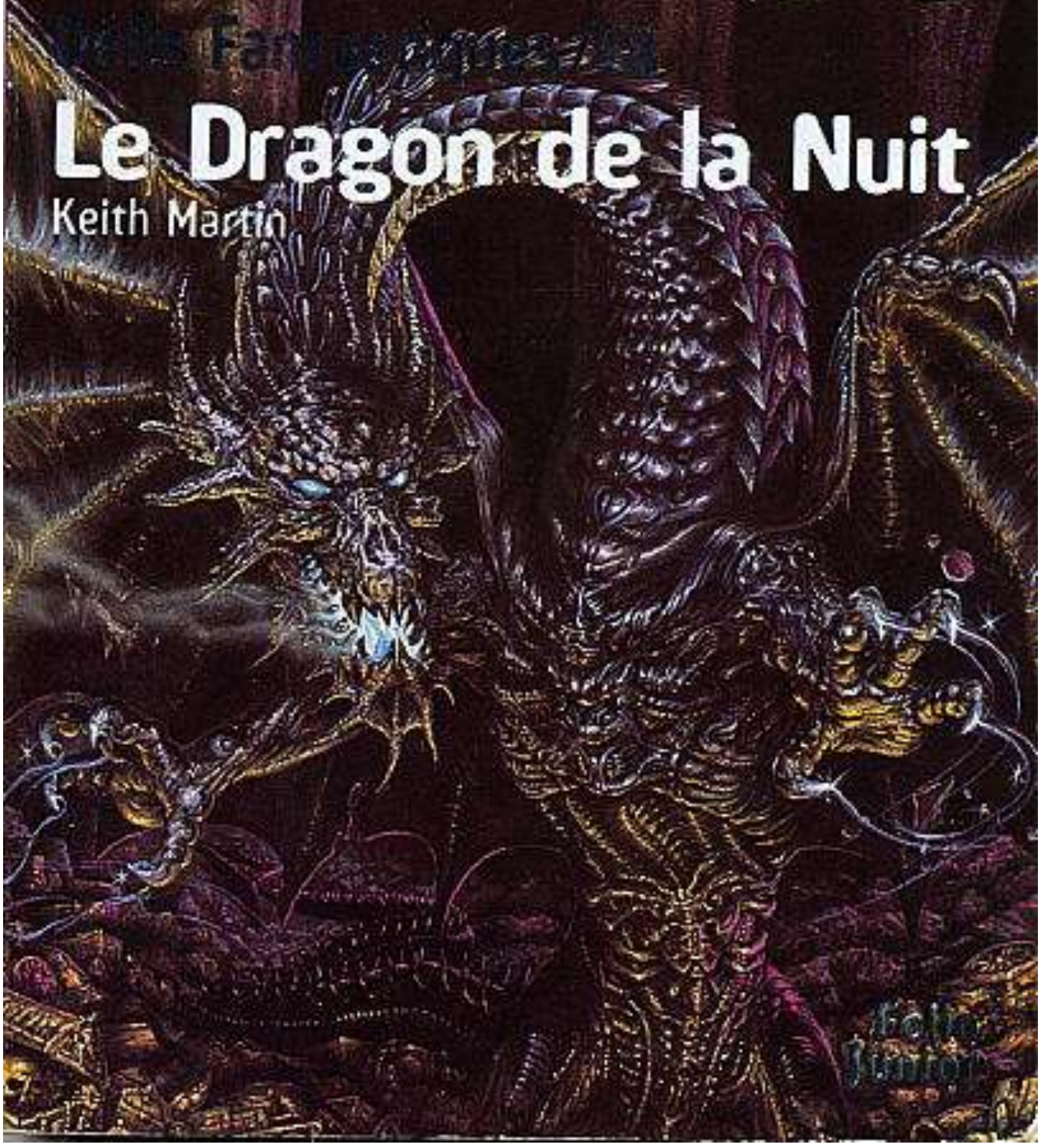


UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

Le Dragon de la Nuit

Keith Martin



Folio
Junior

Titre original : *Night Dragon*

**© Steve Jackson et Ian Livingstone, 1993, pour la conception de la série Défis
Fantastiques © Keith Martin, 1993, pour le texte © Tony Hough, 1993, pour les
illustrations © Éditions Gallimard Jeunesse, 1997, pour la traduction française**

Keith Martin

Le Dragon de la Nuit

Défis Fantastiques/58

Traduit de l'anglais par Nicolas Grenier

Illustrations de Tony Hough

Gallimard Jeunesse



La Feuille d'Aventure

HABILETÉ Total de départ =	ENDURANCE Total de départ =	CHANCE Total de départ =
PROVISIONS	HONNEUR	ŒIL DE LA NUIT
TRÉSOR	FUITE DU TEMPS	ÉQUIPEMENT ET NOTE

CASE DES RENCONTRES AVEC UN MONSTRE

Habilité = Endurance =	Habilité = Endurance =	Habilité = Endurance =
Habilité = Endurance =	Habilité = Endurance =	Habilité = Endurance =
Habilité = Endurance =	Habilité = Endurance =	Habilité = Endurance =

Comment combattre le Dragon de la Nuit

Avant de vous lancer dans cette aventure, il vous faut d'abord évaluer vos forces et vos faiblesses. Deux dés vous permettront de déterminer le nombre de points d'HABILETÉ, d'ENDURANCE et de CHANCE dont vous disposerez au départ de votre quête. Page 8 et 9, vous trouverez une *Feuille d'Aventure* où vous consignerez les détails de votre mission et, dans les différentes cases correspondantes, l'évolution des totaux de vos points. Notez vos points sur cette *Feuille d'Aventure* avec un crayon ou, mieux, faites des photocopies de ces deux pages afin de pouvoir les utiliser lorsque vous jouerez à nouveau.

Habileté, Endurance et Chance

Lancez un dé. Ajoutez 6 au résultat obtenu et inscrivez le chiffre dans la case HABILETÉ de votre *Feuille d'Aventure*. Lancez les deux dés. Ajoutez 12 au résultat obtenu à inscrire le chiffre dans la case ENDURANCE de votre *Feuille d'Aventure*. Lancez un

la vôtre, c'est lui qui vous a blessé. Passez alors 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 l'adversaire, réduisez son total, d'ENDURANCE de 2 points. Vous pouvez faire appel à I votre CHANCE pour tenter d'aggraver sa blessure (voir plus loin). Passez ensuite à l'étape n° 6.

5. L'adversaire vous a blessé, vous devez retirer 2 points de votre total d'ENDURANCE. Vous pouvez recourir à votre CHANCE pour tenter de minimiser les effets de la blessure (voir plus loin). Passez ensuite à l'étape n° 6.

6. Modifiez votre total d'ENDURANCE ou celui de l'adversaire, selon le cas. Faites de même pour votre total de CHANCE, si vous en avez fait usage.

7. Procédez au deuxième Assaut en reprenant les étapes de 1 à 6. Vous poursuivrez ainsi jusqu'à ce que vos points d'ENDURANCE ou ceux de l'ennemi se trouvent réduits à zéro, ce qui signifie la mort de l'un ou de l'autre.

Combats avec plus d'une créature

Lors de certaines rencontres, vous pourrez être confronté à plusieurs créatures. Selon les instructions, vous devrez les affronter l'une après l'autre, ou les combattre toutes à la fois ! Dans le premier cas, vous appliquerez la procédure habituelle, mais à peine serez-vous parvenu à bout de votre premier adversaire qu'il vous faudra combattre le deuxième, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'en reste plus aucun. Dans le second cas, vous serez mis à rude épreuve : en effet, s'il vous faut affronter plusieurs créatures à la fois, vous ne pourrez en combattre

qu'une seule par Assaut, tandis qu'elles vous attaqueront ensemble ! Au début de chaque Assaut, vous choisirez votre adversaire et vous l'attaquerez de la façon habituelle. Par ailleurs, vous devrez comparer votre *Force d'Attaque* à celle de chacune des autres créatures : chaque fois qu'elle sera la plus élevée — ou égale à celle de la créature — vous aurez évité ses coups (sans pour autant la blesser puisque ce n'est pas vers elle que se portait votre attaque) ; chaque fois qu'une des créatures aura une *Force d'Attaque* supérieure à la vôtre, elle aura réussi à vous blesser, vous infligeant ainsi la perte de 2 points d'ENDURANCE.



Chance

Au cours de votre aventure, vous pourrez parfois faire appel à votre CHANCE (dans des conditions qui vous seront alors précisées) afin de favoriser le dénouement de combats ou de certaines stratégies. Mais prenez garde ! Recourir à la CHANCE n'est pas sans danger et, si vous êtes Malchanceux, le résultat peut se révéler fâcheux.

Pour *tenter votre Chance*, vous procéderez ainsi : Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total de CHANCE, VOUS êtes Chanceux. Si le résultat est supérieur, vous êtes Malchanceux. Quel que soit ce résultat, vous devez soustraire 1 point à votre total de CHANCE chaque fois que vous *tentez votre Chance*. Ainsi, plus vous ferez appel à votre CHANCE plus vous risquez d'être Malchanceux ! Aussi, réfléchissez bien avant de *tenter votre Chance*.

Utilisation de la Chance dans les combats

Parfois, il vous sera demandé de *tenter votre Chance*, et vous serez averti de ce qu'il vous arrivera selon que vous serez Chanceux ou Malchanceux. Dans ce cas, vous êtes obligé de recourir à votre CHANCE, mais il n'en va pas de même lors des combats : libre à vous de faire appel à votre CHANCE quand bon vous semblera, soit pour aggraver la blessure que vous venez d'infliger à une créature, soit pour minimiser les effets de celle que vous avez reçue. Si vous venez de blesser votre adversaire, vous pouvez *tenter votre Chance* de la manière décrite plus haut. Si vous êtes Chanceux, vous lui avez infligé une très grave blessure et vous pouvez ôter 2 points supplémentaires à son total d'ENDURANCE. Si vous êtes Malchanceux, la blessure que vous avez causée à votre adversaire est superficielle et vous devrez ajouter 1 point à son total d'ENDURANCE (au lieu de perdre 2 points, il n'en perd que 1). Si la créature vient de vous blesser, vous pouvez également *tenter votre Chance* pour essayer de minimiser les effets de la blessure qui vous a été infligée. Si vous êtes Chanceux, vous avez réussi à atténuer la violence du coup.

Vous récupérez alors 1 point d'ENDURANCE (vous ne perdez que 1 point au lieu de 2). Mais si vous êtes Malchanceux, le coup que vous avez reçu est plus grave que vous ne le pensiez et vous perdez 1 point d'ENDURANCE supplémentaire (vous en perdez donc 3 au lieu de 2).

Comment rétablir votre Habileté, votre Endurance et votre Chance

Habileté

Votre HABILITÉ ne variera pas énormément au cours de votre aventure, et le texte vous informera alors que vous détenez un avantage stratégique ou que vous êtes handicapé pour quelque raison. Vos points d'HABILITÉ ne peuvent excéder leur *total de départ*, à moins que cela ne vous soit clairement indiqué. Ainsi, vous aurez l'occasion, en cours d'aventure, d'acquérir des objets spéciaux, dont une Épée Magique, pouvant accroître votre *Force d'Attaque*. Mais n'oubliez pas que vous ne pouvez utiliser qu'une seule arme à la fois ! Si vous possédez, par exemple, deux Épées Magiques, vous ne pourrez pas cumuler l'effet magique des deux pour le même combat.

Tester votre Habileté

Au cours de l'aventure, vous devrez parfois *tester votre Habileté* lorsque vous entreprendrez une action dont l'issue pourra être influencée par votre adresse.

Pour ce faire, lancez deux dés et additionnez les deux chiffres obtenus. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABiLETÉ, le test est positif. Si le résultat est supérieur à votre HABILITÉ, le test est négatif. Le texte vous indiquera alors quelles sont les conséquences du test. Toutefois, vous ne perdrez pas de points d'HABiLETÉ lorsque vous aurez à *tester votre Habileté*. C'est là la différence fondamentale entre *tester votre Habileté* et *tenter votre Chance* ! Il vous sera assez souvent demandé de procéder à une opération délicate : *tester votre Habileté*. Par exemple, on pourra vous indiquer de *tester votre Habileté* en

ajoutant 2 au chiffre tiré. Vous devrez donc lancer deux dés et ajouter 2 à la somme des deux chiffres obtenus : si vous avez tiré 4 et 3, le résultat final sera 9. Il ne vous restera qu'à comparer ce résultat à votre total d'HABILETÉ pour connaître l'issue du test.

Endurance et provisions

Vos points d'ENDURANCE varieront sans cesse au cours de votre aventure en fonction des combats que vous aurez à livrer et de votre fatigue. Lorsque vous approcherez du but, votre niveau d'ENDURANCE sera peut-être dangereusement bas et les combats n'en seront que plus périlleux, aussi, soyez prudent !

Votre havresac contient 12 Repas. Vous pourrez vous reposer et vous restaurer quand vous le désirerez, sauf au cours d'un combat, et vous ne pourrez manger plus d'un Repas à la fois. Chaque Repas vous permet de récupérer 4 points d'ENDURANCE. Quand vous prenez 1 Repas, ajoutez 4 points à votre total d'ENDURANCE et enlevez-en 1 à celui de vos Provisions. Une case réservée à l'état de vos Provisions figure sur la *Feuille d'Aventure* pour vous permettre de suivre l'évolution de vos vivres. Consommez-les avec parcimonie, car une longue route vous attend ! Rappelez-vous également que votre total d'ENDURANCE ne peut excéder son *total de départ* sauf si le contraire vous est clairement spécifié. Il vous sera parfois notifié que vous devez prendre un Repas. Dans ce cas, vous devrez retrancher 1 point du total de vos Provisions, mais sans récupérer de point d'ENDURANCE. Si vous recevez l'ordre de prendre 1 Repas et qu'il ne vous reste plus de Provisions, vous devrez retrancher 2 points de votre total d'ENDURANCE. Toutefois, vous aurez la possibilité d'acquérir, au cours de l'aventure, des Provisions supplémentaires qui s'ajouteront à vos réserves et vous aideront à préserver votre ENDURANCE. Mais n'oubliez pas que vous ne pouvez transporter plus de 12 Repas à la fois !

Chance

Votre total de CHANCE variera lui aussi au cours de votre aventure, notamment quand vous *tenterez votre Chance*. Vous pourrez également recevoir des points de CHANCE supplémentaires si la fortune vous sourit. A l'inverse, en cas de malchance ou d'erreur grave de votre part, vous devrez diminuer votre total de CHANCE. De tels cas seront signalés dans le texte et des instructions vous seront données. N'oubliez pas que votre total de CHANCE, à l'instar de votre HABILITÉ et de votre ENDURANCE, ne peut dépasser son *total de départ*, sauf si le contraire vous est clairement spécifié. Outre la possibilité de *tenter votre Chance*, vous aurez l'occasion de « faire jouer » votre CHANCE afin d'augmenter vos espoirs de réussite. Par exemple, on vous proposera de modifier le résultat d'un lancer de dé en échange d'1 point de CHANCE. (Mais vous devrez décider si vous faites jouer ou non votre CHANCE avant de lancer les dés !) Prenez garde, les points de CHANCE sont précieux et vous ne pourrez vous offrir souvent le luxe de les gaspiller ainsi. Le succès ou l'échec de votre aventure pourra dépendre de la justesse de votre choix au moment de décider de faire jouer ou non votre CHANCE !

Honneur

L'HONNEUR reflète autant votre spontanéité à venir en aide à autrui — même si cela doit vous retarder ou vous causer un quelconque désavantage — que votre capacité à décliner une aide extérieure lorsqu'elle risque de mettre en péril la personne qui vous l'offre. Il traduit aussi votre fidélité à la parole donnée, votre aptitude à tenir les engagements que vous vous êtes fixés. Vous n'aurez que de rares occasions de gagner des points d'HONNEUR au cours de cette aventure, que vous commencerez avec un total égal à zéro. Les points d'HONNEUR que vous aurez gagnés pourront se révéler d'une valeur inestimable à l'issue de la difficile quête que vous allez entreprendre. Mais si vous pouvez gagner des points d'HONNEUR, vous pouvez également en perdre en agissant avec lâcheté, absence de scrupules ou intérêt (et votre

total d'HONNEUR peut même descendre au-dessous de zéro pour s'inscrire en négatif)- Prenez donc garde à ne pas vous déshonorer et tenez le compte de votre HONNEUR dans la case de votre *Feuille d'Aventure*.



L'Œil de la Nuit

Tout au long de votre aventure, les séides du Dra-j gon de la Nuit s'efforceront de suivre votre progres- l sion et de deviner vos intentions. Plus ils réalise-) ront le danger mortel que vous représentez pour leur maître, plus ses espions et ses créatures tenteront de vous barrer le chemin et de vous abattre] Les points de *L'Œil de la Nuit* que vous accumule-^ rez durant votre quête traduisent la conscience et la volonté hostiles de ces forces ennemies. Leur *total de départ* est de zéro et vous devrez en tenir un compte précis dans la case correspondante de votre *Feuille d'Aventure*. Plus ce total sera élevé, plus vos ennemis s'acharneront à votre perte mais, en mêmej temps, plus les ennemis de ces ennemis seront) prompts à vous apporter leur aide...

Magie

Durant cette aventure, vous aurez l'occasion de; trouver des objets magiques mais, au premieri abord, vous ignorerez très probablement quelle] sorte de pouvoir ils recèlent ! Ces objets vous per-j mettront de lancer un sortilège ou de créer un effet magique. Lorsque vous en dénicherez un, il voua sera indiqué comment en faire usage. La découverte de puissants pouvoirs magiques est essentielle au succès de votre quête, aussi devrez-

vous vous effor-3 cer d'en acquérir le plus possible. Hélas, vous serez! également pressé par le temps, et il vous faudra souvent faire un choix difficile entre ce temps précieux et des objets magiques qui ne le sont pas moins !

Poison

Vous allez être confronté à des ennemis diaboliques qui n'hésiteront pas à employer des armes empoisonnées contre vous. Aux blessures classiques dues à ces armes — et au nombre habituel de points d'ENDURANCE qu'elles vous coûteront — viendront s'ajouter les dommages insidieux causés par leur poison. Ceux-ci peuvent néanmoins varier en fonction de la nature et de la puissance dudit poison. Le nombre de points d'ENDURANCE perdus à cause du poison vous sera indiqué, et vous devrez l'ajouter à la perte résultant des effets purement physiques de l'arme. Toutefois, si vous avez la chance de posséder des herbes ou autres potions ayant vertu d'antidote, vous pourrez les utiliser pour atténuer, voire annuler les conséquences de l'empoisonnement. Bien entendu, de tels antidotes ne peuvent en aucun cas prévenir ou guérir les blessures purement physiques causées par l'arme qui vous aura frappé et ne peuvent donc vous restituer les 2 points d'ENDURANCE perdus dans pareil cas.

Équipement

Vous commencez votre aventure muni d'un équipement minimal, mais vous pourrez l'enrichir au cours de vos pérégrinations. Vous êtes armé d'une épée et vous portez une cotte de cuir et un bouclier. Vous possédez une lanterne pour guider vos pas dans les ténèbres et un sac à dos contenant 12 Repas. Vous disposez d'un peu d'argent gagné au cours de précédentes aventures : lancez deux dés et ajoutez 3 au nombre obtenu pour savoir combien de pièces d'or vous possédez (entre 5 et 15). Notez cette somme dans la case Trésor de votre *Feuille d'Aventure*. (Dans l'introduction qui va suivre, vous recevrez des pièces d'or supplémentaires que vous pourrez ajouter à cette

somme initiale.) En cours de route, vous aurez parfois l'opportunité d'enrichir votre Trésor de pièces d'or ou d'objets de valeur que vous devrez inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous aurez aussi l'occasion d'utiliser votre Trésor pour négocier des pièces d'équipement, des informations ou de l'aide, aussi soyez honnête et tenez scrupuleusement à jour la liste de vos richesses !

