Je suis si seul et ressens un tel besoin de converser avec quelqu'un ! Imaginez-vous que je suis un sorcier, emprisonné dans une autre dimension. Inutile de me demander pourquoi, l'histoire serait trop longue, trop triste aussi. Mais, dites-moi, que faites-vous dans ces lieux maudits ? » Si vous désirez répondre à ce sorcier, rendez-vous au [109](#). Mais vous pouvez tout aussi bien lui dire, de la façon la plus polie qui soit, que malheureusement vous manquez de temps, avant de quitter la pièce (rendez-vous au [264](#)).

154

La voix chuchotante ne cesse de vous appeler, alors que vous vous approchez de la porte. Prudemment, vous tournez la poignée et pénétrez dans une petite pièce, dans laquelle ne se trouve qu'un socle de marbre reposant sur le sol de marbre. Sur le socle est posée une boîte laquée noire d'où semble provenir le chuchotement. Vous pouvez l'ouvrir en vous rendant au [25](#). Si vous préférez ne pas y toucher, vous quittez la pièce pour aller vers la porte opposée (rendez-vous au [284](#)).

155

Alors que vous revenez vers l'échelle de corde, vous trébuchez sur un obstacle que vous n'aviez pas vu. Il s'agit d'un lourd bouclier que vous balancez, à tout hasard, sur votre épaule. Sans perdre de temps, vous grimpez à l'échelle et franchissez le pont. De retour dans le corridor, vous vous arrêtez pour examiner de plus près le bouclier, à la faible lumière qui y règne. Il est si poli que vous pouvez y voir votre reflet ; de plus, le bord est gravé d'étranges runes dont vous ne comprenez pas le sens. Heureux que votre combat contre la Goule vous ait rapporté ce magnifique bouclier, vous poursuivez votre chemin. Rendez-vous au [193](#).

156

Bientôt le corridor fait un coude vers la droite, après lequel vous découvrez un levier dépassant du mur de gauche. Timolé s'en approche, l'examine sous tous les angles en prenant bien soin de ne pas le toucher et se tourne vers vous :

-C'est peut-être un piège, dit-il, de cette voix doctorale apte à égrener les plus banales des évidences. Vous pouvez vous risquer à baisser le levier, si vous le désirez (rendez-vous au [366](#)). Mais vous pouvez également l'ignorer et poursuivre votre chemin (rendez-vous au [44](#)).

157

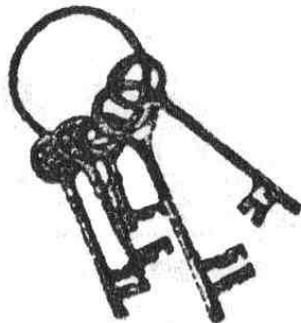
Saisissant la flèche à pleines mains, vous tirez de toutes vos forces. Mais sa pointe doit être si profondément enfoncée dans le mur qu'elle ne bouge pas d'un millimètre. Rassemblant vos forces vous essayez à nouveau. Sans plus de succès. Rendez-vous au [38](#).

158

-Bonjour! dites-vous de votre ton le plus poli en pénétrant dans la pièce. Ce à quoi vous ne recevez aucune réponse, ni même le moindre signe indiquant qu'elle s'est rendue compte de votre présence. Quelque peu interloqué, vous vous approchez d'elle, la main tendue pour lui tapoter l'épaule. Mais avant même que vous ne soyez parvenu à sa hauteur, elle pivote lentement sur son banc, vous dévoilant peu à peu un visage ridé et deux yeux grands ouverts qui semblent fixer l'infini, en même temps qu'elle éclate d'un rire hystérique. Vous réalisez alors avec horreur que sa chevelure est en fait un vrai nid de petits serpents se tortillant en tous sens ! Aucun doute possible, vous voilà en présence d'une MEDUSE, un monstre dont vous devez éviter à tout prix le regard si vous ne voulez pas être pétrifié dans l'instant. Lancez deux dés. Si le total obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, vous parvenez, effectivement, à ne pas la regarder dans les yeux. Dans ce cas, si vous possédez un morceau de miroir brisé, rendez-vous au [210](#). Sinon, vous n'avez pas d'autre possibilité que de quitter ce lieu maudit sans tarder (rendez-vous au [281](#)). En revanche, si le total obtenu en lançant les dés est supérieur à votre total d'HABILETÉ, il vous est impossible, malgré toute votre volonté, de ne pas croiser le regard mortel. Rendez-vous alors au [377](#).

159

Possédez-vous des clefs ? Si tel est le cas, rendez-vous au [276](#). Sinon, rendez-vous au [259](#).



-Je ne pense vraiment pas que ce soit une bonne idée, marmonne Timolé, les sourcils froncés. Sans lui prêter attention, vous vous précipitez sur le vieil homme en brandissant votre arme.



160 Vous voilà face à un Maître Démon de la pire espèce.

Mais vous n'avez pas parcouru la moitié de la distance qui vous en sépare, que vous le voyez se lever et se métamorphoser instantanément en une effroyable créature haute de plus de trois mètres, le corps recouvert d'une épaisse peau écailleuse, la tête surmontée de cornes hideuses. De ses narines fusent des jets de vapeur, alors que sa gueule crache vers vous des souffles pestilentiels. Battant l'air à grands coups de queue comme le ferait un saurien gigantesque en proie à une effroyable colère, il s'avance vers vous, ses énormes mains griffues prêtes à vous déchiqueter. Vous voilà face à un MAITRE DEMON de la pire espèce, contre lequel votre épée ne vous sera d'aucune utilité. Le cœur battant, vous faites un pas en arrière, mais trop tard pour éviter un coup violent qui vous projette contre un mur au bas duquel vous vous effondrez. Ce qui vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Tremblant de tous vos membres, c'est au prix d'un effort intense que vous parvenez à vous redresser, jetant des regards en tous sens en quête d'une aide quelconque. C'est alors que vous entendez Timolé vous crier quelque chose dont, entre les abominables souffles du monstre, vous ne comprenez que, deux mots « lame ondulée ». « Lame ondulée »... qu'a-t-il voulu vous dire ? Et pourtant... Oui ! Bien sûr ! Un kriss ! Mais possédez-vous une arme de ce genre ? Si tel est le cas, rendez-vous au [195](#). Sinon, rendez-vous au [371](#).

161

Le combat est acharné, et vous rendez coup sur coup, ce qui ne vous empêche pas de remarquer la présence d'un homme qui vient de pénétrer dans la pièce. C'est un individu à l'apparence massive, revêtu d'une armure en cuir renforcée aux épaules par des plaques de fer, le visage à demi caché par une barbe hirsute.

-Pour 10 Pièces d'Or, je me bats à vos côtés ! vous crie-t-il d'une voix de stentor.

A n'en pas douter, il s'agit d'un Mercenaire. Si vous acceptez son offre, rendez-vous au [334](#). Si vous pensez pouvoir vous en passer, rendez-vous au [213](#).

162

Le gracieux sourire de Lo Lo Mai s'efface d'un coup et, d'une voix sombre, elle vous dit :

Être des plus stupides, tu mens, je sais cela ! Et c'est une grave erreur que tu viens de faire là.

Puis, elle se dirige vers la porte opposée qu'elle ouvre dans un geste éloquent. Quelque chose vous dit qu'il serait vain, sinon dangereux, de ne pas obtempérer. La tête basse, vous quittez la pièce. Rendez-vous au [396](#).

163

Certes, si ses pouvoirs magiques ajoutés à sa quasi-immortalité font qu'il est extrêmement difficile de réduire un Vampire à néant, les armes en argent peuvent lui causer le plus grand tort. Aussi, est-ce sans hésiter que vous plongez la dague dans la poitrine de la créature qui pousse un hurlement tout en grimaçant effroyablement, avant de se réduire en un tas de poussière sous vos yeux effarés. De cette poussière surgit aussitôt une chauve-souris qui, après s'être ébrouée, prend son vol pour disparaître au loin, emportant avec elle l'âme du Vampire. Dans deux jours, il reprendra vie dans un nouveau corps, et n'aura de cesse de se venger de vous. Chassant ces pensées de votre tête, vous remarquez, à demi cachée dans le tas de poussière, une pierre précieuse au bout d'une chaîne d'or. Vous la prenez et constatez que c'est une émeraude, mais de forme carrée et non taillée en forme d'œil. Après l'avoir glissée dans l'une de vos poches, vous quittez la pièce. Rendez-vous au [116](#).

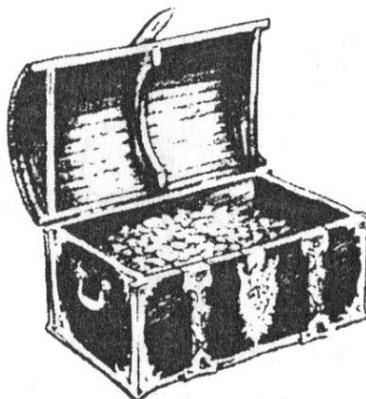
164

Un rapide pas de côté vous permet d'éviter le Zombi qui vous frôle de sa démarche hésitante. Sans plus attendre, vous vous mettez à courir pour traverser la caverne, laissant les créatures loin derrière vous. Rendez-vous au [376](#).

165

Les quelques pages restant dans le livre sont jaunies par le temps et extrêmement friables. De plus, l'encre est devenue si pâle qu'il vous est impossible de déchiffrer le moindre mot. Désappointé, vous le feuillotez

machinalement, jusqu'à parvenir à la dernière page qui vous fait pousser un cri d'excitation. En effet, vous y découvrez quelques lignes sans doute tracées avec du sang, parfaitement lisibles, comme une petite poésie. Que vous pouvez lire, si vous le souhaitez, en vous rendant au [260](#). Sinon, et à moins de l'avoir déjà fait, vous pouvez ouvrir le coffret en bois (rendez-vous au [327](#)), frapper le sol avec le bâton (rendez-vous au [198](#)) ou continuer à suivre les flèches tracées sur le sol (rendez-vous au [248](#)).



166

Le corridor, long et étroit, est toujours éclairé par des torches fixées au mur à intervalles réguliers. Vous avancez lentement, vos sens en éveil pour faire face à un éventuel danger. Pourtant, il ne se passe rien de particulier, si ce n'est, parfois, l'irruption d'un rat allant d'un trou à un autre. Au bout d'un long moment, il vous semble entendre, devant vous, un clapotement. Effectivement, vous parvenez en peu de temps au bord d'une rivière souterraine au fort courant. Un radeau fait de rondins assemblés repose sur la rive. Si vous décidez de l'utiliser et de vous laisser porter par le courant, rendez-vous au [188](#). Mais vous pouvez également rebrousser chemin pour revenir à la dernière intersection. Dans ce cas, rendez-vous au [398](#).

167

La porte s'ouvre sur une pièce au sol de marbre, au milieu de laquelle se trouve une table en pierre. Deux plastrons y sont posés, l'un en bronze et l'autre en fer. Si vous le désirez, vous pouvez les essayer. Dans ce cas, rendez-vous au [3](#) si vous avez choisi celui en bronze, et au [37](#) si vous préférez l'autre. Mais vous pouvez également vous en désintéresser et quitter la pièce pour poursuivre votre chemin. Rendez-vous alors au [151](#).

168

En proie à la panique, vous fouillez dans votre sac de la façon la plus désordonnée qui soit à la recherche de la Potion. Et lorsque, enfin, vous la trouvez, c'est tout juste s'il vous reste suffisamment de force pour l'avaler jusqu'à la dernière goutte. Assis sur le sol, vous mettez un moment à recouvrer vos forces. Rendez-vous au [148](#).

169

Vous n'avez fait que quelques pas lorsque Timolé, poussant un cri d'exclamation, se met à courir pour s'arrêter un peu plus loin devant une sorte d'énorme coffre en pierre de deux bons mètres de long, fermé par un couvercle des plus massifs. Lentement il en fait le tour, l'examinant avec la plus grande attention. -Drôle de lieu pour laisser traîner un truc pareil ! dit-il de son ton doctoral apte à égrener les plus banales évidences. Je serais curieux de savoir ce qu'il y a là- dedans !

Si vous le désirez, vous pouvez essayer d'ouvrir le coffre. Rendez-vous, dans ce cas, au [35](#). Mais, la curiosité réservant parfois de fâcheuses surprises, vous pouvez également le laisser là où il est et poursuivre votre chemin. Rendez-vous alors au [156](#).

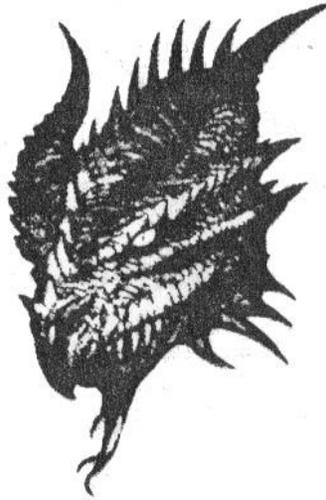


170

Redoutant un traquenard, vous vous asseyez le plus doucement possible. Il vous semble alors entendre des plaintes derrière les murs, mais vous réalisez vite que c'est là le fruit de votre imagination. Enfin, vous êtes confortablement installé, prêt à prendre un repos bien mérité, lorsque vous sentez soudain une formidable énergie prendre possession de votre corps. Vous venez de vous asseoir sur le Trône du Destin, lequel ne fait qu'amplifier les désirs les plus cachés de celui qui s'y installe. D'un coup, vous gagnez 1 point d'HABILETÉ et 1 point d'ENDURANCE. Fort de cette nouvelle énergie, vous reprenez votre quête. Rendez-vous au [9](#).

171

De toutes vos forces, vous projetez l'abeille sur le sol, où elle rebondit avant de s'immobiliser sans la moindre éraflure. Surpris, vous tentez de l'écraser en la piétinant: en vain. De rage, vous la martelez à coups d'épée... sans plus de résultat. –Donnez-la moi, finit par dire Timolé en vous lançant un regard inquiet. Je vais la garder. Après tout, peut-être s'agit-il d'un talisman bénéfique... Non sans maugréer, vous vous saisissez de l'abeille que vous lui lancez. A présent, et si vous ne l'avez encore fait, vous pouvez glisser l'anneau à votre doigt (rendez-vous au [72](#)). Sinon, vous poursuivez votre chemin (rendez-vous au [291](#)).



172

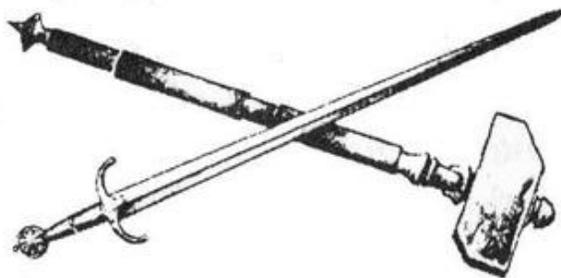
La panique vous gagne en voyant le Verminoïde s'approcher de vous, son torse répugnant grouillant d'insectes, de larves et de vers. Votre dégoût est tel que c'est au bord de la défaillance que vous dégainez votre épée, la main tremblante.

VERMINOÏDE HABILITÉ: 10 ENDURANCE: 10

Avant de vous lancer dans ce combat, il vous faut tout d'abord retrancher 3 points de votre total d'HABILITÉ. C'est le prix à payer pour la peur, indigne d'un aventurier, qui vous paralyse. Quant à Timolé, inutile de compter sur son aide : il vous regarde totalement pétrifié, la mâchoire pendante. Si, par le plus grand des hasards, vous sortez vainqueur de cette épreuve, rendez-vous au [380](#).

173

Le corridor est de plus en plus humide, lugubre. Quelque peu découragé, vous êtes à deux pas de faire demi-tour, lorsque soudain il se termine sur une porte close. L'espace d'un instant, vous vous demandez si vous allez pousser cette porte, ou si, effectivement, vous n'allez pas rebrousser chemin, craignant de vous être fourvoyé dans une impasse. Mais avant même que vous n'ayez pu prendre la moindre décision, vous entendez, derrière vous, un bruit de raclement du plus mauvais augure. Vous retournant d'un coup, vous ne pouvez que voir, impuissant, une grille aux solides barreaux descendre du plafond pour venir s'assujettir, dans un bruit sourd, dans une rainure du sol. Pris au piège, vous n'avez d'autre choix que de pousser la porte, qui s'ouvre dans un grincement, sur une pièce carrelée de marbre totalement vide. Sur les carreaux sont tracées, dans un cercle d'argent, deux empreintes de pieds. Sur un mur, vous pouvez lire cette étrange inscription : « Merci d'emprunter les empreintes. » Pour ne rien arranger, un épouvantable fracas vient de se faire entendre, suivi par un ricanement démoniaque. Si, suivant le conseil, vous décidez de vous conformer à ce qui est inscrit sur le mur, rendez-vous au [302](#). Mais si vous préférez essayer de savoir qui peut ricaner de cette façon, rendez-vous au [103](#).



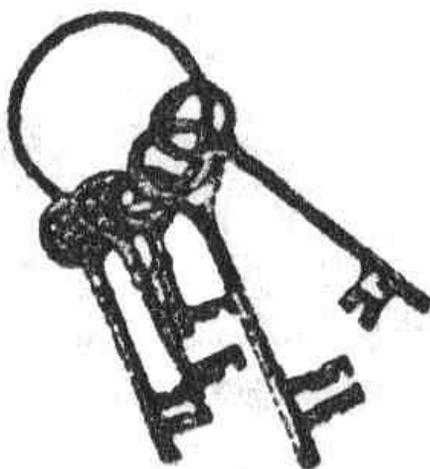
174

Un des dards vient se planter dans votre cuisse droite et s'y enfonce profondément. Grimaçant de douleur, vous l'empoignez pour l'arracher ; vous vous sentez soudain si faible qu'il vous est même impossible de serrer les doigts. La pointe de ce projectile, utilisé par une bande de pillards qui

hante le labyrinthe, est en effet imprégnée d'un poison virulent. Et vous pouvez être certain que, lorsque la vie vous aura quitté, ce qui ne saurait tarder, les pillards ne tarderont pas à apparaître pour vous dépouiller de vos biens. Votre aventure se termine ici.

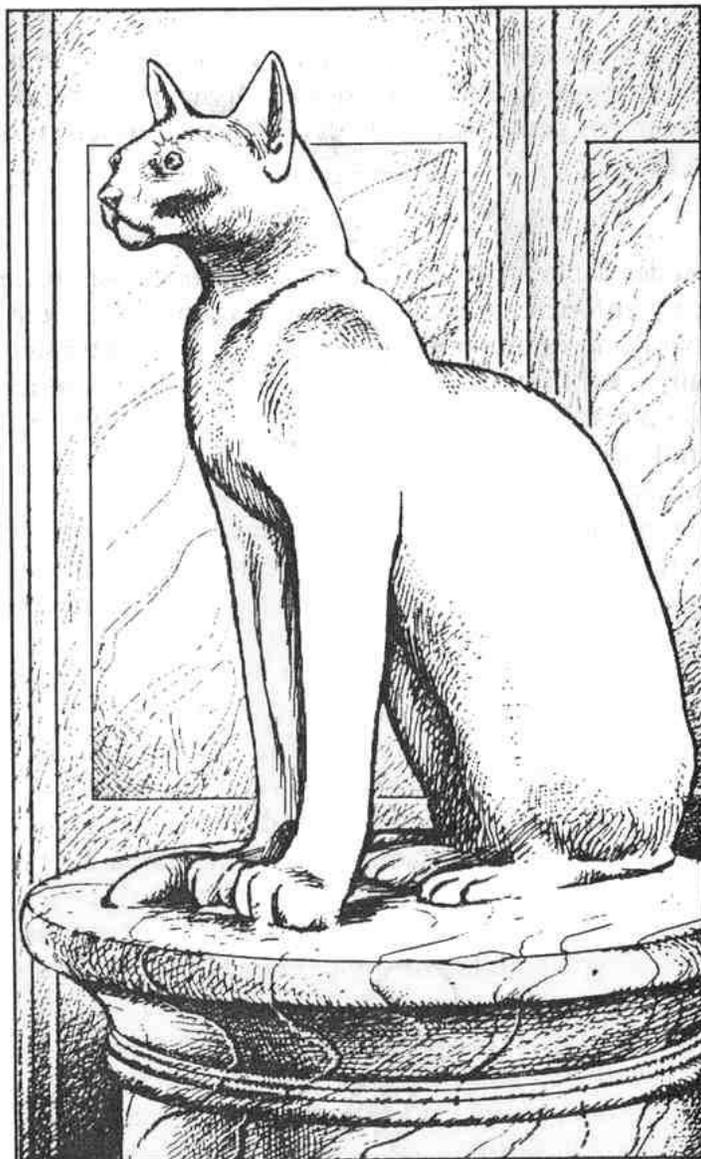
175

Les clefs sont gravées d'un chiffre ; pour ouvrir une porte, rendez-vous au paragraphe correspondant à ce chiffre. Mais peut-être ne possédez-vous aucune de ces clefs ? Dans ce cas, vous devez faire le bon choix ! Rendez-vous alors au [390](#).



176

Les murs, le plafond, le sol, la colonne de marbre dressée dans un coin ainsi que le chat en porcelaine aux yeux de diamant perché dessus, tout est blanc dans cette pièce. Un chat à l'apparence énigmatique, d'ailleurs, que vous pouvez examiner de plus près en vous rendant au [383](#). Mais peut-être tant de blanc vous met-il mal à l'aise ? Dans ce cas, vous n'hésitez pas à quitter les lieux (rendez-vous au [204](#)).



176 Un chat à l'apparence énigmatique, que vous pouvez examiner de plus près.

177

Mais quel objet, à la condition de le posséder, allez-vous choisir d'utiliser :

Une Amulette à Tête de Lion ? Rendez-vous au [138](#)

Une Broche en Pierre de Lune ? Rendez-vous au [52](#)

Un Bâton de Tonnerre ? Rendez-vous au [333](#)

Si vous ne possédez rien de tout cela, pas d'autre alternative que de combattre le Sorcier (rendez-vous au [320](#)), ou, peut-être, de lui proposer quelques Pièces d'Or (rendez-vous au [96](#)).

178

Au bord de l'épuisement, vous extrayez votre épée du corps du dernier Zombi. Il y a longtemps que Timolé, lui, s'est débarrassé de ses adversaires, dont il est fort occupé à fouiller les poches. Ayant trouvé dans l'une d'entre elles un petit sac de cuir, il vous le tend d'un air triomphant. Si vous désirez voir ce qu'il contient, rendez-vous au [287](#). Mais, si vous pensez au poison que vous a fait boire Delà-cor et qui doit peu à peu gagner tout votre organisme, peut-être est-il plus sage de poursuivre votre quête sans perdre plus de temps. Rendez-vous alors au [376](#).

179

Alors que vous faites des gestes désespérés pour ralentir votre chute, votre tête heurte une pierre en saillie : le choc est tel que vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours vivant, rendez-vous au [105](#).

180

Ecumant de rage et plus rapide que vous, le Maître Démon vous barre le chemin tout en vous déchirant le crâne de ses griffes aussi tranchantes que des lames de rasoir. Si, par chance, vous portez un casque, les coups, redoutables, ne vous font perdre que 1 point d'ENDURANCE. Sinon, les blessures sont telles qu'il faudra multiplier cette perte par quatre. Quoi qu'il en soit, et si vous êtes toujours vivant, vous ne pouvez que rassembler vos forces pour fuir à toutes jambes. Rendez-vous au [286](#).

181

Tout d'abord, vous ne ressentez qu'un léger picotement lorsque le liquide passe dans votre gorge, mais il se transforme vite en une brûlure intense dans votre estomac. Si vous portez un anneau de turquoise, rendez-vous au [82](#). Sinon, rendez-vous au [332](#).

182

Hurlant et gesticulant, votre épée fendait l'air en tous, sens, vous essayez de vous frayer un chemin à travers la horde grouillante des Rats de la Peste. Néanmoins, et quelle que puisse être la détermination dont vous faites preuve, il vous sera difficile d'empêcher certains d'entre eux de vous mordre, car ils sont trente-sept ! A chaque Assaut, lancez un dé et ajoutez le résultat obtenu à votre total d'HABILETÉ : vous saurez ainsi combien de ces créatures vous avez tué. À chaque Assaut également, et tant qu'il restera des rats, vous devrez soustraire 1 point de votre total d'ENDURANCE. Si vous parvenez à vous sortir de ce mauvais pas, rendez-vous au [57](#).

183

Parvenir à plonger dans l'ouverture au moment même où les murs allaient vous écraser tient du miracle ! Même si votre chute vous arrache un cri de douleur, vous vous remettez sur pied avec un soupir de soulagement. Vous vous trouvez maintenant dans une vaste caverne à la voûte constellée de stalactites, à l'extrémité desquelles des gouttes d'eau tombent dans des « flops » sonores au milieu de mares dispersées sur le sol. D'étranges lichens fluorescents, sur ses parois, éclairent les lieux d'une lueur verdâtre. -Je me demande si l'émeraude était celle que nous recherchons, marmonne Timolé. J'espère que non. -À chaque désastre suffit sa peine, lui répondez-vous en lui tapotant l'épaule. Pour le moment, il faut trouver le moyen de sortir d'ici. Rendez-vous au [266](#).

184

Ce tableau représente un petit dragon rouge, assoupi dans son antre au milieu d'un monceau de pièces d'or, de bijoux et de pierres précieuses. Mais, est-ce une illusion d'optique ? Toujours est-il qu'il vous semble le voir ouvrir les yeux, alors que sa queue balaie l'air de droite et de gauche ! D'un geste, vous le jetez à terre et, le maintenant fermement sous vos pieds, vous dégainez votre épée. Bien vous en a pris car, comme s'il s'éveillait d'un long sommeil, le dragon s'étire au point de sortir de son cadre. Des jets de vapeur jaillissent maintenant de ses naseaux, alors que ses ailes commencent à battre de façon de plus en plus saccadée. Manifestement, c'est à vous qu'il en veut et, s'il ne mesure pas plus de un mètre, queue comprise, votre

expérience vous a appris à ne pas prendre à la légère l'agressivité dont ces créatures peuvent faire preuve.

DRAGON ROUGE HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [391](#).

185

Croisant les doigts de vos mains sur la garde de l'épée, pouces en dessous, vous tirez doucement l'arme vers vous.

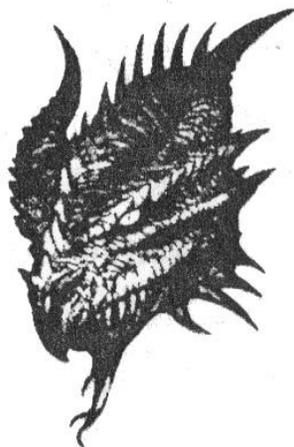


185 « Toucher le Dragon dépourvu de ses yeux d'émeraude mène à une mort certaine. »

Et c'est en étouffant un cri de joie que vous la voyez sortir du mur comme elle l'aurait fait de son fourreau. Timolé, qui vous observait en retenant son souffle, pousse un hurlement et, saisissant le manche de la dague, dernière arme encore fichée, la libère sans effort. Un bruit sourd se fait alors entendre. Sous vos yeux effarés, une partie du mur commence à s'élever pour disparaître peu à peu dans le plafond, révélant une nouvelle salle, vide. Vide ? Pas tout à fait cependant car, en son centre, posée sur un socle de bois, une statuette représentant un dragon aux ailes déployées brille de tout son or.

-Le Dragon... murmure Timolé d'une voix rendue rauque par l'émotion ; le Dragon d'Or... Nous avons réussi...

Le cœur battant, vous pénétrez dans la salle du trésor, les yeux fixés sur cette statuette pour laquelle vous avez tant de fois risqué votre vie. Vous tendez la main pour en caresser le métal précieux, lorsque soudain l'avertissement que vous avait donné Delacor à l'auberge du Cochon Bleu vous revient : « Toucher le Dragon dépourvu de ses yeux d'émeraude mène à une mort certaine. » Si vous possédez les yeux d'émeraude, rendez- vous au [49](#). Si vous n'en possédez qu'un, rendez- vous au [84](#).



186

Au bout de quelques dizaines de mètres, vous parvenez devant une grande porte en chêne aux gonds ouvragés qui vous barre la route. Elle est fermement verrouillée : en vain, vous essayez de l'ouvrir. Si, malgré, tout, vous voulez tenter de forcer l'obstacle, rendez-vous au [389](#). Si vous jugez plus sage de ménager vos forces, vous rebroussez chemin pour revenir à la bifurcation. Dans ce cas, rendez-vous au [288](#).

187

Voilà plus de cinq ans que le Fantôme est sous le pouvoir de Floresto, qui en a fait le gardien de ses épées ainsi que son partenaire pour s'entraîner au maniement des armes. Cependant, une petite musique magique pourrait rompre le charme sous lequel se trouve ce pauvre hère, ce qui lui permettrait de regagner son monde et d'y trouver le repos. Si vous possédez un objet capable d'émettre un son quelconque, c'est peut-être le moment d'en faire usage. Allez-vous utiliser :

Un Globe en Or ? Rendez-vous au [347](#)

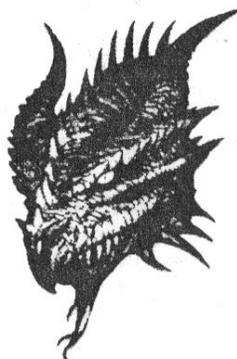
Un sifflet en Etain ? Rendez-vous au [145](#)

Si vous n'avez rien ou si vous ne désirez pas perdre votre temps à faire des exercices musicaux, vous pouvez tout aussi bien bondir, l'épée à la main, sur ce spectre blafard. Rendez-vous, alors, au [27](#).

188

Enserrée par de hautes parois rocheuses, la rivière devient plus étroite, et son cours, de plus en plus rapide. Bientôt le radeau est violemment secoué par les flots tumultueux qui, en grondant, s'engouffrent dans un tunnel au plafond si bas que, pour ne pas être déchiqueté par les rocs qui dépassent, vous ne pouvez rien faire d'autre que de vous aplatir le plus possible sur les rondins. Vous ne tardez pas à entendre, dominant le rugissement des flots, le fracas causé par une chute d'eau - et malheureusement, vous en êtes proche. Avant même que vous n'ayez pu imaginer le moindre moyen pour vous sortir de cette situation, le radeau heurte un rocher et se disloque sur le coup. Emporté par les tourbillons, à demi assommé, au bord de l'asphyxie, vous prenez à peine conscience de l'extrême froideur de l'eau. Conscience ? Vous venez de perdre ce qui vous en restait, précipité d'une hauteur de plusieurs centaines de mètres dans ce qui restera à tout jamais pour vous un cercueil liquide. Votre aventure se termine ici.

N'ayant rien en votre possession qui pourrait vous permettre d'ouvrir la porte, vous décidez de redescendre l'escalier, dans l'espoir de trouver une autre issue. Vous avez beau parcourir la caverne en tous sens pendant des heures et des heures, sourd aux récriminations d'un Timolé affamé et au bord de l'épuisement, vous ne découvrez même pas la moindre issue secrète. A bout de forces, vous finissez par vous laisser tomber sur le sol aux côtés de votre ami qui semble plongé, à présent, dans un sommeil comateux. Le sommeil finit par vous gagner également, si profond que vous aurez la chance de ne pas entendre l'étrange et redoutable battement d'ailes d'une chauve-souris passant et repassant au-dessus de vous. Jusqu'à ce que, certaine de votre immobilité définitive, elle se pose auprès de vous pour prendre sa véritable apparence : celle du Vampire qui ne cherchait qu'à se venger de vous... Ses deux longues canines ne vont pas tarder à vous transpercer le cou pour sucer votre sang, avant que ce soit le tour de Timolé. Et vous allez certes vous réveiller mais transformé en vampire, et condamné à errer tout au long d'une vie sans fin. Votre aventure se termine ici.



Vous atteignez aisément le bord opposé, où vous reprenez votre équilibre sans difficulté. Quelques pierres ont roulé sous vos pieds et sont tombées dans les sombres profondeurs du puits, provoquant un bruit étrange et inquiétant, semblable à un soufflet de forge, qui vous fait frissonner et vous demander quel monstre peut hanter ces lieux. Laissant à un aventurier plus intrépide que vous le soin de résoudre cette énigme, vous repartez d'un pas rapide dans le corridor. Rendez-vous au [98](#).

191

Soudain, à quelques pas devant vous, un rat noir de bonne taille surgit d'un trou du mur : vous vous arrêtez net. Non pas que vous craigniez particulièrement ces rongeurs, surtout lorsqu'ils sont seuls, mais l'apparence de celui-là est quelque peu inquiétante : en effet, il roule de gros yeux rouges dans ses orbites à fleur de crâne, et une bave épaisse pend de sa gueule entre les deux longues canines qui dépassent de sa mâchoire supérieure. Curieusement, il trotte vers vous sans paraître manifester la moindre crainte ; et, avant même que vous n'ayez pu esquisser le moindre mouvement, il saute sur votre jambe. Lancez deux dés. Si le total obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [370](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [66](#).



192

La clef de cuivre tourne facilement dans la serrure de la porte en cuivre, qui s'ouvre avec un léger déclic. A l'intérieur vous trouvez une pierre polie, gravée des mots « Quatre épée ». Rendez-vous au [227](#).

193

Vous arrivez à une intersection en T. Vous pouvez donc poursuivre votre chemin soit en tournant à gauche (rendez-vous au [54](#)), soit en tournant à droite (rendez-vous au [20](#)).

194

En retenant votre souffle, vous contournez le monstre de votre pas le plus léger. Les Bottes sont si efficaces que vous ne faites pas le moindre bruit: vous atteignez l'ouverture du tunnel sans le réveiller. Rendez-vous au [378](#).

195

Ecumant de rage, le Maître Démon s'approche lentement pour vous donner le coup de grâce. Vite, vous vous saisissez du kriss passé à votre ceinture qu'en un éclair vous lui plantez dans la gorge. Dans un rugissement, il a fait un pas en arrière pour essayer d'éviter le coup, mais vous avez été trop rapide et l'arme s'est enfoncée jusqu'au manche. Vous avez maintenant repris confiance. Tirant le kriss de la blessure que vous venez d'infliger au monstre, vous êtes prêt à soutenir un combat à mort, encouragé, de plus, par les cris de Timolé.

MAÎTRE DÉMON HABILITÉ: 10 ENDURANCE: 10

Chaque fois que vous remporterez un Assaut, la blessure infligée par le kriss sera telle que le Démon perdra 2 points d'HABILITÉ et 4 points d'ENDURANCE. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [232](#).

196

Un léger toussotement vous permet d'attirer l'attention du peintre qui pose son pinceau et lève la tête. Fort aimablement, il vous demande s'il peut vous être d'une aide quelconque ; rassuré par sa gentillesse vous lui demandez s'il a des informations sur l'Œil du Dragon. Pensif, il caresse sa barbe. Puis, après un instant de silence, il vous répond, non sans une certaine nervosité : -On ne parle jamais de l'Œil du Dragon, par ici. Tout ce que je peux vous dire, c'est que, de tous ceux qui sont venus à la chasse au trésor dans le labyrinthe, peu ont été revus en vie. Très peu. Je ne peux rien faire de plus pour vous, j'en ai peur. En revanche, ajoute-t-il d'un air joyeux, je peux vous vendre ma dernière œuvre. Que diriez-vous de 5 Pièces d'Or pour ce joli hibou ? Si vous désirez acheter la petite peinture qu'il vous tend à présent, vous lui en donnez le prix demandé. Mais vous pouvez aussi bien quitter les lieux sans vous encombrer d'un tableau. Quoi qu'il en soit, rendez-vous au [236](#).

Tenant à bout de bras une torche décrochée du mur, Timolé passe devant vous et s'engage dans l'escalier dont vous descendez les marches prudemment, pour arriver dans une cave aux vastes dimensions.



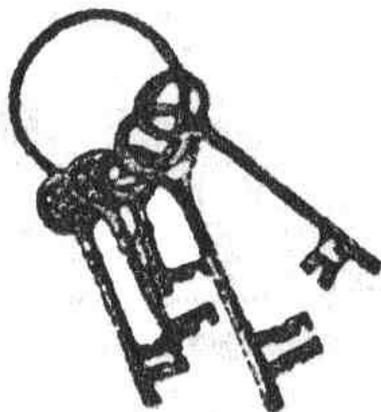
197 ... autant d'abominations grouillantes, le faisant onduler de façon effroyable.

Les murs de pierre sont si humides qu'une épaisse couche de mousse grisâtre les cache par endroits, alors que sur les dalles du sol s'étalent de larges flaques d'une vase verdâtre à l'aspect visqueux ; les os et les crânes qui les parsèment sont encore moins rassurants. Le sifflement est maintenant tout proche et, les yeux agrandis par l'horreur, vous voyez soudain surgir de l'ombre une des plus horribles créatures qu'il vous ait été donné de voir tout au long de votre existence d'aventurier. Certes la chose a une vague apparence humanoïde, même si elle est ignoblement grasse. Mais que dire de cette fange verdâtre qui suinte de ce qui lui sert de corps, et surtout des asticots, vers, sangsues, limaces, cafards et autres scolopendres, autant d'abominations grouillantes, qui le font onduler de façon effroyable ! Que dire de cette langue fourchue qui jaillit d'entre les dents noirâtres de sa gueule pendante, produisant le son aigu qui vous avait intrigué ! Aucun doute n'est possible, vous vous trouvez face à un Verminoïde. Quelques explorateurs d'univers, parmi les plus sombres, avaient évoqué cette créature à demi-mots en tremblant devant vous, mais vous aviez toujours voulu en nier l'existence. Figé par l'effroi, vous vous souvenez également que ces explorateurs avaient encore plus insisté sur sa puissance mentale, apte à paralyser qui n'aurait pas fui devant pareille rencontre. Si vous êtes armé d'une Epée Tête de Mort, rendez-vous au [87](#). Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [172](#).

198

Levant le bâton haut au-dessus de votre tête, vous en frappez le sol de toute votre force. A l'instant même où il le touche se produit un bruit sourd, s'amplifiant jusqu'à devenir comme un formidable coup de tonnerre qui fait trembler les lieux tout entiers d'une effroyable façon. Une onde parcourt votre corps, dont l'intensité est telle que c'est miracle si vous n'êtes pas disloqué dans l'instant, ce qui vous fait perdre 3 points d'ENDU-RANCE. Si vous êtes toujours vivant, vous ramassez le bâton, curieux d'examiner de plus près un objet au pouvoir si puissant. Une inscription y est gravée en runes que vous pouvez déchiffrer : « Bâton de Tonnerre. A tenir fermement. » Certain, à présent, de vous souvenir de ce conseil, vous glissez le bâton dans votre sac, à tout hasard. Si vous ne l'avez déjà fait, vous pouvez maintenant ouvrir le coffret de bois (rendez-vous au [327](#)), ou feuilleter le

livre (rendez-vous au [165](#)). Vous pouvez continuer à suivre les flèches tracées sur le sol du corridor (rendez-vous au [248](#)).



199

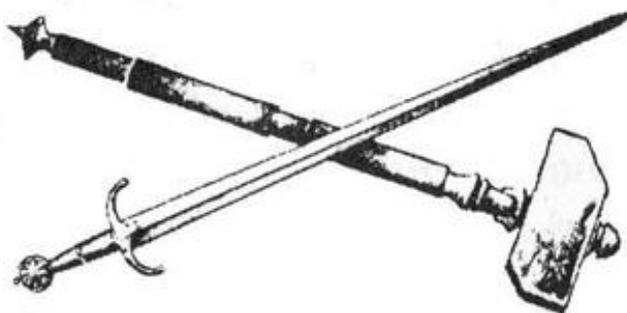
L'écho, répercuté à l'infini, du bruit lancinant des gouttes d'eau qui tombent des stalactites dans de petites mares, donne à la grotte une atmosphère féerique ; vous vous laisseriez bien bercer par cette étrange musique pour prendre un peu de repos si le temps ne vous était pas compté. Mais, à la pensée du poison que vous a fait ingurgiter Delacor, vous revenez vite à la réalité. Au bord de l'une de ces mares, vous remarquez ce qui vous semble être une petite louche de bois. L'eau semble elle-même luire d'une façon singulière. Si vous le désirez, vous pouvez en profiter pour vous désaltérer. Rendez-vous dans ce cas au [150](#). Si vous pensez que ce serait une perte de temps, rendez-vous au [301](#).

200

Le corps du Cyclope n'a pas touché le sol que Timolé se précipite pour lui fouiller les poches. Peu de temps après, il ne se tourne vers vous pour vous dire, l'air déçu :

-C'est à ne pas croire ! Cette brute ne possédait que 3 malheureuses Pièces d'Or. Pour la peine, je vais prendre sa hache... beau travail, il faut l'avouer, ajoute-t-il en retournant l'arme en tous sens. Après avoir empoché l'or, vous reprenez votre chemin dans le corridor. La brume, épaisse, vous empêche toujours de progresser comme vous le voudriez ; cependant, elle finit

bientôt par se dissiper légèrement ; vous pouvez alors apercevoir, dans le mur de droite, une porte de métal sur laquelle est accroché un écriteau : « Potions de Pia ». Pour ouvrir cette porte, rendez-vous au [393](#). Mais si vous préférez passer outre, rendez-vous au [265](#).



201

Au moment même où vous plongez votre épée jusqu'à la garde dans le corps de la Sorcière Serpent, elle disparaît dans une légère vapeur rose. « Raté », prononce alors sa voix chevrotante. Le nuage de vapeur dissipé, il faut bien vous rendre à l'évidence que vous êtes seul, si ce n'est une petite souris qui passe entre vos jambes pour disparaître dans un trou. Votre attention est vite attirée par un bruit de bouillonnement. Vous retournant, vous voyez que l'espèce de brouet contenu dans le chaudron commencer à déborder ; comme vous vous en approchez, il redevient étale et la stupéfaction vous gagne en distinguant, à la surface du liquide, l'image de la Sorcière qui vous regarde la bouche déformée par un rire muet. Sortant du chaudron, son bras se tend vers vous, ses doigts s'écartant dans le même mouvement. Dans sa paume maintenant grande ouverte, luit une émeraude, une émeraude taillée en forme d'œil ! Vous pouvez tenter de la saisir, si vous le désirez (rendez-vous au [357](#)). Mais peut-être les événements récents vous poussent-ils à vous méfier de tout ce qui peut venir de cette Sorcière ? Si tel est le cas, vous quittez la pièce sans attendre (rendez-vous au [323](#)).

202

Au bout de quelques pas, il faut bien vous rendre à l'évidence : impossible d'aller plus loin. Le corridor est en effet barré par un mur, au pied duquel repose un gros tonneau en bois.

-Drôle d'endroit pour laisser traîner un tonneau, rugit Timolé d'un ton des plus doctoraux. Je me demande ce qu'il peut bien contenir, ajoute-t-il en caressant sa barbe. Vous pouvez toujours essayer de pousser le couvercle de ce tonneau de la pointe de votre épée. Rendez-vous alors au [50](#). Si vous préférez faire immédiatement demi-tour, rendez-vous au [234](#).

203

Si le bruit provoqué par la pierre ricochant sur le sol n'a pas suffi à sortir le Dragon de son profond sommeil, votre explosion de rire à la vue du visage décomposé par la peur du pauvre Timolé aurait pu le faire ! Néanmoins, et après avoir repris votre sérieux, c'est sur la pointe des pieds que vous finissez par atteindre l'entrée du tunnel. Rendez-vous au [378](#).

204

Marchant rapidement, vous arrivez à la hauteur d'une porte au battant défoncé, située sur votre gauche. Il ne vous serait pas difficile de la franchir (rendez-vous au [64](#)) ; mais si vous préférez ne pas perdre ne serait-ce qu'une seconde de votre précieux temps, rien de plus facile que de l'ignorer et de poursuivre votre chemin (rendez-vous au [317](#)).

205

Vous prenez le globe dans vos mains pour le sortir du sarcophage, avec les plus grandes précautions tant il vous paraît fragile. A peine l'avez-vous saisi qu'une douce musique se fait entendre. Vous le posez à terre. La musique cesse aussitôt. Intrigué, vous le reprenez dans vos mains : la musique reprend. Perplexe, vous le tendez à Timolé qui le range dans votre sac. Plus de musique.

-Un phénomène des plus étranges, grommelle Timolé du ton doctoral qu'il réserve à ce genre de situation. Mais qu'on me coupe un mollet si cette invention ne nous sert pas un jour ou l'autre ! Assez de temps perdu, maintenant. En route !

Et, passant devant vous, le voici qui se met presque à courir. Rendez-vous au [156](#).

206

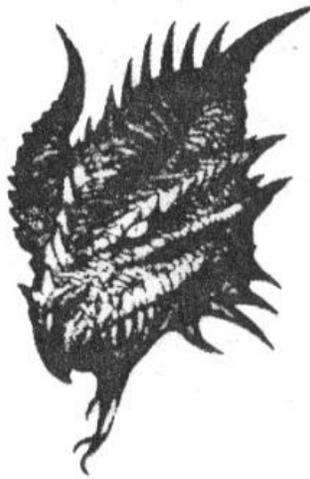
C'est à pas mesurés et l'épée à la main que vous contournez le coude du corridor. Mais derrière, personne... Poussant un juron, vous vous mettez à courir, jusqu'à parvenir à une intersection en T. Un signe est tracé à la craie sur le mur qui vous fait face. Plutôt que de vous précipiter bêtement à droite ou à gauche, vous vous approchez du mur pour voir de quoi il s'agit. Rendez-vous au [308](#).

207

Vous étiez bien naïf de penser pouvoir échapper aussi aisément aux Squelettes ! Une intense douleur vient en effet de vous vriller la jambe, causée par un coup d'épée bien ajusté, ce qui vous fait perdre 3 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours vivant, sans perdre la moindre seconde en vous retournant pour essayer de comprendre ce qui vous est arrivé, vous courez le plus vite possible. Rendez-vous au [134](#).

208

En proie à la panique, vous courez vers l'entrée du corridor sans vous rendre compte que vous allez passer à la portée du Démon. Il ne vous laisse aucun espoir et balance une main hérissée de griffes dans votre direction. Si, par chance, vous portez une cote de mailles, elle amortit le coup, ce qui ne vous fait perdre que 1 point d'ENDURANCE. Mais si ce n'est pas le cas, vous êtes frappé en pleine poitrine avec une violence telle qu'il vous faudra soustraire 4 points de votre total d'ENDURANCE. Quoi qu'il en soit, et si vous êtes toujours vivant, c'est haletant et le cœur battant à tout rompre que vous finissez par disparaître dans le corridor. Rendez-vous au [169](#).



209

Sans discuter, tant sa confiance en vous est grande, Timolé reprend sa marche d'un pas assuré. « Sottises que tous ces messages..., l'entendez-vous marmonner dans sa barbe. Sûr que le Dragon n'est pas loin mais que quelqu'un veut nous emp... » Mais il ne terminera jamais sa phrase : le sol vient de se dérober sous ses pieds, le précipitant, dix mètres plus bas, dans une fosse hérissée de longues piques à la pointe de fer. Et, un malheur ne venant jamais seul, vous le suivez comme son ombre. Votre aventure se termine ici.

210

Sortant de votre sac le morceau de miroir, vous l'orientez en direction de la créature. Un horrible hurlement ne tarde pas à s'élever, suivi par un silence plus effrayant encore. Et il vous faut un long moment pour oser ouvrir un œil, puis l'autre, avant de voir que, sous l'effet de son propre regard ainsi réfléchi, elle s'est transformée en statue de pierre. Avec un soupir de soulagement, vous rangez le miroir tout en examinant la pièce. Une petite armoire attire surtout votre attention, et vous l'ouvrez pour y découvrir un collier très étrange : la tête desséchée d'un petit serpent, pendue à une chaîne d'argent. Si vous le désirez, vous pouvez la passer à votre cou. Rendez-vous dans ce cas au [297](#). Mais vous pouvez également la laisser là et quitter les lieux. Rendez-vous alors au [281](#).

La porte s'ouvre sur une caverne au sol couvert d'os et de débris tout aussi peu ragoûtants. Au centre de la caverne, un TROLL À DEUX TÊTES à l'aspect répugnant est occupé à aiguiser le tranchant de sa hache à l'aide d'une meule actionnée par une pédale de bois. L'une de ses têtes se tourne vers vous, et vous ne pouvez réprimer une grimace en voyant les verrues qui la couvrent et les énormes dents mal plantées qui jaillissent de sa bouche baveuse. Surtout ne vous fiez pas à son apparence pataude : la créature est certes stupide, mais fort violente et extrêmement dangereuse.



211 Au centre de la caverne, un Troll à deux têtes est occupé à aiguiser sa hache à l'aide d'une meule.

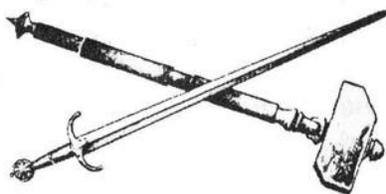
Néanmoins, si vous voulez la combattre, rendez-vous au [359](#). Mais peut-être serait-il plus sage de vite refermer la porte à la volée et de filer à toutes jambes dans le corridor. Dans ce cas, rendez-vous au [166](#)..

212

Devant vous, se trouve une trappe en bois, munie d'un anneau de fer. Curieux de voir ce qu'elle peut cacher, vous faites le guet pendant que Timolé, se saisissant de l'anneau, la tire à lui. Une odeur putride envahit le corridor, vous mettant le cœur au bord des lèvres. Le nez dans votre manche pour atténuer quelque peu la puanteur ambiante, vous vous penchez sur l'ouverture. Des marches s'enfoncent dans une totale obscurité, vers un lieu d'où provient un étrange et lointain sifflement. Vous pouvez descendre ces marches, si vous le souhaitez (rendez-vous au [197](#)), à moins que vous ne préfériez refermer la trappe et reprendre votre chemin (rendez-vous au [355](#)).

213

Haussant les épaules, le Mercenaire tourne les talons pour quitter les lieux. Comme il passe à sa portée, dos tourné, l'Orque ne peut s'empêcher de lui asséner un violent coup de massue, le projetant à terre, la tête ensanglantée. Tactique que vous appliquez sur-le-champ : vous vous précipitez sur l'Orque qui, trop occupé à achever le Mercenaire, a oublié votre présence ; sans lui donner le temps de réaliser ce qu'il lui arrive, vous lui transpercez la gorge de votre épée. Un étonnement sans nom se lit tout d'abord sur son visage, suivi d'un rictus de douleur. Portant les mains à sa gorge d'où s'échappent des flots de sang, il fait quelques pas en titubant avant de s'effondrer, sans vie, aux côtés du Mercenaire. Vous pouvez fouiller les cadavres, si vous le désirez (rendez-vous au [299](#)), à moins que vous ne préfériez voir si, par chance, quelque chose d'intéressant ne traînerait pas dans cette caverne (rendez-vous au [127](#)).



214

Pendant quelques secondes, vous regardez la hache fixement, essayant de vous persuader que vous avez fait le bon choix. Puis, retenant votre souffle, vous en saisissez à pleines mains le manche, que vous tirez d'un coup sec. C'est en étouffant un cri de joie que vous l'amenez à vous sans la moindre difficulté. A présent, il ne reste plus que deux armes plantées dans le mur. Allez-vous tout d'abord vous intéresser à l'épée (rendez-vous au [128](#)) ou à la dague (rendez-vous au [2](#)) ?

215

La tête lourde, la bouche pâteuse, vous ouvrez les yeux... que vous refermez aussitôt car tout tourbillonne autour de vous. Un long moment se passe avant que vous repreniez vos esprits. Le rire... les traces de pas... le Dragon d'Or... Vous ouvrez de nouveau les yeux : cette fois, votre univers semble s'être stabilisé. Vous êtes allongé sur le sol poussiéreux d'une petite pièce d'environ deux mètres sur deux. Au-dessus de vous pend un gros morceau de cristal, teintant d'une pâle lueur verte les murs de pierre qui vous entourent. Aucune issue visible. Vous venez d'être téléporté dans une cellule perdue dans une partie du labyrinthe que vous ne connaissez pas encore ; votre faiblesse et votre désorientation sont telles que vous perdez 2 points d'HABILETÉ et 2 points d'ENDURANCE. Bondissant sur vos pieds, vous cherchez en tous sens le moyen de vous sortir de ce mauvais pas. Vous avez sondé les murs sans découvrir la moindre porte secrète : furieux, vous prenez votre élan pour saisir un morceau de cristal, quand, par le plus grand des hasards, votre pied se prend dans un anneau. Vite, vous balayez de vos mains la poussière dans laquelle il était enfoui, pour découvrir une trappe. L'ayant tirée à vous sans la moindre difficulté, vous vous penchez sur l'ouverture. Il y a une autre pièce en dessous ; et ce que vous pouvez en voir n'est pas fait pour vous rassurer ! Cependant, il semble que vous ne pouvez vous échapper que par ce chemin, aussi ne faudrait-il pas trop hésiter à le prendre. Dans ce cas, rendez-vous au [64](#). Si vous préférez, auparavant, continuer à explorer la cellule, rendez-vous au [29](#).

216

Si vous êtes en possession d'un bouclier, rendez-vous au [397](#). Sinon, rendez-vous au [132](#).

217

D'une voix rendue aiguë par la peur, vous prononcez la formule magique. Et votre cœur cesse de battre en constatant que rien ne se passe. Rendez-vous au [130](#).

218

Le loup gît à vos pieds, mort ; quant au vieil homme, il a disparu. Un rapide coup d'œil dans la pièce vous permet de repérer une sorte de bracelet en métal poli muni de petites pinces, que l'homme utilisait pour tenir ses pinceaux. L'ayant à tout hasard glissé à votre poignet, vous sentez une intense énergie gagner votre organisme, ce qui vous permet d'ajouter 1 point à votre total d'HABILETÉ. Satisfait de cette trouvaille, vous quittez les lieux. Rendez-vous au [236](#).