Fuite du Temps

Le temps est un facteur essentiel de votre quête. Certes, vous ne serez pas soumis en permanence à la pression implacable d'un chronomètre, mais vous ne pourrez vous permettre de lambiner en chemin pour autant ! Votre *Feuille d'Aventure* comporte une case de Fuite du Temps où vous devrez comptabiliser le temps écoulé. Au début de votre aventure, ce total est égal à zéro, puis il augmentera au gré de votre périple. Plus il sera élevé, plus votre objectif ultime sera difficile à atteindre, aussi efforcez-vous de choisir avec pertinence vos actions et vos destinations tout au long du périlleux voyage que vous allez entreprendre !

Derniers conseils...

Vous vous engagez dans une quête si ardue et si périlleuse que vous échouerez peut-être à votre première tentative. Prenez des notes et tracez une carte au fur et à mesure de votre progression : elles vous seront d'une aide inestimable lors de tentatives ultérieures et vous permettront d'atteindre plus rapidement les contrées inexplorées que vous devrez parcourir. Tous les lieux où vous vous aventurerez ne contiennent pas de trésors ou d'informations utiles. Nombre d'entre eux recèlent des pièges ou des créatures que vous souhaiterez n'avoir jamais rencontrées. Il pourra vous arriver de prendre de mauvaises directions et, quand bien même vous approcherez réellement de votre ultime destination, rien ne permet d'affirmer que vous trouverez au bout du compte ce que vous êtes venu chercher. Néanmoins, plus nombreux seront les endroits que vous aurez explorés, plus grandes seront vos chances de succès. Ne dilapidez pas votre

capital de CHANCE. Tentez-la le moins souvent possible lorsque vous n'y êtes pas obligé. En général, abstenez-vous de *tenter votre Chance* lors d'un combat à moins que votre survie n'en dépende. Inutile d'y recourir pour aggraver la blessure infligée à un adversaire, sauf si cela vous semble vraiment indispensable, ou s'il s'agit de l'ultime combat que vous devrez livrer contre l'ennemi suprême, à la fin de cette aventure. Mais encore vous faudra-t-il avoir préservé assez de CHANCE pour affronter ce moment crucial ! Vos points de CHANCE sont précieux, ne les gaspillez pas ! La grande quête que vous allez entreprendre contre le Dragon de la Nuit est terriblement périlleuse. Le pouvoir de l'Ancien Dragon outrepassa largement les capacités d'HABILETÉ et d'ENDURANCE des simples mortels et vous ne pourrez triompher sans l'aide d'une puissante magie. Le Dragon de la Nuit compte de nombreux alliés, créatures maléfiques qui lui sont vouées corps et âme. Si vous parvenez à vaincre certains de ses plus ténébreux serviteurs, peut-être aurez-vous alors la chance d'affaiblir le terrible Dragon avant même de l'avoir rencontré : si une telle opportunité devait se présenter, surtout ne la laissez pas échapper !

Lus dans leur ordre numérique, les paragraphes qui composent ce livre n'ont aucun sens. Pour que votre aventure prenne forme, il est essentiel que vous lisiez les paragraphes en respectant l'ordre qui vous est indiqué (ce dernier étant très souvent déterminé par vos décisions). Lire les autres ne ferait que vous plonger dans la plus grande confusion et diminuerait l'intérêt du jeu en annulant l'effet de surprise.

Le meilleur moyen de réussir dans votre entreprise consiste à prendre le moins de risques possible. Tout joueur, même si les dés ne lui ont pas été favorables lors du calcul de ses points de départ, devrait être en mesure d'arriver à ses fins et de conquérir la gloire qui s'attache au succès d'une si prodigieuse mission.

Et maintenant, que les dieux vous gardent et vous inspirent le courage de tourner cette page...

Le Dragon de la Nuit ne doit pas se réveiller !

« Prenez garde à Sable Noir ! » L'avertissement résonne encore à vos oreilles. C'est une cité où le mal règne en maître, infestée de pendards et d'assassins. Pas un jour ne se lève sur cette ville infâme sans apporter son lot de cadavres étalés dans la fange de ses ruelles crasseuses, la gorge tranchée d'une oreille à l'autre... Bref, il ne viendrait à l'idée d'aucun voyageur sain d'esprit de s'attarder au port du Sable Noir. Si, malgré tout, vous vous trouvez dans ses murs, c'est qu'un homme digne de foi vous a laissé entendre que vous pourriez y relever un défi digne de vos ambitions. Toujours en quête d'aventure et de hauts faits, vous avez compris à l'expression du visage de votre ami qu'il ne s'agissait pas de paroles en l'air et, réfrénant votre répulsion, vous avez sans délai pris la route de la cité des Voleurs. Là, vous êtes resté assis un jour entier dans la salle de la taverne de la Ciguë, un bouge de la rue du Billot, à espérer la venue d'un hypothétique messenger. Ce n'est que bien après minuit, heure où la taverne va fermer ses portes, qu'on vous invite enfin à descendre à la cave où attend un mystérieux individu drapé dans un long manteau poussiéreux. Votre épée jaillit du fourreau tel l'éclair lorsque l'inconnu repousse son capuchon, révélant les traits sombres d'un Elfe Noir ! Mais la créature lève la main en signe de paix, soupirant qu'elle n'est pas venue pour se battre d'une voix si sincère que vous n'hésitez qu'un instant avant de rengainer votre arme. Puis il se lance dans un étrange récit, parlant vite, comme s'il craignait de ne pas avoir le temps de tout dire.

— J'arrive des confins du Nord, dans les Marches des Dragons. Une menace indicible y est à l'œuvre. Son terrible pouvoir ne cesse de croître et si rien ne l'arrête, elle ravagera bientôt Allansia tout entière. Mon peuple a essayé. Mais nous ne sommes qu'un petit nombre et nous n'avons même pas eu la force d'abattre les noirs Servants qui protègent le monstre. Beaucoup de sable a déjà coulé dans le sablier du temps. Seul un héros

digne des plus grands peut espérer triompher du Dragon de la Nuit. C'est un être ancien, plus puissant encore que les Grands Aînés. Les Dragons eux-mêmes m'ont avoué qu'aucun des leurs ne serait capable d'érafler une seule écaille de son antique cuirasse...

Un Ancien Dragon ! Un Dragon mortel est assurément la créature la plus terrifiante qui soit. Et on voudrait que vous affrontiez un être infiniment plus puissant qu'un Dragon mortel. Mais une telle abomination réduirait en charpie n'importe quel humain, héros ou pas, d'une simple pichenette ! Votre expression incrédule n'échappe pas aux yeux fiévreux de l'Elfe Noir. Mais il poursuit sans vous laisser le temps d'ouvrir la bouche :

— En vérité, nous n'aurions aucun espoir s'il n'y avait la magie oubliée dont les Dragons m'ont parlée. Ils affirment que la puissance du guerrier qui en disposerait transcenderait toutes les limites mortelles, pourvu que le destin l'ait désigné pour porter l'Épée, l'Armure et le Bouclier des héros de légende face au Dragon de la Nuit. Ce guerrier, je l'ai longuement cherché, et partout un même nom m'est revenu en réponse : le tien.

Interdit, vous restez bouche bée. A cet instant, l'Elfe Noir se plie en deux, secoué par une violente quinte de toux, et porte à sa bouche un mouchoir taché de sang. Lorsqu'il peut à nouveau parler, c'est d'une voix rauque, dominée par l'urgence :

— Écoute-moi, humain. Les Dragons eux-mêmes m'ont dit que lorsque la créature s'éveillera, son ombre s'étendra sur toute la terre et ses rêves de destruction et de carnage deviendront réalité. Ils m'ont dit que le Dragon de la Nuit marchait avec l'armée de la Mort dans la guerre des Dieux, avant que le temps ne vienne sur Titan et n'apporte avec lui les races mortelles. Peux-tu seulement imaginer quelle sera la puissance de cette horreur lorsqu'elle surgira ? Oublie tous tes archimages, tes nécromanciens, tes tyranneaux et autres petits despotes. Si le Dragon de la Nuit sort de son sommeil, ils seront balayés comme des grains de poussière par le vent glacé du nord. Et nous tous

avec eux. Déjà, des signes indiquent qu'il émerge du Temps du Rêve. Ses Servants, des reptiles de cauchemar, ont commencé à rôder dans les montagnes du Nord. Pour notre salut, ils sont encore peu nombreux, et loin d'être aussi forts qu'ils ne le deviendront, sans quoi je ne serais jamais parvenu jusqu'ici... Comme l'Elfe Noir ponctue ses paroles d'un ample geste du bras, sa manche se soulève, révélant de fraîches cicatrices qui achèvent de dissiper vos derniers soupçons.

— Les Dragons disent qu'un serment sacré les lie à Kilanirax, leur dieu et créateur, poursuit-il. Ce serment interdit à tout Dragon mortel d'user de la

force à rencontre d'un Ancien. Si l'un d'eux s'avisait de lever ne serait-ce qu'une griffe sur un Ancien, il serait aussitôt foudroyé par un sortilège mortel. Voilà pourquoi ils sont contraints de demander l'aide des autres races. Et je puis t'assu-rer que cela ne cache ni mensonge ni perfidie. A leur Conclave, j'ai en effet vu un Dragon de chaque espèce — or, argent, blanc, noir, vert, rouge. Or, nul n'ignore que les Dragons de l'Ordre et du Chaos ne se vouent pas un amour immodéré aussi, seules des circonstances extraordinaires peuvent les réunir tous en un tel conseil. Comme ils l'ont affirmé, le simple fait qu'ils se rencontrent démontre l'imminence d'un terrible danger. C'est pourquoi je te demande de rejoindre le Conclave des Dragons et d'écouter ce qu'ils ont à dire. Tu devras aller vers le nord jusqu'au port de Rentarn, et te rendre à la taverne de la Galère sans Gouvernail. Là, tu devras] utiliser la Clef d'Argent que voici pour accéder à la! chambre qu'on aura préparée à ton intention. Tu y rencontreras un messenger qui t'expliquera comment trouver le Conclave des Dragons. Et tiens, je te donne même dix pièces d'or pour payer ton passage en bateau jusqu'à Rentarn.

Un sourire fugitif passe avec peine sur son visage; marqué par la souffrance comme il ajoute : — Bien sûr, rien ne t'empêche d'épargner cet or en prenant la route de la côte... Mais, quoi qu'il en soit, une seule chose importe : va au Conclave des Dragons et écoute-les.

Refuser? Vous n'y songez même pas. Pour toute réponse, vous prenez la Clef d'Argent et les 10 pièces d'or. Après vous avoir dit que la taverne était sûre et que vous pouviez y passer la nuit en toute tranquillité, l'Elfe Noir s'enveloppe dans son manteau pour partir. Avant de franchir la porte, il

se retourne et, les mains agitées d'un léger tremblement que vous n'aviez jusqu'alors pas remarqué, ses yeux voilés par la douleur se fixent dans les vôtres.

— Je ne veux pas que mon peuple soit exterminé. Pas plus que tu ne veux voir disparaître tous les humains de cette terre. La route qui m'a conduit jusqu'à toi était longue et périlleuse, et peut-être ne survivrai-je pas longtemps. Mais peu m'importe de mourir, maintenant que je t'ai trouvé. Je resterai présent dans la mémoire des miens. Sur ce, il tourne les talons et, secoué par une déchirante quinte de toux, sort de la cave en traînant la jambe.

Vous ne faites pas de beaux rêves, cette nuit-là... Rendez-vous au [1](#).





1 *Vous quittez l'auberge en frissonnant sous le vent glacé qui souffle de la côte de Glaive.*

1

Une aube blafarde se lève sur le port du Sable Noir lorsque vous quittez l'auberge, frissonnant sous le vent glacé qui souffle de la côte du Glaive. Vous pouvez aller au quai du Homard pour y chercher un navire en partance pour Rentarn, rendez-vous au [354](#), ou sortir de la ville par la porte des Tisserands et prendre la route côtière qui monte vers le nord, rendez-vous au [212](#). Si vous souhaitez d'abord faire quelques achats afin de compléter votre équipement, rendez-vous au [65](#).

2

La piste qui court vers l'ouest et les Cryptes du Brouillard est difficile. La maigre nourriture que vous parvenez à dénicher sur votre chemin ne vous suffit pas et vous devez y ajouter 2 Repas en cours de route. Votre Fuite du Temps augmente de 8 points avant que vous n'atteigniez enfin votre destination. Rendez-vous au [21](#).

3

Cet homme a probablement été dépouillé par des brigands qui l'auront laissé pour mort, mais vous voyez ses paupières se soulever lorsque vous vous penchez sur lui. Il tente de parler, mais vous lui imposez le silence d'un doigt posé sur les lèvres. D'une main tremblante, il désigne un chemin latéral courant vers l'est, implorant votre aide de son regard brûlant de fièvre. Si vous décidez de le laisser là et de continuer votre route, rendez-vous au [304](#). Si vous choisissez de le porter et de suivre le chemin secondaire pour trouver du secours en dépit du temps que vous risquez ainsi de perdre, rendez-vous au [176](#).

4

Brandissant votre arme et votre bouclier, vous affrontez le souffle du monstre. Vous devez *tenter votre Chance*. Si vous êtes Chanceux et si vous possédez un Bouclier Magique, multipliez par 5 le chiffre du Bouclier et rendez-vous au paragraphe

correspondant au résultat. Si vous n'avez pas de Bouclier Magique ou si vous êtes Malchanceux, le souffle du Dragon vous frappe de plein fouet et vous brûle atrocement : vous perdez 6 points d'ENDURANCE. Si vous n'êtes pas complètement carbonisé, rendez-vous au [295](#).

5

Vous vous trouvez au pied d'un imposant pic couronné de neige. Une étrange intuition vous dit que c'est là que se trouve l'armure. Qui sait, peut-être les Dragons vous ont-ils jeté un charme pour vous guider jusqu'à elle ? Mais la montagne est immense, et vous vous découragez à la seule idée d'en faire le tour à la recherche d'une entrée. Cependant, après avoir seulement exploré les environs immédiats, vous découvrez une statue qui pointe obligeamment le doigt dans la bonne direction ! Si vous possédez une lunette d'approche, vous repérez l'entrée sur-le-champ. Sinon, ajoutez 1 point à votre Fuite du Temps. Représentant un nain, la statue est sculptée dans une pierre bleue qui n'a visiblement pas été extraite des montagnes alentour. En suivant la direction que désigne sa main tendue, vous finissez par trouver une mince fissure qui s'ouvre dans la paroi rocheuse et s'enfonce dans l'obscurité. Après avoir allumé votre lanterne, vous descendez dans l'étroit passage et vous aboutissez à l'intersection de plusieurs tunnels. Si vous voulez prendre celui de droite, rendez-vous au [19](#). Si vous préférez suivre celui de gauche, rendez-vous au [33](#). Si vous choisissez le tunnel du milieu, rendez-vous au [47](#).

6

Vous avouez que vous aurez besoin de toute l'aide que vous pourrez trouver pour accomplir votre quête, et le Maître du Savoir hoche la tête d'un air approbateur et peut-être un peu triste.

— Que de dangers à affronter pour un simple mortel, soupire-t-il. Nul n'a jamais relevé un tel défi depuis la guerre des Dieux.

Prenez garde, il se peut qu'une projection du Dragon de la Nuit erre dans le Temps du Rêve et qu'il vous faille l'affronter ! Alors ne soyez pas trop gourmand de la magie que vous y découvrirez. Bien, maintenant nous devons procéder à quelques préparatifs.

Il vous introduit dans un salon au décor somptueux, pourvu d'un lit de repos merveilleusement moelleux sur lequel vous vous étendez sans vous faire prier. Puis, prenant un carafon d'argent, le Maître du Savoir remplit un gobelet d'or d'un liquide argenté et brasillant et vous le tend en disant doucement :

— Buvez, dormez et rêvez, mon vaillant ami. Saluez les rêves et brisez les cauchemars !

Vous videz la coupe d'un trait et plongez très vite dans le sommeil. Paradoxalement, vous vous sentez bientôt parfaitement éveillé, tous les sens en alerte. Vous constatez avec étonnement que votre corps est devenu presque immatériel et qu'il luit d'un éclat argenté. En baissant les yeux, vous réalisez que vous flottez au-dessus de votre corps physique qui repose paisiblement sur le lit. Dans votre état présent, vous disposez de la totalité de votre équipement, armes et armure comprises, et vous pouvez l'utiliser normalement. Si vous consommez des denrées, telles que Potions, Repas, etc., elles seront perdues pour vous lorsque vous vous éveillerez de votre état de rêve. De même, tous les objets que vous aurez pris dans le Temps du Rêve deviendront réels lorsque vous vous éveillerez et vous devrez les inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*. Si vous êtes tué (votre ENDURANCE se trouvant réduite à zéro ou moins) pendant que vous évoluez dans le Temps du Rêve, vous ne mourrez pas mais vous réintégrez instantanément votre corps physique en vous réveillant : si cela se produit, rendez-vous aussitôt au [281](#). Mais, pour l'heure, vous vous enfoncez dans le Temps du Rêve, de plus en plus profondément... Rendez-vous au [20](#).

7

Votre Bouclier s'illumine d'un flamboiement éblouissant et toute son énergie magique se déverse dans votre corps. Vous récupérez 10 points d'ENDURANCE, mais le Bouclier Magique a disparu et vous perdez avec lui tous les points supplémentaires de *Force d'Attaque* qu'il vous conférait. Rendez-vous au [295](#) et continuez le combat !

8

Ajoutez 2 points à votre Fuite du Temps pour arriver jusqu'à Carnex. La ville offre un spectacle assez surprenant et rébarbatif. Elle est entourée d'un haut rempart garni de sentinelles, arbalètes braquées sur tout ce qui fait mine d'approcher. Vous avancez lentement vers les battans clos d'une unique porte, sur le côté ouest de la ville. La porte s'ouvre devant vous, laissant entrevoir quelques rues bordées de maisons d'aspect prospère et, au premier plan, deux gardes qui vous barrent le passage, l'épée au poing. Ils vous considèrent d'un air indécis et l'un d'eux vous demande de décliner votre nom et les raisons qui vous amènent. Si vous voulez essayer de les acheter, rendez-vous au [358](#). Si vous décidez de les attaquer et de passer en force, rendez-vous au [225](#). Si vous choisissez de tenter de les berner, rendez-vous au [32](#). Si vous préférez battre en retraite et chercher un autre moyen d'entrer dans Carnex, rendez-vous au [135](#).

9

Si vous êtes maintenant prêt à affronter le Dragon de la Nuit, vous savez à quel numéro vous rendre ! Sinon, si vous possédez l'Armure Magique, l'Épée Magique et le Bouclier Magique, et si vous n'avez pas rencontré le Maître du Savoir, additionnez les chiffres de l'Armure, de l'Épée et du Bouclier et rendez-vous au paragraphe correspondant au total. Si vous avez essayé sans résultat d'obtenir soit l'Épée, soit le Bouclier, mais que vous avez le troisième objet, rendez-vous au [118](#). Si vous n'avez ni Épée ni Bouclier, rendez-vous au [41](#).

10

Il n'y a rien de bien intéressant à voir à Ismater, concluez-vous au terme d'une visite approfondie de la ville qui accroît de 1 point votre Fuite du Temps. Toutefois, deux petites boutiques d'aspect étrange éveillent votre curiosité : le Palais de l'Eau de Feu, dont la vitrine présente une impressionnante collection de bouteilles exotiques, et une minuscule échoppe crasseuse et délabrée surmontée d'une enseigne vermoulue dont la peinture écaillée laisse vaguement deviner quelque chose comme « Maléfice ». Si vous désirez faire un tour au Palais de l'Eau de Feu, rendez-vous au [37](#). Si vous préférez risquer un œil dans l'autre boutique, rendez-vous au [238](#). Si vous ne voulez visiter ni l'une ni l'autre; vous pouvez acheter diverses fournitures, rendez] vous au [373](#) ; aller vous délasser dans une taverne, rendez-vous au [207](#) ; ou bien quitter Ismater, rendez-vous au [268](#).

11

Le vide-gousset fonce tête baissée dans un cul-de-sac. Pris au piège, il vous fait face et dégaine une épée en proférant un chapelet de menaces fort imagées. Les rodomontades de cette petite vermine ne vous impressionnent guère, mais vous êtes néanmoins amené à reconsidérer la question en voyant surgir à son côté un comparse balafré et bâti comme un mur de briques, d'autant que la façon dont il tient sa rapière laisse deviner qu'il sait réellement s'en servir... Si vous décidez d'affronter ces deux crapules, rendez-vous au [101](#). Si vous préférez passer votre chemin, gagnez le quai du Homard et rendez-vous au [354](#), ou la porte des Tisserands et rendez-vous au [212](#), mais désormais sans un sou en poche !

12

Serrant les dents, vous vous mettez en route vers les terres lointaines des Géants des Glaces. C'est un voyage pénible, une marche éreintante qui augmente de 10 points votre Fuite du Temps, à moins que vous ne possédiez un arc ou une arbalète qui

vous font gagner du temps lorsque vous devez chasser pour compléter vos Provisions (si vous avez l'un ou l'autre, ajoutez seulement 8 points à votre Fuite du Temps). Le soir tombe lorsque vous arrivez devant une bifurcation où vous décidez de bivouaquer. Au petit matin, vous pouvez soit prendre la piste qui s'éloigne vers le nord et que marque une borne indiquant la ville d'Ismater, si vous n'y êtes pas déjà passé, rendez-vous au [322](#), soit continuer tout droit vers l'est et les montagnes du pays des Géants des Glaces, rendez-vous au [334](#).

13

Au cours de chaque Assaut, vous perdez automatiquement 1 point d'ENDURANCE en raison du froid atroce et paralysant qui émane de l'Ombre Glaciale. Autrement dit, vous avez intérêt à détruire cette abomination sans traîner !

OMBRE GLACIALE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 7

Vous pouvez rompre le combat et fuir à tout moment si vous le désirez. Toutefois, dans ce cas, vous devez lancer un dé et diviser le chiffre obtenu par 2 (en arrondissant à la fraction supérieure). Le résultat est égal au nombre de coups que l'Ombre Glaciale parvient à vous asséner alors que vous détalez (chaque coup reçu vous coûte 2 points d'ENDURANCE). Si vous survivez, rendez-vous au [75](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [347](#).

14

La galerie empierrée qui s'enfonce vers l'ouest vous mène aux sépultures où reposent les ancêtres des Nains, les mineurs de jadis. Si vous désirez explorer les lieux, rendez-vous au [363](#). Si vous voulez ouvrir quelques tombes, rendez-vous au [346](#). Si vous préférez revenir sur vos pas pour inspecter un autre secteur de la mine, rendez-vous au [391](#).

15

Or, donc, au milieu de cet étrange passage, deux abominables Spectres émergent de la paroi et leurs silhouettes fantomatiques s'abattent sur vous, avides de se repaître de l'essence de votre vie...

Premier SPECTRE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 9 Second SPECTRE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 9

Si vous êtes touché par l'un des Spectres, faites rouler un dé. Si vous obtenez de 1 à 4, vous perdez 1 point d'HABILITÉ. Si vous sortez vainqueur de ce combat, vous pouvez emprunter un des corridors latéraux (rendez-vous au [164](#)), ou bien continuer vers les curieux piliers et la chambre qui se trouvent devant vous (rendez-vous au [392](#)).



16

Dès que vous la placez au pied de la cascade de glace, la cosse se met à germer à une vitesse stupéfiante, couvrant bientôt la surface gelée d'un entrelacs de robustes vrilles qu'il vous suffit d'escalader pour atteindre la corniche ! Rendez-vous au [276](#).

17

Les montagnes des Géants des Glaces sont maintenant loin derrière vous et votre chemin descend en pente douce le long des collines, ce qui a le mérite d'épargner vos jambes fourbues. Ajoutez 2 points à votre Fuite du Temps et prenez un Repas avant de passer une nouvelle nuit à la belle étoile. Vous vous endormez en songeant à la taille des griffes du grizzly auquel vous avez échappé de justesse la nuit précédente, et vous vous dites qu'une bonne armure — comme celle que vous cherchez,

par exemple — pourrait vous être utile... Vous levez le camp par un clair matin. Rendez-vous au [217](#).

18

Vous vous mettez en route à travers les étendues glacées des Marches des Dragons. La végétation est pratiquement inexistante, les animaux sont rares et même les quelques vols d'oiseaux migrateurs qui passent haut dans le ciel sont clairsemés. Éperonné par l'ardent désir de mener votre quête à son terme et guidé par une intuition sans faille, vous progressez sans relâche dans la neige et la glace vers votre destin. Ajoutez 2 points à votre Fuite du Temps. Vous devez maintenant prendre un Repas, à moins de posséder un arc ou une arbalète vous permettant de chasser pour économiser vos Provisions. Toutefois, si vous chassez, le temps passé à vous procurer du gibier augmente votre Fuite du Temps de 1 point. Après avoir passé une nuit sans sommeil dans le froid mordant du Grand Nord, vous reprenez votre marche sous un ciel de plomb. Si le total de *L'Œil de la Nuit* est supérieur ou égal à 6, rendez-vous au [353](#). S'il est inférieur ou égal à 5, rendez-vous au [161](#).

19

Au bout du tunnel, vous tombez sur une porte de pierre entrouverte, gravée de runes par les Nains, que vous ne pouvez interpréter. En glissant un œil par l'ouverture, vous découvrez à la lueur de votre lanterne ce qui semble être une salle de garde. Vous parvenez à distinguer quelques tables et des bancs, ainsi que ce qui pourrait être un coffre en bois, le tout recouvert d'une épaisse couche de poussière et de toiles d'araignée. Si vous voulez entrer dans cette salle, rendez-vous au [385](#). Si vous préférez faire demi-tour pour explorer la galerie, rendez-vous au [33](#) (si vous ne l'avez déjà fait). Si vous désirez plutôt suivre le passage opposé à celui par lequel vous êtes entré, rendez-vous au [47](#).



20

Vous vous trouvez dans une chambre embrumée d'où partent six corridors de couleurs différentes. A l'intérieur du Temps du Rêve, vous devez toujours choisir un passage que vous n'avez pas encore exploré, sauf les couloirs rouge et argent que vous pouvez visiter à tout moment (notez au fur et à mesure les couleurs des corridors que vous avez déjà explorés). Tout ici semble à la fois réel et illusoire, mais vous vous y habituez rapidement. Chaque passage est donc coloré d'une teinte particulière, mais le bleu possède des propriétés réfléchissantes que, pour quelque raison indéfinissable, vous trouvez passablement déroutantes. Chaque fois que vous reviendrez dans cette chambre, vous devrez lancer un dé et soustraire 1 au résultat pour obtenir un chiffre compris entre 0 et 5, puis ajouter ce chiffre à votre Fuite du Temps. Lorsque vous voudrez achever vos aventures dans le Temps du Rêve en vous réveillant, rendez-vous au 31. Mais attention, vous ne pourrez le faire qu'à partir de cette chambre ! Quel corridor allez-vous maintenant suivre ?

Le corridor bleu

Rendez-vous au [56](#)

Le corridor vert

Rendez-vous au [318](#)

Le corridor blanc

Rendez-vous au [218](#)

Le corridor jaune

Rendez-vous au [292](#)

Le corridor gris

Rendez-vous au [95](#)

Le corridor noir

Rendez-vous au [395](#)

Le corridor argent

Rendez-vous au [146](#)

21

Vous contemplez un pic vertigineux et solitaire. Les rayons du soleil font scintiller les filons de pyrite de cuivre, l'or des fous, le long de sa face nord. En explorant les flancs de la montagne, vous trouvez bientôt l'entrée d'un tunnel plongeant dans l'obscurité. Si vous désirez vous y engager, rendez-vous au 78. Si vous préférez consacrer un peu de temps à chercher une autre entrée, rendez-vous au [58](#).

22

Le biscuit est délicieux, mais il vous réserve une surprise qui l'est beaucoup moins. Il a en effet été additionné d'une puissante drogue dont vous ne tardez guère à ressentir les effets. Votre esprit est bientôt complètement embrumé et votre corps a cessé de lui obéir lorsque deux hommes en robe noire pénètrent dans la pièce. En vous découvrant, ils échangent un regard torve, puis ils vous traînent en ricanant dans une sinistre cave ornée d'un autel taché de sang... Votre aventure s'achève ici.

23

Défoncé, chaotique et semé d'embûches, le chemin que vous suivez ne facilite guère votre progression. *Testez votre Habileté*. Si le résultat est positif, vous parvenez à en négocier les difficultés. S'il est négatif, vous trébuchez à plusieurs reprises sur les cailloux et vous finissez par vous fouler la cheville, perdant 2 points d'ENDURANCE. Votre Fuite du Temps augmente de 2 points et vous devez maintenant prendre un Repas. Vers le milieu de l'après-midi, vous apercevez dans le ciel une créature ailée. Elle n'a rien d'un oiseau et, comme elle approche d'un vol majestueux, vous voyez bientôt votre espoir se réaliser : c'est un Dragon ! Mais vous n'en êtes pas moins surpris de constater qu'il s'agit d'un Dragon Vert, dont l'espèce hante habituellement les forêts ou les jungles, et en aucun cas les froides solitudes du Grand Nord ! La bête se pose en douceur à quelques pas de vous et, d'un simple signe de son énorme tête, vous invite à monter.

Sans vous faire prier, vous escaladez son échine et vous vous y cramponnez tandis qu'il prend son envol et vous emporte à tire-d'aile vers une lointaine cime. Il vous dépose sur ses pentes, devant l'entrée d'un tunnel qui traverse la montagne avant de déboucher au bord d'un cratère de près de cinq cents mètres de diamètre creusé en son centre. A vos pieds, un interminable escalier taillé dans le roc descend vers le milieu du cratère où, cercle de colosses hiératiques, vous attendent six formidables Dragons adultes — noir, blanc, rouge, vert, or et argent... Bien que ce ne soit pas une véritable surprise, vous en avez le souffle coupé. Car bien peu sont les hommes sur Titan à avoir contemplé pareille assemblée, à avoir eu l'insigne honneur de contempler le Conclave des Dragons ! Rendez-vous au [49](#).

24

Le Miroir explose, pulvérisant le puissant mur d'énergie magique dressé devant la créature mais le Mage Servant est indemne et s'apprête à vous livrer bataille... Rendez-vous au [108](#).

25

Une voix profonde, désincarnée, monte de la surface blanche du Miroir. — Approche-moi du four, commande-t-elle. Vous blêmissez en entendant cet ordre : bien que l'ardeur des flammes commence à diminuer, vous ne pouvez placer l'objet magique tout près du four sans vous exposer à une chaleur insoutenable. Si vous choisissez malgré tout d'obéir au Miroir, rendez-vous au [141](#). Si vous préférez vous en abstenir, rendez-vous au [308](#).

26

Vous vous trouvez au rez-de-chaussée de la tour centrale, d'où un unique escalier monte vers les étages supérieurs. Une porte latérale entrouverte vous permet de voir un scribe derrière son pupitre, occupé à griffonner divers papiers tout en se disputant avec deux gardes en armure. Peu désireux de perdre votre temps avec le petit personnel, vous foncez vers l'escalier et vous grimpez sans bruit au premier. Cet étage est très différent du

précédent : l'escalier débouche directement dans une pièce haute de plafond, garnie de banquettes, de tables, de pupitres et de rayonnages débordant de livres et de grimoires, d'étranges maquettes des cieux en mouvement suspendues au plafond, de cartes murales, de squelettes d'animaux et d'un fourbi indescriptible. Il y a un second escalier à l'autre bout de la pièce, mais aussi, en son milieu, un homme en robe noire qui se tourne vers vous en vous entendant entrer. Il commence par vous abreuver d'un torrent d'insultes choisies. Mais soudain ses yeux se plissent comme il réalise que l'insolent importun qui lui fait face n'est pas un subordonné stupide, mais un intrus pétri d'audace ! Vives comme des serpents, ses mains décrivent d'étranges figures dans les airs pour vous jeter un sort ! *Testez votre Habileté*. Si le résultat est positif, vous parvenez à frapper ce sorcier à temps pour rompre son sortilège, rendez-vous au 45. Sinon, rendez-vous au [63](#).

27

Cette galerie s'enfonce dans les mines de fer et des rails de métal rouillé courent sur le sol, supportant un antique wagonnet en fer. Si vous voulez vous risquer à emprunter ce véhicule, rendez-vous au 97. Si vous préférez explorer la galerie à pied, ajoutez 1 point à votre Fuite du Temps et rendez-vous au [259](#).

28

A mesure que vous descendez les marches, des coups sourds viennent mêler leur fracas rythmé au lancinant bruit de broyage, et tous deux se font de plus en plus forts. Au détour d'une des innombrables spirales de l'escalier, vous vous retrouvez soudain nez à nez avec une abomination squelettique ! Le torse bardé de lourdes mailles d'acier, cet hybride d'homme et de dragon exhibe un crâne reptilien aux os jaunes et d'interminables griffes renforcées de fers tranchants. Il porte un grand bouclier orné d'un crâne de dragon et brandit de son autre main griffue un cimeterre à lame courbe suintant de poison... Chaque fois que cet adversaire redoutable vous touchera, le venin qui imprègne son

arme vous fera perdre 2 points d'ENDURANCE supplémentaires, aussi vous faut-il l'expédier sans perdre une seconde !

CHAMPION DESSERTANTS HABILITÉ : 11 ENDURANCE: 14

Si vous êtes victorieux, rendez-vous au [168](#).

29

Vous avancez d'un pas aussi assuré que possible jusqu'à l'entrée du camp, pour être aussitôt cerné, ausculté, reniflé, soupesé par plusieurs Géants puis, saisi par la peau du cou et traîné jusqu'au seuil de l'imposante hutte de leur chef. Ajoutez 2 points à votre Fuite du Temps. Le Grand Jarl se distingue de son peuple par une carrure monstrueuse, un œil gauche borgne, des bras couverts de cicatrices, un torse hérissé d'une toison plus touffue qu'une fourrure de mammouth laineux et, sur tout le corps, une ahurissante profusion d'horribles tatouages. Mais votre regard est surtout attiré par la collection de trésors et de trophées fièrement exposée autour du robuste siège qui lui sert de trône : des têtes empaillées d'animaux énormes et de monstres pittoresques, une paire de lances à pointe d'acier, une arbalète géante longue de quelque deux mètres et... un bouclier. Un bouclier bien reconnaissable, laqué de blanc avec un chevron bleu, et un petit dragon noir dans le coin supérieur gauche. Pas de doute, c'est bien l'écu que vous recherchez, mais encore faut-il vous l'approprier ! Bien entendu, vous commencez par présenter vos compliments au Grand Jarl en enrobant vos propos d'un flot de louanges exaltant sa puissance et sa majesté incomparables, mais le vieux Géant se contente de vous toiser froidement de son unique œil, visiblement insensible à vos flatteries. Devant l'inanité de vos efforts, vous décidez d'opérer un changement tactique qui vous laisse le choix entre deux solutions. Si vous lui proposez de vous soumettre à quelque épreuve ou défi mettant en jeu le Bouclier que vous convoitez, rendez-vous au [111](#). Si vous tentez de le marchander, rendez-vous au [260](#).

30

Vous ouvrez la porte pour laisser entrer le patron de la taverne flanqué de deux miliciens. Vous leur dites la vérité sur ce qui vient de se passer, une attitude qui se révèle bien inspirée, les pandores se montrant tout prêts à vous croire. — De la racaille, et de premier choix ! remarque l'un d'eux en retournant de sa botte le cadavre d'un des hommes en robe grise. Bon, désolé, mais faut quand même qu'on vous emmène au poste pour la nuit, c'est la loi, conclut-il. Mais vous verrez, on y dort pas si mal et, franchement, vous y serez plus en sécurité.

Effectivement, vous trouvez derrière les barreaux un abri bien chauffé, une nourriture abondante et, en prime, vous en ressortez au matin plus riche de 3 pièces d'or récoltées en jouant aux dés avec vos geôliers ! Vous gagnez 1 point de CHANCE. Rendez-vous au [387](#).

31

Vous voulez peut-être vous réveiller, mais la chose n'est pas si simple ! Lancez un dé. Si vous obtenez 4 ou plus, vous parvenez à vous réveiller : rendez-vous au 281. Si vous obtenez de 1 à 3, vous n'y arrivez pas encore : retournez au 20 si vous n'avez pas encore exploré tous les corridors. Dans le cas contraire, vous devez continuer à lancer votre dé jusqu'à ce que vous obteniez un 4 ou un chiffre supérieur, non sans ajouter 2 points à votre Fuite du Temps à chaque nouvelle tentative ! Lorsque vous aurez enfin obtenu un chiffre supérieur ou égal à 4, rendez-vous au 281. Si vous le désirez, vous pouvez sacrifier 1 point de CHANCE pour ajouter 1 au résultat.

32

— Je suis un marchand de Rentarn, assurez-vous en vous tournant à demi pour que les gardes puissent voir votre sac plein à craquer. Écoutez, je viens de traverser une passe difficile et je me suis laissé dire que la fortune pourrait me sourire dans votre bonne ville...

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, les gardes croient votre histoire, mais ils vous réclament 1 pièce d'or au titre d'une prétendue taxe de négoce pour vous laisser passer. Si vous êtes prêt à payer, rendez-vous au [333](#). Si vous ne voulez ou ne pouvez déboursier 1 pièce d'or, ou encore si vous êtes Malchanceux, les gardes refusent de vous laisser entrer dans la cité et ne cachent pas les soupçons que vous leur inspirez. Si vous décidez d'attaquer les gardes pour forcer l'entrée, rendez-vous au [223](#). Si vous choisissez de battre en retraite et de chercher un autre moyen de pénétrer dans la ville, rendez-vous au [135](#). Si vous jugez préférable de renoncer à visiter Carnex et d'aller voir ailleurs, rendez-vous au [75](#).

33

A l'extrémité de ce passage aux parois taillées avec précision, une simple porte en bois s'ouvre sur une vaste forge dont les dernières flammes se sont éteintes il y a bien des siècles. L'obscurité et le silence régissent sur les lieux. Telles des sentinelles oubliées, de grandes enclumes semblent veiller sur des tas de lingots de fer et d'acier, et des outils rouillés pendent à leurs râteliers comme s'ils attendaient le retour de leurs maîtres. La forge est immense et une fouille méticuleuse de l'endroit promet d'être ardue. Si vous souhaitez néanmoins vous livrer à cette tâche fastidieuse, rendez-vous au [367](#). Sinon, vous pouvez soit suivre le tunnel opposé et, si ce n'est déjà fait, rendez-vous au [19](#), soit revenir examiner le tunnel opposé à celui par lequel vous êtes entré, rendez-vous au [47](#).

34

Tandis que vous le ficelez, le Sorcier Rouge proteste avec indignation en vous accusant d'avoir trahi votre parole. Vous le réduisez au silence à l'aide d'un solide bâillon avant de le dépouiller de son trésor : 5 pièces d'or, une Lunette d'Approche, un jeu de Clefs en Fer et quelques Provisions (équivalentes à 5 Repas). Mais votre attitude peu chevaleresque vous coûte 1 point d'HONNEUR. Rendez-vous au [308](#).

35

Le mort est un homme jeune aux cheveux sombres. La peau bleuit par le froid, il n'est vêtu que d'une simple robe noire serrée à la taille par une corde à nœuds également noire. Le dos de sa main gauche porte un tatouage bien visible représentant un serpent noir aux yeux rouges et luisants (prenez note de la description de ce tatouage ainsi que du numéro de ce paragraphe). Si vous avez un Pic à Glace et si ; vous voulez dégager le corps de sa prison de glace, i rendez-vous au [328](#). Sinon, rendez-vous au [112](#).

36

L'Ogre vous assène un bon coup de gourdin sur le dos pendant que vous détalez : vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si vous couriez vers la porte rouge, rendez-vous au [123](#). Si vous tentiez de déguerpier par la porte jaune, rendez-vous au 292 (à moins que vous n'ayez déjà traversé le corridor jaune ; dans ce cas, rendez-vous au 146).