219

Vous venez d'arriver au bord d'un puits. Une échelle en bambou plonge dans ses profondeurs. -Inutile de me demander de descendre là-dedans, maugrée Timolé. Mais si vous insistez, après vous ! ajoute-t-il dans un geste des plus significatifs. Alors, qu'allez-vous faire ? Vous engager sur l'échelle (rendez-vous au [394](#)), ou passer outre et poursuivre votre chemin (rendez-vous au [4](#)) ?

220

Des traces sombres sur le sol vous font ralentir votre allure. Du sang ! Il ne peut s'agir que de traces de sang laissées là par une créature blessée ! L'épée à la main, prêt à faire face à toute éventualité, vous les suivez jusqu'à une porte, dans le mur gauche du corridor, sur laquelle a été sommairement gravé un curieux symbole. Quel que soit l'être, ou la chose, qui a été blessé, il est évident qu'il, ou elle, a franchi cette porte. Prudemment vous y collez votre oreille pour, en effet, entendre des gémissements. Vous pouvez ouvrir cette porte en vous rendant au [277](#). Mais si vous jugez plus prudent de ne pas y prêter attention, vous poursuivez votre chemin. Rendez-vous, alors, au [307](#).

221

Le poison vous affaiblit à un point tel que vous tombez à genoux, le corps secoué de spasmes et brûlant d'une fièvre intense. Dans la torpeur qui vient de vous gagner, vous avez peine à croire qu'une si petite araignée ait réussi à venir à bout d'un aventurier tel que vous, là où tant de monstres avaient échoué. Vous perdez 7 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours vivant, rendez-vous au [349](#).

222

Vous vous remettez en route, d'un pas si chancelant que vous vous prenez le pied dans les os épars d'un squelette et trébuchez avant de vous étaler de tout votre long sur le sol. Dans la chute, vous avez perdu le casque qui a roulé à quelques pas de là. Votre faiblesse disparaît tout d'un coup, comme si votre corps avait été traversé par une onde d'énergie. Peut-être ce maudit casque ? D'une main, vous le projetez contre un mur : il vous semble entendre alors comme une plainte lugubre. Ne voulant prendre aucun risque, vous dégainez votre épée et l'en frappez si fort qu'il se fend en deux. Satisfait, c'est d'un pas gaillard que vous reprenez votre chemin. Rendez-vous au [134](#).

223

Les traits convulsés par la rage, le Mercenaire brandit à deux mains sa longue épée dans l'intention évidente de vous fendre en deux.

-Jamais, jamais qui que ce soit ne s'est permis de me bernier sans perdre la vie ! éructe-t-il. Il vous faut donc combattre pour votre vie.

MERCENAIRE HABILITÉ: 8 ENDURANCE: 10

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [147](#).

224

Le coin passé, vous apercevez, au loin, le personnage qui détale du plus vite qu'il le peut. -Laissez-le partir, halète Timolé. Ou plutôt, poursuivez-le si vous vous en sentez le courage. Moi, je n'en peux plus. Mais, je vous en prie, revenez ! Alors ? Préférez-vous rester en compagnie du nain, quitte à voir disparaître quelqu'un qui aurait pu, peut-être, vous donner de précieux renseignements (rendez-vous au [368](#)), ou continuer votre poursuite en prenant le risque de ne plus jamais revoir votre compagnon (rendez-vous au [99](#)) ?

225

Vaste, la pièce est meublée avec le plus grand raffinement de tables aux pieds sculptés entourées de fauteuils confortables et sur lesquelles reposent des vases de cristal, d'albâtre et d'onyx. Des tapis de soie brodés sont disposés sur le sol, alors qu'aux murs pendent de somptueuses tapisseries et sont accrochés des tableaux de toute beauté. La seule touche incongrue dans ce lieu est, à l'opposé de l'endroit où vous vous trouvez, une cage aux solides barreaux dans laquelle est enfermée une femme au doux et beau visage, dont les grands yeux d'un bleu intense ne reflètent pas la moindre frayeur malgré notre arrivée soudaine. Bien au contraire, c'est avec timidité qu'ils se fixent sur vous. Il faut bien vous l'avouer : si la situation dans laquelle vous vous trouvez est pour le moins bizarre, la jeune femme ne manque pas d'une séduction certaine ! Aussi, allez-vous vous précipiter pour la délivrer (rendez-vous au [10](#)) ou, pensant au peu de temps qu'il vous reste pour accomplir votre quête, préférez-vous la laisser et poursuivre votre chemin (rendez-vous au [116](#))?

226

Vous voyez la Sorcière aux Serpents flotter au-dessus des charbons ardents et réapparaître en une image tremblotante. En souriant, elle vous dit : -Seul un fou tel que toi pouvait oser faire ainsi irruption chez moi pour me voler une émeraude d'une telle splendeur ! Je suis Vigdis, la femme la plus belle qui soit au monde. Tu en conviens ?

Quelque peu perplexe, vous la fixez sans laisser paraître une quelconque expression sur votre visage. Car le moins que l'on puisse dire est que la créature qui vous fait face n'est pas particulièrement avenante. Son visage est en effet couvert de verrues, dartres et autres desquamations ; son nez pend tant il est long, ses narines sont encombrées de touffes de poils ; sa bouche ouverte laisse entrevoir deux rangées de dents, la plupart ébréchées mais toutes aussi noires que le charbon. Néanmoins, vous pouvez lui répondre que vous partagez tout à fait son avis (rendez-vous au [71](#)) ; mais, dans un sursaut de courage et d'honnêteté, vous pouvez également lui dire que vous la trouvez parfaitement répugnante (rendez-vous au [100](#)).

227

Si vous possédez une autre clef et désirez ouvrir une autre porte, rendez-vous au paragraphe correspondant au chiffre qui y est gravé. Si vous avez ouvert toutes les portes ou si, ne les ayant pas toutes ouvertes, vous n'avez pas d'autres clefs, rendez-vous au [390](#).

228

Un froid glacial envahit votre organisme, qui vous secoue de terribles frissons ; il est suivi par des vagues de chaleur de plus en plus intenses qui vous font trembler de tout votre être. La fièvre qui vous gagne est telle que vos tempes semblent prêtes à rompre sous les coups redoublés de votre cœur. Autour de vous, le monde se limite à ce que peuvent en voir vos yeux hagards : une suite ininterrompue d'images tourbillonnantes. Gagnés par la paralysie, vos muscles sont bientôt incapables de vous soutenir. Et c'est râlant, l'écume aux lèvres, que vous tombez à genoux. L'araignée... Delacor et sa fiole empoisonnée... les Orques... une Sorcière... puis deux, trois... et ce Dragon d'Or qui agite frénétiquement ses ailes au rythme de votre cœur endiablé... Pourtant, voici un peu de fraîcheur dans ces images qui tournoient ; quelque chose, également, dans votre bouche ; et une voix qui vous paraît familière...

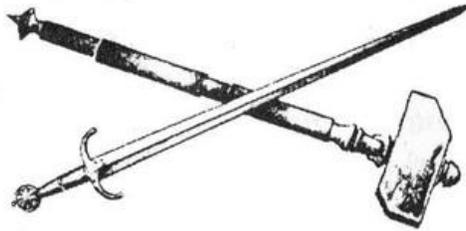
-Allons, allons, jeune aventurier! Ce n'est pas le moment de traîner. Mâchez ces feuilles de régénérescence et bientôt, foi de Timolé, vous vous retrouverez aussi vif que vous pouviez l'être au jour de votre naissance !

Plissant les yeux pour faire cesser l'inférieur tourbillon dans lequel vous êtes entraîné, vous finissez par distinguer votre ami qui, penché sur vous, tapote votre front d'un tissu imbibé d'eau fraîche, et introduit dans votre bouche des feuilles à l'aspect pour le moins repoussant. L'effet est immédiat: la fièvre cesse dans l'instant, et vous recouvrez toute votre énergie, ce qui vous fait gagner 2 points d'ENDURANCE. D'un bond, vous vous remettez sur pied tout en jetant des regards étonnés autour de vous. Sur le sol, deux taches sombres montrent que les araignées n'ont pas résisté au nain qui, un peu plus loin, sur la pointe des pieds, est penché sur le tonneau pour voir ce qu'il peut contenir. Avec une souplesse que sa corpulence n'aurait pu vous laisser imaginer, il saute dedans, pour bientôt vous lancer une bonne longueur de corde que vous rangez dans votre sac, pensant qu'elle pourrait,

à un moment ou un autre, vous être utile. Puis surgissant, non sans souffler ni grogner, hors du tonneau comme il y était entré, il vous montre une curieuse poupée d'argile à la tête plantée de clous de cuivre.

-Je me demande ce que cela signifie, dit-il en vous la tendant.

Une question que vous vous posez aussi ! Pensant qu'il s'agit d'un sortilège maléfisant, vous pouvez la jeter à terre pour la briser. Rendez-vous, alors, au [19](#). Mais vous pouvez tout aussi bien la remettre là où elle se trouvait, avant de revenir sur vos pas. Rendez-vous dans ce cas au [234](#).



229

Non sans réprimer une grimace de dégoût, vous essuyez la lame de votre épée dégoulinante de sang. Après l'avoir rengainée, vous jetez un coup d'œil autour de vous pour voir s'il n'y aurait pas, dans l'in vraisemblable bric-à-brac qui vous entoure, quelque chose qui pourrait vous aider dans votre entreprise. Mais que pourriez-vous faire de casseroles, de pots brisés et autres chaudrons ? Haussant les épaules, vous vous apprêtez à quitter les lieux lorsque votre regard est attiré par une petite bouteille sur une étagère poussiéreuse. Quand vous la débouchez, vous constatez qu'elle est emplie d'un liquide incolore, sans aucune odeur. Vous pouvez le boire, si vous le désirez. Rendez-vous alors au [32](#). Mais, méfiant, vous pouvez remettre le flacon à sa place avant de revenir dans le corridor. Rendez-vous dans ce cas au [336](#).

230

Il n'y a rien d'intéressant dans cette cave ; sauf, peut-être, coupant un angle, une porte en fer que vous n'aviez pas remarquée au premier abord, tant elle se confondait avec les murs. Elle n'est pas verrouillée, mais vous avez toutes les peines à la tirer vers vous tant les gonds sont rouillés. Si vous souhaitez vraiment ouvrir cette porte, rendez-vous au [104](#). Mais, si vous préférez quitter les lieux et poursuivre votre chemin, rendez-vous au [355](#).

231

Vite, vous portez la main à votre épée. Mais, avant même que vous ayez pu la dégainer, un NIBLICK vous expédie un autre coup de gourdin à la base du crâne. Si vous portez un casque, il amortit le choc, et vous ne perdez que 1 point d'ENDURANCE ; sinon, la violence du coup est telle que c'est 3 points que vous perdez dans l'affaire. Ignorant la douleur qui vous vrille la tête, vous vous précipitez sur les Niblicks. Vous les combattez l'un après l'autre.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier NIBLICK 4 3

Deuxième NIBLICK 5 2

Troisième NIBLICK 3 4

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [295](#).

232

Incrédule, les yeux ronds, Timolé fixe le corps sanguinolent du démon.

-Je me demande vraiment comment cette chose immonde a pu arriver dans notre univers, dit-il en secouant la tête. Ce qu'il y a de sûr, c'est qu'elle a tué et dévoré le pauvre vieillard pour prendre son apparence inoffensive afin de rôder dans le labyrinthe sans trop de risques. C'est une chance que nous ayons trouvé le kriss ! Sans lui, nous aurions certainement connu le même sort. Mais... regardez sous la chaise ! ajoute-t-il d'une voix excitée, il y a quelque chose !

En effet, sur le sol repose un sac de cuir que vous pouvez ouvrir, en vous rendant au [140](#). Si vous préférez ne pas y toucher, vous pouvez quitter les lieux en prenant le corridor de gauche (rendez-vous au [169](#)), ou le corridor de droite (rendez-vous au [286](#)).

233

La moue expressive de Timolé vous fait sourire. -Ne t'inquiète pas, dites-vous tout en lui tapotant l'épaule pour le rassurer. Je passe le premier. Le tunnel est étroit et sombre, et vous ne pouvez y progresser, lentement, qu'en vous aidant de vos coudes. Pestant et soufflant, vous avancez néanmoins, jusqu'à apercevoir, au loin, une faible lueur vous indiquant que vous êtes presque au bout de vos peines. Au bout de vos peines ? C'est vite dit. Car, si

effectivement vous venez d'atteindre l'extrémité du tunnel, c'est pour constater qu'elle se situe à mi-hauteur d'un vaste puits, sur le sol duquel repose, endormi, un reptile géant.



233 Aucune erreur possible : votre route est barrée par un redoutable Dragon Noir.

Noir comme le charbon, son corps est recouvert de grosses écailles, alors que son cou s'allonge démesurément et que deux ailes à l'aspect ignoble s'élèvent de son dos, pliées l'une contre l'autre. De ses énormes narines frémissantes fusent à chacune de ses expirations des fumerolles à l'odeur nauséabonde. Aucune erreur possible, votre route est barrée par un redoutable DRAGON NOIR.

-On pourrait peut-être se faufiler le long de la paroi pendant qu'il dort, murmure Timolé qui vient de vous rejoindre. Si toutefois on trouve le moyen de sortir d'ici... Si vous possédez un rouleau de corde, rendez-vous au [242](#). Sinon, rien d'autre à faire que de mettre en pratique vos talents d'alpiniste ! Rendez-vous au [120](#).

234

Pestant contre le temps perdu, vous avancez à grandes enjambées lorsque, soudain, vous vous arrêtez net. Dans le mur, sur votre droite, vous remarquez quelque chose que vous n'aviez pas vu tout à l'heure : une petite ouverture, suffisamment large néanmoins pour que vous puissiez y passer la main. Ce que vous pouvez faire en vous rendant au [101](#). Si vous préférez revenir le plus vite possible à la bifurcation pour continuer tout droit, rendez-vous au [354](#).

235

Un large sourire éclaire maintenant le visage de Lo Lo Mai, alors qu'un éclair de satisfaction traverse son regard. En vous fixant droit dans les yeux, elle poursuit:

En cet endroit les araignées ont bien caché Un tunnel dont il faut savoir trouver l'entrée. Et au-delà des armes à extraire de la pierre Se dresse le Dragon d'Or, aveugle certes, mais fier.

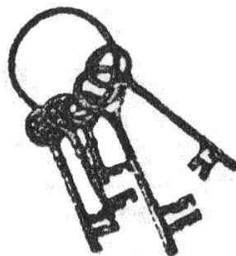
Sans ajouter un mot, elle se tourne vers la porte opposée à celle par laquelle vous êtes entré. Un mouvement de tête significatif de sa part vous fait comprendre que vous n'en saurez pas plus, et qu'il vous faut partir. Rendez-vous au [396](#).

236

Quelques pas plus loin, vous parvenez à la hauteur d'une nouvelle porte, sur votre droite, portant un écriteau sur lequel vous pouvez lire « Thomas Graindepoivre, négociant ». Si vous le désirez, vous pouvez ouvrir cette porte (rendez-vous au [329](#)). Si vous préférez passer outre et poursuivre votre chemin, rendez-vous au [262](#).

237

L'inquiétude vous gagne en voyant à présent les murs dégouliner d'une épaisse gelée verdâtre alors que du plafond commencent à tomber de grosses gouttes d'un liquide jaunâtre qui s'écrasent sur le sol dans un curieux frémissement. L'odeur d'acide, beaucoup plus forte, vous fait tousser. Soucieux, Timolé tire sa dague, en plonge le bout dans cette gelée ; son geste provoque un sifflement aigu aussitôt noyé dans les « flops » gras de bulles éclatant dans la mousse qui s'est instantanément formée autour de la lame... dissoute sur-le-champ ! -Limon de la Mort... marmonne le nain. J'avais entendu bien des récits de voyageurs qui en faisaient état, mais jamais, au grand jamais, je n'avais pensé qu'une telle horreur pouvait vraiment exister. Sans doute allez-vous me prendre pour un dément, ajoutez-il en se tournant vers vous, mais cette *chose* est vivante ! Elle peut tout aussi bien se résorber en une petite flaque pour disparaître dans une quelconque anfractuosité, que prendre la forme d'un humanoïde pour vous attaquer et vous dissoudre pour se nourrir de votre organisme. Vite ! Il faut fuir avant que cela ne se produise ! Et prenez garde : la moindre goutte qui vous tombe dessus vous transperce immédiatement ! Alors, qu'allez-vous faire ? Tenter de traverser, en courant le plus vite possible, la partie du corridor où se trouve le Limon de la Mort (rendez-vous au [356](#)), ou faire de nouveau demi-tour et vous enfoncer dans cette brume de bien mauvais augure (rendez-vous au [126](#)) ?



Un bruit... étrange... comme un crissement... Un rat vient de surgir d'un trou, à quelques pas devant vous et, sans demander son reste, traverse le corridor ventre à terre, pour disparaître dans un autre trou. Suivi d'un deuxième rat qui prend le même chemin. Puis d'un troisième... Mais celui-là s'est assis sur son derrière, et vous fixe d'un regard noir, presque narquois, avant de se remettre à trotter vers le même trou, en prenant tout son temps. C'est alors que vous remarquez les os qui jonchent le sol, des os qui, lorsque vous vous en approchez, ne vous laissent aucun doute quant à leurs défunts propriétaires : des hommes ! Vous relevez la tête et ne pouvez réprimer un cri d'horreur quand, un peu plus loin, vous voyez le sol comme onduler sous les hordes de rats dont il est infesté. -A l'évidence, nombre de chasseurs de dragons ne sont pas allés beaucoup plus loin, marmonne Timolé, l'air sombre qui, avec un soudain hurlement de colère, se précipite sur les rongeurs.

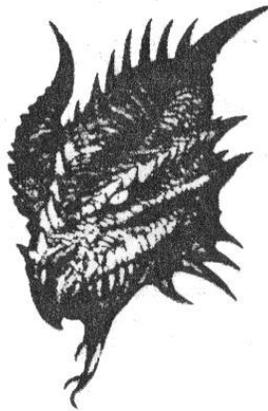
Lesquels se dispersent en tous sens, couinant et piaillant, laissant le nain, encore plus sombre, seul au milieu des restes macabres. Étonné par son attitude, vous lui en demandez la raison. -C'est à cause de ceci, vous répond-il en ramassant quelque chose sur le sol. Ce bouton de cuivre. Regardez, ajoute-t-il en vous le tendant: ce « P » surmonté d'une couronne... il provient de Pont-de-Pierre, mon village. J'ignore à qui il a pu appartenir, mais je l'emporte avec moi : quelqu'un pourrait le reconnaître. Prenant votre ami par les épaules, vous le réconfortez du mieux que vous le pouvez. En remerciement, il vous adresse un pauvre sourire, suivi d'un signe de tête pour vous faire comprendre qu'il est temps de vous remettre en route.

Ce que vous faites, pour vous arrêter, un peu plus loin, à la hauteur d'une porte de fer située dans le mur gauche du corridor. Cette porte ne comporte pas la moindre serrure mais, à l'évidence, elle est verrouillée de l'intérieur. Sans doute encore sous le choc de sa découverte, Timolé se jette sur elle pour la frapper à coups redoublés de ses poings et de ses pieds, sans qu'elle ne bouge d'un pouce. C'est alors que, surgie d'un coude du corridor situé à une vingtaine de mètres de l'endroit où vous vous tenez, apparaît une silhouette. Celle-ci, aussi surprise que vous, fait demi-tour dans l'instant pour disparaître d'où elle venait. Si vous voulez vous lancer à sa poursuite,

rendez-vous au [92](#). Mais si vous jugez plus utile d'essayer d'ouvrir la porte, rendez-vous au [404](#).

239

Une onde de chaleur traverse votre corps au moment même où le pendentif touche votre peau, alors qu'il se met à luire d'une pâle couleur verte. Il vous est tout à fait possible de vous en débarrasser, puis de quitter cette pièce et de rebrousser chemin. Dans ce cas, rendez-vous au [365](#). Mais si vous préférez le garder, rendez-vous au [62](#).



240

Chacune des feuilles comporte deux lignes rimées, tracées à l'encre rouge. Mais, comme si l'auteur avait eu des regrets, la plupart sont barrées ou surchargées, ce qui vous empêche de les déchiffrer, à l'exception de deux d'entre elles :

Le monstre apparaîtra en double

Le gauche sera cause du trouble.

-Difficile de prendre ces billevesées au sérieux, maugrée Timolé... Mais pourtant... En admettant que ces lignes aient un sens, cela signifierait que... Impossible... Un Changeur de Forme égaré dans le labyrinthe ? Impossible !

-Un Changeur de Forme ? répétez-vous, inquiet de voir le trouble qui s'est emparé du nain. -Une créature des Anciens Temps, reprend Timolé, cruelle et pernicieuse, capable de prendre l'apparence de tout humanoïde qui se trouve à sa portée pour tromper un adversaire. Pour être plus clair, si vous vous attaquez à un être de cette espèce, vous pouvez tout aussi bien combattre celui qu'il aura copié. C'est ainsi que l'on peut perdre ses meilleurs amis ! Voilà qui n'est pas une bonne nouvelle ! Mais il sera temps

de vous inquiéter si vous vous trouvez, à un moment ou un autre, face à la créature. En attendant, vous pouvez soit manger la soupe, si vous ne l'avez pas encore fait (rendez-vous au [89](#)), soit ouvrir la porte opposée (rendez-vous au [312](#)).

241

-Dim et Dumb ! Tu as tué Dim et Dumb, mes enfants chéris, hurle la Sorcière d'une voix hystérique. Tu vas payer cela de ta vie.

Et, avant que vous n'ayez pu esquisser le moindre geste, elle se baisse vers une trappe ménagée dans le bas du mur, qu'elle ouvre en un geste rapide, laissant passer une horde de rats noirs qui foncent sur vous en couinant. Si vous portez un bracelet en or, rendez-vous au [12](#). Sinon, rendez-vous au [182](#).

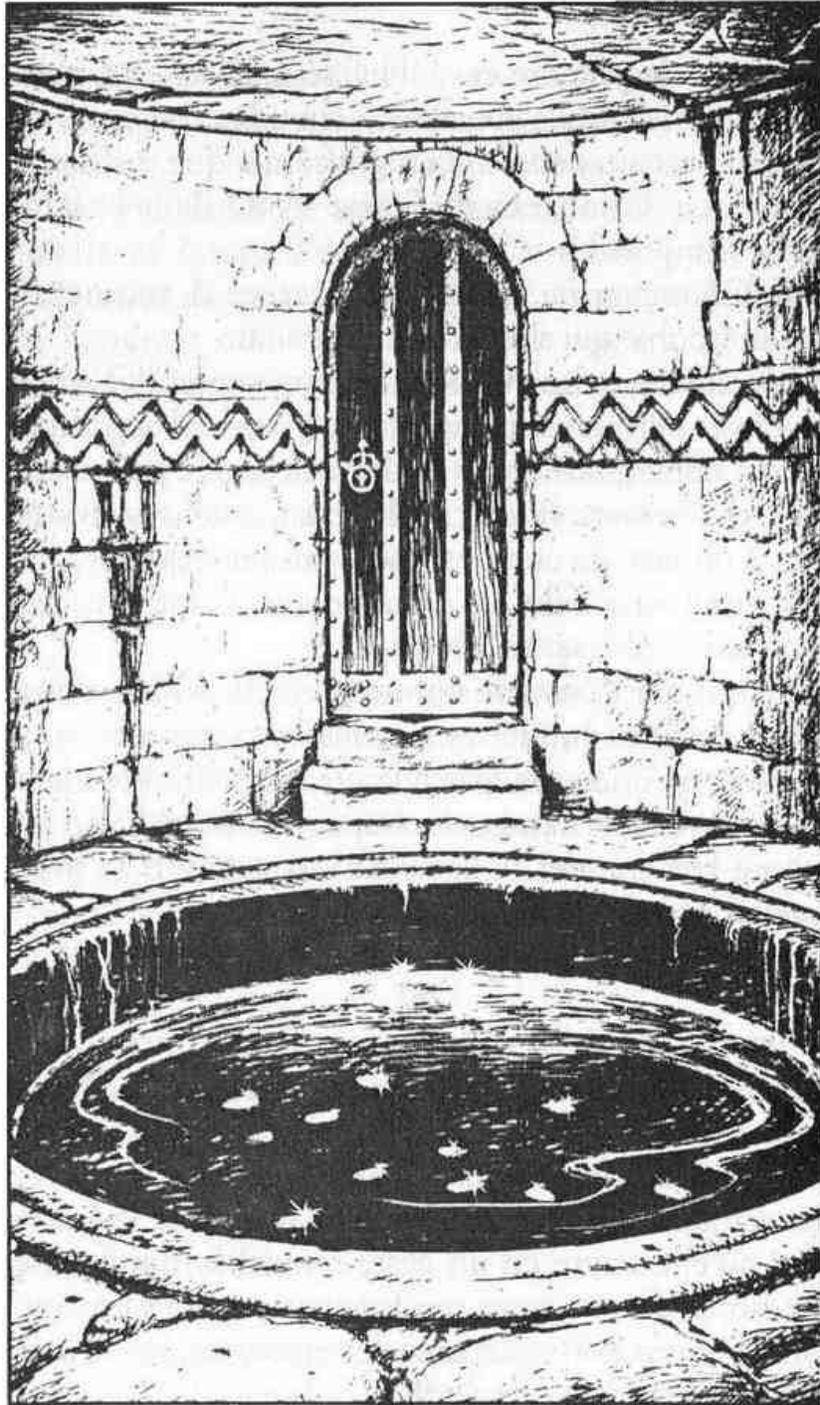
242

Après avoir solidement fixé la corde à une pierre en saillie, vous vous y laissez glisser, suivi de près par Timolé. Rendez-vous au [305](#).



243

La porte s'ouvre sur un petit passage aux murs de pierre faiblement éclairé, menant à une autre porte que vous poussez sans difficulté pour vous retrouver au seuil d'une pièce circulaire. Celle-ci est occupée en son centre par un bassin de faible profondeur au fond duquel reposent plusieurs Pièces d'Or. Face à vous se trouve une nouvelle porte, que vous pouvez facilement atteindre en longeant le bassin.



243 Un bassin de faible profondeur, au fond duquel reposent plusieurs Pièces d'Or.

Si vous pensez qu'il s'agit d'un bassin magique apte à réaliser le souhait de qui y jette une Pièce d'Or, vous pouvez tenter l'expérience en vous rendant au [15](#). Mais vous pouvez tout aussi bien vous diriger vers la porte opposée. Rendez- vous, dans ce cas, au [322](#).

244

Vous avez à peine effleuré la garde de votre épée qu'il se produit un éclair si intense que vous en êtes aveuglé.

Et il s'écoule de longues minutes avant que votre vision redevienne normale, ce qui vous fait perdre 1 point d'HABILETÉ. Avec surprise, vous constatez alors que Pia et ses potions ont disparu.

-Il me semble qu'elle est partie par une porte dérobée, au fond de la pièce, chuchote Timolé en roulant des yeux.

Mais vous avez beau sonder les murs, impossible de trouver la moindre issue. Rien d'autre à faire que de quitter les lieux par où vous êtes venu. Rendez-vous au [265](#).

245

La gourde est pleine d'un liquide incolore dégageant une légère odeur d'herbe, que vous pouvez goûter en vous rendant au [181](#). Sinon, vous pouvez également, si vous ne l'avez déjà fait, ouvrir le sac de cuir (rendez-vous au [114](#)), prendre l'épée (rendez-vous au [358](#)), ou tout simplement poursuivre votre chemin (rendez-vous au [212](#)).

246

Vous êtes beaucoup trop rapide pour les Squelettes, dont les épées fendent l'air dans votre dos. Sans ralentir votre allure, vous passez sous la seconde arche et vous poursuivez votre chemin. Rendez-vous au [134](#).

247

Sans perdre un instant, vous vous saisissez des Feuilles Adoucissantes avec lesquelles, aidé par Timolé, vous frottez les plaies causées par les piqûres des scorpions et les morsures des araignées. Il vous faut les utiliser toutes pour neutraliser le poison que vous ont injecté les insectes, mais bientôt vous avez recouvré toute votre énergie, ce qui vous fait gagner 4 points d'ENDURANCE. Et maintenant, qu'allez-vous faire ? Si vous décidez de poursuivre votre chemin à travers la caverne, rendez-vous au [4](#). Mais si vous préférez revenir à l'escalier, rendez-vous au [318](#).

248

Les flèches vous mènent bientôt dans un cul-de-sac. Au pied du mur sur lequel se termine le corridor, un cercle est tracé à la craie. Au centre se balance légèrement l'extrémité d'une corde dont l'autre extrémité disparaît dans un trou circulaire ménagé dans le plafond. Vous pouvez grimper à cette corde, si vous le désirez. Rendez-vous alors au [350](#). Si vous préférez rebrousser chemin, rendez-vous au [144](#).

249

C'est fort aimablement que vous vous présentez, ainsi que Timolé. En retour, vous avez droit à un charmant sourire, accompagné des paroles suivantes :

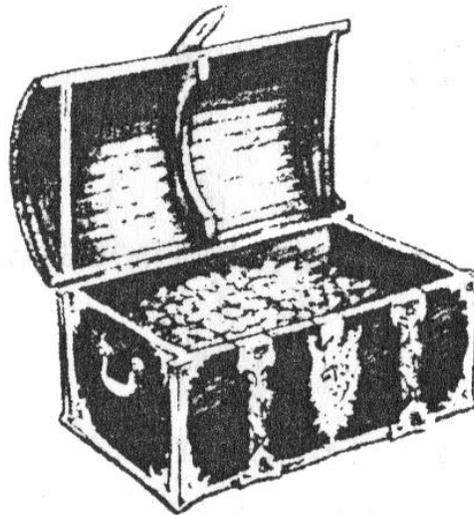
Soyez les bienvenus, hardis aventuriers

Cherchant le Dragon d'Or ? Je pourrais le parier !

La question est brutale ! Alors, réfléchissez bien avant de répondre oui (rendez-vous au [235](#)), ou non (rendez-vous au [162](#)).

250

Au bout de quelques pas, vous parvenez à la hauteur d'une porte en bois dans le mur droit, sur laquelle est peint un soleil d'or. Prudemment, vous vous en approchez et y collez l'oreille. Mais rien, aucun bruit ne s'en échappe. Vous pouvez ouvrir cette porte en vous rendant au [176](#). Si vous pensez qu'il est préférable de poursuivre votre chemin, rendez-vous au [204](#).



251

Pour vous, aucun doute possible : c'est bien la dague que vous devez choisir. Le cœur battant, vous tendez la main vers elle. Rendez-vous au [280](#).

252

Dans une sorte de soupir, le gros homme disparaît dans un nuage de fumée. Une fois ce dernier dispersé, vous voyez une bourse serrée par un lien posée sur le coussin. Sans hésiter, vous vous en emparez et l'ouvrez pour constater, et avec quel plaisir!, qu'elle contient 15 bonnes Pièces d'Or ! Vous gagnez 1 point de CHANCE. Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez fouiller les corps (rendez-vous au [299](#)), avant de quitter les lieux (rendez-vous au [76](#)).

253

Inutile de compter les rats occupés à ronger les os qui jonchent le sol. Ils sont trop nombreux. Inutile, également, de vous lamenter sur le sort des pauvres humanoïdes qui ont trouvé ici un sort funeste. Ils sont morts, et bien morts. Ce qui n'empêche pas Timolé de se précipiter, hurlant et gesticulant, sur les rongeurs qui, abandonnant leur festin, s'égaillent en tous sens pour disparaître dans leurs tanières. Intrigué, vous demandez à votre ami la raison de son étrange comportement. La voix rendue rauque par l'émotion, il vous répond, après avoir ramassé quelque chose sur le sol : - Voyez ! Voyez ce bouton ! Il y a un « P » gravé dessus, surmonté d'une couronne. Aucun doute : il a appartenu à un habitant de Pont-de-Pierre, mon village. A qui ? Je ne saurais le dire. Mais peut-être que celui que nous poursuivons le sait, lui. Vite, rattrapons-le ! Alors, qu'allez-vous faire ? Si, touché par l'émotion de Timolé, vous décidez de vous mettre à la poursuite de cet être pour le moins mystérieux, rendez-vous au [92](#). Mais, si, pensant au poison qui envahit peu à peu votre organisme, vous jugez plus important de poursuivre votre quête sans tarder, rendez-vous au [191](#).

Le moins que l'on puisse dire est que cette pièce est particulièrement encombrée !



254 Au centre de la pièce, une vieille femme est occupée à brasser une sorte de liquide boueux dans un chaudron

D'autant plus qu'elle ressemble plus à un cagibi qu'à une salle de réception. Sur tous les murs, des étagères croulent sous le poids de pots, jarres, bouteilles et récipients divers, débordant d'herbes, de potions, d'insectes desséchés, de rats momifiés, et autres articles aussi répugnants que des excréments d'animaux ou des oreilles baignant dans la saumure. Au centre de la pièce, une vieille femme à l'aspect hideux est occupée à brasser une sorte de liquide boueux qui bouillonne dans un chaudron posé sur un foyer. L'odeur qui s'en dégage est particulièrement nauséabonde. Ayant remarqué votre présence, elle lève la tête et vous sourit de sa bouche édentée. Si vous voulez lui parler, rendez-vous au [95](#). Mais, si vous préférez la laisser à ses occupations et poursuivre votre chemin, rendez-vous au [323](#).

255

Le corridor fait un nouveau coude sur la droite. Après l'avoir franchi, vous remarquez une ouverture dans le mur de gauche, de dimensions suffisantes pour vous permettre de vous y glisser. Non sans avoir hésité, vous y passez la tête, mais l'obscurité est telle que vous ne pouvez rien distinguer.

-Prenez ceci ! dit alors Timolé en vous tendant une torche qu'il vient de décrocher d'un mur. La tenant à bout de bras, vous découvrez, à sa lueur vacillante, une cavité creusée dans le roc, dont les parois sont couvertes de graffitis et de symboles étranges. Le moins rassurant, ce sont les chaînes fixées à ces mêmes parois par de solides pitons de fer. Vous pouvez, si vous le souhaitez, pénétrer dans ce lieu pour l'examiner de plus près. Rendez-vous, dans ce cas, au [303](#). Mais si vous pensez qu'il est préférable de poursuivre votre quête sans plus vous attarder, rendez-vous au [108](#).

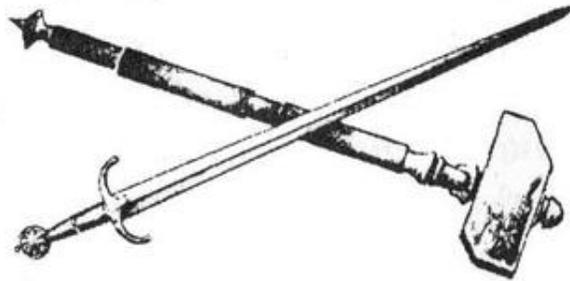


256

A peine avez-vous touché la boule qu'elle commence à tiédir, puis à devenir de plus en plus chaude au point de vous brûler la paume de la main. D'un geste brusque, vous la lancez sur le sol où elle explose dans un éclair aveuglant, projetant des débris scintillants qui sifflent en tous sens. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [48](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [375](#).

257

Empêtré dans les toiles que vous essayez d'écartier à grand renfort de moulinets de votre arme, vous ne remarquez pas une redoutable veuve noire qui, se laissant tomber du plafond au bout de son fil, atterrit sur votre dos. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [273](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [384](#).



258

Au prix d'un terrible effort, vous parvenez à frapper violemment le miroir de votre épée, le brisant d'un coup, ce qui a pour effet de faire aussitôt cesser la douleur. Il vous faut néanmoins quelque temps avant de reprendre vos esprits et de fouiller les lieux. Vous ne trouvez qu'une Pièce d'Or coincée dans une anfractuosit  du sol. Vous la rangez dans votre sac, ainsi qu'un morceau du miroir, en espérant qu'il vous portera chance ! Jugeant inutile de perdre encore plus de temps, vous quittez la pi ce par la porte oppos e   celle par laquelle vous  tes entr . Rendez-vous au [243](#).

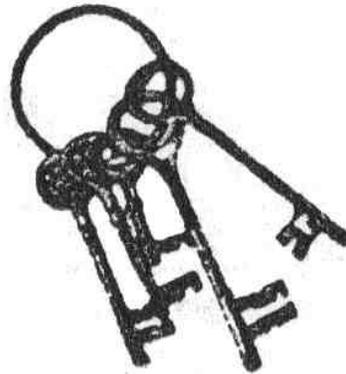
259

De rage, Timolé se précipite sur la porte dans laquelle il expédie nombre de coups de pied, avant de la frapper de ses poings. Ce qui aurait pu vous faire sourire si un petit papier n'était apparu, glissé sous la porte. Les yeux ronds, le nain se baisse pour le ramasser avant de lire à haute voix :

Aucune clef ne peut ouvrir la porte en fer.

Cloche qui tinte, compte trois, voilà ce qu'il faut faire.

Mais possédez-vous une cloche ? Si oui, rendez-vous au [296](#). Sinon, rendez-vous au [189](#).



260

Il vous faut peu de temps pour déchiffrer :

Comme roses sont les roses, Et bleus sont les bleuets, Votre tête, devinez?

Dans un zoo on l'expose ! et il en faut encore moins aux solides barreaux de fer qui viennent de surgir du sable pour se fixer au plafond et vous encager comme un animal. Impossible de vous glisser à travers, ils sont trop proches les uns des autres. Si vous avez absorbé la pâte verte contenue dans un pot en terre qui se trouvait dans la pièce verte, rendez-vous au [315](#). Sinon, rendez-vous au [338](#).

261

C'est étrange : le nain semble ne pas mettre toute l'énergie dont il pourrait faire preuve à se défendre. De plus, son regard exprime un profond désespoir... le désespoir d'un ami qui vous combat contre sa volonté ! En un éclair, vous prenez conscience de la terrible erreur que vous avez commise et, avec un hurlement, vous vous tournez vers l'autre nain. Rendez-vous au [97](#).

262

Alors que vous avancez à bonne allure dans le corridor, vous posez le pied, par inadvertance, sur une pierre affleurant qui s'enfonce sous votre poids dans un léger déclic, libérant une flèche cachée dans un trou du mur. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, elle siffle à votre oreille avant d'aller se briser sur le mur opposé. Mais si vous êtes Malchanceux, elle se plante dans le bras que, dans un réflexe, vous avez levé pour vous protéger. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. En poussant des jurons, vous arrachez la flèche, pour constater, avec soulagement, que la blessure est moins grave que vous ne le craigniez. Avec la plus grande prudence vous reprenez votre chemin. Rendez-vous au [59](#).

263

Alors que vous vous précipitez vers la porte, le Fantôme vous donne un coup d'épée, dont la pointe entaille légèrement votre cuisse. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE, sans vous arrêter pour autant. Encore quelques pas, et vous vous retrouvez dans le corridor, suivi par Timolé qui, d'un geste, claque la porte au nez de la créature.

-Vite ! dit-il. Ne traînons pas ici !

Avis qu'il était inutile de vous donner tant vous courez à perdre haleine. Rendez-vous au [94](#).

264

-Qui n'a pas le temps de me parler doit en payer le prix ! rugit alors la voix. Et avant même que vous ayez pu esquisser le moindre geste, une force invisible vous projette violemment au sol dans un éclair aveuglant. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous avez du mal à vous remettre sur pied. Pendant que vous rassemblez vos affaires éparses, il vous semble que votre sac est plus léger que vous ne le pensiez. Lancez un dé : le résultat obtenu vous indiquera de combien d'objets le sorcier vous aura délesté pour les emporter dans son univers (à vous, néanmoins, de les choisir). Quelque peu découragé par cette mésaventure, vous reprenez votre chemin dans le corridor. Rendez-vous au [65](#).

265

Vous n'avez fait que quelques pas lorsque vous apercevez, à une quarantaine de mètres devant vous, un passage s'ouvrant dans le mur de droite. Un personnage revêtu d'une longue robe de bure en débouche : le visage masqué par un capuchon, il porte, jeté sur son épaule, un sac en étoffe noire et tient dans sa main droite une dague à la lame acérée. Vous apercevant, il fait immédiatement demi-tour pour repartir d'où il était venu. -Pas si vite ! hurle Timolé. Arrêtez-vous ! Revenez ! Il n'obtient comme réponse que l'écho de sa voix renvoyée à l'infini par les profondeurs du labyrinthe. Sans hésiter, vous vous mettez à la poursuite de l'étrange apparition. Rendez-vous au [224](#).

266

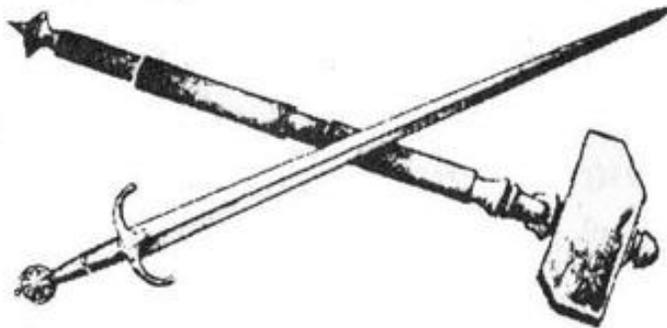
Non loin de vous se trouve une éminence rocheuse, haute de trois mètres environ. Pensant que de son sommet vous pourriez avoir une bonne vue d'ensemble de la caverne, vous vous en approchez. Mais est-ce une illusion due à la lueur jaunâtre baignant les lieux ? Il vous semble en effet, à présent que vous en êtes plus près, la voir se mettre en mouvement ! Quelques pas de plus et, glacé d'horreur, vous devez vous rendre à l'évidence : ce qui semblait être un rocher est en fait une BÊTE ROCHEUSE, monstre minéral de la pire espèce, qui se dresse devant vous sur ses jambes de pierre grosses comme des troncs d'arbre, en frappant sa poitrine de ses énormes poings. Le plus horrible est son crâne percé de cavités par lesquelles vous apercevez un cerveau sanguinolent agité d'ignobles pulsations, un crâne surmonté de cornes aux extrémités aussi pointues et acérées que celle d'une flèche ; ses deux yeux minuscules brillent d'un éclat des plus cruels, son nez plat et ruisselle d'un immonde liquide verdâtre et sa mâchoire est garnie de longues dents aussi tranchantes que les lames les mieux affilées. La créature, Carnivore, se délecte de chair humaine ; pour l'heure elle semble en proie à une faim dévorante, pensant à l'évidence ne faire qu'une bouchée de vous.



266 *Ce qui semblait être un rocher est en fait une Bête Rocheuse, monstre minéral de la pire espèce.*

BÊTE ROCHEUSE HABILITÉ: 12 ENDURANCE: 12

Cette horreur est douée d'une force prodigieuse qui vous coûtera 3 points d'ENDURANCE à chaque Assaut qu'elle remportera. Néanmoins, comme Timolé, qui possède 8 points d'HABILITÉ, va se battre à vos côtés, vous jetterez deux fois les dés pour vous-même à chaque Assaut. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [133](#).



267

Par quel prodige avez-vous pu éviter la boule de feu ? Vous n'avez pas le temps de vous poser la question ! Toujours est-il qu'elle a sifflé à vos oreilles avant d'exploser derrière vous, loin dans le corridor. Sans perdre un instant, vous vous précipitez sur le Sorcier. Obligé, cette fois, de se défendre, il vous fait face, une dague à la lame noire à la main.

SORCIER DES TÉNÈBRES HABILITÉ: 8 ENDURANCE: 8

Si vous perdez un Assaut, rendez-vous au [81](#). Mais si vous êtes vainqueur sans avoir perdu le moindre Assaut, rendez-vous au [113](#).

268

-Il sera dit que tu n'apprendras jamais rien, murmure Vigdis en haussant les épaules.

Sa taille devient soudain démesurée, alors qu'elle s'approche de vous, les bras tendus. Et c'est en vain que vous essayez de faire un pas en arrière pour tenter de fuir car vos jambes sont devenues aussi pesantes que des blocs de

pierre. Paniqué, vous ne pouvez éviter son étreinte fantomatique. De sa bouche s'échappe à présent une étrange litanie ; avec horreur, vous voyez votre corps prendre l'apparence d'une chauve-souris vampire. Vigdis tient toujours ses promesses: vous faites maintenant partie de la horde de ses créatures favorites. Votre aventure se termine ici.

269

Timolé s'est statufié, son visage aussi livide que celui d'un cadavre, en voyant le Dragon frémir et sa queue commencer à battre l'air de droite et de gauche dans des mouvements saccadés. Poussant un cri rauque, le monstre lève la tête et ouvre grand ses yeux énormes pour voir qui a osé déranger son sommeil. Par malchance, c'est sur vous que se pose son regard. Rien d'autre à faire que de le combattre.

DRAGON NOIR HABILITÉ : 14 ENDURANCE : 18

Surmontant sa frayeur, Timolé va se battre à vos côtés. Aussi, jetez-vous deux fois les dés pour vous-même à chaque Assaut. Néanmoins, au cours du premier Assaut, il vous faudra *Tenter votre Chance* pour savoir si le jet de gaz empoisonné soufflé par le monstre ne vous a pas atteint : Chanceux, vous parvenez à l'éviter ; Malchanceux, vous ne pouvez éviter d'en aspirer une bouffée, ce qui vous fait perdre 4 points d'ENDURANCE. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [337](#).



270

Par chance, ce bracelet d'or est un puissant talisman capable d'annihiler la magie noire de l'épée : à peine l'avez-vous mis en présence de l'arme que cette dernière vous saute de la main et tombe à terre. Quelque peu hébété, vous vous appuyez au mur pour reprendre vos esprits. A présent, si vous ne l'avez encore fait, vous pouvez dérouler le parchemin (rendez-vous au [86](#)), ou examiner le tableau de plus près (rendez-vous au [184](#)). Mais vous pouvez également regagner le corridor en vous laissant glisser le long de la corde, avant de revenir sur vos pas (rendez-vous au [144](#)).

271

Chaque Fouisseur encore vivant vous coûte 1 point d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, lancez à nouveau les dés. Le résultat obtenu vous dira combien de ces horreurs vous avez tuées cette fois-ci. Si ce résultat est égal ou supérieur au nombre de Fouisseurs restant, rendez-vous au [102](#). Mais, s'il est inférieur, rendez-vous au [63](#).

272

A peine avez-vous glissé votre main dans le bracelet qu'il se met à luire et devient tout d'un coup brûlant, si brûlant que, lorsqu'il enserre votre poignet, vous ne pouvez retenir un cri de douleur. À n'en pas douter, ce bracelet est ensorcelé : s'il est maintenant aussi froid qu'il l'était auparavant, il vous est tout à fait impossible de vous en débarrasser. Cette mésaventure vous fait perdre 1 point d'HABILETÉ et 1 point d'ENDURANCE.

Rien d'autre à faire que de descendre dans la pièce du dessous. Rendez-vous au [64](#).

273

Par chance, Timolé ne se tenait pas loin de vous. D'un revers de main, il expédie l'insecte au sol et, sans lui laisser la moindre opportunité de s'enfuir, il l'écrase d'un coup de talon dans un bruit des plus répugnants. - Vous l'avez échappé belle, dit-il. Petite bête, mais grosse morsure !

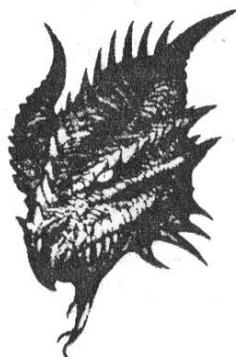
Et c'est en redoublant d'attention que vous reprenez vos recherches dans la pièce. Rendez-vous au [148](#).

274

Sur la pointe des pieds, vous commencez à traverser la cave. Malgré toutes vos précautions, vous ne pouvez-vous empêcher d'écraser le squelette d'un rat qui se trouvait sur votre chemin, dans un bruit sec mais sonore. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [23](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [80](#).

275

Vous ne pouvez-vous empêcher d'éprouver une certaine méfiance à l'égard du vieillard, d'autant plus qu'il règne ici une odeur sulfureuse fort désagréable, odeur souvent liée à la présence d'êtres maléfiques. Aussi, sans le quitter du regard, vous dirigez-vous vers l'entrée du corridor. Soudain, vous fiant à votre instinct, vous vous précipitez sur lui, l'épée à la main. Rendez-vous au [160](#).



276

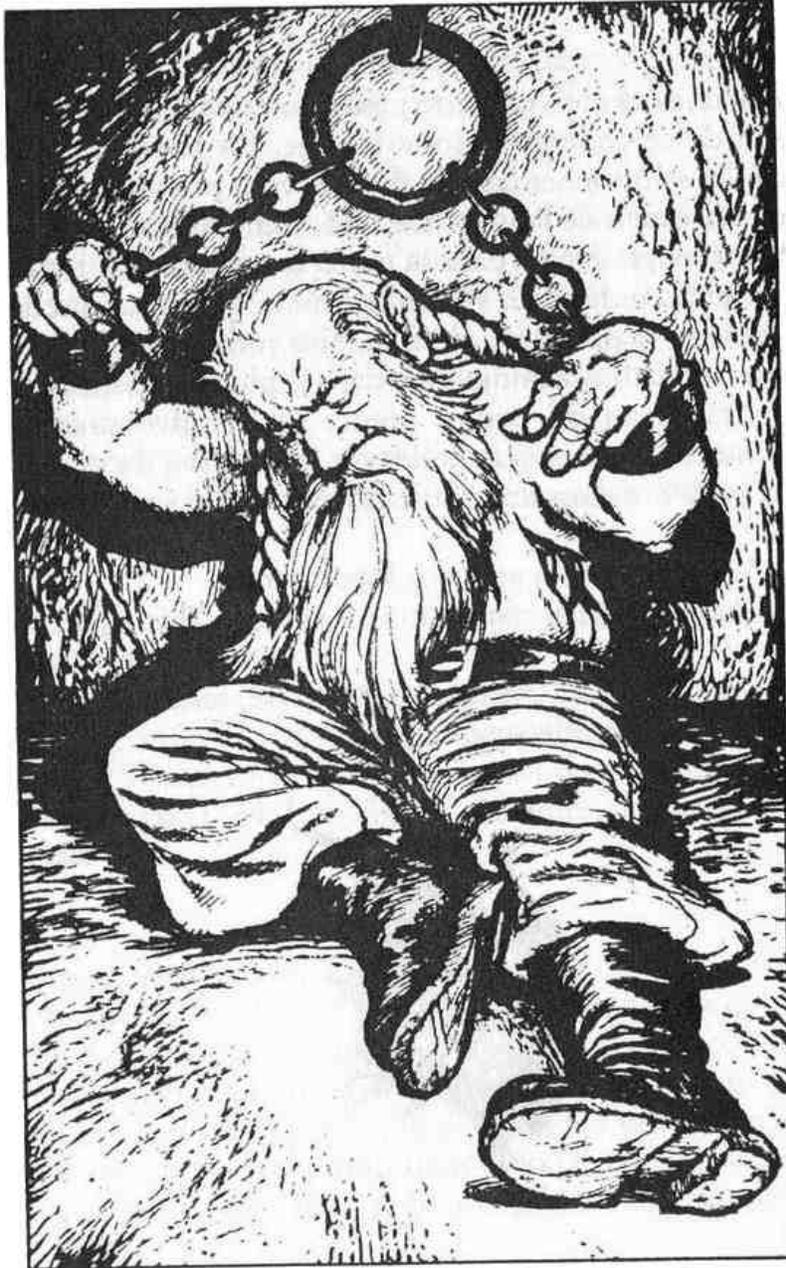
Aucune des clefs en votre possession ne peut avoir raison de ce cadenas d'un autre âge. Pis encore, l'une d'elles se brise net dans la serrure, vous privant du plus mince espoir de l'ouvrir. De rage, Timolé lance de violents coups de pied dans la porte, avec pour seul résultat que vous le voyez s'effondrer sur le sol, grimaçant de douleur et poussant d'effroyables jurons. Jusqu'à ce que, soudain, il s'immobilise dans le plus grand silence : un morceau de papier vient d'apparaître sous la porte... Les yeux écarquillés par la surprise, il s'en saisit pour lire dans un souffle les mots qui y sont écrits :

Aucune clef ne peut ouvrir la porte en fer.

Cloche qui tinte, compte trois, voilà ce qu'il faut faire.

Si vous possédez une cloche en cuivre, rendez-vous au [296](#). Sinon, rendez-vous au [189](#).

Dans un effroyable grincement, la porte s'ouvre sur une cellule creusée dans le roc, meublée d'une seule table en bois grossier sur laquelle est posée une chandelle dont la pauvre lumière fait danser des ombres inquiétantes sur les murs. L'endroit grouille de rats qui, dérangés par votre intrusion, partent de tous côtés en couinant à la recherche d'un trou où se réfugier.



277 Au fond de la cellule, les bras retenus par des chaînes fixées à un gros anneau scellé dans la paroi, gît un nain.

Au fond de la cellule, les bras solidement retenus par des chaînes fixées à un gros anneau scellé dans la paroi, gît un nain à l'apparence trapue. En frissonnant, vous remarquez les blessures brunes de sang séché qui marbrent son torse dépouillé de sa chemise mais à demi caché par une longue barbe, et les nattes qui lui pendent de la tête. Ses yeux sont clos mais, à en juger par les grognements de douleur qu'il pousse de temps à autre, il est toujours en vie, malgré son apparence pitoyable. Comme les rats qui ont maintenant disparu, lui aussi a pris conscience de votre présence. Au prix d'un terrible effort, il parvient à murmurer d'une voix rauque : - L'émeraude... l'émeraude... mille fois je vous l'ai dit... j'ignore où elle se trouve... finissez-en avec moi... tuez-moi... A ces mots, vous êtes saisi d'une grande pitié. A l'évidence, le nain vous prend pour son geôlier. Aussi, sans la moindre hésitation, vous portez-vous à son secours. Il ne vous faut qu'un instant pour le libérer de ses chaînes, un peu plus de temps pour panser ses blessures. Et c'est avec bonheur que vous le voyez enfin ouvrir les yeux. De l'eau, un peu de nourriture, il ne lui en faut pas plus pour bondir sur ses pieds.