37

Poussant la porte du Palais de l'Eau de Feu, vous êtes accueilli par un gnome obséquieux affligé d'un affreux strabisme qui s'empresse de vous renseigner sur les innombrables et douteuses variétés de spiritueux entassées sur ses rayons. — La meilleure de toutes, noble seigneur, est l'Eau de Feu des Six Roses, assure-t-il d'un ton catégorique. Cinq pièces d'or la bouteille, mon prince. Une cuvée exceptionnelle ! Vous ne trouverez pas mieux dans tout le nord, c'est la vérité vraie ! « Peut-être bien, admettez-vous *in petto*, mais le prix lui aussi est exceptionnel. » Aussi entreprenez-vous de marchander avec le gnome qui maugrée un peu mais consent à ramener ses prétentions à 4 pièces d'or la bouteille, à condition que vous en preniez au moins deux (si vous n'en achetez qu'une, vous devez la payer 5 pièces d'or ; vous ne pouvez en emporter plus de quatre ; une bouteille vide et son bouchon vous coûteront 1 pièce d'or). Vos emplettes achevées,

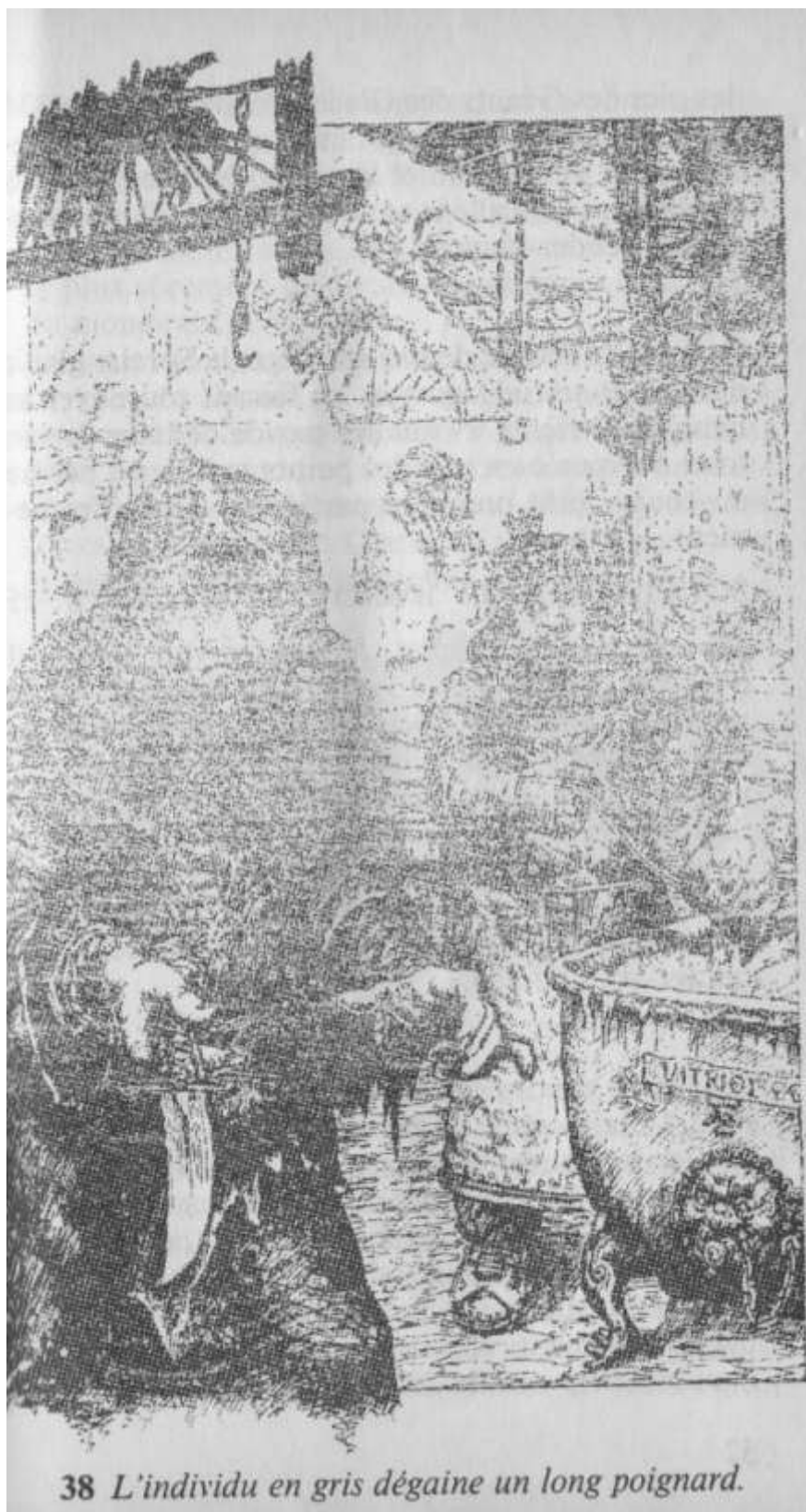
vous pouvez, si ce n'est déjà fait, aller visiter l'échoppe dont l'enseigne annonce « Maléfices », rendez-vous au [238](#). Sinon, vous pouvez acheter diverses fournitures (rendez-vous au [373](#)), aller vous délasser dans une taverne (rendez-vous au [207](#)), ou bien quitter Ismater (rendez-vous au [268](#)).

38

Vous ouvrez la porte d'un coup de botte et vous bondissez à l'intérieur, assailli par l'âcre puanteur de peaux en cours de tannage baignant dans des liquides nauséabonds. L'homme en robe grise est sur le point de remettre une bourse bien garnie à un jeune artisan nerveux en tablier de cuir lorsque vous faites irruption dans l'échoppe. Laissant échapper un juron rageur, l'individu en gris fait volte-face et dégaine un long poignard...

ASSASSIN HABILETÉ ! 9 Endurance 10

Lors de chaque Assaut, le tanneur vous bombardera de pots remplis d'acide pendant que vous ferraillez avec son comparse. Vous devrez donc lancer un dé à chaque nouvel Assaut : si vous obtenez 5 ou 6, l'acide vous atteint et vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si vous obtenez 1, l'acide éclabousse votre adversaire et c'est lui qui perd 3 points d'ENDURANCE ! Si vous obtenez n'importe quel autre chiffre, le jet d'acide vous manque tous les deux. Si vous êtes vainqueur, le tanneur détaille avant que vous n'ayez pu l'attraper, mais il abandonne la bourse remplie de 6 pièces d'or. Ajoutez 1 au total de *L'Œil de la Nuit* avant de gagner les quais, rendez-vous au [167](#).



38 *L'individu en gris dégainé un long poignard.*

39

D'un pas résolu, vous cheminez vers le sud-est et les sommets neigeux des montagnes des Géants des Glaces qui se découpent dans le lointain. Ajoutez 4 points à votre fuite du Temps et prenez un Repas en complément de ce que vous avez pu glaner en cours de route. Vous vous retrouvez devant une bifurcation : la piste sud-est continue en direction des pics des Géants des Glaces (rendez-vous au [334](#) si vous voulez la suivre), tandis qu'un second chemin court vers le sud et la ville d'Ismater. Si vous n'y êtes pas déjà allé et si vous désirez le faire maintenant, rendez-vous au [322](#).

40

Furieux de l'échec de son sortilège, le Sorcier glapit de rage et se rue sur vous en faisant tournoyer sa lame meurtrière... N'oubliez pas de déduire de son total d'ENDURANCE tous les points qu'il a pu perdre au cours de la première partie de votre affrontement.

SORCIER ROUGE HABILETÉ : 11 ENDURANCE: 15

Si, au cours du combat, le Sorcier voit son total d'ENDURANCE tomber à 3 points ou moins, il va se rendre et implorer grâce, offrant de vous fournir des informations en échange de sa vie. Mais pouvez-vous vraiment avoir confiance en ce triste sire ? Si vous l'épargnez, ne va-t-il pas en profiter pour vous lancer un sortilège ? Si vous décidez malgré tout de lui laisser la vie sauve, rendez-vous au [248](#).

Si vous préférez l'exécuter sans plus de cérémonie, rendez-vous au [283](#).

41

Les Nains voudraient savoir où vous comptez vous rendre maintenant, et comme vous ne tenez pas à révéler la nature de votre quête, vous marmonnez vaguement que vous pensez aller dans le sud voir des cryptes, ou peut-être loin dans l'est, du côté

des terres des Géants, mais vous vous abstenez de mentionner le Maître du Savoir. Un vieux sage nain particulièrement vénérable vous regarde alors de haut en bas avant de déclarer tranquillement : — Si c'est l'Épée de l'humain dont tu portes maintenant l'armure que tu cherches, alors elle se trouve bien dans les Cryptes du Brouillard. Si c'est là que tu veux aller, héros, nous connaissons un réseau de passages souterrains qui pourra t'y mener plus vite et plus sûrement qu'aucun des chemins hasardeux du monde de la surface.

Si vous acceptez de vous laisser conduire aux Cryptes du Brouillard par un guide nain, rendez-vous au [115](#). Si vous préférez voyager à la surface, vous pouvez prendre la route des Cryptes en marchant vers le sud, (rendez-vous au [186](#)), ou celle des terres des Géants des Glaces en vous dirigeant vers le sud-est, (rendez-vous au [64](#)).



42

La porte secrète donne sur une petite chambre pourvue de lits, d'une table et de chaises, d'une hideuse peinture murale représentant un crâne reptilien allongé et de deux choses qui éveillent votre intérêt : un petit coffre en bois et une cellule fermée par une solide grille de fer et emplie d'un épais brouillard gris-jaune. Sur une chaise, il y a aussi une robe grise de rechange que vous pouvez emporter si vous le désirez. Sur la table, traîne un jeu de clefs qui pourrait bien ouvrir la grille de la cellule mais, à plusieurs mètres de distance, vous pouvez sentir le souffle glacial qui en émane. Et si la forme sombre que vous croyez un instant voir se dessiner entre les volutes de brouillard n'est peut-

être que le fruit de votre imagination, l'aura maléfique qui s'en dégage est quant à elle bien réelle... Vous allez :

Essayer d'ouvrir le coffre en bois Rendez-vous au [166](#)

Ouvrir la porte de la cellule Rendez-vous au [91](#)

Ressortir et ouvrir l'autre porte de la grande pièce Rendez-vous au [310](#)

Juger que vous avez passé assez de temps à Carnex et quitter la ville Rendez-vous au [75](#)

43

Vous faites irruption dans une petite salle de garde meublée pour l'essentiel d'un lit, d'une table placée au-dessus d'un coffre en bois et, le long d'un mur, d'un râtelier garni de quelques coutelas à lame courbe. Un assassin en robe noire émerge des couvertures froissées étalées sur le lit, portant à ses lèvres une fiole remplie d'un liquide bleu. Devinant qu'il s'agit d'une potion magique, vous vous jetez sur lui l'arme au poing pour l'empêcher d'achever son geste ! Déterminez vos *Forces d'Attaque* respectives (votre adversaire a une HABILITÉ de 10). Si vous avez la plus haute *Force d'Attaque*, rendez-vous au [93](#). Si c'est l'inverse, rendez-vous au [73](#).

44

Le *Livre des Arcanes* indique que ces runes sont des symboles de mise en garde. Plus précisément, elles révèlent qu'il y a des gardes au-delà des portes, et qu'un grand chef est enseveli quelque part derrière celle qui est ornée de la plaque de cuivre. Elles vous apprennent aussi que cette porte est protégée par un piège faisant jaillir du mur une pointe d'acier effilée, qu'il vous sera aisé d'esquiver maintenant que vous êtes prévenu ! Plus solennellement, les runes avertissent quiconque pénètre en ces lieux de ne pas offenser les esprits de ceux qui y reposent. Le Livre vous informe enfin que l'une des runes signifie que le chef

qui est enterré ici dirigea son clan durant trente années (prenez note de ce fait). Maintenant, vous décidez d'ouvrir :

La porte ornée de la plaque de cuivre Rendez-vous au [210](#)

La porte opposée à celle par laquelle vous êtes entré Rendez-vous au [99](#)

La porte opposée à la porte ornée de la plaque de cuivre Rendez-vous au [311](#)

45

Jamais à cours d'une vilénie, ce damné jeteur de sorts se bat maintenant avec un poignard empoisonné ! Sa lame est imprégnée d'un venin excessivement toxique qui vous infligera une perte supplémentaire de 3 points d'ENDURANCE chaque fois qu'elle vous blessera au cours des trois premiers Assauts. Au-delà du troisième Assaut, le poison se sera évaporé de la lame.

SORCIER NOIR HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 11

Si vous êtes victorieux, tout danger est loin d'être écarté : la porte située en haut de l'escalier qui vous fait face s'ouvre sur un autre homme en robe noire, qui sursaute et la referme précipitamment dès qu'il vous aperçoit. Vous n'avez pas une seconde à perdre ! Si vous décidez de prendre la poudre d'escampette et de quitter la ville, rendez-vous au [75](#). Si vous choisissez de rattraper l'homme en noir, vous devez faire vite, quoi qu'il vous soit possible de vous livrer auparavant à quelques actions rapides (comme boire une Potion, prendre un Antidote, etc.). Faites le compte de ces actions : si vous voulez en effectuer trois ou moins, rendez-vous au [181](#). Si elles sont au nombre de quatre ou plus, rendez-vous au [126](#).



46

Si vous possédez une corde, vous pouvez en nouer une extrémité au sommet du puits et vous laisser glisser dans le brouillard. Toutefois, vous devrez abandonner la corde derrière vous et donc la rayer de votre *Feuille d'Aventure*. Si vous sautez, *testez votre Habileté* en ajoutant 2 au chiffre obtenu. Si le résultat est positif, vous vous réceptionnez en souplesse. Mais si vous échouez, vous vous écrasez lourdement sur le sol de pierre de la pièce qui s'étend au fond du puits et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [201](#).

47

En vous enfonçant toujours plus profondément dans la montagne, vous finissez par découvrir sur votre droite l'entrée d'un escalier en colimaçon puis, un peu plus loin et toujours sur la droite, un passage latéral, tandis que, droit devant vous, le tunnel descend le long d'une volée de marches de pierre. Vous décidez de :

Descendre l'escalier en colimaçon	Rendez-vous au 206
Suivre le passage latéral	Rendez-vous au 342
Descendre les marches devant vous	Rendez-vous au 296

48

Vous voici devant la porte de la ténébreuse tanière du Dragon de la Nuit. Étudiez avec soin votre *Feuille d'Aventure*. Assurez-vous que vous avez bien comptabilisé tous les points supplémentaires (ou de pénalité !) d'HABILETÉ, d'ENDURANCE, de CHANCE qui vous reviennent et votre *Force d'Attaque*. Voyez quels sont les objets dont vous pourriez avoir besoin dans la formidable bataille qui vous attend, et ce qu'ils pourront vous apporter (si du moins vous le savez). Tous ne seront pas forcément inclus dans les différents choix qui vous seront proposés dans les paragraphes qui vont suivre, néanmoins rien ne vous empêche de vous en

servir. Au cours de cet ultime combat, les forces magiques mises en œuvre pourront affecter votre *Force d'Attaque*, votre HABILITÉ, etc., aussi assurez-vous de bien prendre en compte tous les changements qui pourraient survenir ! N'oubliez pas non plus de prendre note de toutes les modifications que vous devez apporter à vos totaux d'HABILETÉ, d'ENDURANCE et au pouvoir magique du Dragon de la Nuit en fonction des progrès réalisés pendant votre quête. Pour finir, divisez le total de votre Fuite du Temps par 10 (en arrondissant à la fraction supérieure) et retranchez 6 au chiffre obtenu. Vous devrez ajouter le résultat de cette opération au total d'ENDURANCE du Dragon de la Nuit lorsque vous l'affronterez — plus vous aurez pris de temps pour parvenir jusqu'ici, plus le monstre sera fort ! Maintenant, si vous possédez le *Livre des Arcanes*, vous êtes capable de déchiffrer les runes qui sont gravées sur la porte. Rendez-vous au paragraphe portant le même numéro que la première page du chapitre consacré aux Runes de Dragon. Si vous n'avez pas ce livre, rendez-vous au [388](#).

49

Sous le regard des Dragons silencieux, vous descendez le monumental escalier avant de vous incliner devant leurs hautes silhouettes. Le Dragon d'Or prend alors la parole, et sa voix roule comme le tonnerre à travers le vaste amphithéâtre :

— Il est rare que les Aînés des Dragons se réunissent ainsi. Nous ne nous assemblons que lorsqu'un grave danger pèse sur nous tous. Il est plus rare encore que nous acceptions la présence d'un de tes semblables parmi nous. Mais face au péril qui s'éveille à présent, nous avons besoin de l'aide d'un humain. Tu as été choisi.

Et comme le Dragon d'Or ponctue ses paroles d'un hochement solennel de son énorme tête, vous voyez que si le poids des ans peut se lire dans ses yeux rougis et larmoyants, ils brillent encore de vigueur et d'espoir en dépit des siècles qu'ils ont vu s'écouler. La voix du Dragon d'Argent tonne à son tour :

— Notre messenger t'a-t-il parlé du Dragon de la Nuit?

Vous acquiescez en inclinant la tête avec respect.

— Alors, il te suffit d'apprendre la raison pour laquelle nous t'avons demandé de venir devant nous. Sache donc que jadis d'autres hommes ont su vaincre l'Ancien. Pour cela, ils firent appel à une puissante magie. Cette magie oubliée des tiens, nous savons où la trouver. Une grande Épée est cachée dans la solitude des Cryptes du Brouillard, au sud-ouest du lieu où nous sommes. L'entrée des Cryptes se trouve au pied d'une haute montagne dont la crête est bordée d'un filon d'or des fous. Au nord-ouest, il y a une Armure Magique qui fut façonnée par les plus habiles des Maîtres Artisans nains de jadis, et perdue lorsque leur clan disparut de Titan. Le pic de la Pointe d'Ardoise était leur ancienne forteresse. Enfin, loin dans l'est et le sud, un Bouclier Magique s'est égaré parmi les Jublez — les Géants des Glaces — des géants plus forts et plus robustes que la plupart de leurs semblables... Tous trois sont des objets de grand pouvoir que l'Ancien redoute. Car ainsi armé et protégé, un héros d'exception peut nourrir l'espoir de le vaincre, pourvu qu'il l'affronte avant qu'il n'ait entièrement émergé de son sommeil. Et quand bien même il ne disposerait pas des pouvoirs des trois objets réunis, peut-être ce guerrier intrépide parviendrait-il encore à triompher du Dragon de la Nuit. Mais si tu n'en possèdes pas au moins deux, je ne puis te cacher que cet espoir serait vain. Cependant, une question aussi cruciale qu'élémentaire reste posée : où est l'Ancien Dragon ? ! Rendez-vous au [309](#).

50

Vous ne pouvez plus maintenant obtenir le Bouclier Magique. Si vous avez également essuyé un échec en tentant de vous procurer l'Épée Magique, votre , quête est désormais sans issue et votre aventure s'achève hélas ici. Si vous possédez l'Épée et l'Armure, multipliez par 4 le chiffre de l'Armure, ajoutez le chiffre de l'Épée au résultat, et soustrayez 10 à ce total pour obtenir le numéro du

paragraphe où vous devez vous rendre (et au passage, ajoutez donc 2 points à votre Fuite du Temps !). S'il vous reste encore à trouver l'Armure ou l'Épée, rendez-vous au [219](#).

51

Au moment où le hideux reptile s'effondre sous la grêle meurtrière de vos coups d'épée, vous percevez un changement subtil dans l'atmosphère, comme si une pression avait été levée. Vous rebroussez chemin et vous remontez jusqu'à la grande salle, où vous avez la déception de retrouver les Nains toujours statufiés, et déçus. Ils savent que vous avez abattu le monstre, mais constatent que cela n'a pas suffi à les délivrer entièrement du sortilège. Ils peuvent désormais sentir au fond d'eux-mêmes la force vitale que la malédiction avait maintenue en somnolence pendant des siècles. Mais celle-ci demeure prisonnière de la gangue de pierre, et ils comprennent qu'il leur faudra chercher une nouvelle aide pour retrouver un corps de chair. Ils surmontent néanmoins leur désarroi pour vous manifester leur profonde reconnaissance, et deux Maîtres Artisans vous débarrassent de votre armure et l'emportent à la forge pour lui donner une nouvelle jeunesse. Rendez-vous au [152](#).