-Mon nom est Timolé, vous dit-il. Qui que vous soyez, sachez que ma reconnaissance vous est acquise à tout jamais. Voilà cinq jours que ce suppôt de l'enfer, cet être dépravé qui vendrait sa mère pour une malheureuse pièce d'or, Sharcle pour ne pas le nommer - qu'il soit maudit pour les siècles à venir -, m'a enfermé ici. Bienheureux qui, comme vous, n'a jamais croisé son chemin ! Mais viendra le jour où je me vengerai, le jour où les mondes connus et inconnus seront pour toujours débarrassés de sa présence. Et vous, étranger, qui êtes-vous ? Par quel funeste sort vous trouvez-vous dans ces lieux infernaux ?

Aucun doute : vous pouvez faire confiance à ce nain. En quelques mots, vous lui contez vos aventures et la raison pour laquelle vous êtes vous-même à la recherche de l'œil d'émeraude.

-S'il en est ainsi, reprend-il d'une voix de stentor, il n'y a pas de temps à perdre ! D'autant plus que, si Sharcle s'intéresse tant à cette émeraude, c'est qu'elle en vaut la peine. En route !

Quittant la cellule, vous vous retrouvez dans le corridor que vous prenez sur votre gauche. Mais à peine avez- vous fait quelques pas que Timolé vous attrape par le bras.

-Stop ! dit-il. N'allez pas plus loin ! Il y a un piège par ici !

Puis il se met à quatre pattes et avance lentement, tâtant avec précaution les dalles du sol. Bien lui en a pris car l'une d'elles, s'enfonçant sous la pression de ses doigts, déclenche un mécanisme qui libère six flèches dissimulées dans des trous percés dans un mur. En sifflant, elles viennent se fracasser sur le mur opposé. -La voie est libre ! claironne le nain joyeusement tout en se redressant.

Reprenant votre chemin, vous arrivez bientôt à un embranchement en T. Si vous décidez d'aller à gauche, rendez-vous au [354](#). Si vous préférez prendre à droite, rendez-vous au [202](#).

278

Cette pâte a un goût vraiment répugnant qui vous soulève le cœur. Néanmoins, une douce chaleur ne tarde pas à gagner votre organisme, et bientôt vous vous sentez complètement revigoré, ce qui vous fait gagner 1 point d'HABILETÉ et 2 points d'ENDURANCE. À votre grande surprise, vous découvrez, au fond du pot, une petite clef en argent sur laquelle est gravé le chiffre 14. A tout hasard, vous la glissez dans votre poche avant de quitter les lieux. Rendez-vous au [142](#).

279

Vous n'avez fait que quelques pas en direction du vieil homme lorsqu'il se lève d'un bond et, dans le même mouvement, se métamorphose en une ignoble créature de plus de trois mètres de haut, le corps recouvert d'écaillés noires. Des jets de vapeur fusent de ses narines et de sa gueule grande ouverte, empoisonnant l'air d'une odeur de soufre. Deux cornes ont jailli de son crâne et ses doigts sont maintenant des griffes acérées, ses pieds des sabots fourchus. Mais le plus effrayant est peut-être son énorme queue, rouge vif, agitée de mouvements terrifiants. L'apparition de ce MAÎTRE DÉMON vous cause une terreur telle que vous perdez 4 points d'ENDURANCE. En rugissant, le monstre se précipite sur vous, et c'est par un réflexe désespéré que vous évitez de justesse ses griffes acérées. Derrière vous, vous entendez Timolé hurler quelque chose dont vous ne comprenez

que deux mots des plus énigmatiques : « lame ondulée... ». Jusqu'à ce que, soudain... Si vous possédez un kriss, rendez-vous au [195](#). Sinon, rendez-vous au [371](#).

280

Retenant votre souffle, vous saisissez fermement le manche de la dague. -Vous allez y arriver ! crie Timolé pour vous encourager. De toutes vos forces, vous essayez de tirer l'arme vers vous. Mais elle ne bouge pas d'un pouce. Rendez-vous au [38](#).

281

Une nouvelle porte, en chêne foncé, sur votre droite, est entrebâillée. Allez-vous la franchir (rendez-vous au [6](#)), ou préférez-vous poursuivre votre chemin (rendez-vous au [112](#)) ?

282

Bien que le puits soit plongé dans l'obscurité la plus totale, il vous est possible d'en apercevoir le fond : un spectacle peu réjouissant tant il grouille de scorpions et autres araignées velues et boursouflées. A l'évidence, il s'agit d'un piège, et ce n'est pas par-là que vous pourrez sortir de la caverne. -On dirait que les choses se compliquent, murmure Timolé, l'air soucieux, alors que vous le rejoignez. Que fait-on maintenant ?

Si vous décidez, malgré tout, de poursuivre vos recherches, rendez-vous au [4](#). Mais si vous jugez plus judicieux de revenir à l'escalier, rendez-vous au [318](#).

283

Alors que vous alliez quitter la pièce, vous recevez un coup si violent sur la tête, qu'il vous projette à terre, à moitié assommé, ce qui vous fait perdre 1 point d'ENDURANCE. À l'évidence, vous avez été frappé par une massue invisible expédiée par ce maudit sorcier. Sans plus chercher à comprendre, vous bondissez sur vos pieds et regagnez le corridor. Rendez-vous au [65](#).

284

Au moment même où vous posez la main sur la poignée, la voix se tait. Après un instant d'hésitation, vous poussez la porte pour pénétrer dans une pièce de dimensions réduites, non sans remarquer une autre porte, en face, qui vient de se refermer sans bruit. Contre le mur de gauche se trouve une table sur laquelle repose un bol de soupe fumante ; une chaise renversée gît à ses pieds. Des feuilles de papier sont clouées sur ce même mur, au-dessus de la table. Allez-vous :

- | | |
|--|------------------------------------|
| Lire ce qui est écrit sur les feuilles ? | Rendez-vous au 240 |
| Manger la soupe ? | Rendez-vous au 89 |
| Ouvrir la porte qui vous fait face ? | Rendez-vous au 312 |

285

Les yeux ronds de stupéfaction en voyant son compagnon allongé sans vie sur le sol, le second Orque met quelque temps à réagir. Ce qui vous permet de reprendre votre souffle avant qu'il bondisse de sa chaise en envoyant valser la table à l'autre bout de la pièce. Faisant un pas en arrière pour assurer votre défense, vous trébuchez sur un os de bonne taille. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [313](#). Malchanceux, rendez-vous au [28](#).

286

Vous venez d'arriver à la hauteur d'une porte en bois, dans le mur de gauche. Une pancarte y est accrochée sur laquelle vous pouvez lire « Magasin ». Cette porte n'est pas verrouillée, comme vous le constatez en la poussant sans la moindre difficulté. Si vous voulez pénétrer dans ce magasin, rendez-vous au [361](#). Si vous préférez poursuivre votre chemin, rendez-vous au [346](#).

287

Dans le sac, vous trouvez une fiole en verre dépoli de couleur mauve, fermée par un bouchon du même verre. Il vous est impossible de voir si elle contient quelque chose. Pour le savoir, rien d'autre à faire que de la déboucher. Dans ce cas, rendez-vous au [117](#). Mais vous pouvez tout aussi bien vous en désintéresser et poursuivre votre chemin. Rendez-vous alors au [376](#).

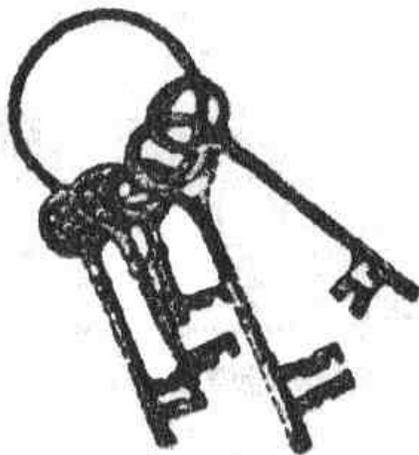
288

Il vous faut peu de temps pour revenir à la bifurcation. Sur votre droite, l'escalier menant à la cabane du bûcheron vous paraît à présent tout à fait familier, comme amical par rapport à ce que vous risquez de vivre dans ce labyrinthe maléfique. Et il vous faut faire preuve de toute votre détermination pour ne pas en escalader les marches quatre à quatre afin de vous retrouver à l'air libre. Aventurier comme vous l'êtes, une intuition tenace vous donne la certitude que vous pouvez mener à bien votre quête. Rendez-vous au [88](#).

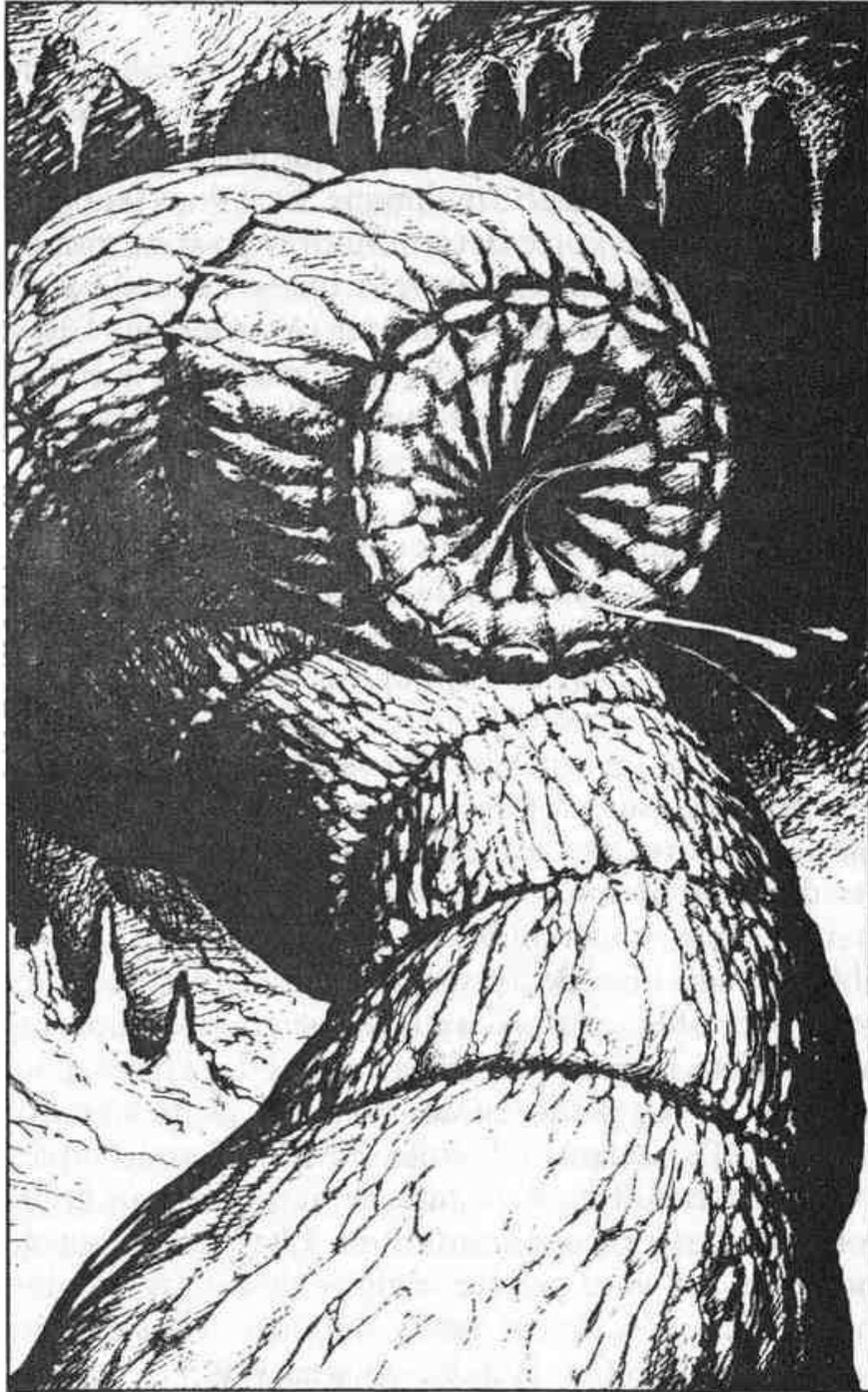
289

L'épée à la main, vous vous tenez prêt à toute éventualité alors que Timolé ouvre le coffre. Et c'est en pestant qu'il en inventorie le contenu.

-Des bottes! Tout cela pour ne trouver que deux vieilles paires de bottes ! Son visage rougi par la colère, ses traits reflétant la déception la plus profonde, il en saisit une paire qu'il agite sous votre nez. Effectivement, ces bottes ne sont pas de toute première jeunesse ! Mais pourtant... ces marques que vous reconnaissez... Aucun doute possible, il s'agit bien de Bottes d'Elfes, capables à qui les porte d'étouffer ses pas dans quelque circonstance que ce soit. Sans hésiter, vous débarrassant des vôtres, vous les passez à vos pieds, ce qui vous fait gagner 1 point d'HABILETÉ. Quant à Timolé, et malgré toute votre force de conviction, il est hors de question pour lui de porter ce qui a pu appartenir à un Elfe ! C'est tout du moins ce que vous pouvez traduire de ses grommellements offusqués. Poussé par la curiosité, vous décidez de déplacer le coffre. Rendez-vous au [326](#).



Vous n'avez pas fait trois pas que, soudain, vous voyez la surface du sable se soulever en une crête comme créée par un phénomène souterrain qui se rapproche de vous à toute allure.



290 Ce que vous ignorez, c'est que ce Ver des Sables Géant n'a rien dévoré depuis longtemps.

Pour laisser surgir, à vos pieds, une créature - mais est-il bien raisonnable de la qualifier ainsi - ignoble, se tordant et se convulsant en tous sens. Son corps boursoufflé, étranglé en d'immondes segments veinés d'une couleur verdâtre, semble démesuré. Quant à sa tête qui, à présent, se dresse à quelques centimètres de la vôtre, elle n'est qu'une couronne de glandes olfactives garnies de crocs des plus acérés. Ce que vous ignorez, c'est que ce VER DES SABLES GÉANT n'a rien dévoré depuis longtemps, et qu'il compte sur vous pour son prochain festin. Impossible d'éviter le combat.

VER DES SABLES HABILITÉ: 8 ENDURANCE: 10

Peut-être êtes-vous en possession d'une dague à la lame de cristal ? Si tel est le cas, rendez-vous au [367](#). Sinon, il vous faudra combattre avec votre seule épée. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [47](#).

291

Amusé, vous voyez Timolé avancer à vos côtés en sifflant d'un air joyeux, heureux et soulagé, à l'évidence, d'avoir trouvé un si bon compagnon dans ce labyrinthe infernal ; un sentiment de courte durée, hélas, car bien vite il vous faut revenir à la réalité. Qu'advierait-il de vous si, de retour à l'auberge du Cochon Bleu, il vous fallait avouer à Delacor que vous n'avez pu trouver l'émeraude ? Vous croirait-il ? Vous donnerait-il pour autant l'antidote du poison qu'il vous a fait ingurgiter ? Incapable de garder pour vous seul vos inquiétudes, vous en faites part à votre compagnon, qui, euphorique, ne peut que vous répondre :

-Eh bien ! nous allons mettre la main sur cette émeraude ! Puis trouver le Dragon ! Pourquoi vous faire tant de soucis ? Et quand bien même nous échouerions, ce Delajenesaisquoi ne pourrait rien faire d'autre que de vous le donner, cet antidote. Parole de Timolé ! L'enthousiasme de votre compagnon est si communicatif que vous ne pouvez que chasser vos mauvaises pensées. D'un pas plus assuré, vous poursuivez votre chemin. Pourtant, vous ne tardez pas à ralentir lorsque vous apercevez, au bout du corridor, tassé sur une chaise de bois, un vieillard efflanqué dont le menton, orné d'une barbe qui a dû connaître des jours meilleurs, est effondré sur la poitrine. A sa hauteur, à droite et à gauche, aboutissent deux autres corridors. Pour l'heure, le vieillard semble ne vous prêter aucune attention,

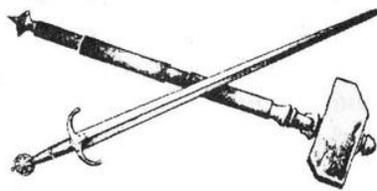
gonflant de temps à autre ses joues pour laisser échapper une sorte de borborygme. Qu'allez-vous faire :

L'attaquer sans attendre ? Rendez-vous au [160](#)

Lui adresser la parole ? Rendez-vous au [30](#)

Ne pas lui prêter attention et prendre le couloir de gauche ? Rendez-vous au [363](#)

Ne pas lui prêter attention et prendre le couloir de droite ? Rendez-vous au [122](#)



292

Dans d'effroyables grincements, les murs continuent à se rapprocher alors que vous tentez désespérément de vous rappeler la bonne formule. Mais les mots se brouillent dans votre tête. Néanmoins, il vous faut prendre une décision, vite. Allez-vous prononcer :

Agga Zagga Zoo ? Rendez-vous au [217](#)

Azang Bazang-zang ? Rendez-vous au [351](#)

Arr Booda Ba ? Rendez-vous au [402](#)

293

A votre grande surprise la porte s'ouvre sans difficulté sur une pièce de dimensions modestes dans laquelle vous pénétrez non sans la plus grande prudence. C'est alors que la porte se referme en claquant derrière vous. D'un bond, vous faites demi-tour, pour vous retrouver face à une créature au teint sombre, d'environ un mètre cinquante de haut, et vêtue de peaux de bêtes. Un GOBELIN ! Il tient une dague dans chaque main, et son attitude ne vous laisse aucune illusion : le contenu de votre sac l'intéresse et, pour l'obtenir, il est prêt à vous faire passer de vie à trépas.

GOBELIN HABILETÉ: 5 ENDURANCE: 5

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [146](#).

294

Votre épée n'est qu'à demi dégainée lorsqu'un éclair aveuglant, jailli du cristal, vous frappe en pleine poitrine, vous projetant contre la porte, ce qui vous fait perdre 1 point d'HABILETÉ et 4 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours vivant, c'est en grimaçant de douleur que vous vous remettez sur vos pieds, titubant, la tête sur le point d'exploser. Timolé s'est précipité pour vous soutenir. Vos oreilles bourdonnent mais vous parvenez à comprendre ce que Lo Lo Mai vous lance d'un ton où perce la plus grande colère :

Être insensé, dis-moi comment Tu penses me vaincre maintenant ! Une chance, tu n'en auras pas deux : Dix Pièces d'Or ouvrent porte pour deux. Alors, qu'allez-vous faire ? Si vous pensez pouvoir répondre aux deux premiers vers de cette étrange poésie en vous précipitant sur cette femme, rendez-vous au [75](#). Mais si, par prudence ou par sagesse, vous préférez vous défaire de 10 Pièces d'Or, à la condition de les posséder, rendez-vous au [110](#).

295

Ce repaire de Niblicks est une véritable caverne au trésor. Les sacs débordent de pains et de pommes dont vous vous régalez, ce qui vous fait gagner 2 points d'ENDURANCE. De plus, en examinant les armes et les armures entassées, vous découvrez un léger bouclier de bronze dont vous vous emparez, ce qui vous permet d'ajouter 1 point à votre total d'HABILETÉ. Quant aux épées, si la plupart vous paraissent moins intéressantes que celle que vous portez, l'une d'elles, à la lame noire et à la garde sertie d'un gros rubis, ne vous laisse pas indifférent. Dans l'un des coffres était caché un parchemin ; dans un vase se trouvait une clef en cuivre gravée du chiffre 192. Et que penser de ce vieux tableau jeté dans un coin, et représentant un dragon ? Sans hésiter, vous glissez à tout hasard la clef dans votre poche. À présent, allez-vous :

Prendre l'épée ?

Rendez-vous au [345](#)

Dérouler le parchemin ?

Rendez-vous au [86](#)

Vous intéressez au tableau ?

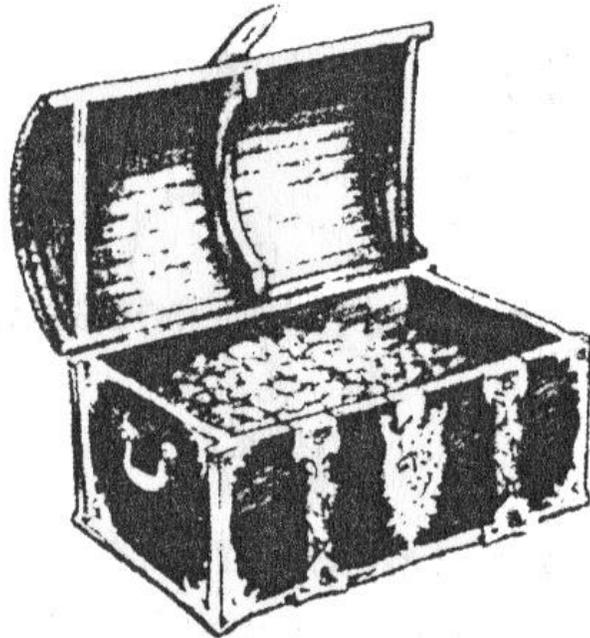
Rendez-vous au [184](#)

296

Quelque peu intrigué, vous fouillez dans votre sac et en extirpez la cloche. Encore plus perplexe, vous l'agitez à trois reprises. Vous n'en croyez pas vos yeux lorsque vous voyez le cadenas se débloquent tout seul et la porte s'ouvrir dans d'atroces grincements sur un nouveau corridor. A droite, le sol en est jonché d'os brisés ou broyés. Tournant la tête à gauche, vous n'avez que le temps d'apercevoir une ombre qui disparaît dans l'instant, happée par un coude. Vous pouvez examiner les os de plus près en vous rendant au [253](#). Si vous préférez vous lancer à la poursuite de l'ombre, rendez-vous au [92](#).

297

A peine avez-vous passé la chaîne d'argent autour de votre cou qu'il vous semble voir deux ombres fantomatiques venir vers vous, une épée à la main, des ombres tremblotantes, comme vaporeuses qui, avant même que vous n'ayez pu faire le moindre geste, semblent vous traverser le corps avant de s'évanouir. A présent tout est redevenu normal, si ce n'est la sueur qui vous glace le front ! Reprenant vite vos esprits, vous quittez la pièce. Rendez-vous au [281](#).



298

Bien assuré sur vos pieds, vous saisissez la hampe de la lance à deux mains, prêt à la tirer. -Allez ! hurle Timolé. Vous allez y arriver ! Vous faites un mouvement sec, et l'arme sort du mur comme d'une motte de beurre ! Emporté par votre élan, vous reculez de quelques pas, heureusement sans dommages. Timolé, quant à lui, danse sur place en battant des mains. D'un geste, vous lui imposez le silence, car il est temps de faire votre deuxième choix. Allez- vous:

Tirer l'épée ? Rendez-vous au [106](#)

Tirer la dague ? Rendez-vous au [280](#)

Tirer la hache ? Rendez-vous au [321](#)

Tirer la flèche ? Rendez-vous au [353](#)

299

Vous êtes quelque peu désappointé car vous ne trouvez, dans les vêtements des Uglukk, que des asticots et des poux. Pensant que vous aurez plus de chance avec le Mercenaire, vous retournez fébrilement ses poches. Bien vous en a pris: même si elles contenaient un hameçon, vous découvrez, également, 2 Pièces d'Or, ainsi qu'une clochette en cuivre et trois boutons, également en cuivre. Après avoir rangé dans votre sac ce que vous jugez vous être utile, vous jetez un dernier coup d'œil autour de vous. Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez fouiller la caverne (rendez-vous au [127](#)). Sinon, vous quittez les lieux sans plus attendre (rendez-vous au [76](#)).

300

-Après vous, ricane Timolé dans un mouvement de déférence moqueuse. Retenant votre souffle, vous sautez sur la première pierre. Laquelle, à votre grand soulagement, ne bouge pas d'un pouce, pas plus que la deuxième d'ailleurs ni les suivantes. C'est sain et sauf que vous vous retrouvez sur le sol du corridor, prêt à reprendre votre chemin si un cri ne vous arrêta net :
-Et moi! Attendez-moi! vient de hurler Timolé, en sautant à son tour de pierre en pierre, non sans vaciller dangereusement de temps à autre. Vite, il est à vos côtés. Rendez-vous au [255](#).

301

Soudain, un nouveau bruit renvoyé par l'écho met vos sens en alerte, un bruit monotone, lancinant, lugubre, semblable à des lamentations, qui se rapproche de vous.



301 Ayant senti votre présence, les Zombis titubent vers vous, leurs mains griffues tendues pour vous saisir.

Horri  , vous voyez surgir de derri re un amas de rochers six cr atures rev tues de loques,   la d marche lourde et tra nante. Leur peau, ou ce qu'il en reste, est couverte d'escarres, leurs orbites vides sont de sombres cavernes dans leur visage tortur . Ayant senti votre pr sence, les ZOMBIS titubent vers vous, leurs mains griffues tendues pour vous saisir. Si, par chance, vous poss dez un Anneau de Contr le des Zombis, rendez-vous au [58](#). Sinon, vous pouvez soit les combattre (rendez-vous au [310](#)), soit tenter de leur  chapper (rendez-vous au [78](#)).



302

Quelque peu perplexe, vous posez un pied sur une trace, puis sur l'autre. La pi ce commence alors   tourner autour de vous, vite, de plus en plus vite, au point que vous perdez l' quilibre et que vous tombez   terre o , saisi de spasmes douloureux, vous ne tardez pas   vous  vanouir. Vous seriez incapable de dire combien de temps s'est  coul  lorsque vous reprenez vos esprits. Vous r alisez peu   peu, en revanche, que vous n' tes plus dans le m me lieu mais... aucun doute possible, vous voil  revenu dans la cabane du b cheron ! Votre  p e g t sur le sol, ainsi que votre sac que vous ouvrez f brilement, pour constater qu'il est vide, comme vos poches. Ainsi, tout ce que vous aviez d couvert dans le labyrinthe a disparu. L'espace d'un instant, vous  tes gagn  par une intense lassitude, pr t   abandonner votre qu te. Mais vous ne pouvez oublier le poison que vous avez absorb , l'antidote qui sauvera votre vie, le Dragon d'Or qui vous apportera la fortune, surtout. Sans h siter, vous d cidez alors de reprendre votre qu te, malgr  la

faiblesse qui est actuellement la vôtre. En effet, ce que vous venez de vivre vous a fait perdre 4 points d'HABILETÉ et 4 points d'ENDURANCE. Vous voici donc descendant de nouveau les marches de l'escalier menant au labyrinthe. Rendez-vous au [69](#).



303

Ses gros sourcils froncés, Timolé s'est approché des inscriptions qu'il examine avec le plus grand soin. -Ce lieu a dû servir de cellule, dit-il. Regardez : ces symboles sont en fait des mots de la vieille langue des Nains. A l'évidence, le pauvre hère qui les a tracés n'avait rien perdu de son humour ; son geôlier, un Semi-Orque, en prend pour son grade ! Écoutez plutôt : ici « Un bon Orque est un Orque mort » ; là : « Qu'y a-t-il de plus bête qu'un Orque ? Deux Orques ». Je me demande ce que ce Nain a pu devenir... Attendez, il y a autre chose... là, dans le cercle... «Le Dragon Noir mène au Dragon d'Or. » Se tournant vers vous, il ajoute d'un air excité : et s'il s'agissait du dragon que nous recherchons ? Hypothèse séduisante, certes, mais, pour le moment, rien qu'une hypothèse. Après avoir fouillé le lieu sans rien trouver d'intéressant, vous regagnez le corridor. Rendez-vous au [108](#).

304

Un coude sur la droite, et vous voici devant une porte en bois sur votre gauche. En y collant votre oreille, vous parvient un fort bruit de mastication. Si vous voulez ouvrir cette porte, rendez-vous au [111](#). Si vous préférez poursuivre votre chemin, rendez-vous au [76](#).

305

Sans attirer l'attention du Dragon, vous atteignez le sol. Derrière le monstre, vous remarquez l'entrée d'un tunnel. Si vous êtes chaussé de Bottes d'Elfe, rendez- vous au [194](#). Sinon, rendez-vous au [335](#).

306

Prenant une profonde inspiration, vous vous lancez de toute la vitesse dont vous êtes capable afin de sauter le plus haut et le plus loin possible. Lancez deux dés : si le résultat obtenu est égal ou inférieur à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [190](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [55](#).

307

Vous n'avez parcouru que quelques mètres lorsque vous mettez le pied sur une dalle du sol qui s'enfonce légèrement sous votre poids. Alors seulement, vous remarquez les petites ouvertures creusées dans les parois du corridor. Mais c'est trop tard, car en jaillissent des flèches qui sifflent vers vous. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [77](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [174](#).

308

Il s'agit d'une étoile, blanche. D'un côté et de l'autre, le corridor se termine sur une porte. Et personne en vue. Que faire ? Alors que vous vous posez cette question, un murmure vous parvient, venant de la gauche. « Par ici... par ici... » vous semble-t-il comprendre. Un murmure presque aussitôt couvert par une voix criarde, féminine à l'évidence, hurlant « Non ! Non ! Non ! Non ! ». ».

À vous de décider d'aller vers la porte de gauche (rendez-vous au [154](#)), ou vers celle de droite (rendez- vous au [284](#)).

309

L'un des squelettes portait un casque gravé de runes, malheureusement indéchiffrables, mais fait d'un métal dont l'aspect vous suggère qu'il pourrait avoir des propriétés magiques. Vous pouvez prendre le risque de vous en coiffer en vous rendant au [121](#). Si vous jugez plus prudent de ne pas y toucher, vous poursuivez votre chemin. Rendez-vous alors au [134](#).

310

Les Zombis sont si lents, leur démarche si maladroite, que vous êtes certain de pouvoir les affronter l'un après l'autre. D'autant plus que Timolé peut se charger de deux d'entre eux. Il vous reste donc quatre de ces créatures à combattre.

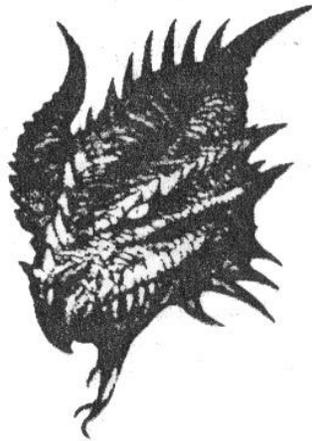
HABILETÉ ENDURANCE

Premier ZOMBI	6	6
Deuxième ZOMBI	6	7
Troisième ZOMBI	5	7
Quatrième ZOMBI	5	5

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [178](#).

311

Méthodiquement, vous ouvrez tous les placards, tirez tous les tiroirs, déplacez chaque meuble, pour ne trouver, en fin de compte, que de la vaisselle ébréchée ou des ustensiles de cuisine qui ne feraient pas même le bonheur du plus optimiste des brocanteurs. Pourtant, cachée sous des loques entassées dans un coin de la pièce, vous découvrez une hache dont le manche est brisé. Sur son fer est gravée une étrange inscription que vous êtes incapable de déchiffrer. A tout hasard, vous la glissez dans votre sac, pensant qu'elle pourrait vous être d'une quelconque utilité à un moment ou un autre. Mais peut-être est-il temps maintenant de descendre l'escalier menant au labyrinthe ? Rendez-vous au [69](#).



315

Poussé par le désespoir, vous vous précipitez sur les barreaux et vous en saisissez deux à pleines mains dans l'intention dérisoire de les tordre. À votre grande stupéfaction, vous y parvenez ! La pâte que vous avez absorbée vous a en effet donné une force telle que les barreaux sont maintenant suffisamment écartés pour que vous puissiez vous glisser entre eux. De quoi être pleinement satisfait ! Si vous ne l'avez déjà fait, vous pouvez à présent ouvrir le coffret en bois (rendez-vous au [327](#)), ou frapper le sol du bâton (rendez-vous au [198](#)). Mais vous pouvez tout aussi bien sortir de cette caverne pour continuer à suivre les flèches (rendez-vous au [248](#)).

316

Trop tard ! Un des blocs vous érafle le bras droit, causant une blessure qui vous fait hurler de douleur. Si vous possédez un bouclier, mieux vaudrait vous en débarrasser maintenant tant il vous serait impossible de l'utiliser. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Timolé se précipite vers vous et, déchirant un morceau de tissu de sa tunique, il vous fait un bandage. Maudissant votre malchance, vous reprenez votre chemin. Rendez-vous au [255](#).

317

Un pont étroit, à quelques pas devant vous, enjambe un puits d'un bon diamètre. Une échelle de corde y est attachée qui plonge dans les profondeurs du puits. Vous pouvez passer le pont et poursuivre votre chemin dans le corridor (rendez-vous au [193](#)). Mais si la curiosité vous pousse à savoir ce qui se trouve au fond du puits, rendez-vous au [362](#).

318

Les marches taillées dans le roc sont si étroites, qu'il vous faut redoubler de prudence pour ne pas faire un faux pas. Avec un soupir de soulagement, vous vous retrouvez dans la sécurité tout à fait relative de l'alcôve, au fond de laquelle vous découvrez une porte de fer fermement verrouillée par un gros cadenas. Mais peut-être êtes-vous en possession d'un fil de fer ? Dans ce cas, rendez-vous au [344](#). Sinon, rendez-vous au [159](#).

319

Rien de bien intéressant dans ce lieu. Si ce n'est le sac de cuir contenant une dague et un anneau d'or du plus bel effet que vous passez à votre pouce gauche ! Vous êtes vite de retour dans le corridor. Rendez-vous au [139](#).

320

Timolé étant démuné de la moindre arme, vous seul allez affronter le Sorcier. Alors que vous vous en approchez prudemment, il vous expédie une autre boule de feu. Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est égal ou inférieur à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [267](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [216](#).

321

Tout en attrapant le manche de la hache à deux mains, vous prenez une profonde inspiration. -De toutes vos forces ! hurle Timolé avec enthousiasme.

Un pied posé contre la paroi, vous tirez d'un coup sec... sans le moindre résultat. Rendez-vous au [38](#).

322

Vous vous trouvez dans un corridor que vous suivez jusqu'à une porte sur votre gauche. Elle est percée d'un guichet au travers duquel vous pouvez voir une pièce faiblement éclairée par la lueur d'une bougie. Une femme, dos tourné, est assise sur un banc. Par politesse, vous frappez à la porte, sans obtenir la moindre réaction. Si vous voulez entrer, rendez-vous au [158](#). Mais si vous préférez poursuivre votre chemin, rendez-vous au [281](#).

323

Vous ne marchez pas longtemps avant d'arriver devant l'entrée d'une cave qui s'ouvre sur votre droite. A la faible et sinistre lueur d'une bougie plantée dans un crâne posé sur une grossière table de pierre, vous pouvez voir quatre sièges aux hauts dossiers, dont l'un est occupé par une créature

plongée dans un profond sommeil, à en croire ses ronflements des plus sonores.

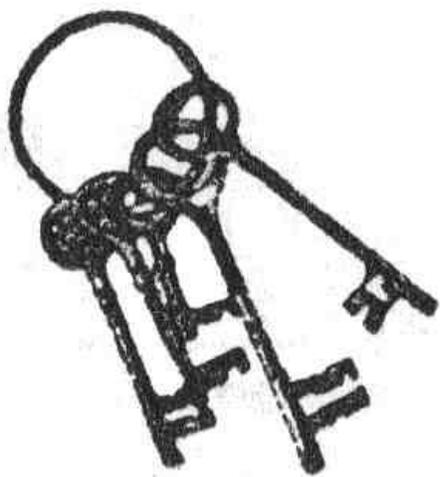


323 Deux mètres de haut, pour le moins, un visage verdâtre, une haleine fétide ...un Ogre !

Deux mètres de haut, pour le moins, un visage verdâtre, une haleine fétide... un Ogre ! A demi revêtu de peaux de bêtes, il porte autour du cou un étrange collier fait de crânes de rats. Sa main gauche retient une massue à l'aspect redoutable et, sur le dossier de son siège, est accroché un sac de cuir. Peut-être pourriez-vous vous faufiler dans ce lieu pour vous emparer du sac ? Si vous en décidez ainsi, rendez-vous au [274](#). Mais sans doute est-il plus prudent de poursuivre votre chemin. Rendez-vous dans ce cas au [139](#).

324

Vous attendant à chaque seconde à ce qu'il se passe quelque chose d'insolite, vous passez lentement l'amulette autour de votre tête, jusqu'à ce qu'elle enserme votre cou. Mais rien ne se produit. Timolé, quant à lui, est toujours en train d'examiner la boule de verre, la dague à la main. Vous pouvez la lui laisser toucher en vous rendant au [386](#). Mais vous pouvez également quitter les lieux au plus vite et revenir dans le corridor du dessus. Rendez-vous dans ce cas au [355](#).



325

Sans difficulté, la clef d'or tourne dans la serrure de la porte en or. Vous y trouvez une pierre polie sur laquelle est gravé « Cinq dague ». Rendez-vous au [227](#).

326

Avec l'aide de Timolé, vous parvenez à tirer le coffre à vous et découvrez, percé dans le mur, un trou de moins de un mètre de diamètre.

-Un tunnel ! s'exclame votre compagnon dans la plus grande excitation, un tunnel secret ! On y va !!! Certes. Mais, pour cela, il faudrait ramper. Si vous voulez tenter l'aventure sans attendre, rendez-vous au [405](#). Le tunnel est si sombre qu'il serait peut-être plus sage d'y lancer tout d'abord une pierre, à tout hasard. Si vous en décidez ainsi, rendez-vous au [31](#).

327

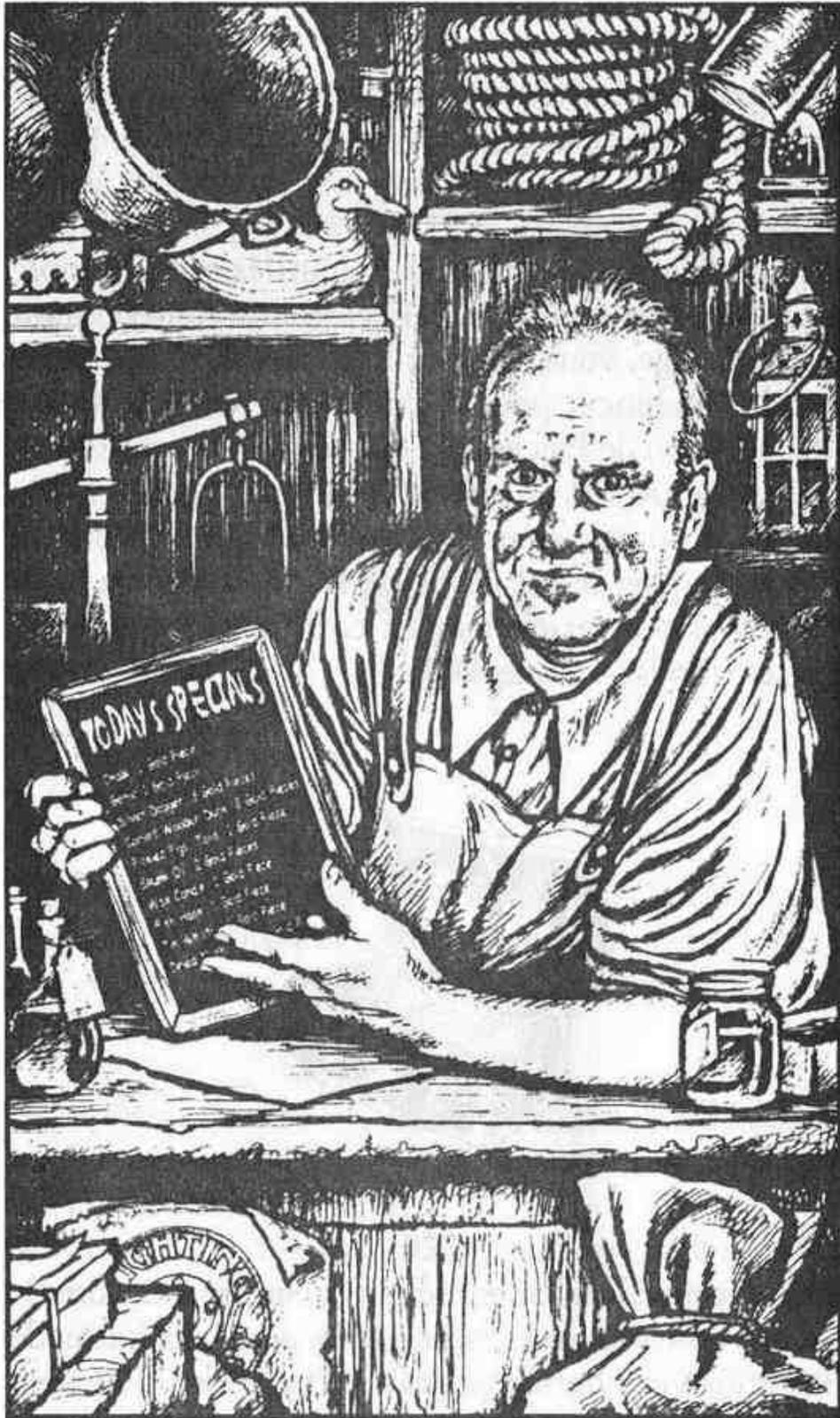
Les gonds et la serrure sont si rouillés qu'un simple coup d'épée vous permet d'en avoir raison. Redoutant quelque piège, vous soulevez le couvercle avec la plus grande prudence, pour découvrir, le cœur battant, qu'il est plein de Pièces d'Or : 27 en tout, que vous rangez dans votre sac. A présent, et si vous ne l'avez déjà fait, vous pouvez examiner le livre (rendez-vous au [165](#)) ou frapper le sol du bâton (rendez-vous au [198](#)). Mais vous pouvez également continuer à suivre les flèches (rendez-vous au [248](#)).

328

Certes, cette fiole ne contenait qu'un dé à coudre de liquide, dose suffisante, néanmoins, pour faire passer de vie à trépas une bonne vingtaine d'individus, dose d'un poison des plus virulents, ce que vous venez malheureusement de comprendre, et dont l'action est si rapide que vous ne tardez pas à vous écrouler sur le sol, vous tordant de douleur. Inutile de compter sur l'aide de Timolé : il ne peut plus rien faire pour vous. Votre aventure se termine ici.

329

C'est une petite resserre aux murs couverts d'étagères croulant sous les marchandises les plus diverses : ustensiles en fer-blanc, boîtes de toutes formes, jarres, bouteilles, pots, rouleaux de cordes... Derrière un comptoir se tient un homme qui porte un tablier blanc ; après vous avoir souhaité la bienvenue de la plus aimable façon, il exhibe devant vos yeux une ardoise sur laquelle vous pouvez lire :



329 Derrière un comptoir se tient un homme qui porte un tablier blanc.

Promotions

Craie 1 Pièce d'Or

Ail 1 Pièce d'Or

Dague en argent 3 Pièces d'Or

Canard en bois sculpté 2 Pièces d'Or

Queue de cochon au vinaigre 1 Pièce d'Or

Huile de sconse 2 Pièces d'Or

Bougie 1 Pièce d'Or

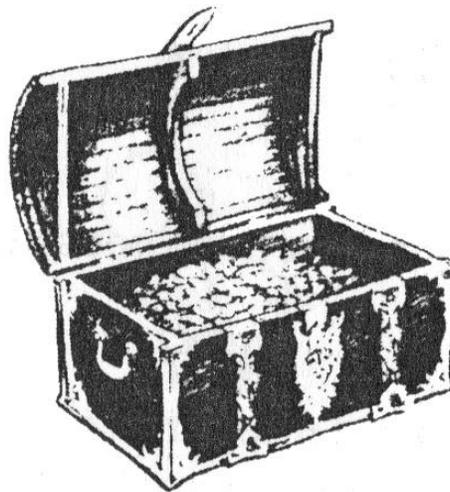
Hameçon 1 Pièce d'Or

Sifflet en étain 1 Pièce d'Or

Champignons secs 1 Pièce d'Or

Des offres certes pittoresques ! Peut-être un article ou un autre pourrait-il vous être utile dans votre quête ?

À vous de faire un choix, si vous en avez les moyens, avant de reprendre votre chemin. Rendez-vous au [262](#).



330

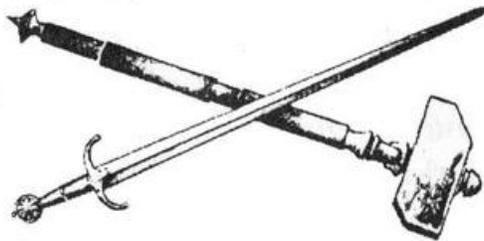
Quelques pas seulement avant de vous arrêter net, quand vous voyez devant vous, gisant sur le sol, le squelette de ce qui fut un guerrier : l'épée a la garde bien serrée dans les os de la main et l'armure de cuir est passée sur la tunique pourpre ; un petit sac est accroché à sa ceinture, alors qu'une gourde en argent pend au bout d'une chaînette passée autour de son cou. Si vous voulez examiner ces objets de plus près, rendez-vous au [143](#). Sinon, vous enjambez ce tas d'os pour poursuivre votre chemin, non sans frissonner. Rendez-vous au [212](#).

331

Par chance, le collier est investi d'un pouvoir qui annihile la magie néfaste du casque, ce qui vous fait gagner 1 point de CHANCE. De plus, grâce au point d'HABILETÉ qu'il vient de vous faire également gagner, ce casque vous sera maintenant d'une aide précieuse au cours de tous les combats que vous serez amené à livrer. Sans un regard pour les squelettes, vous reprenez votre chemin. Rendez-vous au [134](#).

332

Hélas pour vous, vous venez d'absorber ce même poison qui a eu raison du guerrier. La seule différence étant que, si lui avait dû le boire sous la volonté d'un sorcier, vous seul avez choisi de le faire. Quoi qu'il en soit, le résultat est le même : tombant à genoux sur le sol, les mains pressées contre votre estomac en feu, vous ne tardez pas à perdre connaissance sous les yeux horrifiés de Timolé. Une minute plus tard, c'en est fini de vous. Votre aventure se termine ici.



333

Saisissant fermement le Bâton à deux mains, vous en frappez violemment le sol.

-Tiens bon ! hurlez-vous à Timolé, alors que dans un bruit de tonnerre une onde de choc parcourt le corridor qui emporte tout sur son passage, y compris le sorcier. Une minute plus tard, tout est redevenu calme. Le corridor est désert.

-Voilà qui lui aura appris à s'en prendre à deux aventuriers qui ne lui demandaient rien, murmure Timolé d'une voix doctorale.

-Bonne leçon, en effet, lui répondez-vous en souriant. Avant d'ajouter en lui tapotant l'épaule : assez perdu de temps, en route ! Rendez-vous au [291](#).

334

-Votre prix est le mien, lui répondez-vous. Ce qui lui suffit pour saisir à deux mains son épée et, après l'avoir fait tournoyer dans l'air, se précipiter en hurlant sur l'Orque. Lequel, ne s'attendant pas à une telle réaction, reste figé, les yeux ronds, des yeux qui deviennent vitreux après que la lame s'est abattue sur son cou, alors que de sa bouche grande ouverte de surprise ne sort qu'un affreux gargouillement vite noyé dans un flot de sang. Apparemment très satisfait de lui, le Mercenaire se tourne vers vous, la paume tendue. A l'évidence, il réclame son dû. Si vous êtes d'accord pour le payer, et à la condition de posséder 10 Pièces d'Or, rendez-vous au [379](#). Mais s'il n'entre absolument pas dans vos intentions de lui donner quoi que ce soit, ou si vous n'avez pas une telle somme, rendez-vous au [223](#).

335

Alors que vous avez presque contourné le monstre, Timolé, qui vous suit comme votre ombre, expédie un malheureux coup de pied dans une pierre qui produit un bruit d'enfer en rebondissant contre la paroi avant de revenir rouler sur le sol. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [203](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [269](#).

336

Voici une porte vraiment imposante, faite d'un lourd métal, dans le mur de gauche. Vous pouvez essayer de l'ouvrir en vous rendant au [293](#). Si vous préférez poursuivre votre chemin, rendez-vous au [173](#).



337

- Des trésors, des trésors, maugrée Timolé après avoir regardé autour de lui. J'ai toujours entendu dire que les dragons sont de grands gardiens de trésors ! Contes pour enfants que tout cela...

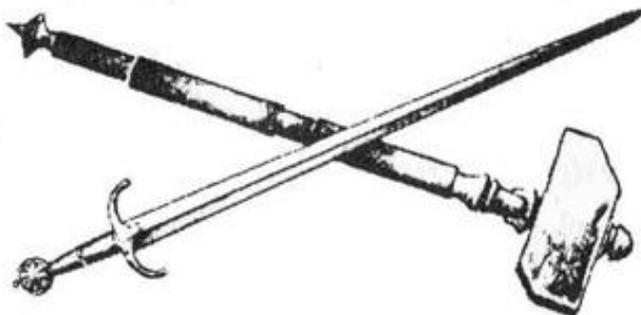
Vous n'écoutez que d'une oreille distraite car vous venez de remarquer l'entrée d'un nouveau tunnel beaucoup plus imposant que celui par lequel vous êtes arrivés. Non sans avoir prononcé quelques mots d'encouragement à votre compagnon, vous vous y engagez. Rendez-vous au [378](#).

338

Avec l'énergie du désespoir, vous secouez les barreaux de toutes vos forces, sans le moindre succès : impossible d'échapper au piège. Il faut vous rendre à l'évidence : si le manque d'eau et de nourriture ne vient pas à bout de vous, le poison que vous avez absorbé à l'auberge du Cochon Bleu le fera. Votre aventure se termine ici.

339

Alors que, grâce à une feinte dont vous seul avez le secret, vous passez sous les bras du Zombi, votre pied se pose sur une pierre qui vous déséquilibre et vous projette à terre. Il n'en faut pas plus pour que la horde tout entière vous entoure dans des murmures des moins réjouissants. Impossible d'échapper au combat. Rendez-vous au [310](#).



340

L'espace d'un instant, vous vous demandez s'il était bien prudent de boire cette eau. Mais vous aviez si soif! A votre soulagement, elle se révèle de la plus grande fraîcheur ; mieux encore, cette eau possède de telles propriétés que vous gagnez 2 points d'ENDU- RANCE. Avec un regain d'énergie, vous reprenez votre chemin dans le corridor. Rendez-vous au [136](#)..

341

Le coup que vous venez de recevoir est si violent que vous en perdez l'équilibre ; vous l'auriez peut-être retrouvé si un autre coup, donné celui-là par la masse d'armes de l'autre Timolé, ne vous avait frappé l'arrière du crâne, vous projetant sur le sol dans une semi- conscience. Dans un brouillard, vous voyez les deux nains s'approcher, se pencher sur vous, et soudain l'un d'eux se métamorphoser en une créature de plus de deux mètres de haut. Une créature ? Un monstre, plutôt, recouvert d'écaillés pourpres, au crâne démesuré et agité d'ignobles convulsions, aux yeux exorbités veinés de sang, à la bouche pincée mais aux lèvres affreusement protubérantes. Impossible, malgré votre extrême faiblesse, de ne pas reconnaître un Changeur de Forme ; et vous vous en voulez surtout d'avoir attaqué votre ami le nain. Celui-ci se tord de douleur, incapable de résister à la force mentale de votre adversaire. Ce sera, hélas, votre dernier souvenir de ce monde, car votre aventure se termine ici.

342

Vous ne pouvez vous empêcher de frissonner en passant devant le vieillard, tant l'atmosphère qui baigne le lieu est imprégnée de soufre, signe évident d'une présence démoniaque. Néanmoins, c'est sans dommage que vous vous engagez dans le corridor. Ce que vous ignorez, c'est que le bracelet que vous portez vous a sauvé la vie : ayant appartenu à un moine exorciste, il est d'une implacable protection contre tous les démons, quels qu'ils soient. Sinon, ce vieillard n'aurait sans doute pas gardé l'apparence que vous avez vue... Ce qui ne vous empêche pas de hâter le pas, à tout hasard. Rendez-vous au [286](#).

Était-ce vraiment une bonne idée ? En effet, à peine avez-vous fait un pas dans la pièce, que vous voyez les feuilles d'un épais buisson commencer à s'agiter d'une façon si inquiétante que vous dégainez votre épée, prêt à tout.

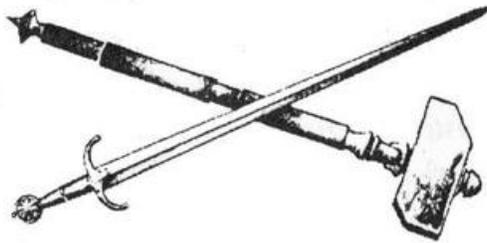


343 Il est armé d'un sabre qui, même court, n'en paraît pas moins redoutable.

Bien vous en a pris car un GREMLIN au corps vert et nerveux en jaillit. Vêtu en tout et pour tout d'une vague loque retenue autour de la taille par une corde râpée, il est armé d'un sabre qui, même court, n'en paraît pas moins redoutable. Il s'accroupit sur le sol puis se projette soudain dans les airs droit sur vous en poussant un hurlement aigu.

GREMLIN HABILITÉ: 4 ENDURANCE: 3

Si vous parvenez à vaincre cette détestable créature, rendez-vous au [395](#).



344

Bien que vous ne soyez pas un cambrioleur averti, vous mettez moins de cinq minutes, sous le regard incrédule de Timolé, à ouvrir le cadenas en fourrageant dans sa serrure à l'aide du fil de fer. Sans perdre de temps, vous poussez la porte qui s'ouvre sans difficulté sur un corridor aux murs de pierre. A droite, vous voyez des os brisés éparpillés sur le sol ; à gauche, vous avez juste le temps d'apercevoir la silhouette d'un être courant à toutes jambes disparaître dans un coude. Si vous voulez examiner les os de plus près, rendez-vous au [253](#). Si vous jugez plus utile de vous mettre à la poursuite du personnage qui vient de disparaître, rendez-vous au [92](#).