52

Après avoir scruté avec circonspection la pénombre à la clarté d'un mince croissant de lune, vous vous glissez dans l'arrière-cour de la taverne. « Est-ce une embuscade ? » vous répétez-vous pour la centième fois quand, émergeant sur votre gauche d'une ruelle obscure, une silhouette en robe grise vient interrompre le cours de vos pensées. Une foule de questions vous brûle les lèvres mais, d'un geste, votre mystérieux interlocuteur vous intime le silence. — Je n'ai peut-être pas beaucoup de temps, chuchote-t-il. Je ne connaissais pas leurs véritables intentions. Vous comprenez, les Prêtres du Culte prétendaient être des hommes de savoir quand ils se sont installés dans les Tours des Sages. Au début, ils ont commencé par conseiller les anciens de la cité, et leurs conseils étaient bons. Bientôt, nous fûmes trop

nombreux à vouloir les rejoindre pour les aider à enseigner aux humbles à lire et à écrire, puis à apprendre des rudiments de magie élémentaire... Excusez-moi, je veux aller trop vite et vous n'allez rien comprendre. Je suis de Carnex et vous, étranger, vous êtes un homme marqué. Vous l'ignorez peut-être, mais l'Œil du Dragon de la Nuit et de ses monstrueux serviteurs est sur vous ! Vous ne pouvez être qu'un ennemi du Culte, et cela fait de vous un ami. Si vous voulez en savoir plus sur le Dragon de la Nuit, vous devez aller à Carnex. Mais par-dessus tout, prenez garde au... Aaarghl ! Les yeux soudain exorbités de l'inconnu fixent avec stupeur la pointe de la flèche qui vient de surgir de sa bouche ouverte pour s'immobiliser juste sous son nez, transperçant sa nuque de part en part. Avant même qu'il se soit effondré sur le sol, vous faites volte-face et vous détez dans la nuit. Inutile de subir le même sort en chargeant stupidement un archer parfaitement invisible dans le noir... Il ne vous reste plus qu'à déguerpir d'Ismater et à vous cacher pour la nuit dans la campagne environnante, en espérant que ceux qui ont réduit votre informateur au silence ne vous trouveront pas. Ajoutez 1 point au total de *L'Œil de la Nuit* et rendez-vous au [268](#).

53

Le tunnel en pente douce s'éloigne du centre de la montagne en direction de ses flancs, puis tourne à nouveau vers l'intérieur et ainsi de suite. Ajoutez 1 point à votre Fuite du Temps. Finalement, cet interminable boyau débouche dans une salle enveloppée du même matériau fibreux et caoutchouteux que vous avez pris l'habitude de rencontrer au cœur de cette ahurissante montagne. Les parois de la chambre sont noires, ourlées d'un bleu métallique, de gris et d'argent. Elle comporte une seule issue, droit devant vous. Quant à la silhouette démoniaque qui se découpe devant ce passage, vous savez qu'elle appartient au dernier Servant, à l'ultime gardien du Dragon de la Nuit ! Haut de plus de trois mètres, le monstre est affublé d'un torse de forme humaine surmonté d'une tête de dragon si disproportionnée que son cou semble trop chétif pour soutenir un tel poids. Décorée de crânes grimaçants entourés d'anneaux

de serpents et de toiles d'araignée, sa longue robe noire et argent laisse voir d'interminables membres aux muscles noueux terminés par des pieds et des mains gigantesques et généreusement pourvus de griffes meurtrières. Les bras nonchalamment croisés sur la poitrine, il vous considère d'un air indifférent. Puis, retroussant ses babines sur des crocs jaunâtres, il vous adresse un clin d'œil et vous fait signe d'approcher d'un petit geste de son index démesuré, et vous sentez votre estomac se révolter en voyant des lambeaux de chair putréfiée se détacher de son corps. — Viens, viens à moi, petit, gargouille-t-il d'une grinçante voix d'outre-tombe. Allons, approche, je n'ai pas peur de toi...

Voilà une invitation que vous ne sauriez décliner ! Si vous décidez de charger ce monstre répugnant, rendez-vous au [156](#). Si vous avez un arc ou une arbalète et si vous préférez lui décocher un trait, rendez-vous au [399](#). Si vous possédez un Miroir Magique et si vous voulez le lancer sur lui, rendez-vous au [24](#).

54

Tout le mal que vous vous êtes donné pour mettre la main sur l'Épée Magique n'aura servi à rien et vous devez vous résoudre à y renoncer. Cependant, tout n'est peut-être pas perdu... Au terme de laborieuses recherches, vous finissez par trouver une issue et à quitter la caverne en rampant le long d'une étroite fissure. Ajoutez 2 points à votre Fuite du Temps, et prenez un Repas ou vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Ceci fait, si vous ne possédez pas à la fois l'Armure Magique et le Bouclier Magique, et si vous voulez vous mettre en quête de l'un ou l'autre de ces objets, rendez-vous au [359](#). Si vous les avez tous les deux, vous connaissez le chiffre de l'Armure et celui du Bouclier. Multipliez alors le chiffre de l'Armure par 4 et ajoutez-lui celui du Bouclier, puis rendez-vous au numéro résultant de cette opération. Si, en revanche, vous avez tenté sans résultat d'obtenir le Bouclier ou l'Armure, votre quête est désormais vouée à l'échec et votre aventure s'achève ici.

Juste après minuit, le bruit d'un choc sourd suivi d'un juron étouffé vous réveille en sursaut. Ouvrant les yeux, vous voyez un de vos compagnons de rencontre se relever à quelques mètres de vous après qu'il ait manifestement trébuché sur une racine en s'approchant en catimini. Vous voyez également scintiller dans la clarté blafarde de la lune la lame du poignard qu'il tient dans sa main et vous empoignez votre épée d'un geste foudroyant avant de bondir sur vos pieds, bien décidé à vendre chèrement votre peau ! Face à vous, un deuxième homme a déjà rejoint votre agresseur, et tous deux sont prêts à vous passer leurs étranges lames courbes au travers du corps. Vous devez les affronter ensemble : lors de chaque Assaut, déterminez la *Force d'Attaque* de chacun de vous trois ; seuls les coup portés par l'adversaire qui possède la plus grande *Force d'Attaque* peuvent vous infliger des blessures au cours de cet Assaut. Au bout de quatre Assauts, le troisième homme aura fini par se réveiller et viendra se joindre aux réjouissances...

Premier PÈLERIN HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 7

Deuxième PÈLERIN HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 7

Troisième PÈLERIN HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, vous essuyez dans l'herbe votre épée ensanglantée avant de fouiller les cadavres des trois hommes. Vous récoltez ainsi 5 pièces d'or et assez de provisions pour quatre Repas. Vous remarquez au passage que les trois hommes ont le même curieux tatouage sur l'avant-bras. Son dessin représente une toile d'araignée avec en son centre un crâne reptilien noir (notez le numéro de ce paragraphe en précisant que vous y avez examiné ce symbole). Ajoutez 1 point au total de *L'Œil de la Nuit* avant de reprendre votre sommeil interrompu. Rendez-vous au [275](#).

56

La lumière qui baigne le couloir bleu palpite à mesure que vous vous y enfoncez, et vous avez la bizarre sensation de marcher comme sur un coussin d'air. Soudain, une porte apparaît devant vous, au milieu du passage. Vous l'ouvrez et vous vous retrouvez à l'entrée d'un grand labyrinthe de miroirs. Face à vous s'avance la silhouette d'un solide guerrier dont les traits ne vous sont pas inconnus, puisqu'il s'agit de votre reflet ! Il est néanmoins bien en chair, et il se met en devoir de vous charger furieusement en faisant tournoyer une épée au tranchant tout à fait réel. Assez interloqué, vous n'avez que le temps de dégainer pour vous combattre vous-même ! Les totaux d'HABILETÉ et d'ENDURANCE de votre double sont identiques aux vôtres, mais vous possédez toutefois certains avantages sur lui : il ne dispose d'aucun objet magique, ni de points de CHANCE. Enfin, vous pouvez détourner l'attention de votre belliqueux alter ego durant un Assaut (mais un seul !), ce qui vous laisse libre d'accomplir une action de votre choix au cours de ce même Assaut : le frapper sans qu'il puisse répliquer (dans ce cas, retirez-lui 2 points d'ENDURANCE), boire une Potion, etc. Si vous parvenez à tuer une image, rendez-vous au [104](#).



57

D'un énergique coup de rein, vous faites basculer le panneau de la trappe et vous émergez dans un grand débarras semi-circulaire qui, si vous vous fiez à votre sens de l'orientation, devrait se trouver à l'intérieur de la tour. La pièce ne contient rien qui puisse vous être utile : juste quelques planches, des sacs vides, de simples outils et autres objets sans intérêt. Une rapide inspection vous révèle une porte dérobée, unique issue de l'endroit, aussi l'ouvrez-vous avec circonspection. Rendez-vous au [26](#).

58

La montagne est immense et l'exploration de ses alentours vous prend un temps considérable. Ajoutez 1 point à votre Fuite du Temps. Si le total de *L'Œil de la Nuit* est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [137](#). S'il est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [169](#).

59

Deux créatures spectrales émergent des murs en hurlant. Elles semblent effrayées par la lueur magique de votre Sphère, mais la haine mortelle qui les anime est plus forte que leur peur ! *Tentez votre Chance*, en ajoutant autant d'unités au résultat du lancer des dés que le total de *L'Œil de la Nuit* compte de points supérieurs à 7 (si le total de *L'Œil de la Nuit* est inférieur ou égal à 7, ne modifiez pas le résultat du lancer). Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [116](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [15](#).

60

Vous franchissez la porte et vous vous figez sur le seuil, le souffle coupé par la taille gigantesque et l'ornementation de la salle qui s'offre à vos yeux ébahis. Chacun de ses côtés mesure une bonne centaine de mètres et sa voûte culmine à plus de quinze mètres de hauteur. Elle est remplie de Nains de pierre alignés dont tous les regards convergent vers la lointaine extrémité de la salle, où trois seigneurs nains se tiennent côte à côte sur une estrade surélevée. Les murs sont décorés d'oriflammes et de bannières aux couleurs passées depuis de longues années et supportent des râteliers garnis de centaines d'impressionnantes haches de guerre. Un interminable bas-relief gravé dans la pierre court sur tout le pourtour de la salle, illustrant les glorieux faits d'armes des Nains triomphant de leurs ennemis, Géants, Orques et Gobelins. En contemplant cette fresque, vous croyez presque entendre les échos des cris de guerre qui durent résonner jadis entre ces puissants murs. Mais lorsque votre regard se pose à

nouveau sur les statues, c'est pour réaliser avec stupéfaction qu'elles commencent à bouger! Lentement, péniblement, les Nains de pierre émergent avec raideur d'un sommeil de plusieurs siècles et, les uns après les autres, se tournent vers vous en clopinant. D'un geste lourd et solennel, l'un des seigneurs nains lève un bras, et une voix si profonde qu'elle semble monter des entrailles de la terre tonne :

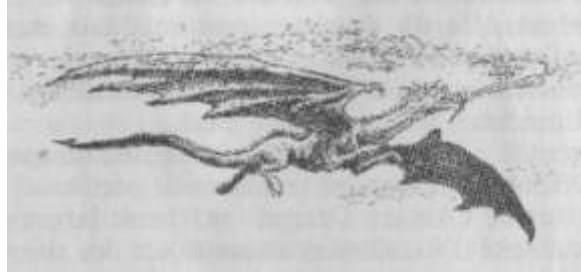
— L'heure a enfin sonné. Le héros est arrivé qui vient nous délivrer de la malédiction ! Un hurra rocailleux jaillit des poitrines des centaines de Nains de pierre qui commencent à se presser autour de vous... Décidément, votre quête semble vous condamner à accomplir bien des exploits avant d'aboutir ! Rendez-vous au [159](#).

61

Vous vous embusquez en retrait de la principale route qui mène à la ville et attendez avec la patience du fauve à l'affût. Ajoutez 2 points à votre Fuite du Temps. Patience enfin récompensée lorsque, venant de Carnex, apparaît sur la route la haute silhouette décharnée d'un marcheur solitaire vêtu d'une longue robe grise. Tandis que vous vous apprêtez à fondre sur votre proie, vous réalisez, non sans contrariété, qu'il va vous falloir user de votre arme avec une retenue qui ne vous est guère familière : difficile, en effet, de se camoufler sous une robe que la lame tranchante de votre épée aurait au préalable réduite en charpie... Ainsi contraint d'atténuer vos coups, votre *Force d'Attaque* se voit réduite de 2 points pour la durée de ce combat.

ASSASSIN GRIS HABILITÉ : 9 ENDURANCE: 10

Si vous êtes vainqueur, vous dépouillez l'homme de sa robe et vous la passez par-dessus votre armure. Puis, le visage soigneusement dissimulé sous le capuchon du vêtement, vous vous dirigez d'un pas décidé vers la porte de la ville où les gardes, n'y voyant que du feu, vous laissent tranquillement passer. Rendez-vous au [333](#).



62

Vous perdez de longues minutes à fouiller l'amas de caisses, de tonneaux et de sacs de l'entrepôt avant de réaliser que le bâtiment comporte plusieurs issues et que l'oiseau s'est envolé. Pire encore, lorsque vous regagnez *YEndymion*, l'Elfe Noir a cessé de vivre. Le capitaine du navire vous apprend qu'il n'a pu dire que quelques mots avant de trépasser : « Allez au nord nord-ouest par le col du Blizzard. » Vous allez, maintenant :

Acheter quelques pièces d'équipement ou des provisions Rendez-vous au [236](#)

Vendre des fourrures, si vous en possédez Rendez-vous au [68](#)

Quitter Rentarn en direction du col du Blizzard Rendez-vous au [178](#)

63

Alors que vous vous ruez sur le sorcier, un lacet magique s'enroule soudain en tourbillonnant autour de vos jambes et vous tombez lourdement sur le sol ! Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Le temps de vous relever et de vous préparer à combattre, ce damné magicien en profite pour accroître ses forces au moyen d'un nouveau sortilège... Rendez-vous au [45](#) pour l'affronter, mais vous devrez au préalable augmenter d'1 point son HABILITÉ et de 4 points son ENDURANCE.

64

Vous refaites en sens inverse pratiquement tout le chemin que vous aviez suivi pour venir : augmentez de 4 points votre Fuite du Temps. Arrivé une nouvelle fois à l'endroit où la piste bifurque, vous devez choisir quelle direction prendre. Vous pouvez suivre la branche sud de la route qui mène à Carnex, si vous n'y êtes pas déjà passé, rendez-vous au [8](#). Sinon, vous pouvez continuer vers le sud-est (ajoutez 2 points à votre Fuite du Temps), rendez-vous au [39](#).

65

Vous pouvez trouver à peu près n'importe quoi chez les marchands du port du Sable Noir mais, limité par le temps autant que par le volume de votre bourse, vous devrez vous contenter d'effectuer votre choix parmi les objets suivants :

Miroir d'Acier	3 pièces d'or
Rouleau de Corde	1 pièce d'or
Arc et Flèches	4 pièces d'or
Bouteille de Verre	1 pièce d'or
Chaussures à Crampons	4 pièces d'or
Pic à Glace	3 pièces d'or
Gourde de Liqueur	3 pièces d'or
Tonnelet de Bière	3 pièces d'or
Lunette d'Approche	4 pièces d'or
Ours Blanc en Ivoire Sculpté	4 pièces d'or
Potion d'ENDURANCE	8 pièces d'or
Potion de CHANCE	5 pièces d'or

Les Chaussures à Crampons pourront vous être utiles pour vous déplacer sur la glace et les terrains glissants, et la Liqueur est revigorante (vous récupérez 4 points d'ENDURANCE lorsque vous videz la gourde). La Lunette d'Approche permet de distinguer plus nettement les objectifs lointains, et elle peut aussi servir de loupe. Quant à l'Ours Blanc en Ivoire, il a simplement attiré votre regard et vous ignorez s'il peut vous être utile ou non. La Potion d'ENDURANCE vous permet de récupérer un nombre de points d'ENDURANCE égal à la moitié de votre *total de départ* (en arrondissant à la fraction supérieure). La Potion de CHANCE vous permet de regagner un nombre de points de CHANCE équivalent à

la moitié de votre *total de départ* (en arrondissant à la fraction inférieure). Potions et Liqueur peuvent être absorbées à tout moment, hormis au cours d'un combat. Lorsque vous avez fait vos achats, modifiez en conséquence votre *Feuille d'Aventure*, sans oublier que vous devez conserver un minimum de 2 pièces d'or en prévision du voyage qui vous attend. Après quoi, *tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, vous parvenez sans difficulté au quai du Homard si vous cherchez un navire, (rendez-vous au [354](#)), ou à la porte des Tisserands si vous voulez gagner Rentarn par la route, (rendez-vous au [212](#)). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [77](#).

66

Vous allez jusqu'à la rivière et vous remontez son cours jusqu'à ce que vous atteigniez une étroite crevasse rocheuse d'où l'eau jaillit. A première vue, il y a juste assez d'espace entre l'eau et la voûte pour que vous puissiez respirer en vous halant sur le dos. Heureusement, au bout d'une vingtaine de mètres, le passage s'élargit et vous permet de barboter en rampant. Vous continuez d'avancer et vous atteignez bientôt l'endroit où le collecteur des égouts de la ville déverse ses eaux dans la rivière souterraine. Copieusement douché par l'infeste cataracte qui jaillit du déversoir, vous vous hissez dans la bouche fangeuse du boyau et vous poursuivez votre progression. Vous êtes sur le point d'atteindre une jonction entre le collecteur et plusieurs conduites secondaires lorsque vous remarquez, à la surface de l'eau, un remous qui se déplace dans votre direction. Vous dégainez votre arme à l'instant précis où un monstre particulièrement abominable crève la , surface ! Flanké d'innombrables petites pattes griffues, le corps de cette chose visqueuse est celui d'un énorme ver jaune verdâtre affublé d'un crâne reptilien dont la gueule béante, dégoulinante de charogne et d'ordure, est avide de plonger ses crocs effilés dans vos chairs. Et elle a très mauvaise haleine...

NECROVER HABILITÉ : 9 ENDURANCE: 14

Si cette sale bête vous blesse, ne serait-ce qu'une fois, sa morsure va répandre toute sorte de germes dégoûtants dans votre organisme, mais leurs effets pernicioeux ne se feront sentir qu'après un certain temps d'incubation. Si vous êtes victorieux, l'infection va se déclarer lorsque vous quitterez Carnex, réduisant de 2 points votre *total de départ* d'ENDURANCE jusqu'à ce que vous trouviez un antidote. Cependant, alors que vous vous éloignez de ce qui reste du monstre, vous tombez sur un cadavre à demi dévoré qui vous laisse fort civilement empocher les 3 pièces d'or contenues dans sa bourse. Sur ce, vous reprenez votre route, rendez-vous au [195](#).



67

Vous remontez péniblement les escaliers et vous augmentez par la même occasion de 1 point votre Fuite du Temps. Revenu au carrefour, vous pouvez ouvrir la porte qui vous fait face, rendez-vous au [86](#). Ou celle qui est opposée au couloir d'entrée, rendez-vous au [133](#).

68

Bien que peu coutumier des marchandages en vigueur dans le commerce des fourrures, vous vous montrez assez inspiré pour tirer 5 pièces d'or de vos trois peaux de castor. Après avoir ainsi regarni votre bourse, vous voulez :

Acheter quelques pièces d'équipement ou des provisions Rendez-vous au [236](#)

Vous rendre à la taverne de la Galère sans Gouvernail Rendez-vous au [286](#)

Quitter Rentarn vers le col du Blizzard Rendez-vous au [178](#)

69

Bondissant dans la neige, vous tombez comme la foudre sur les vils conducteurs d'esclaves. Mais les Adorateurs du Dragon réagissent vivement, tirant de dessous leurs robes des poignards dentelés et se groupant deux par deux pour vous affronter... Vous devez donc combattre ces deux paires d'adversaires séparément.

Première paire d'ADORATEURS HABILETÉ : 9 ENDURANCE: 10

Seconde paire d'ADORATEURS HABILETÉ : 9 ENDURANCE : 11

Si vous êtes vainqueur, vous libérez les captifs de leurs chaînes. Ces hommes et ces femmes ont des regards perdus, hébétés, comme s'ils étaient privés du contrôle de leurs sens, mais vous êtes soulagé de les voir obéir lorsque vous leur ordonnez de repartir vers le sud. Vous avez sauvé ces malheureux de la mort certaine qui les attendait dans le repaire du Dragon de la Nuit, et cet acte chevaleresque vous vaut 1 point d'HONNEUR ! Rendez-vous au [258](#).