345

Malheureusement pour vous, il vous était impossible de savoir que cette épée avait été forgée, voilà bien des siècles, par un nécromancien du nom de Razaak. Ensorcelée, elle ne peut être utilisée que par celui qui possède le pouvoir de la contrôler. A l'évidence, ce n'est pas votre cas : à peine en avez-vous effleuré la garde que l'arme se met en mouvement toute seule. Et vous avez beau, à présent, la tenir à deux mains le plus fermement possible, vous ne pouvez empêcher la pointe de se rapprocher de votre gorge. Le front trempé d'une sueur glaciale, vous luttez pour sauver votre vie. Si vous portez un bracelet d'or, rendez-vous au [270](#). Sinon, rendez-vous au [93](#).

346

Au fur et à mesure que vous avancez, la température ne cesse de s'élever. De part et d'autre du corridor, les murs sont maintenant humides et, de plus, l'atmosphère est empoisonnée par une forte odeur d'acide. Pas très loin devant vous, le corridor fait un coude sur la gauche. Inquiet, vous vous arrêtez. Vous voyant hésiter, Timolé accélère le pas. A la hauteur du coude, il s'arrête à son tour, tendant le cou pour voir ce qui se trouve derrière. - Impossible de distinguer quoi que ce soit, dit-il, l'air pensif, en revenant vers vous. Tout est noyé dans une sorte de brume. Il serait peut-être plus prudent de revenir sur nos pas pour prendre l'autre corridor. Si vous pensez de même, rendez-vous au [237](#). Mais si, malgré les dangers que cela peut comporter, vous décidez de poursuivre plus avant, rendez-vous au [126](#).

347

Farfouillant dans votre sac, vous finissez par en extraire le Globe, qui émet aussitôt une musique des plus suaves. L'effet est immédiat : le Fantôme s'immobilise, avant de s'évanouir peu à peu. Au moment où son épée tombe à terre, il disparaît complètement, au grand soulagement de Timolé qui, les yeux ronds comme des soucoupes, passe son bras sur son front pour en éponger la sueur. -Fouillez cette pièce si vous le voulez, halète-t-il. Moi, je me repose.

Il est vrai qu'il a bien mérité ce repos ! C'est en souriant que vous examinez les épées, pour en trouver une, sans doute la plus belle et faite du meilleur métal que vous n'avez jamais vu. Aussi, sans hésiter une seconde, vous l'échangez contre la vôtre, ce qui vous fait gagner 1 point d'HABILETÉ. Ravi de votre trouvaille, vous quittez la pièce pour reprendre votre chemin. Rendez- vous au [94](#).

348

Mal vous en a pris : à peine avez-vous dégainé votre épée que le tableau se met à onduler de plus en plus violemment, jusqu'à ce qu'en bondisse le LOUP HURLANT que l'homme venait d'achever de peindre. -Dévore-le! hurle ce dernier. Ne lui laisse pas le moindre morceau de chair sur les os !

LOUP HURLANT HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [218](#).

349

Vous pouvez remercier Timolé : sans le sachet d'herbes et les quelques potions données par le sorcier de son village, qu'il avait réussi à soustraire à l'attention de son geôlier, vous ne seriez déjà plus de ce monde. Vous perdez néanmoins 1 point d'HABILETÉ. Rendez-vous au [148](#).

350

Des deux mains, vous agrippez la corde que vous tirez d'un coup sec afin de vous assurer qu'elle est solidement fixée. Vous entendez alors le tintement léger d'une cloche ; léger, certes, mais sans doute assez fort pour prévenir quiconque de votre présence. L'ouverture par laquelle passe la corde vous paraît au premier coup d'œil d'un diamètre suffisant pour que vous puissiez vous y glisser. Ce que vous pouvez essayer de faire en vous rendant au [8](#). Si vous préférez rebrousser chemin, rendez-vous au [144](#).



351

A peine avez-vous prononcé le dernier mot de la formule qu'une boule de feu jaillit de vos doigts ; dans une lueur intense, elle va exploser sur le mur, face à la porte, y produisant une ouverture de plus de un mètre de diamètre. La distance qui sépare maintenant les deux autres murs qui continuent à se rapprocher l'un de l'autre. Ne pensant qu'à sauver votre vie, vous allez vous y précipiter, lorsque la voix de Timolé vous arrête net.

-Là ! dit-il. Regardez ! Par terre, dans ces débris ! Une émeraude !

Mais est-ce bien celle que vous cherchez ? A tout hasard et au risque de vous faire écraser par les murs qui à présent vous frôlent, vous pouvez tenter de vous en emparer (rendez-vous au [7](#)). Mais si vous ne voulez prendre aucun risque, rendez-vous au [183](#).

352

Si vous possédez une Potion de Santé, rendez-vous au [17](#). Sinon, rendez-vous au [115](#).

353

Saisissant la flèche à deux mains, vous la tirez d'un coup sec. Vous n'en croyez pas vos yeux : elle s'extrait du mur aussi facilement que l'avait fait la lance. -Plus que trois... murmure Timolé à vos oreilles, non sans un soupir de soulagement. Certes, plus que trois... mais par quoi commencer? Allez-vous tirer maintenant :

L'épée ? Rendez-vous au [18](#)

La dague ? Rendez-vous au [251](#)

La hache ? Rendez-vous au [214](#)

354

Le corridor est si peu éclairé que, même en faisant appel à toutes vos facultés, il vous est impossible d'en voir la fin. De plus, l'humidité, qui maintenant suinte des murs et rend le sol glissant, ne laisse pas de vous inquiéter. Ce qui ne semble pas être le cas pour Timolé ; il ne cesse de parler et sa voix rauque se répercute d'un mur à l'autre :

-... et, bien sûr, vous n'avez jamais rencontré mon oncle, le fameux Grosmollet. Paix à son âme, et son souvenir soit-il à jamais présent. Il est mort en héros, sauvant au prix de sa vie les nains de Pont-de-Pierre. C'est là que je suis né... un peu plus au nord de l'endroit où nous nous trouvons actuellement, dans la Forêt des Ténèbres, la Forêt de la Malédiction comme certains la nomment. Grosmollet était l'ami de Yastromo. Vous devriez connaître Yastromo ! Le plus puissant sorcier de l'Allansia tout entière qui. Heureusement pour vous, ou plutôt malheureusement, il ne peut poursuivre son discours. Bouche bée, les yeux écarquillés de terreur, il vient

d'apercevoir la boule de feu qui rebondit dans votre direction dans des gerbes d'étincelles.



354 Il s'arrête dès qu'il vous voit et commence à murmurer une incantation qui ne présage rien de bon.

Reprenant vite ses esprits, il vous propulse contre le mur au moment même où vous alliez être réduit en un tas de cendres, avant qu'une violente explosion se fasse entendre derrière vous. -C'est incroyable ! maugrée alors une voix à l'intonation pour le moins désagréable. Encore raté ! Surgissant de l'épaisse fumée dégagée par le projectile, un homme, une houppelande pourpre flottant autour de lui, vient d'apparaître, les doigts pointés sur vous. Il a le crâne chauve à demi couvert par une calotte brodée, de couleur pourpre également, et son visage au menton orné d'une courte barbe reflète une colère des plus intenses. Il s'arrête dès qu'il vous voit et commence à murmurer une incantation qui ne présage rien de bon. Vous faites face à un sorcier de la pire espèce, un **SORCIER DES TÉNÈBRES**. Vite, il vous faut prendre une décision. Allez-vous :

L'attaquer, l'épée à la main ?

Rendez-vous au [320](#)

Utiliser un de vos objets magiques ?

Rendez-vous au [177](#)

Lui proposer des Pièces d'Or ?

Rendez-vous au [96](#)

355

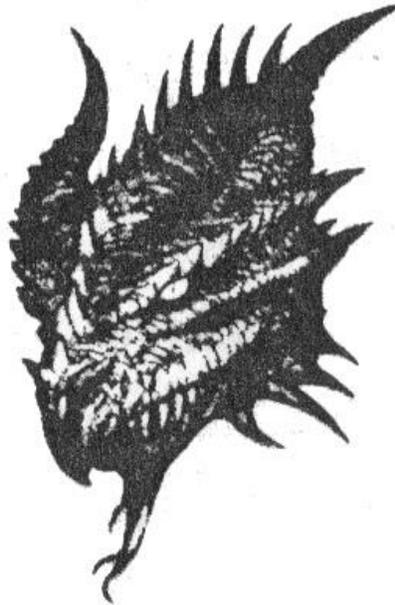
Vous voici à présent devant une porte en chêne, dans le mur de gauche, d'où vous parviennent des bruits étranges semblables à des cliquetis d'épées. Si vous voulez voir de quoi il s'agit, rendez-vous au [42](#). Si vous préférez poursuivre votre chemin, rendez-vous au [238](#).

356

Mal vous en a pris car vous n'allez pas très loin: quelques mètres ont suffi pour que le Limon de la Mort, comme s'il avait senti votre présence, tombe maintenant du plafond comme une véritable douche. Impossible d'éviter l'acide qui coule sur tout votre corps et provoque d'effroyables brûlures qui vous font hurler de douleur. Impossible, également, d'espérer vous sortir de ce piège. C'est dans d'atroces souffrances que se termine, ici, votre aventure.

357

D'un geste rapide, vous tendez la main pour prendre l'émeraude, mais vos doigts se referment dans le vide. Ce n'était qu'une illusion ! Soudain, le chaudron explose et projette en tous sens des morceaux de métal et de la boue brûlante que vous ne pouvez éviter. Jetez un dé, et soustrayez le résultat obtenu de votre total d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours vivant, rendez-vous au [226](#).



358

C'est une lame finement forgée dans un métal extrêmement léger et résistant. Pour dire la vérité, jamais vous n'avez été mis en présence d'une telle arme. Et, si vous en aviez douté, l'inscription gravée sur la lame n'aurait pu que vous en convaincre : « Oublie toute crainte, le Pourfendeur est avec toi. » Ce Pourfendeur vous sera si utile dans vos combats à venir que vous gagnez d'un coup 1 point d'HABILETÉ. A présent, si vous ne l'avez encore fait, vous pouvez soit voir ce que renferme le sac de cuir (rendez-vous au [114](#)), soit déboucher la gourde d'argent (rendez-vous au [245](#)). Mais vous pouvez tout aussi bien continuer votre chemin (rendez-vous au [212](#)).

359

Fort mécontent d'avoir été dérangé dans son travail, le Troll s'avance vers vous, faisant passer sa hache à l'aspect peu engageant d'une main dans l'autre. Vous maudissez votre inconséquence et prenez une profonde inspiration avant de vous précipiter sur lui.

TROLL A DEUX TÊTES HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 9

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [43](#).

360

Dans l'incapacité qui est la vôtre de savoir si vous faites face à votre ami ou au Changeur de Forme, vous dégainez votre épée dans l'intention de vous défendre, plutôt que d'attaquer.

TIMOLÉ HABILITÉ: 8 ENDURANCE: 10

Si vous remportez le premier Assaut, rendez-vous au [261](#). Mais, si tel n'est pas le cas, rendez-vous au [341](#).

361

La pièce, petite, déborde de piles de casques, boîtes, vases, ustensiles en étain, récipients en verre et autres pots. De plus, il y règne une odeur fort désagréable. Avec prudence, Timolé se penche sur quelques jarres, inspecte le contenu des pots, soulève les couvercles de deux ou trois tonneaux.

-Bah ! finit-il par dire au bout d'un moment, le visage plissé de dégoût, tout est moisi, pourri ! Un vrai paradis pour les asticots et les cafards ! Inutile de s'attarder ici !

Si c'est aussi ce que vous pensez, rendez-vous au [346](#) pour poursuivre votre chemin. Mais si, malgré tout, vous préférez fouiller vous-même la pièce, rendez-vous au [36](#).

362

C'est une longue descente mais, enfin, vous reprenez pied au fond du puits, où il vous est impossible de distinguer quoi que ce soit tant l'obscurité est épaisse. Ecarquillant les yeux, vous essayez malgré tout de voir ce qui vous entoure, plus précisément de repérer l'origine de ce souffle rauque, comme désespéré, qui vient de frapper vos oreilles. Sans doute aurait-il mieux valu que vos yeux ne s'accoutument pas à l'obscurité : avec horreur, vous voyez

se préciser les contours d'une immonde créature qui, lentement, très lentement, s'approche de vous d'une démarche cahotante.



362 Dans un horrible gargouillement, la Goule s'approche de vous.

Ses entrailles jaillissent de boursouflures éclatées de son ventre, sa langue, ignoblement gonflée, pend d'une bouche qui n'est qu'un trou rougeâtre, ses yeux écarlates perdus dans des orbites démesurées vous regardent fixement. Dans un horrible gargouillement, la GOULE s'approche de vous, les bras tendus agités de soubresauts.

GOULE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 7

Si ce monstre remporte quatre Assauts, inutile de vous bercer de la moindre illusion : vous voici paralysé, prêt à être dégusté dans peu de temps. Mais si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [155](#).

363

Si vous portez un bracelet en argent, rendez-vous au [91](#). Sinon, rendez-vous au [275](#).

364

Vous trouvez, glissé dans une anfractuosit  de la paroi, un vieux sac poussi reux. L'ayant ouvert, vous en sortez une pi ce d'or de bonne taille, dont l'une des faces est orn e d'une t te de dragon, alors que sur l'autre figure un  cil.

-Voil  qui est encourageant, exulte Timol . A n'en pas douter, le but est proche !

Apr s avoir gliss  la pi ce dans votre poche, vous vous approchez de l'entr e du tunnel. Rendez-vous au [233](#).

365

A peine la porte s'est-elle referm e derri re vous qu'un bruit, semblable au grattement du m tal sur la pierre, se fait entendre. Sans avoir le temps de r agir, vous voyez, sous vos pieds, le sol s'affaisser en un vertigineux toboggan, vous entraînant, les pieds en avant, vers de sombres profondeurs. *Tentez votre Chance*. Si vous  tes Chanceux, rendez-vous au [105](#). Si vous  tes Malchanceux, rendez-vous au [179](#).

366

Même en conjuguant toutes vos forces, ce n'est pas sans peine que vous parvenez à abaisser lentement le levier. Ce qui a pour effet, tout aussi lentement, de soulever dix dalles du sol, qui bientôt forment comme un petit chemin ondulant dans le corridor. -Le problème est de savoir si nous devons marcher sur ces pierres, ou les éviter comme la peste, murmure Timolé.

Alors, qu'en pensez-vous ? Allez-vous suivre le chemin de pierres (rendez-vous au [300](#)) ou longer le corridor en prenant soin de l'éviter (rendez-vous au [44](#)) ?

367

Comme poussé par une volonté extérieure, vous saisissez la dague à la lame de cristal à la place de votre épée, au moment même où le Ver des Sables, la gueule grande ouverte, n'allait faire qu'une bouchée de vous. A la vue de l'arme, il se fige. N'en croyant pas vos yeux, vous le voyez dans l'instant se dissoudre en grains de sable. Quelques secondes plus tard, il n'y en a plus la moindre trace. Rendez vous au [47](#).

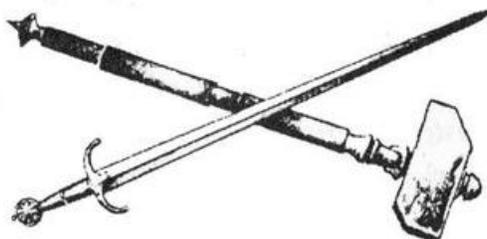
368

Voilà une bonne dizaine de minutes que vous progressez dans le corridor lorsque Timolé, étouffant un juron, s'arrête comme statufié, les yeux fixés sur la paroi gauche qu'il commence à examiner avec une certaine nervosité.

-Regardez! crie-t-il au bout d'un instant, ces deux symboles ! Une porte secrète, voilà ce qu'ils signifient! La preuve... ajoute-t-il en les tapotant du doigt. Un pan du mur, aussitôt, disparaît comme happé par une légère brume, pour être remplacé par une porte qui, silencieusement, s'ouvre sur une vaste pièce à l'apparence des plus confortables : une table entourée de chaises, deux lits, des étagères garnies de livres et, mieux encore, de nourriture, de récipients débordant d'eau fraîche, jusqu'à des peaux de moutons couvrant le sol de pierre.

-Refuge secret des nains, articule non sans fierté Timolé. Aménagé pour se cacher en cas de danger. Jamais je n'avais entendu parler de celui-ci auparavant. Mais autant en profiter, je suis tellement fatigué et affamé. D'ailleurs, il doit être très tard, et quelques heures de sommeil me feraient

le plus grand bien. Vous pouvez prendre un peu de repos dans ce refuge de nains en vous rendant au [123](#). A moins que vous ne pensiez qu'il s'agirait d'une perte de temps. Dans ce cas vous poursuivez votre chemin. Rendez-vous au [330](#).



369

Plongeant la main dans l'eau du bassin, vous l'en tirez aussitôt en poussant un hurlement. Vous n'aviez pas remarqué les redoutables méduses urticantes qui y flottent, tant elles sont translucides : les gardiennes des Pièces d'Or, à n'en pas douter. Toujours est-il que votre main est maintenant couverte de cloques, ce qui vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. C'est en pestant que vous ouvrez la porte opposée. Rendez-vous au [322](#).

370

Heureusement, vous êtes plus rapide que l'animal : d'un revers de la main, vous l'expédiez à terre au moment même où il allait vous mordre. Sans lui laisser le temps de filer, Timolé l'écrase sous sa grosse botte. -Vous l'avez échappé belle, vous dit-il. C'était un Rat Vampire. Une simple morsure et c'en était fini de vous. Le poison injecté par ses dents ne pardonne pas. Vous savez quoi ? ajoute-t-il, l'air soucieux. Quelque chose me dit que nous ne sommes pas sur le bon chemin. Nous aurions certainement dû prendre celui par où cet individu a disparu tout à l'heure. Vous n'hésitez pas longtemps avant de décider de suivre l'avis de votre compagnon et de revenir sur vos pas. Rendez-vous au [206](#).

374

À votre grande surprise, la petite pièce sur laquelle la porte vient de s'ouvrir est entièrement vide, bien que le rire n'ait pas cessé. Intrigué, vous faites quelques pas en avant. La porte se referme aussitôt en claquant derrière vous, alors que le rire s'arrête d'un coup. Venue de nulle part, une voix s'élève, qui vous dit du ton le plus aimable qui soit : -Bienvenue, mon ami. Si vous voulez rester dans cette pièce, rendez-vous au [153](#). Mais, si vous préférez en sortir sans attendre, rendez-vous au [283](#).

375

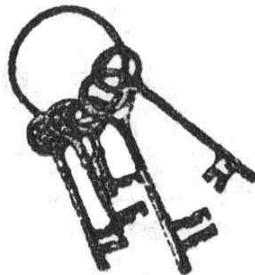
Un des débris se fiche dans votre cuisse, ce qui vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Du mieux possible, Timolé vous aide à bander la blessure. Il ne peut s'empêcher de marmonner : -Je vous avais pourtant prévenu... En boitant, vous quittez la pièce, jurant à votre compagnon que, dorénavant, vous tiendrez compte de ses conseils. Rendez-vous au [346](#).

376

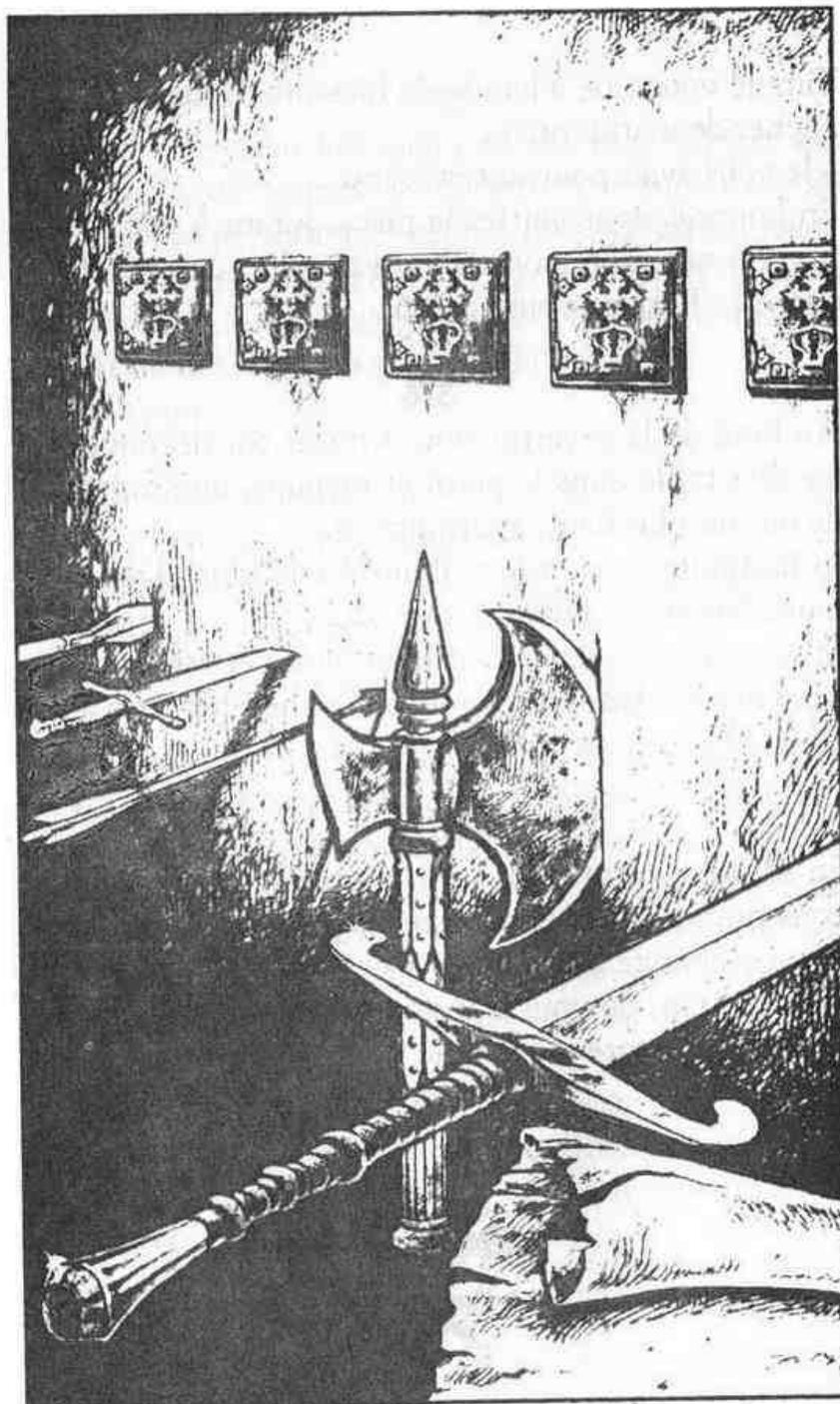
Au fond de la caverne, vous finissez par découvrir un escalier taillé dans la paroi et menant, une vingtaine de mètres plus haut, à une alcôve. -On dirait que c'est le seul moyen de sortir d'ici, murmure Timolé en levant les yeux. Si vous décidez de vous risquer dans cet escalier, rendez-vous au [318](#). Si vous préférez chercher une autre issue, rendez-vous au [219](#).

377

En sentant votre peau se tirer et vos muscles durcir, vous prenez vite conscience du fait que vous n'avez aucune chance d'échapper à votre sort. Vous êtes en effet en train de vous transformer en statue de pierre, et votre aventure se termine ici.



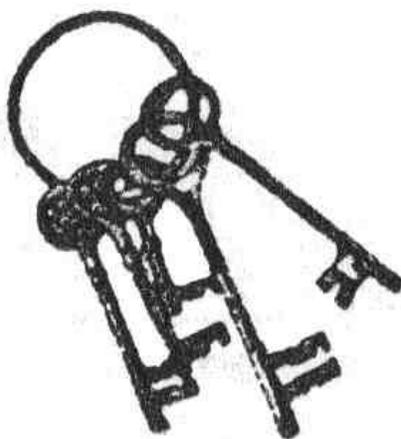
Le tunnel est suffisamment large pour que vous puissiez y marcher côte à côte ; votre progression est rendue d'autant plus aisée qu'il est droit, et que des torches fixées aux murs l'éclairent d'une lueur vive.



378 Cinq armes sont plantées dans sa surface lisse : une épée, une dague, une hache, une lance et une flèche.

Sans difficulté, vous progressez donc pendant un bon quart d'heure, jusqu'à ce que, soudain, il prenne une pente de plus en plus raide, vous obligeant à vous retenir l'un à l'autre pour garder votre équilibre. Cela ne vous empêche nullement d'arriver devant un mur, qui aurait pu vous faire croire que vous vous étiez fourvoyés dans un cul-de-sac s'il n'était pas des plus étranges. Cinq armes sont en effet plantées dans sa surface lisse : une épée, une dague, une hache, une lance et une flèche. Au-dessus de chacune d'elles, est encastrée une petite porte en métal d'environ dix centimètres de côté, avec un trou de serrure ; ces portes sont respectivement en argent, en fer, en bronze, en or et en cuivre. Sur une petite étagère en bois fixée sur la paroi droite du corridor se trouve un rouleau de parchemin. Timolé s'empresse de s'en emparer avant de le dérouler. -Regardez ! dit-il d'une voix excitée, voici l'image en or d'un dragon ! Et puis il est écrit qu'il existe une chambre secrète derrière le mur !... Le mur peut glisser!... Ah, bien sûr, il y a de la magie là-dedans, ajoute-t-il d'un ton dépité. Écoutez : pour parvenir à ouvrir cette porte, il faut extraire les armes l'une après l'autre, dans le bon ordre, qui peut être trouvé en ouvrant les portes, mais à la condition d'en posséder les clefs faites du même métal. C'est tout. En fait c'est assez simple, n'est-ce pas ?

Certes. Mais possédez-vous des clefs ? Si tel est le cas, rendez-vous au [175](#). Sinon, rendez-vous au [390](#).



379

Ce n'est pas sans regret que vous comptez 10 Pièces d'Or, l'une après l'autre, et le plus lentement possible. Avec un regard glacial, le Mercenaire s'en empare avant de faire demi-tour pour disparaître d'un bon pas. Un dernier regard alentour vous permet de dénicher 2 Pièces d'Or cachées dans les débris qui jonchent le sol, ainsi qu'un bracelet d'argent et une petite fiole de couleur bleue. Mais rien de plus, tant l'odeur épouvantable qui règne dans ce lieu ne vous laisse aucun répit. Néanmoins, vous pouvez déboucher la fiole, si vous le désirez. Rendez-vous, dans ce cas, au [24](#). Mais personne ne vous en voudra si vous préférez fuir au plus vite. Rendez-vous alors au [76](#).