70

Si vous le désirez, vous pouvez dévier le souffle ardent du Dragon à l'aide de votre Bouclier Magique et vous en tirer sans une égratignure. Cependant, si vous l'utilisez maintenant, le Bouclier ne sera plus en état de repousser le souffle du véritable Dragon de la Nuit quand vous le rencontrerez, un détail que vous ne devez pas omettre de noter sur votre *Feuille d'Aventure* ! Si vous décidez finalement de ne pas vous servir du Bouclier, le jet de flammes vous brûle atrocement et vous perdez 6 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [211](#).

Tranchée par un fulgurant moulinet de votre arme, la tête du monstre va rouler sur le sol de la caverne tandis que son corps s'affaisse. Pantelant, vous reculez de quelques pas en contemplant la masse inerte sans pouvoir en croire vos yeux... Vous avez vaincu le Dragon de la Nuit ! Choqué, meurtri et couvert de sang, vous vous laissez tomber sur votre séant et vous fermez les yeux en serrant votre tête entre vos mains pour essayer de calmer les tremblements qui agitent votre corps. Mais lorsque vous les rouvrez, un cri d'horreur s'étrangle dans votre gorge. Le cocon visqueux qui entourait le cadavre du Dragon est en train de glisser sur le sol et d'envelopper sa tête de cauchemar. Au fond de ses orbites brûle une mince lueur rouge, à peine perceptible, mais dont l'intensité ne cesse de croître... Vous vous demandez si vous n'avez pas perdu la raison, mais c'est pourtant la réalité : cette abomination est bel et bien en train de ressusciter ! Devant cette terrifiante évidence, un choix simple s'impose à vous. Vous pouvez vous enfuir loin de cette montagne maudite, rendez-vous au [335](#). Si vous vous y refusez, il ne vous reste qu'à vous préparer comme vous le pouvez à affronter de nouveau votre imputrescible ennemi, rendez-vous au [98](#).

Le chef abaisse lentement son épée et, du plat de sa lame, vous touche l'épaule gauche, puis la droite. Vous sentez alors un flot d'énergie jaillir de l'arme magique se déverser dans votre corps et tous vos muscles se tendent violemment avant de se relâcher. Lors de tout combat disputé à l'intérieur des Cryptes du Brouillard et pendant la durée d'un seul Assaut ce charme vous permet de bénéficier automatiquement de la *Force d'Attaque* la plus élevée et d'infliger d'un seul coup une perte de 6 points d'ENDURANCE à votre adversaire ! Il vous revient de choisir le moment où vous ferez appel à ce redoutable pouvoir, mais ne perdez pas de vue qu'il n'aura plus aucun effet hors des Cryptes du Brouillard, aussi utilisez-le avec discernement... Vous vous relevez face au guerrier décharné et, dans un étrange moment

d'émotion, vous vous inclinez tous deux avec respect. Vous gagnez 1 point d'HONNEUR. Vous retournez maintenant à l'antichambre précédant les chambres mortuaires. Rendez-vous au [332](#).

73

L'assassin engloutit sa Potion avant que vous n'ayez pu l'atteindre... et devient subitement invisible ! Estimant que vous avez peu de chances de le toucher en frappant au hasard, vous reculez d'un bond jusqu'à la porte pour l'empêcher de filer et de donner l'alarme. Mais votre ennemi invisible, lui, vous voit très bien et en profite pour passer à l'attaque. Rendez-vous au [93](#), où vous devrez l'affronter avec une *Force d'Attaque* réduite de 3 points.

74

La Potion d'Invisibilité devrait vous permettre de vous faufiler dans le camp à l'insu des sentinelles et, avec un peu de chance, de vous introduire dans la case du Grand Jarl pour y dérober le Bouclier Magique. En outre, entre les beuglements avinés des Géants en train de festoyer et les hurlements des loups, tout le bruit que vous pourriez faire ne risque guère de trahir votre incursion nocturne. Mais avant d'agir, vous devez attendre que la nuit tombe et ajouter 2 points à votre Fuite du Temps. Il vous faut aussi considérer que votre projet n'a rien de très honorable. C'est un vol pur et simple qui vous coûtera 1 point d'HONNEUR si vous parvenez à subtiliser le Bouclier. Si vous n'êtes pas déjà entré dans le camp et si vous préférez vous présenter ouvertement aux Géants plutôt que de recourir à ce forfait, rendez-vous au [29](#). Si vous êtes malgré tout décidé à jouer les cambrioleurs, vous vous rendez invisible au crépuscule et vous approchez de la lisière du camp. *Tentez votre Chance* pour voir si les gardes ne vous détectent pas. Si vous avez de la poudre fumigène pour créer une diversion, vous pouvez ôter 3 points du total des dés et, si vous êtes Chanceux, vous gagnez 1 point de

CHANCE, rendez-vous au [250](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [100](#).

75

Après les exploits que vous y avez accomplis, le climat de Carnex pourrait ne plus être très sain pour vous ! Beaucoup trop de monde a pu vous voir et les gardes seraient prêts à vous accueillir comme il se doit s'il vous prenait la malencontreuse idée de remettre les pieds dans la localité. Notez sur votre *Feuille d'Aventure* que vous ne pouvez désormais revenir à Carnex, même si la possibilité vous en est offerte dans un paragraphe ultérieur. Maintenant, si vous possédez le *Livre des Arcanes*, vous aurez pris soin de noter les folios de trois pages. Additionnez-les pour obtenir un nombre à trois chiffres, puis multipliez les deux derniers par le premier pour obtenir le numéro du paragraphe où vous devez vous rendre (si, par exemple, ce nombre était le 515, vous devriez vous rendre au [75](#)). Si vous ne disposez pas du *Livre des Arcanes*, rendez-vous au [370](#).

76

Le Sorcier Rouge étant hors d'état de nuire, vous entreprenez de fouiller son laboratoire. Jugeant plus prudent de ne pas toucher à son fantastique appareillage, vous vous contentez d'inspecter le bureau et la table du Sorcier. Néanmoins, votre récolte se révèle assez fructueuse : vous trouvez assez de nourriture pour 5 Repas, une Lunette d'Approche, 7 pièces d'or et un jeu de Clefs en Fer. Ayant empoché tout ce que vous désirez, vous quittez le laboratoire. Rendez-vous au [308](#).

77

Alors que vous marchez au milieu de la foule interlope de la rue du Port, non loin de l'infâme auberge du Homard Noir, vous êtes la proie d'un des innombrables voleurs à la tire qui contribuent à la sinistre réputation de Sable Noir. Un léger frôlement à hauteur de votre ceinture et vous réalisez soudain que votre bourse s'est

envolée ! Vous faites aussitôt volte-face, juste à temps pour voir un jeune vaurien décharné affligé d'une face de rat détalé par une ruelle latérale... Si vous voulez prendre cette canaille en chasse, rendez-vous au [11](#). Si vous n'avez pas envie de vous donner cette peine, vous pouvez continuer votre chemin jusqu'au quai du Homard, (rendez-vous au [354](#)) ou la porte des Tisserands (rendez-vous au [212](#)), mais dans ce cas vous n'avez plus un sou vaillant. Enfin, vous pouvez toujours vous mettre à crier « Au voleur ! Arrêtez-le ! » dans l'espoir d'ameuter les hommes de guet du Seigneur Azzur (rendez-vous au [279](#)).



78

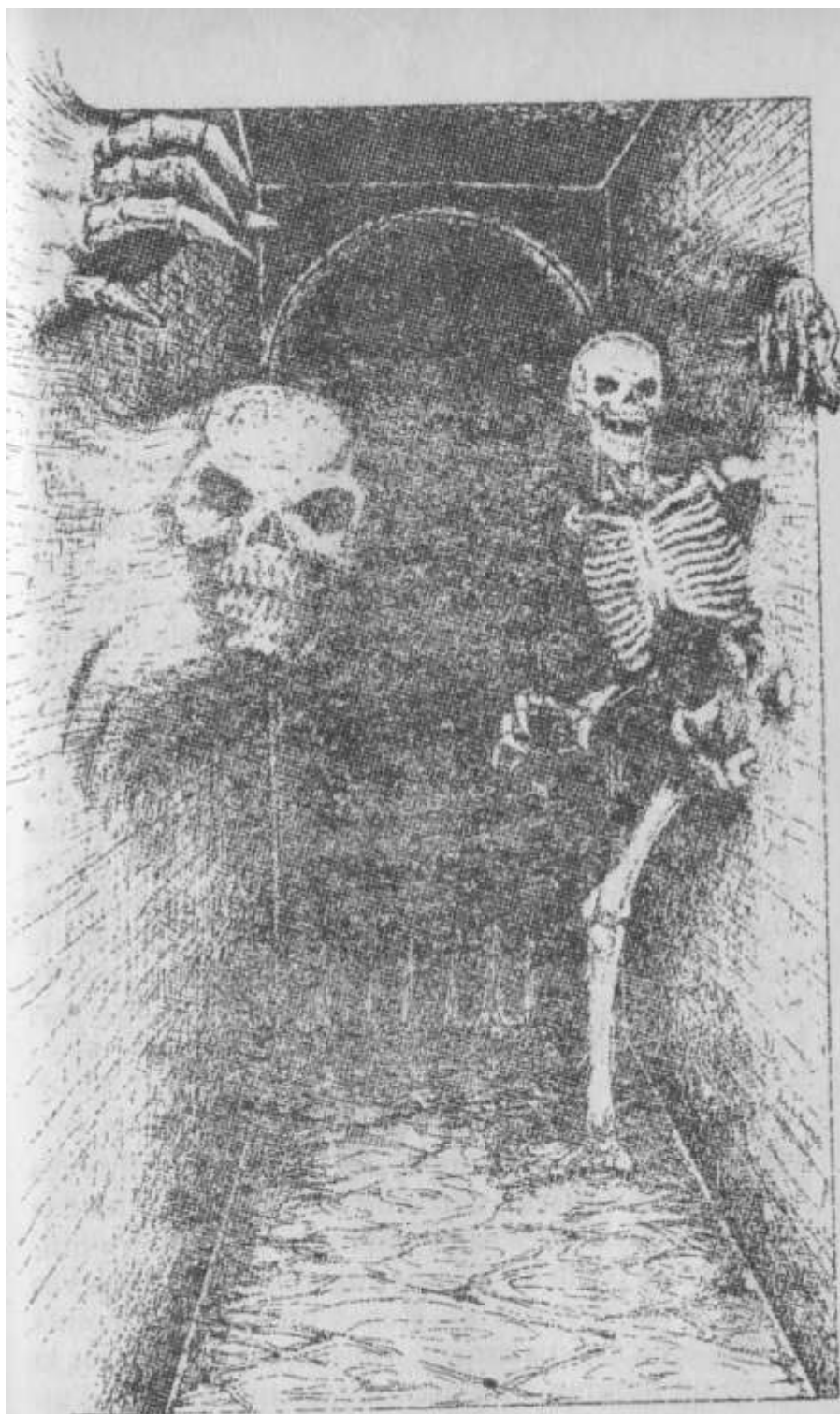
Le sombre tunnel décrit des tours et des détours avant de plonger le long d'une vertigineuse volée de marches taillées dans le roc. Les murs de l'escalier sont gravés de runes étranges et l'air y est glacial. Vous finissez par apercevoir à la limite de la portée de votre lanterne, un palier donnant sur une porte. Mais alors que vous allez l'atteindre, vous vous figez sur place, interloqué, en voyant deux squelettes grimaçants émerger des parois du passage à votre approche ! Leurs os jaunis traversent la pierre des murs comme une surface liquide, et ces os eux-

mêmes semblent imprégnés de roc. Vous en déduisez que ces inquiétants morts vivants sont probablement plus coriaces que des squelettes ordinaires et vous vous retranchez dans un recoin providentiel pour pouvoir ne les affronter qu'un seul à la fois...

Premier BRASSEUR DE ROC HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 9

Second BRASSEUR DE ROC HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, vos ennuis ne sont pas finis pour autant ! Lorsque vous lui assénez le coup fatal, le second Brasseur de Roc



78 Vous vous figez sur place, interloqué,
en voyant deux squelettes émerger des parois !

tombe à vos pieds en pièces détachées tout comme son collègue de catacombe, mais ses ossements épars refluent alors à travers la pièce pour se fondre dans le mur. Et sous vos yeux horrifiés, un squelette parfaitement reconstitué émerge à nouveau de la pierre, prêt au combat ! *Testez votre Habileté*. Si le résultat est positif, vous êtes assez rapide pour atteindre la porte, l'ouvrir et la claquer au nez du Brasseur de Roc : rendez-vous au [332](#). Si le test est négatif, le second Brasseur de Roc parvient à vous barrer la route et vous devez l'affronter une nouvelle fois avant de pouvoir vous échapper.

79

Apparemment, bien peu de citoyens ordinaires semblent autorisés à sortir du bourg. Vous attendez pendant des heures sans voir venir le moindre quidam, votre Fuite du Temps augmente de 2 points et vous devez prendre un Repas ou perdre 2 points d'ENDURANCE. Finalement, vous voyez arriver sur la route un homme, l'air accablé, tenant la longe d'un bourricot attelé à une petite charrette. Vous vous approchez en prenant soin de laisser votre arme au fourreau pour ne pas l'effaroucher et vous le saluez poliment. Mais vous avez beau vous montrer aussi rassurant qu'on peut l'être, le bougre semble positivement paralysé par la peur. — Écoutez, je ne vous veux aucun mal, je cherche juste un moyen discret d'entrer dans Carnex, expliquez-vous.

Si le total de *L'Œil de la Nuit* est supérieur ou égal à 4, rendez-vous au [96](#). S'il est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [390](#).

80

La porte s'ouvre sur un magasin d'armes entièrement vide, à l'exception d'un unique objet suspendu contre un mur. Et cet objet n'est autre qu'une étincelante armure de mailles d'acier ! Trouver aussi vite l'objet magique que vous recherchez, la chose paraît presque trop belle pour être vraie... mais, quand vous décrochez l'Armure de son support, vous réalisez avec une

grimace de dépit qu'elle comporte douze déchirures béantes. Elle est tout simplement inutilisable dans cet état et vous allez devoir vous débrouiller pour la faire réparer, en espérant que la solution à ce problème se trouve dans ces souterrains. Notez le nombre de déchirures (c'est le chiffre de l'Armure) avant de poursuivre vos investigations. Vous pouvez maintenant ouvrir la porte qui vous fait face, si vous ne l'avez déjà fait, rendez-vous au [120](#). Ou rebrousser chemin le long du corridor et remonter l'escalier, rendez-vous au [232](#).

81

Le Sorcier Fantôme s'effondre sous vos coups et, poussant un cri perçant, se dissout dans un nuage d'âcres fumerolles. Son gourdin reste sur le sol, mais c'est un objet maléfique et vous vous gardez bien d'y toucher. Cependant, en explorant l'arrière de la corniche rocheuse, vous découvrez 6 pièces d'or... et une magnifique Épée qui crépite positivement d'énergie magique ! Certain que c'est l'arme que vous êtes venu chercher, vous la prenez à deux mains et vous éprouvez avec euphorie son équilibre parfait. Sa garde et son pommeau sont constellés de minuscules pierres de lune. Ces gemmes sont au nombre de quatre-vingts : notez-le sur votre *Feuille d'Aventure* en précisant qu'il s'agit du chiffre de l'Épée. L'Épée Magique accroît de 1 point votre *Force d'Attaque* dans tous les combats où vous l'utiliserez, mais lorsque vous affronterez un Servant ou le Dragon de la Nuit lui-même, elle vous conférera 3 points supplémentaires de *Force d'Attaque* ! D'un geste triomphant, vous brandissez votre nouvelle arme vers le ciel et, ce faisant, vous remarquez incidemment une mince ligne courant sur la paroi rocheuse derrière la corniche. En suivant son contour du bout des doigts, vous décelez la présence d'une porte dérobée qui pivote sans difficulté, révélant un passage ascendant. Moins d'une heure plus tard, vous êtes sorti des Cryptes du Brouillard et vous contemplez le coucher du soleil. Si vous êtes prêt à affronter le Dragon de la Nuit, vous connaissez le numéro du paragraphe où vous devez vous rendre ! Si vous possédez maintenant l'Armure magique, le Bouclier Magique et l'Épée Magique, mais que vous

n'avez pas encore rencontré le Maître du Savoir, additionnez le chiffre de l'Armure, celui du Bouclier et celui de l'Épée, et allez au paragraphe dont le numéro est égal à cette somme. Si vous possédez l'Épée et l'Armure, et que vous avez tenté sans succès de vous emparer du Bouclier, multipliez par 4 le chiffre de l'Armure, ajoutez-lui le chiffre de l'Épée, et retranchez 10 du tout pour obtenir le numéro du paragraphe où vous devez vous rendre. S'il vous reste encore à chercher l'Armure ou le Bouclier, rendez-vous au [359](#).

82

Un détail vous a échappé : l'acide que préparait le mage Servant était précisément destiné à fortifier son maître ! En conséquence, le Dragon de la Nuit bénéficiera désormais d'1 point d'ENDURANCE supplémentaire lorsque vous l'affronterez... En guise de remerciement, il vous gratifie d'un monstrueux jet de flammes qui vous arrache un hurlement et, par la même occasion, 6 points d'ENDURANCE ! Si vous êtes encore en vie, rendez-vous au [4](#).

83

Après avoir soulagé de 3 pièces d'or les cadavres des tueurs, vous vous apprêtez à extirper un morceau de papier de la poche intérieure de l'un d'eux quand la porte vole en éclat, livrant passage à l'aubergiste flanqué de deux miliciens... Surpris dans une chambre en compagnie de quatre cadavres encore chauds, qui plus est la main dans la poche d'une des victimes, votre situation est pour le moins embarrassante ! Si vous décidez de vous rendre aux autorités, rendez-vous au [143](#). Si vous préférez sauter par la fenêtre, rendez-vous au [109](#).

84

Vous êtes monté d'à peine quelques mètres dans la vigne que le poing gigantesque de l'Ogre s'abat sur votre crâne et vous envoie vous écraser sur le sol. Assené avec la délicatesse d'un marteau-pilon, le coup vous prive de 4 points d'ENDURANCE. Vous vous

relevez en titubant et vous dégainez votre arme, bien décidé à couper une fois pour toutes l'appétit de ce grossier personnage ! Rendez-vous au [102](#).

85

Vous usez encore un peu plus les semelles de vos bottes dans un long périple solitaire à travers les hauts massifs des Marches des Dragons : ajoutez 4 points à votre Fuite du Temps et prenez un autre Repas. Si le total de *L'Œil de la Nuit* est supérieur ou égal à 4, rendez-vous au [330](#). S'il est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [5](#).

86

Vous ouvrez la porte d'un coup de botte, faisant sursauter deux individus, l'un en robe grise, l'autre en robe noire, penchés au-dessus d'une table où s'étaient divers papiers. Vous profitez de l'effet de surprise pour vous fendre et toucher l'homme en gris, le plus proche. Grognant de douleur, il tire un large poignard des plis de sa robe pour riposter, tandis que son acolyte, en noir, fait mine de se rapprocher de la corde d'une cloche d'alarme qui pend à l'autre bout de la pièce... La situation vous impose un choix tactique. Vous pouvez continuer d'attaquer le Disciple Gris, auquel cas l'Assassin Noir, trop occupé à essayer de donner l'alerte, ne se battra pas tant que vous n'aurez pas expédié son compère. Si, en revanche, vous préférez vous en prendre à l'Assassin, vous devrez affronter simultanément vos deux adversaires, mais ledit Assassin aura plus de mal à donner l'alarme. Choisissez votre tactique et battez-vous.