380

Dans un dernier hurlement, la créature s'effondre à terre, pour baigner dans ses immondes déjections. Ce qui a pour effet de faire jaillir de son corps les vers, cafards et autres insectes répugnants qui l'infestaient, sautant, se tortillant ou rampant du plus vite qu'ils le peuvent pour échapper à ses ultimes soubresauts. Avec horreur, vous la voyez frémir de la façon la plus horrible qui soit, puis chuintier dans des volutes de vapeurs fétides. Bientôt il n'en reste plus qu'une gelée informe formant un petit tas sur le sol. L'atmosphère est devenue irrespirable tant l'odeur ammoniacquée est âcre.

-Plutôt pestilentielle, précise Timolé, le nez enfoui dans son coude. Jamais je n'ai respiré quelque chose de semblable. Déguerpiissons d'ici avant d'être définitivement empoisonnés !

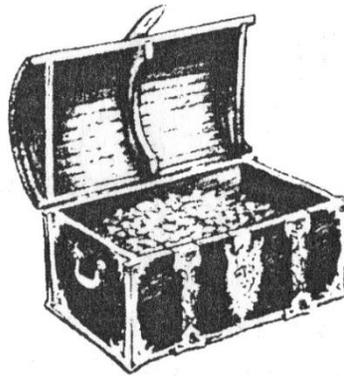
Si vous décidez de suivre ce conseil et de reprendre votre quête sans tarder, rendez-vous au [355](#). Si vous voulez malgré tout fouiller l'endroit, rendez-vous au [230](#).

381

Il s'agit d'un morceau de cristal pendant au bout d'une chaîne d'argent. Vous pouvez la passer à votre cou, si vous le désirez. Rendez-vous dans ce cas au [239](#). Mais, si vous préférez ne pas y toucher, vous quittez la pièce pour revenir sur vos pas. Rendez-vous alors au [365](#).

382

Dans un bruit mou, votre dernier adversaire s'effondre sur le sol. Vous constatez avec surprise que Timolé est, quant à lui, aux prises avec l'homme que vous poursuiviez, qui a dû faire demi-tour pour venir en aide à ses comparses. Sa capuche est maintenant tombée, révélant un visage balafre du sourcil droit au menton et l'œil gauche masqué par un bandeau. La bouche déformée par un rictus, il s'approche du nain, une dague dans chaque main, mais ne va pas aller bien loin car Timolé, bien campé sur ses courtes jambes, lui expédie tout de suite un coup si violent sur la tempe qu'il s'effondre à son tour, raide mort. Sans perdre un instant, vous fouillez vos adversaires pour découvrir 7 Pièces d'Or, un morceau de fil de fer, une croix en argent, une épingle également en argent, ainsi que deux hameçons. -Bien pauvre butin pour trois voleurs, maugrée Timolé. Les dagues semblent plus intéressantes. J'aurais pourtant bien juré qu'il s'agissait de Sharcle, reprend-il au bout d'un instant en considérant sa victime. Mais non. Quoi qu'il en soit, je mettrai la main sur lui : ce qui doit arriver arrivera forcément un jour ! Après vous être emparé des objets qui vous intéressent, vous reprenez votre chemin. Rendez-vous au [368](#).



383

Vous approchant du chat, vous voyez soudain ses yeux commencer à briller d'une telle façon que, bientôt, vous vous trouvez incapable de faire le moindre geste. Hypnotisé par ce regard, vous ressentez une atroce douleur qui vous vrille le crâne ; une douleur si intense que vous en perdez connaissance, ce qui vous fait perdre, par la même occasion, 2 points

d'ENDURANCE. Lorsque, peu de temps plus tard, vous reprenez conscience, c'est pour constater que le chat n'est plus qu'un petit tas de poussière. Les mains sur le front dans l'espoir d'atténuer votre fort mal de tête, vous quittez la pièce. Rendez-vous au [204](#).

384

Sans que vous puissiez l'en empêcher, l'araignée remonte à toute allure vers votre cou dans lequel elle enfonce profondément ses crocs. En hurlant, vous essayez de la frapper de votre main dans l'espoir de vous en débarrasser, mais trop tard : vous ne pouvez empêcher son poison de couler dans vos veines. Si vous possédez une Potion de Santé, rendez-vous au [168](#). Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [221](#).



385

Rien à faire. Vous êtes de plus en plus faible, et c'est à grande peine que vous parvenez à vous traîner dans le corridor, sans aller très loin car vous ne tardez pas à tomber à quatre pattes avant de vous affaler de tout votre long sur le sol de pierre. Le casque ensorcelé a eu raison de vous. Dans un dernier effort, vous parvenez à jeter un regard alentour. Tout semble plongé dans l'obscurité, à moins que vous ne soyez déjà dans l'au-delà. Votre aventure se termine ici.

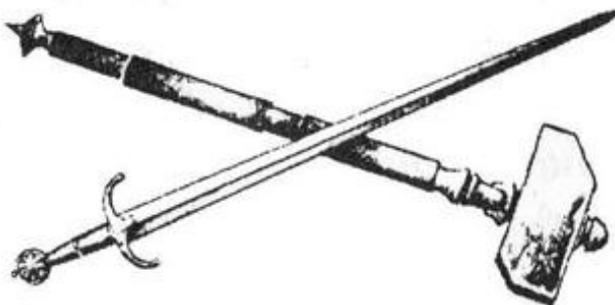
386

Même si la pointe de la dague ne fait qu'effleurer la boule de verre, c'est assez pour déclencher une catastrophe ! Dans l'instant elle s'ouvre en deux, alors que derrière vous la porte se referme avec un grondement sourd. Puis un bruit se fait entendre, semblable à un raclement. Avec horreur, vous voyez les murs de gauche et de droite commencer à se rapprocher l'un de l'autre. Timolé s'est précipité sur la porte. Mais, malgré tous ses efforts, il ne parvient pas à la faire bouger d'un pouce.

-Verrouillée! halète-t-il. Nous allons être écrasés comme de vulgaires punaises ! Mais que pouvons-nous faire ? ajoute-t-il en criant, gagné par la panique. Une bonne question car il est évident que, la porte mise à part, il n'existe aucune autre issue. Seule la magie pourrait vous tirer de ce mauvais pas. Si vous connaissez l'incantation dite du « Perce-mur », rendez-vous au [292](#). Mais si vous l'ignorez, rendez- vous au [130](#).

387

Suivant les flèches, vous parvenez peu après à un coude tournant vers la gauche, pour finir par arriver à un nouvel embranchement. Là, les flèches continuent vers la droite, alors que sur la gauche un corridor aboutit à une caverne dont le sol, en contrebas, est couvert de sable. Divers objets en dépassent, mais il vous est difficile de voir de quoi il s'agit. Au centre de la caverne, une pelle est posée sur le sable. Si vous décidez de vous saisir de cette pelle pour dégager les objets enfouis dans le sable, rendez-vous au [290](#). Mais si vous préférez continuer à suivre les flèches, rendez-vous au [248](#).



388

Accroché par une main au corps ondulant du serpent, vous essayez de trancher d'un coup d'épée sa queue qui se balance en sifflant, prête à entourer votre corps. Jetez deux dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [125](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [22](#).

389

Prenant votre élan, vous vous précipitez sur la porte, l'épaule en avant. Jetez deux dés. Si le résultat obtenu est égal ou inférieur à votre total d'HABILETÉ, la porte s'ouvre à la volée sous le coup. Rendez-vous alors au [26](#). Mais si ce résultat est supérieur à ce même total d'HABILETÉ, c'est en jurant que vous frottez votre épaule douloureuse devant la porte toujours fermée. A présent, vous pouvez à nouveau essayer de défoncer cette porte, si vous vous en sentez le courage. Mais vous pouvez tout aussi bien revenir sur vos pas jusqu'au dernier croisement. Rendez-vous, dans ce cas, au [88](#).

390

Vous voyant prêt à tirer l'une des armes, Timolé s'approche de vous.
-Bonne chance ! dit-il en vous donnant de petites tapes sur l'épaule. Allez-vous tirer :

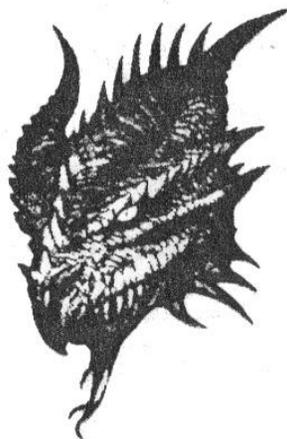
L'épée ? Rendez-vous au [106](#)

La dague ? Rendez-vous au [280](#)

La hache ? Rendez-vous au [321](#)

La lance ? Rendez-vous au [298](#)

La flèche ? Rendez-vous au [157](#)

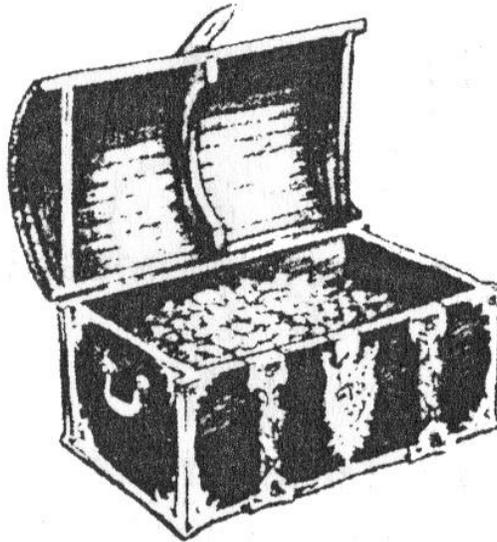


391

Le dragon vient de s'effondrer sur le sol dans un soupir. Il perd peu à peu sa forme tridimensionnelle, et il n'en reste bientôt plus pour seule trace qu'une tache rouge. Si vous ne l'avez déjà fait, vous pouvez saisir l'épée noire (rendez-vous au [345](#)), ou voir ce qui est écrit sur le parchemin (rendez-vous au [86](#)). Si vous préférez regagner le corridor du dessous en vous laissant glisser le long de la corde, rendez-vous au [144](#).

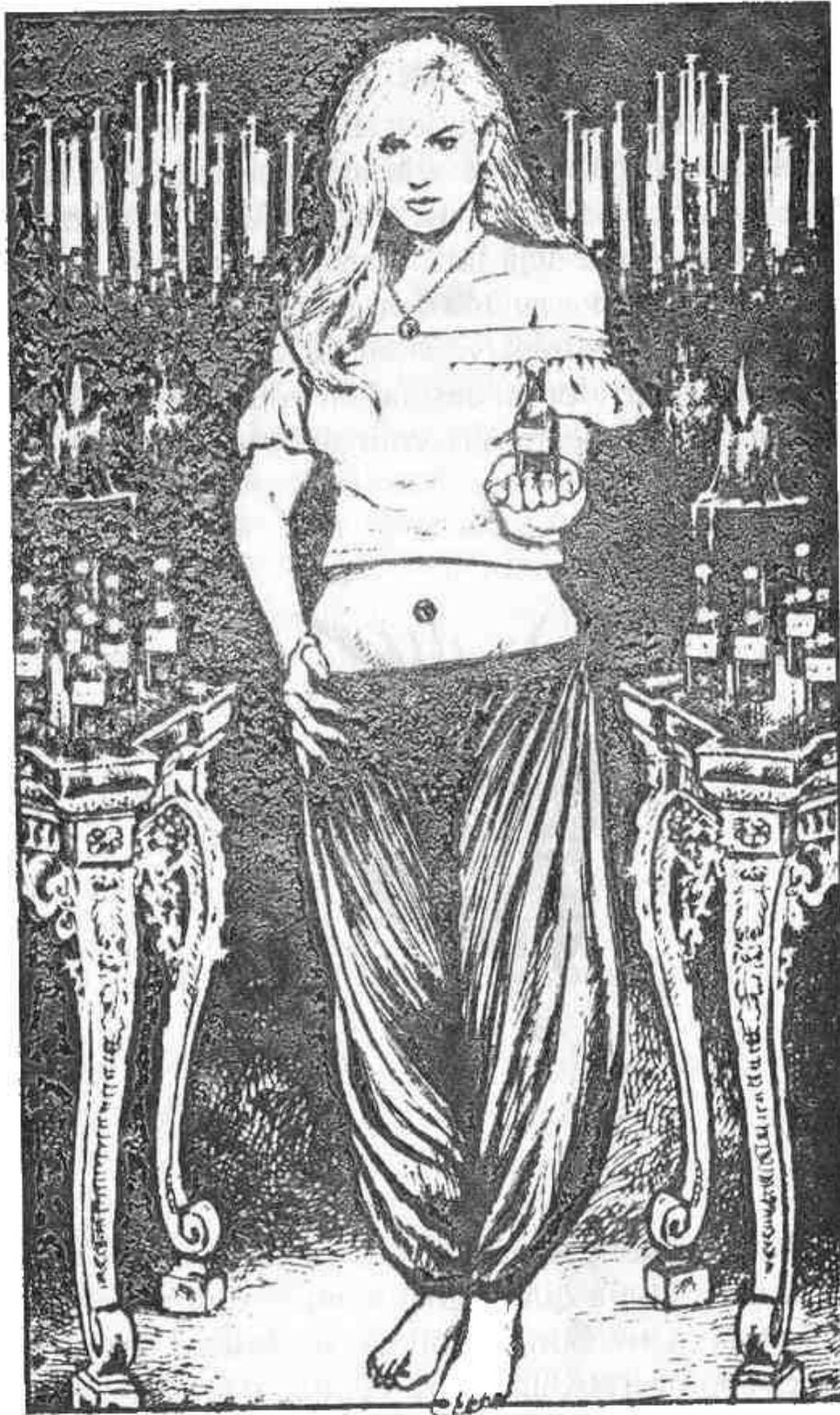
392

Vous êtes certes parvenu à vous débarrasser de l'araignée, mais elle a quand même eu le temps de vous mordre la main. Son poison est si virulent que vous perdez 1 point d'HABILETÉ et 4 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours vivant, rendez-vous au [228](#).



393

Vous vous trouvez au seuil d'une petite pièce brillamment éclairée par un grand nombre de bougies qui semblent avoir été posées partout où elles pouvaient tenir. Sur les miroirs servant de plateaux à deux petites tables en verre reposent une bonne vingtaine de fioles fermées par des bouchons de cire et soigneusement étiquetées.



393 Debout entre les deux tables se tient une jeune femme parmi les plus avenantes qu'il vous ait été donné de rencontrer.

Debout entre les deux tables se tient une jeune femme parmi les plus avenantes qu'il vous ait été donné de rencontrer ! Elle est vêtue d'un pantalon de soie bouffant à la mode orientale et d'un corsage court, ses longs cheveux blonds couvrent ses épaules nues, alors que son nombril est caché par un diamant de bonne taille ; un diamant identique repose, au bout d'une chaînette en or, sur la blancheur de son cou. Dans la paume de sa main gauche se trouve une petite bouteille qu'elle tend dans votre direction tout en vous fixant de ses admirables yeux bleu pâle, un léger sourire esquissé sur ses lèvres délicates. -Si vous avez besoin d'une quelconque potion, les miennes sont d'excellente qualité, vous dit-elle d'une voix légèrement rauque. Tenez, vous pouvez boire celle-ci, si vous le désirez, ajoute-t-elle en faisant un signe de la tête en direction du flacon posée au creux de sa main. Allez-vous :

Absorber le contenu de ce flacon ?	Rendez-vous au 11
L'attaquer l'épée à la main ?	Rendez-vous au 244
Refuser poliment et quitter les lieux ?	Rendez-vous au 265

394

Avec la plus grande prudence vous commencez à descendre le long de l'échelle. Si, voilà peu de temps, vous avez bu de l'eau d'une mare dans cette caverne, rendez-vous au [282](#). Sinon, rendez-vous au [135](#).

395

Vous découvrez, au fond de la pièce et caché par les plantes, un petit placard vert fixé au mur. L'ayant ouvert, vous trouvez, posé sur une étagère, un pot en terre-plein d'une pâte verte à l'odeur aussi désagréable que celle des plantes ; à l'évidence, cette pâte a été préparée en malaxant leurs feuilles. Vous pouvez, si vous le souhaitez, goûter à cette espèce de purge. Rendez-vous, dans ce cas, au [278](#). Mais vous pouvez également quitter la pièce sans y toucher. Rendez- vous alors au [142](#).

396

Lo Lo Mai ne vous quitte pas des yeux alors que vous vous dirigez vers la porte. Mais elle ne fait rien pour vous empêcher de la passer. Vous vous trouvez à présent dans un nouveau corridor qui s'étire en ligne droite aussi loin que vous pouvez voir. Bientôt, vous parvenez à la hauteur de deux portes, situées côte à côte sur votre gauche. Sur le battant de la première est peint un carré vert, sur l'autre figure un triangle bleu. Allez-vous :

Ouvrir la porte au carré vert ?

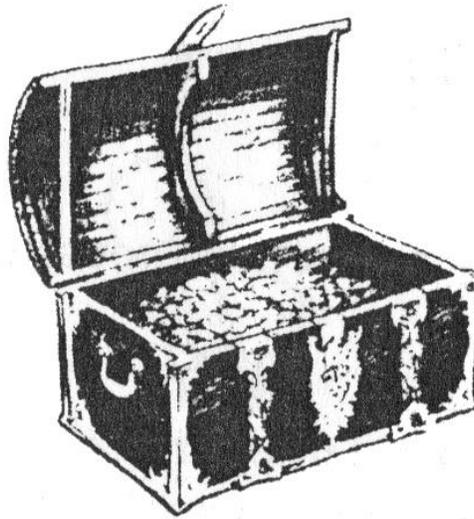
Rendez-vous au [141](#)

Ouvrir la porte au triangle bleu ?

Rendez-vous au [53](#)

Passer outre et poursuivre votre chemin ?

Rendez-vous au [70](#)



397

Les deux bras tendus et tenant fermement le bouclier à pleines mains, vous vous accroupissez derrière lui. Juste à temps pour éviter la boule de feu qui explose contre le métal, lequel, porté au rouge sous le coup, vous brûle les mains, ce qui vous fait perdre 1 point d'ENDURANCE. Lançant le bouclier au loin, vous bondissez sur le Sorcier tout en dégainant votre épée. Il ne peut maintenant se défendre qu'avec une courte lame faite d'un étrange métal noir.

SORCIER DES TÉNÈBRES HABILITÉ : 8

ENDURANCE : 8

Si vous perdez un Assaut, rendez-vous au [81](#). Mais, si vous êtes vainqueur sans perdre le moindre Assaut, rendez-vous au [113](#).

398

Repassant devant la porte de chêne, le trône de pierre et la fontaine, vous êtes vite de retour à l'embranchement où, ignorant le passage de gauche d'où vous venez, vous continuez tout droit. Rendez-vous au [54](#).

399

Le Roi n'est plus maintenant qu'un tas d'os jonchant le sol, que vous enjambez pour vous approcher du sarcophage. Il est encombré de débris, mais en le fouillant soigneusement vous finissez par trouver quelque chose d'intéressant : un globe en or serti de deux bandes de nacre. Si vous décidez de vous en emparer, rendez-vous au [205](#). Mais, si vous préférez le laisser et poursuivre votre chemin, rendez-vous au [156](#).

400

Les mains serrées sur la profonde blessure au ventre que vous venez de lui infliger, Sharcle tombe à genoux, vous demandant grâce. Sans plus lui prêter attention, vous vous précipitez vers Timolé qui, bien que le regard absent, est par bonheur toujours en vie. A vos pieds se trouve le sac en cuir de Sharcle. L'ayant ouvert, vous en tirez une fiole sur laquelle est inscrit « Potion de Santé ».

-Donnez-la moi, murmure l'ignoble individu d'une voix rauque.

-Non... buvez-la vous-même... parvient à articuler le nain en vous adressant un pauvre sourire. Même si la fiole ne contient qu'une gorgée de Potion, vous n'hésitez pas une seconde : vous l'approchez des lèvres de votre compagnon et lui versez le liquide dans la bouche sans lui demander son avis. Il ne lui faut pas plus d'une dizaine de minutes avant qu'il saute sur ses pieds, ayant recouvré toute son énergie, ses blessures disparues. Sharcle, quant à lui, ne bouge plus. S'en approchant, Timolé colle son oreille contre sa poitrine.

-C'est fini, dit-il. Ce chien est mort. Inutile de le pleurer. Venez, mon ami; je vous emmène à Pont-de- Pierre. Nous trouverons là-bas toutes les potions nécessaires pour venir à bout du poison qui court dans vos veines.

Deux jours plus tard, c'est dans le plus grand enthousiasme que vous êtes accueilli dans le village des nains, le jour même où est fêté l'anniversaire du roi Gillibran.



400 « Oubliez ça, et réjouissez-vous ! »

La joie des habitants de Pont-de-Pierre est d'autant plus grande que Yastromo lui-même, Sorcier des Sorciers du Yore, est exceptionnellement présent. Le récit de votre quête a bientôt fait le tour du village jusqu'à parvenir aux oreilles du roi qui vous invite à partager son festin en compagnie de Yastromo. Timolé en profite pour commencer à raconter, avec force détails, vos aventures. Mais il s'arrête très vite, son visage reflétant la plus grande inquiétude. Se tournant vers Yastromo, il lui demande s'il possède un antidote capable de contrecarrer les poisons les plus lents. Surpris, Yastromo se tourne vers vous.

-Vous auriez absorbé ce genre de poison ? Mais, s'il en était ainsi, voilà longtemps que vous ne seriez plus de ce monde, mon ami ! Encore une perfidie de ce Sharcle qui voulait être sûr de vous revoir... avec le Dragon d'Or bien évidemment ! Oubliez ça, et réjouissez-vous ! Ce qu'il ne vous est pas difficile de faire, entouré d'amis tels que les nains ! De plus vous possédez ce Dragon d'une valeur telle que jamais vous n'auriez pu l'imaginer dans vos rêves les plus fous.

401

Plus rapide que le Fantôme, vous vous précipitez vers la porte que vous passez en courant, non sans la refermer d'un coup sec.

-Éloignons-nous d'ici au plus vite ! hurle Timolé. Recommandation tout à fait inutile tant vous courez déjà du plus vite que vous le pouvez. Rendez-vous au [94](#).

402

Vous lancez l'incantation de votre voix la plus sonore. Ce qui n'empêche pas les murs de progresser pour autant. Rendez-vous au [130](#).

403

Alors que vous passez devant eux, les Squelettes tentent de vous faucher, lançant leur épée à la hauteur de vos chevilles. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [246](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [207](#).

404

Vous prenez votre élan ensemble, vous vous précipitez tous deux sur la porte, une épaule en avant, avec comme seul résultat de vous faire pousser un cri de douleur. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous rendant compte qu'il est tout à fait inutile de persévérer, vous vous dirigez vers l'endroit où la silhouette a disparu. Rendez-vous au [206](#).

405

Timolé pousse un soupir et, non sans qu'une certaine lassitude se lise sur son visage, il vous dit simplement : -Comme je suis le plus petit, je suppose que c'est moi qui passe en premier...

Sans ajouter un mot, il se met à plat ventre et commence à ramper dans le tunnel. Lorsqu'il a disparu, vous le suivez à votre tour. Deux minutes ne se sont pas écoulées lorsque vous entendez votre compagnon crier :

-Je suis arrivé au bout ! Il y a une caverne et... Vous n'en saurez pas plus, car son cri vient de se terminer en hurlement. Vite, vous aidant des genoux et des coudes, vous avancez du plus vite que vous le pouvez. Pour parvenir également à la fin du tunnel, ce qui vous permet de vous relever. Devant vous se trouve en effet une caverne, de petites dimensions, creusée dans le grès. Vous attendant à voir Timolé aux prises avec une créature aussi épouvantable que celles que vous avez rencontrées jusqu'alors, vous ne pouvez étouffer un cri de surprise en vous trouvant face à deux nains, images parfaites de Timolé, chacun prêt à bondir sur vous. Il est évident que l'un d'eux ne peut être qu'un Changeur de Forme qui a pris l'apparence de Timolé tout en obligeant votre ami, de par sa volonté à vous attaquer. Lequel des deux ? Vous n'avez que quelques secondes pour tenter de deviner qui il vous faut combattre. Si vous pensez que le faux Timolé est le nain de gauche, rendez-vous au [97](#). Si vous croyez qu'il s'agit du nain de droite, rendez-vous au [360](#).

406

Vous avez grimpé quatre à cinq mètres lorsque, soudain, le bas de la corde se met à se balancer tout seul dans des mouvements de plus en plus saccadés, se dresse vers vous et commence à entourer votre corps. Il faut vous rendre à l'évidence : vous n'êtes pas agrippé à une corde, mais bien à un redoutable SERPENT MIME. Vous n'avez pas une seconde à perdre pour vous décider. Si, malgré la hauteur à laquelle vous êtes parvenu, vous décidez de vous laisser tomber sur le sol, rendez-vous au [73](#). Mais si, malgré la situation périlleuse qui est la vôtre maintenant, vous préférez tenter de couper la queue du serpent, rendez-vous au [388](#).

407

Alors que vous avez fait quelques pas en direction du tableau, la porte se referme derrière vous en claquant. Surpris, vous faites demi-tour. Rien. Sinon deux tapisseries accrochées de part et d'autre de cette porte, blanches. Pas tout à fait cependant, car commence à apparaître, sur l'une et l'autre, une vague image, qui se dessine peu à peu, comme travaillée par un artiste invisible. Dans le même temps, vous ressentez de curieuses démangeaisons au bout de vos doigts et de vos pieds. Les images se sont maintenant précisées et, glacé d'effroi, vous vous reconnaissez sur la tapisserie de droite, alors que Timolé figure sur celle de gauche. En proie à la panique, vous tentez de vous précipiter vers la porte. Mais en vain, tant vous vous sentez faible. Tournant la tête vers votre compagnon, vous constatez, avec horreur, qu'il n'est plus que l'ombre de lui-même, transparent serait plus exact, ainsi que vous l'êtes. Vous voilà happés dans une autre dimension, et le seul souvenir que l'Allansia gardera de vous seront les deux tapisseries où vous figurez à présent. D'une façon très réaliste, d'ailleurs. Votre aventure se termine ici.

Photocomposition : Firmin Didot

Loi n°49-956 du 16 juillet 1949
sur les publications destinées à la jeunesse
ISBN 978-2-07-057322-2
Numéro d'édition : 170129
Numéro d'impression : 95303
Dépôt légal : mai 2009
Imprimé en France par CPI Firmin Didot

L'Œil d'Émeraude

Défis Fantastiques



*Traduit de l'anglais
par C. Degolf*

Alors qu'à bout de forces dans une sordide auberge de Fang, vous alliez abandonner tout espoir, la chance semble de nouveau vous sourire : un dragon d'or à la valeur inestimable serait caché sous la Forêt des Ténèbres ! Mais dans un labyrinthe encore plus épouvantable que celui de Fang. Êtes-vous décidé à affronter toutes les créatures qui le peuplent ? Si oui, un conseil : ne faites confiance à personne...

Deux dés , un crayon et une gomme sont les seuls accessoires dont vous aurez besoin pour vivre cette aventure . VOUS seul déciderez de la route à suivre , des risques à courir et des créatures à combattre. Bonne chance...

*Illustrations de Martin Mc Kenna
OCR et Hyperliens par GRULL*



folio junior



A 57322
catégorie

5



9 782070 573226

ISBN 978-2-07-057322-6