DISCIPLE GRIS HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 8 ASSASSIN NOIR
HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 11

Si vous êtes victorieux et qu'il vous a fallu plus de 7 Assauts pour occire l'Assassin Noir, ajoutez 2 points au total de *L'Œil de la Nuit*. Maintenant, vous aimeriez bien fouiller les lieux et examiner les papiers, mais en avez-vous le temps ? Vous décidez de:

Sortir et ouvrir la porte du bout du corridor, sur votre droite Rendez-vous au [133](#)

Sortir et descendre l'escalier en arc de cercle Rendez-vous au [340](#)

Fouiller la pièce Rendez-vous au [396](#)

87

Le cœur battant, vous franchissez l'entrée voûtée pour vous retrouver dans un caveau plus vaste que le premier. La salle abrite encore des rangées de tombes, mais votre regard est attiré par le majestueux trône de pierre qui se dresse à son extrémité... et par la chose qui l'occupe. De ce qui fut jadis un homme ne subsiste qu'un squelette jauni, mais la lame de l'immense épée qu'étreignent ses mains décharnées reflète comme un miroir poli la lueur de votre lanterne, tout comme étincelle et rayonne la chaîne incrustée de pierreries qu'il porte autour du cou. Surmontant la peur respectueuse qu'il vous inspire, vous cédez à votre curiosité et avancez lentement vers le trône. Alors que vous vous en approchez, une lueur rouge embrase soudain les sombres cavités de ses orbites vides et le squelette se redresse de toute sa hauteur ! Pas d'affolement, vous pouvez peut-être le calmer. Si vous savez pendant combien d'années ce défunt seigneur a gouverné son clan, multipliez ce nombre par cinq et rendez-vous au paragraphe correspondant. Sinon, et si le total de *L'Œil de la Nuit* est supérieur ou égal à 4, rendez-vous au [202](#). Si vous ignorez la durée de son règne, et si le total de *L'Œil de la Nuit* est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [254](#). Si vous préférez de toute façon passer à l'attaque, rendez-vous au [215](#).

88

La lumière qui émane de l'entité pyramidale vire au jaune et sa surface se hérissé de minces tentacules fouettant l'air avec frénésie. D'un même mouvement glissant, les ombres convergent vers vous et se fondent en une masse dense de ténèbres. Si vous n'êtes pas armé d'une Épée Magique, vous ne pouvez pas lutter

contre cette Horde d'Ombres Glaciales et vous êtes un homme mort. Votre fin tragique met un terme à votre aventure, mais vous pouvez, bien sûr, entamer une nouvelle quête en retournant au 1. Si vous avez une Épée Magique, vous devez vous battre bien que la situation ne soit guère à votre avantage : lors de chaque Assaut, vous perdez 1 point d'ENDURANCE, engourdi par le froid dévastateur qui irradie de la Horde d'Ombres Glaciales !

HORDE D'OMBRES GLACIALES HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 13

Si vous êtes vainqueur, la lumière qui palpite au cœur de la pyramide devient aveuglante et l'étrange entité se met à grandir d'inquiétante façon ! C'est le moment de prendre une décision : vous pouvez battre en retraite et vous engouffrer dans le corridor sinueux qui s'ouvre sous la salle, (rendez-vous au [53](#)), accomplir une action préparatoire, par exemple prendre un Repas ou une Potion, (rendez-vous au [189](#)), ou attaquer la pyramide séance tenante, (rendez-vous au [117](#)).

89

Le chat du Maître du Savoir, qui faisait mine de dormir, lové dans un fauteuil, s'étire en bâillant et se tourne vers vous.

— Si un héros de ta qualité ne juge pas indigne de recourir à mes modestes talents pour faciliter ses recherches, je me ferai un plaisir de te transporter incontinent où tu voudras.

Si vous avez obtenu deux des trésors magiques et si vous pensez être prêt à vous risquer dans l'ancre du Dragon de la Nuit, rendez-vous au [233](#). Si vous décidez de vous mettre d'abord en quête du troisième objet magique le Maître du Savoir vous remet une Amulette que vous ne pourrez utiliser qu'une fois, et qui vous transportera à deux jours de marche au sud de la tanière du Dragon de la Nuit (notez que vous devrez alors vous rendre au [289](#) et que vous pouvez vous servir de l'Amulette quand vous le désirez, hormis au cours d'un combat). Auprès de quel objet magique allez-vous maintenant demander au chat de vous téléporter ?

L'Épée Rendez-vous au [21](#)

L'Armure Rendez-vous au [5](#)

Le Bouclier Rendez-vous au [319](#)

90

Lorsque vous évoquez les Marches des Dragons, une lueur passe dans les yeux du Nain, et il vous considère un moment d'un air songeur avant de parler.

— Hum, des terres dangereuses. Si c'est là que tu vas, le dernier endroit civilisé que tu trouveras sur ta route, c'est la ville d'Ismater, au nord-est de Rentarn. Et puis, bah, je peux bien l'avouer : je m'intéresse aux vieilles histoires qui traînent sur les

Marches des Dragons. Une légende qui parle d'un clan de Nains oublié sous la Pointe d'Ardoise, une haute montagne toute grise, loin dans le nord-ouest. Trop loin pour moi en tout cas, et puis va savoir, probable que c'est des sornettes. N'empêche... y a bien des années, j'ai ramassé une pièce qui viendrait de là-bas, à ce qu'on raconte. Tirant une bouffée de sa pipe, il plonge la main dans une poche et en ressort une pièce de cuivre très ancienne, polie et usée par les ans. — Je veux bien te l'échanger contre deux en or. Possible qu'elle te soit utile, si tu vas par là-bas. Si vous voulez acquérir cette Pièce de Nain, n'oubliez pas de donner 2 pièces d'or à Sombresilex et notez-la sur votre *Feuille d'Aventure* en inscrivant à côté le numéro du présent paragraphe. Vous pouvez maintenant aller vous coucher (rendez-vous au [275](#)), ou demander à votre hôte qu'il vous parle des hommes vêtus de gris (rendez-vous au [337](#)), ou de la région en général (rendez-vous au [157](#)), si vous n'avez pas déjà abordé ces sujets.

91

Ainsi que tous vos sens vous l'indiquaient, la cellule ne contenait rien moins qu'une abomination maléfique ! Et vous venez de la libérer... A peine avez-vous ouvert la porte que la chose s'y

engouffre et fond sur vous, précédée d'une chape de brouillard délétère dont le froid intense vous engourdit brutalement : vous perdez 2 points d'ENDURANCE, et vous devez diminuer votre *Force d'Attaque* de 1 point pendant la durée du combat que vous allez livrer contre l'horreur qui émerge du brouillard. Elle est d'autant plus effroyable qu'en dépit des pustuleuses écailles blanchâtres de sa peau reptilienne, de ses membres contrefaits, boursouflés et prolongés de griffes démesurées, la silhouette de cette créature mutante conserve de vagues réminiscences humaines...

SERVANT BLANC MUTANT HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 13

Si vous êtes vainqueur, vous voulez :

Essayer d'ouvrir le coffre en bois, si vous ne l'avez pas déjà fait Rendez-vous au **166**

Sortir de la pièce et ouvrir la porte opposée Rendez-vous au **310**

Rebrousser chemin et quitter la ville de Carnex Rendez-vous au

92

Malcolm a l'air d'un lascar qui en sait long sur à peu près tout et n'importe quoi, mais vous devez prendre garde à ne rien laisser soupçonner de votre quête. Sur quel sujet allez-vous l'entreprendre ?

Les hommes en robe noire (ou grise) Rendez-vous au [160](#)

Les Géants des Glaces Rendez-vous au **129**Le Conclave des Dragons Rendez-vous au **198**

93

En dépit de son adresse et de sa rapidité, le tueur drapé de noir n'a pas eu le temps d'enduire sa lame de poison, et c'est heureux pour vous ! Il n'en demeure pas moins un adversaire redoutable, doué d'une implacable conscience professionnelle.

ASSASSIN NOIR HABILETÉ: 10 ENDURANCE: 13

Si vous êtes victorieux, vous ne trouvez rien qui soit digne d'intérêt dans la pièce, hormis un peu de nourriture (l'équivalent d'un Repas). Vous pouvez maintenant vous diriger vers le passage voûté, rendez-vous au [267](#). Ou retourner dans le corridor principal pour choisir un autre objectif, rendez-vous au [308](#).

94

— Bien, nous savons grâce à toi que le messenger qui est à bord veut aller dans l'Est, reprend une autre voix. Il va chercher à savoir ce dont sont capables les Géants des Glaces, et nous devons l'en empêcher. Il va aussi falloir nous occuper de cet idiot qu'ils ont recruté à Sable Noir. Le Grand Prêtre a déjà envoyé des Servants dans les terres sauvages, et nous avons un Assassin sur les quais... C'est parfait, tu as fait du bon travail. Voilà ton argent, tu l'as bien gagné.

Allez-vous maintenant foncer directement au port (rendez-vous au [167](#)), ou faire irruption dans la pièce pour vous expliquer avec ses occupants (rendez-vous au [38](#)) ?

95

Vous vous enfoncez dans les ténèbres oppressantes du passage gris, boyau humide et froid qui descend interminablement. Il finit pourtant par déboucher sur une massive porte de bois munie d'une impressionnante batterie de serrures. Vous parvenez à les crocheter, mais au prix de longs efforts qui augmentent de 2 points votre Fuite du Temps (1 point seulement

si vous pouvez vous aider d'un Pic à Glace). Les verrous ouverts, vous poussez la porte, et vous blêmissez d'horreur devant la vision de cauchemar qui s'offre à vos yeux ! Au milieu d'une chambre nue barbouillée de traînées sanglantes s'élève un trône de pierre occupé par une monstrueuse caricature d'humain drapée dans les lambeaux d'une robe moisie, qui serre dans une main squelettique une Amulette incrustée de pierreries. Son crâne reptilien pivote à votre entrée, révélant le feu satanique qui couve au fond de ses noires orbites, et vous voyez des fragments de chair décomposée se détacher de son corps putride comme elle se dresse avec fureur. Les griffes de sa main libre se pointent sur vous, désignant sa victime à une créature d'ombre qui attendait, tapie au pied du trône... Avant de pouvoir vous mesurer au porteur de l'Amulette, il va falloir vous débarrasser de cette Ombre Glaciale, adversaire d'autant plus dangereux que le froid paralysant qu'il irradie vous coûte automatiquement 1 point d'ENDURANCE à chaque Assaut. Si vous n'avez pas une Épée Magique, rendez-vous directement au [113](#).

OMBRE GLACIALE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 7

Si vous êtes vainqueur, vous avez le temps d'apercevoir une porte rouge et une porte argentée dans le fond de la pièce. Si vous voulez tenter d'atteindre l'une ou l'autre de ces portes pour échapper au monstre à l'ambulette, rendez-vous au [377](#). Si vous choisissez d'affronter cette putride horreur, rendez-vous au [185](#).

96

L'homme vous dévisage d'un œil hagard, puis se décide enfin à ouvrir la bouche : — Dé... désolé, j'avais peur que vous soyez un de... des espions du Grand Prêtre, mais en fait, vous n'avez pas l'air d'en être un, bredouille-t-il d'une voix chevrotante. Pour ce qui est d'entrer en douce dans Carnex, je ne vois qu'un moyen. Les égouts de la ville se jettent dans une rivière souterraine qui la traverse et remonte à la surface en aval, à l'est de la ville, vous la trouverez facilement. C'est après que¹ ça se corse, mais vous devriez y arriver : faut vous faufiler par le trou d'où émerge la

rivière et la remonter sous terre jusqu'à l'endroit où le collecteur s'y déverse, entrer par là et vous glisser dans la ville par les égouts.

Il jette un coup d'œil inquiet à la ronde, avant de reprendre, un ton plus bas :

— Je dois y aller. Ils ont juré d'égorger toute ma famille si je tarde à rentrer. Ces sales types en gris, ils les gardent en otage, vous comprenez... Ah, j'oubliais, méfiez-vous des tavernes, elles grouillent de mouchards. Et puis n'approchez pas du cimetière, dans le quart nord-est du bourg, vous tomberiez sur un poste de garde, ni des Tours du Nord, c'est là que le Grand Prêtre et ses sbires se sont installés. Voilà, je dois filer maintenant... Vous le regardez un moment s'éloigner de son pas lourd avec son âne et sa charrette, et vous décidez de vous diriger vers la rivière. Rendez-vous au [66](#).

97

Testez votre Habileté. Si le test est positif, vous faites à bord du wagonnet un tour complet du réseau de la mine de fer sans accident fâcheux. Si le test est négatif, vous abordez trop vite une courbe serrée et votre bolide se renverse avec fracas avant de percuter la paroi de la galerie : vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [259](#).

98

Vous avez le temps de réaliser quatre actions avant que la bête soit à nouveau en état de nuire. Malheureusement, vous ne pouvez en profiter pour la frapper avec une arme de poing, son cocon vous en empêche. En revanche, vous pouvez boire une Potion, une Liqueur, utiliser le Miroir Magique, prendre un Repas (vous ne pouvez en prendre plus de 2 parmi vos quatre actions), le tout en fonction de ce dont vous disposez. Si vous choisissez de boire une Potion d'Invisibilité, rendez-vous au [253](#). Si vous décidez de tirer sur le crâne du Dragon avec un arc ou une arbalète tant qu'il est au sol, rendez-vous au [230](#). Si vous ne

pouvez ou ne voulez inclure aucune de ces deux éventualités dans vos quatre actions, rendez-vous au [306](#).

99

La porte refuse d'abord de s'ouvrir, son battant se bloquant dans le chambranle, mais elle finit par céder avec un affreux craquement. Devant vous, une volée de marches plonge vers une pièce circulaire au centre de laquelle s'ouvre ce qui ressemble à un puits, tandis que sur votre droite court un corridor rectiligne qui, au loin, tourne abruptement à gauche. Si vous voulez explorer ce passage, rendez-vous au [138](#). Si vous préférez examiner la chambre ronde, rendez-vous au [376](#).

100

Vous avez l'infortune de passer près d'un garde qui, manifestement plus sobre et vigilant que ses congénères, remarque les traces que laissent vos pas sur une tache de neige bordant la lisière du camp. Bien qu'il ne puisse vous voir, le Géant est assez perspicace pour deviner approximativement où vous êtes, et il vous charge en brandissant son énorme bâton ! Si vous ne voulez pas qu'il alerte tout le camp, vous devez le réduire promptement au silence. Heureusement pour vous, votre invisibilité l'empêche d'ajuster ses coups avec précision et sa *Force d'Attaque* s'en trouve diminuée de 3 points.

GÉANT DES GLACES HABILITÉ: 10 ENDURANCE: 15

Si vous êtes vainqueur, vous constatez avec soulagement que les échos de votre combat sont passés inaperçus dans le brouhaha général du camp et vous vous dirigez à pas de loup vers la case du Grand Jarl. Rendez-vous au [250](#).

101

Vous devez affronter ensemble le vide-gousset et son spadassin d'acolyte.

Passer la porte jaune Rendez-vous au **292**

103

i Vous avez la désagréable certitude d'être épié tandis que vous déambulez dans la ville. Ajoutez 1 point au total de *L'Œil de la Nuit*, sauf si vous portez une robe grise. Si c'est le cas, *tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, vous passez inaperçu, le total de *L'Œil de la Nuit* ne change donc pas, et vous gagnez en outre 1 point de CHANCE ! Si vous êtes Malchanceux, les regards qui vous surveillent se font soupçonneux et vous devez augmenter d'1 point le total de *L'Œil de la Nuit*. Rendez-vous au [125](#).

104

Devant vous, des étincelles multicolores crépitent sur les miroirs et une forme indistincte apparaît dans l'un d'eux. Soudain, les miroirs placés à côté

de vous pivotent dans un grondement sourd pour former deux corridors, l'un rouge, l'autre argenté. | Au milieu de cette confusion, une hideuse créature humanoïde affublée de quatre bras surgit du miroir qui vous fait face et s'avance vers vous ! Allez-vous :

Affronter le Démon du Miroir

Rendez-vous au [381](#)

Fuir par le corridor rouge

Rendez-vous au [123](#)

Détaler dans le corridor argenté

Rendez-vous au [146](#)



104 *Une hideuse créature humanoïde surgit
du miroir qui vous fait face et s'avance vers vous.*

105

A la vue du serpent noir aux yeux de braise, les gardes dégainent leurs armes. — C'est un imposteur ! vocifère l'un d'eux. Jamais un membre de la Fraternité Noire ne viendrait ici sans sa robe !

Dans l'instant qui suit, des gardes vous encerclent et vous êtes promptement passé au fil de l'épée. Votre aventure s'achève ici.

106

Au milieu de tout son fatras, Malcolm vous propose les articles suivants :

Potion d'ENDURANCE	7 pièces d'or
Potion de CHANCE	4 pièces d'or
Potion d'Invisibilité	6 pièces d'or
Flacon de Musc de Chat	3 pièces d'or
Fiole de Poudre Fumigène	2 pièces d'or
Aiguille et Encre à Tatouer	3 pièces d'or
Antidote de Poison	1 pièce d'or par dose
Onguent à Poison	3 pièces d'or la fiole

Les noms des Potions sont assez explicites, inutile de préciser leurs effets. Gluant, verdâtre et puant atrocement, le Musc de Chat peut être très précieux si vous êtes traqué par des chiens ou des loups répandu sur le sol, il peut plonger dans la confusion la truffe la plus fine. Employée à propos pour créer une diversion ou vous camoufler, la Poudre Fumigène (Malcolm fournit avec elle pierre à silex et bougie pour servir d'amorce) peut vous être d'un secours vital. L'Antidote de Poison peut être utilisée après un combat pour restaurer d'éventuelles pertes d'ENDURANCE causées par le poison durant l'affrontement. Vous pouvez

appliquer l'Onguent à Poison quand vous le voulez : il annule toute perte d'ENDURANCE due au poison au cours d'un combat à venir où l'adversaire utiliserait une arme empoisonnée. Malcolm ne dispose que d'un seul exemplaire de ces articles, sauf en ce qui concerne l'Antidote et l'Onguent à Poison. Achetez ce que vous désirez et modifiez en conséquence votre *Feuille d'Aventure*. Ceci étant fait, vous pouvez peut-être apprendre des choses intéressantes en interrogeant Malcolm, rendez-vous au [92](#). Sinon, vous pouvez :

Faire un tour au Palais de l'Eau de Feu Rendez-vous au [37](#)

Effectuer d'autres achats Rendez-vous au [373](#)

Visiter les tavernes d'Ismater, si vous ne l'avez déjà fait Rendez-vous au [207](#)

Quitter la ville Rendez-vous au [268](#)

107

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, le gaz n'explose pas. Mais si vous êtes Malchanceux, une flamme jaillit d'une poche de méthane et vous rôtit sévèrement, vous privant de 4 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [317](#).

108

Prêt à vaincre ou à mourir, vous avancez crânement sur le suprême serviteur de l'ennemi, le Grand Sacrificateur, Grand Prêtre du culte diabolique du Dragon de la Nuit ! La chair putride de cette monstruosité dégage une telle puanteur que sa proximité vous cause des haut-le-cœur qui diminuent votre *Force d'Attaque* d'1 point pendant le combat. Au cours des deux premiers Assauts, le Mage Servant va vous lancer des sortilèges. S'il possède la plus grande *Force d'Attaque*, il invoquera de scintillants serpents magiques qui s'empresseront de plonger leurs crochets luisants dans votre chair. Cette attaque vous coûtera 4 points d'ENDURANCE (dont 2 points dus aux effets du

venin). Après quoi, le Mage Servant va vous attaquer avec un glaive empoisonné : s'il a la plus grande *Force d'Attaque*, la blessure infligée par son arme vous coûtera 2 points d'ENDURANCE, auxquels s'ajouteront 2 points supplémentaires dus au poison. Toutefois, après les trois premiers Assauts, le poison se sera évaporé de la lame et vous ne perdrez plus que 2 points d'ENDURANCE si vous êtes touché.

MAGE SERVANT HABILITÉ: 13 ENDURANCE: 16

Si tous êtes victorieux, vous savez que l'unique autre issue de la salle conduit à la tanière du Dragon de la Nuit. Si vous êtes prêt à y pénétrer, rendez-vous au [48](#). Si vous préférez prendre d'abord un peu de temps pour explorer cette salle, rendez-vous au [278](#).

109

Si vous êtes la seule personne vivante dans la pièce, vous avez le temps de prendre la poudre d'escampette avant que la porte ne cède, rendez-vous au [387](#). Si des miliciens sont déjà entrés dans la chambre, vous devez *tester votre Habileté*, en ajoutant 2 au chiffre obtenu. Si le test est positif, vous leur glissez entre les doigts, vous sautez par la fenêtre et disparaissiez dans les ruelles sombres derrière l'auberge. Vous voilà tiré d'affaire, mais vous avez désormais la maréchaussée aux trousses, ce qui ne va pas faciliter votre quête à l'avenir... Rendez-vous au [387](#). Si le test est négatif, rendez-vous au [143](#).



110

Au terme d'une épuisante reptation, vous arrivez! devant une trappe. Vous la soulevez lentement et! glissant un œil circonspect par l'ouverture, vous découvrez que vous vous trouvez juste au-dessus d'un carrefour de plusieurs tunnels. D'après vos

estimations, un de ces passages devrait mener à l'entrée, et sans doute aussi à un corps de garde ! Vous pouvez vous laisser tomber sur le sol du haut de la trappe mais, dans la pénombre, votre réception risque d'être hasardeuse. Si vous avez une corde, vous pouvez descendre sans heurt (mais vous devrez laisser votre corde derrière vous), rendez-vous au [323](#). Si vous voulez sauter, *testez votre Habileté*. Si le test est positif, vous vous recevez en souplesse. Dans le cas inverse, vous vous écrasez sur le sol et vous perdez 2 points d'ENDURANCE, rendez-vous au [323](#). Enfin, si vous ne voulez pas prendre le risque de sauter, ajoutez 1 point à votre Fuite du Temps et retournez à l'entrée principale, rendez-vous au [197](#).

111

Le Grand Jarl comprend très vite où vous voulez en venir et il pouffe bruyamment, réprimant à grand-peine un rire tonitruant. L'œil pétillant de malice, il se penche pour vous détailler avec intérêt.

— Eh bien, avorton, je suis un géant d'honneur ! Pas vrai, vous autres ? gronde-t-il en se tournant vers ses sujets, suscitant une vague unanime de murmures approuvateurs. Je n'ai pas si souvent l'occasion de me divertir, et ta folie me plaît. Oser venir nous défier pour ce trophée que nous possédons depuis tant de décennies, bien peu de gringalets en seraient capables ! Tu es courageux, stupide, mais courageux, donc, je relève ton défi.

Sur ce, il se lève, bâille et s'étire en faisant craquer ses formidables articulations, puis ramasse d'un bras paresseux sa monumentale hache de pierre. Le Grand Jarl mesure au bas mot sept mètres de haut et c'est assurément l'adversaire le plus invincible que vous ayez jamais rencontré... Malheureusement pour vous, ce n'est pas lui que vous allez devoir combattre.

— Tiglhou ! Viens ici, fiston ! beugle le Géant, avant de vous annoncer fièrement : voilà mon champion !

A côté dudit fiston, lequel vient de faire son entrée en faisant trembler le sol, le grand Jarl lui-même fait figure de pygmée anorexique. Montagne ambulante bardée de muscles, Tiglhou vient se planter devant vous, mâchoire pendante, l'air aussi expressif qu'une falaise de granité. Puis, comme si la perspective du duel avait achevé de se frayer un chemin parmi les lents rouages de sa cervelle pour illuminer d'un éclat soudain les ténèbres abyssales de son esprit, il se fend d'un sourire béat et se met à vous détailler avec gourmandise en purléchant à grand bruit ses larges babines dégoulinantes de bave... Si vous voulez toujours livrer ce duel, rendez-vous au [204](#). Si vous jugez plus sage de déclarer forfait, rendez-vous au [170](#).

112

De retour à bord du navire, on vous octroie généreusement un bol de Grûhl bouilli en guise de déjeuner. Le plat a la texture et la saveur du vieux cuir bouilli parfumé à l'huile de poisson, mais il est au moins chaud et roboratif. Le brouillard commence à se lever et vous arrivez à destination à la tombée de la nuit. Rendez-vous au [304](#).

113

Sans Épée Magique, vous ne pouvez rien contre l'Ombre Glaciale : vos coups ne rencontrent que le vide ! Le froid perçant qui émane de la créature vous enveloppe et vous paralyse jusqu'aux tréfonds de l'âme, vous laissant immobile comme une statue, totalement impuissant pendant ce qui vous semble des siècles... Lancez un dé et ajoutez le chiffre obtenu à votre Fuite du Temps. C'est alors que l'épouvantable Servant Putride s'avance sur vous ! Rendez-vous au [361](#).

114

La Lunette d'Approche vous permet de déchiffrer sans trop de difficulté le nom de « Scalmagzaprin ». Notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*. Ce personnage semble jouir ici d'une certaine autorité, et le petit symbole en forme de tour placé sous son nom

indique certainement qu'il siège dans les Tours du Nord de Carnex. Maintenant, vous pouvez :

Ouvrir la cage Rendez-vous au [91](#)

Sortir de la pièce pour ouvrir la porte opposée Rendez-vous au [310](#)

Quitter la brasserie et vous diriger vers les tours Rendez-vous au [383](#)

Quitter la ville Rendez-vous au [75](#)

115

Trotinant sur leurs infatigables jambes torses, vos guides vous entraînent à bonne allure dans une interminable succession de boyaux obscurs. Nombre de monstres sans nom rôdent dans ce dédale ténébreux, mais les sens des Nains sont si exercés et adaptés à leur univers souterrain qu'ils détectent le moindre danger bien avant que vous l'ayez seulement soupçonné. Les pieds meurtris par deux jours d'une course presque ininterrompue (ajoutez 4 points à votre Fuite du Temps), c'est avec un soulagement mêlé d'appréhension que vous voyez vos guides faire enfin halte devant un passage descendant vers une chambre noyée dans une masse opaque de brume grise. — Ici commencent les Cryptes du Brouillard, vous annonce à voix basse un des Nains. Ce que tu cheiphes est enfoui dans leurs profondeurs, assure-toi seulement de toujours aller vers le bas. Bonne chance, et que les dieux t'accompagnent ! Tandis qu'il rebrousse chemin avec ses compagnons, vous vous aventurez sur le sol humide de la caverne. Scrutant la pénombre, vous finissez par entrevoir entre les volutes de brouillard les contours d'une porte, droit devant vous. Vous distinguez également un corridor latéral qui va vers le haut. Si vous choisissez de suivre ce passage ascendant, rendez-vous au [356](#). Si vous préférez ouvrir la porte, rendez-vous au [132](#).



116

Vous avancez le long du passage sans rencontrer d'autre difficulté que la saleté gluante du sol qui colle à vos semelles. Allez-vous suivre un des tunnels latéraux qui descendent (rendez-vous au [164](#)), ou vous diriger vers les piliers et la chambre qui sont devant vous, (rendez-vous au [392](#)) ?

117

Jamais vous n'avez rencontré ennemi plus étrange que la Pyramide qui se dresse devant vous. Cette créature est incapable de vous attaquer physiquement, mais elle peut utiliser son énergie magique contre vous, et ne va pas s'en priver ! Lors de chaque Assaut, si vous possédez la plus grande *Force d'Attaque*, vous pouvez frapper la Pyramide et rompre l'unité de son métabolisme de façon à l'empêcher de faire appel à la magie. Mais si c'est elle qui dispose de la plus haute *Force d'Attaque*, elle pourra utiliser son énergie magique pour se renforcer ou vous attaquer. Vous devrez alors faire rouler un dé pour savoir ce qu'il en résulte.

CHIFFRE OBTENU RESULTAT

- | | |
|---|--|
| 1 | La Pyramide gagne 1 point d'HABILETÉ |
| 2 | La Pyramide gagne 2 points d'ENDURANCE |
| 3 | Vous perdez 1 point de CHANCE |
| 4 | Vous perdez 2 points d'ENDURANCE |

5 Vous perdez 3 points d'ENDURANCE

6 Vous perdez 4 points d'ENDURANCE

ENTITÉ PYRAMIDALE HABILITÉ: 10 ENDURANCE : 11

Si vous êtes vainqueur, et si le total de vos points d'HONNEUR est supérieur ou égal à 3, et si vous avez une Sphère de Lumière, ajoutez **130** au chiffre de la Sphère et rendez-vous à ce paragraphe. Si vous ne possédez pas de Sphère de Lumière, ou s'il vous reste moins de 3 points d'HONNEUR, vous descendez dans le passage qui court sous la salle et vous le suivez. Rendez-vous au **53**.

118

Tout à coup, vous prenez conscience d'un bruit insolite, le bruit sourd et régulier d'un ronronnement ! Stupéfait, vous découvrez assis à votre côté, un chat mordoré qui vous considère d'un œil passablement critique.

— Bah, après tout, deux sur trois ce n'est pas si mal, admet-il en se lissant les moustaches d'une large patte garnie de griffes respectables. Bon, il est temps d'y aller !

— Où ça ? demandez-vous, sans cesser de penser qu'un héros conversant avec un chat doit avoir l'air un tantinet bizarre.

— Mais chez le Maître du Savoir, voyons ! réplique le félin, agacé. Ce n'est qu'à quelques centaines de kilomètres d'ici.

Les pieds encore douloureux des épuisantes marches qui vous ont mené jusqu'ici, la perspective d'entamer un nouveau périple vous plonge dans un abîme de consternation. Cependant, le chat saute sans façon dans vos bras, vous regarde droit dans les yeux et ronronne :

— Allons, ne fais pas cette tête ! La magie n'est pas faite pour les chiens, nom d'un rat ! Juste un petit sortilège, et tu vas voir...

Tout autour de vous, le paysage se fond dans une ; brume bleutée et vous avez soudain très envie de sentir à nouveau cette bonne vieille terre sous vos pieds... Rendez-vous au [266](#).

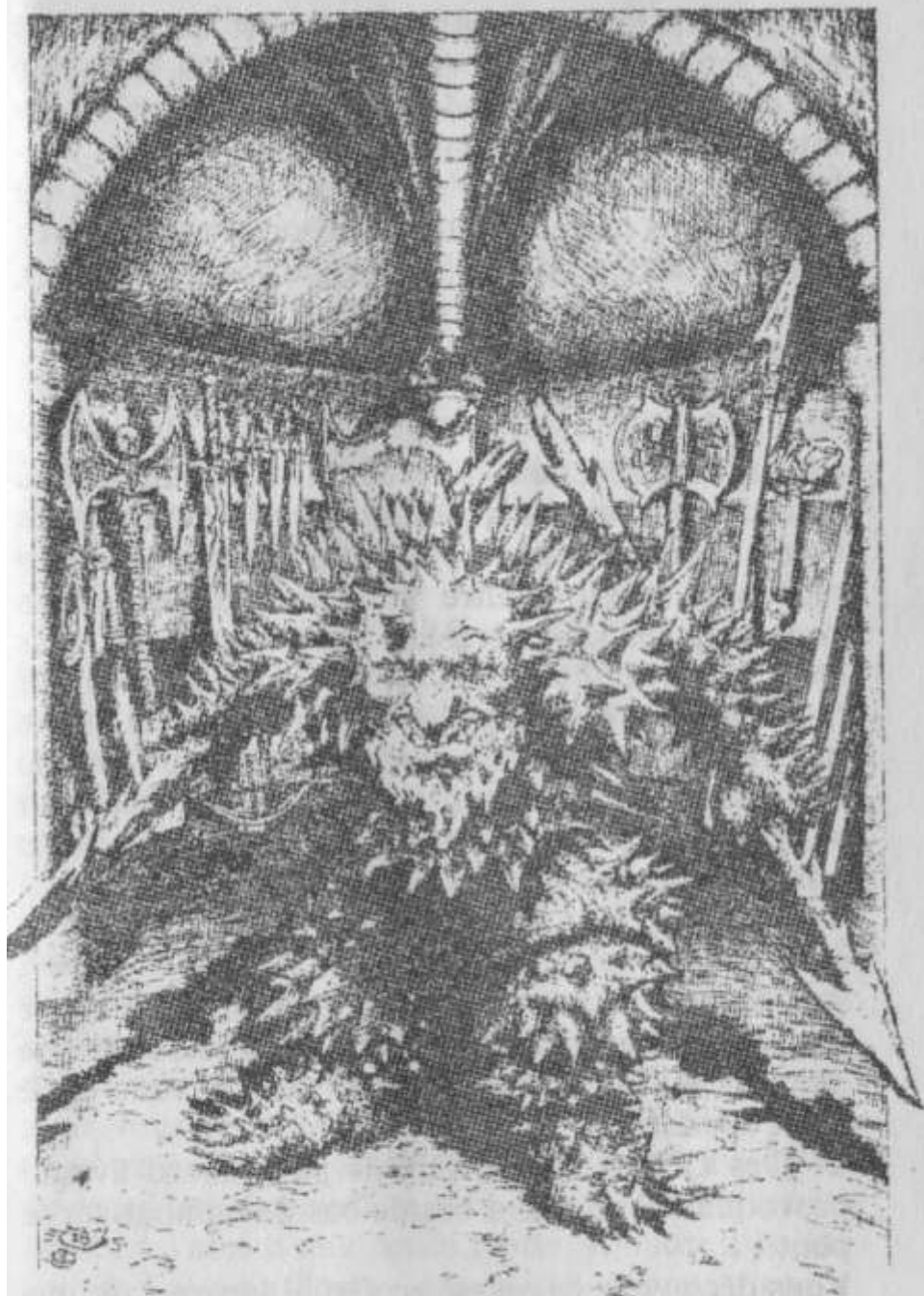
119

Vous éprouvez une certaine difficulté à vous réveil- j 1er, vos compagnons de bivouac vous ayant tranché la gorge durant votre sommeil. Ils laissent aux loups le soin de disposer de votre dépouille, et c'est dans l'estomac de ces derniers que s'achève votre aventure.



120

Vous ouvrez cette nouvelle porte sans difficulté et vous glissez un œil à l'intérieur. L'endroit est un magasin d'armes garni de haches de pierre, de deux glaives courts, d'une paire d'épées de plus grande taille (utilisables par des humains), de petites arbalètes et de piques diverses. Toutefois, un détail vous empêche d'entrer pour y prendre ce que vous voulez. C'est un Nain de Pierre d'aspect bizarre qui vous barre la route : son corps trapu est hérissé de pointes de pierre et chacun de ses bras est armé d'une sorte de pieu pétrifié couvert de piquants guère engageants. Sous vos yeux interdits, le gnome de pierre s'anime soudain et s'avance avec des intentions manifestement peu amènes. Si vous voulez combattre ce Nain de Pierre, rendez-vous au [282](#). Si vous préférez claquer la porte, vous pouvez ouvrir la porte opposée (si vous ne l'avez déjà fait), rendez-vous au [80](#), ou remonter l'escalier, rendez-vous au [232](#).



120 *Un nain hérissé de pointes de pierre vous empêche d'entrer. Vous laisserez-vous faire ?*

121

Le magicien se jette à vos pieds et vous manifeste sa gratitude en baisant frénétiquement le bout de vos bottes. Écœuré par ce spectacle lamentable, vous repoussez le vil pleutre sans ménagement, mais vous acceptez sans vergogne tout ce qu'il a à vous offrir, à savoir 7 pièces d'or, un jeu de clefs en Fer qui, selon ses dires permet d'ouvrir la porte qui se trouve plus bas dans le corridor, ainsi qu'assez de nourriture pour 4 Repas. Sur ce, vous le ficelez et vous le bâillonnez avant de le pousser sous une table à l'abri des regards. Rendez-vous au [308](#).

122

Au cours de votre premier jour en mer, vous devez prendre un Repas pour résister à la morsure glaciale du vent du nord. A la tombée du soir, une vigie hurle soudain :

— Des Grûhls ! Deux Grûhls par bâbord avant ! provoquant une grand branle-bas de combat sur le pont.

Vous découvrez ce qu'est un Grûhl lorsque, un instant plus tard, jaillit au-dessus de la lisse de bâbord un long cou de fourrure blanche surmonté d'une* énorme tête d'anguille qui vous fixe de ses yeux voraces. La gueule noire de la créature s'ouvre toute grande, révélant de luisantes rangées de crocs recourbés longs comme des poignards, et plonge droit sur vous !

GRÛHL HABILETÉ : 9 ENDURANCE: 13

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [208](#).

123

Vous vous sentez aspiré par les pulsations lumineuses de l'interminable corridor rouge, et vous vous retrouvez dans la salle d'où vous étiez parti. Rendez-vous au [20](#).

124

De plus en plus étroite à mesure que s'élèvent autour d'elle les pics des Marches des Dragons, la route du col du Blizzard n'est guère fréquentée. Progressant laborieusement sur cette piste caillouteuse, vous ne percevez guère d'autres signes de vie que les mouvements des oiseaux dans le ciel et, à l'occasion, la fuite furtive d'un lézard de rocher tiré par vos pas de son sommeil léthargique. Quant aux végétaux, ils se résument à quelques rares arbustes feuillus qui se cramponnent au sol çà et là. Ce décor désertique n'engendre pas une franche allégresse, mais vous vous estimez heureux d'arriver au bout de \ptre première journée de voyage sans avoir fait de rencontre fâcheuse, et vous passez une nuit réparatrice à l'abri d'une petite grotte. Ajoutez 2 points à votre Fuite du Temps, et profitez-en pour prendre un Repas. Le jour suivant, vous arrivez devant une bifurcation. Une branche de la piste continue vers le nord nord-ouest, de moins en moins visible. Orienté au nord-est, l'autre chemin est flanqué d'un panneau de bois rongé par les intempéries, porte une flèche et une inscription dont vous ne pouvez déchiffrer que les deux premières et les deux dernières lettres : « IS...ER ». Si vous décidez de suivre la piste nord-est, rendez-vous au [322](#). Si vous préférez aller vers le nord nord-ouest, rendez-vous au [23](#).

125

La ville est divisée en deux parties avec, au nord, les demeures les plus cossues et les établissements des marchands et, au sud, les maisons des artisans et des gens du peuple. Vous trouvez une petite épicerie nichée dans une rue latérale : si vous voulez en profiter pour acheter des provisions, il vous en coûtera 1 pièce d'or par Repas. Pour le reste, les endroits caractéristiques de Carnex se composent du vaste cimetière qui s'étend au nord-est, d'un groupe de trois tours derrière un mur au nord, d'un joli parc au nord-ouest, d'une grande brasserie au sud-ouest, et enfin de deux tavernes dans la partie sud de la ville. Vous choisissez d'aller :

Aux tavernes	Rendez-vous au 142
Au parc	Rendez-vous au 175
A la brasserie	Rendez-vous au 209
Aux tours	Rendez-vous au 383
Au cimetière	Rendez-vous au 355

126

Vous avez été trop long ! Des hordes d'hommes en robes grises et noires accourent des étages inférieurs et déferlent dans la pièce, vous ôtant toute possibilité de fuite. Vous êtes rapidement submergé sous le nombre et traîné par ces fanatiques dans les profondeurs sinistres de la crypte où officient les Sacrificateurs... Votre aventure s'achève ici.

127

Lorsque les Nains vous rapportent votre Armure fraîchement réparée (ajoutez 2 points à votre Fuite du Temps), vous constatez avec satisfaction qu'elle ne porte pratiquement plus aucune trace de ses anciennes déchirures. Ajoutez désormais 1 point à votre *Force d'Attaque* dans tous les combats. Mieux, les propriétés magiques de l'Armure augmenteront de 3 points votre *Force d'Attaque* lorsque vous pénétrerez dans la tanière du Dragon de la Nuit ! Vous gagnez 1 point de CHANCE. Rendez-vous au [220](#).

128

Le magicien décampe sans demander son reste mais, juste avant de disparaître par la porte du tunnel de l'Épine Dorsale, il fait volte-face et lance un abominable juron, aussitôt suivi d'un sortilège qui fait jaillir une boule de feu de ses doigts ! *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, un agile plongeon vous permet d'esquiver de justesse le projectile ardent. Mais si vous êtes Malchanceux, il vous frappe de plein fouet et vous coûte 4

points d'ENDuRANCE ! Quant à ce scélérat de sorcier, le temps que vous repreniez vos esprits, il a bien sûr pris la poudre d'escampette... Rendez-vous au [308](#).

129

Arçrès avoir échangé quelques considérations anodines, vous faites incidemment allusion aux Géants des Glaces, faisant apparaître un rictus entendu sur la face ridée de Malcolm.

— Drôlement costauds, ces gaillards, et pas commodes avec ça... mais je connais un moyen tout bête de les rouler dans la farine, ricane-t-il avec un clin d'œil espiègle. Un petit tour bien pratique si y en a un qui fait le méchant et que vous êtes obligé d'accepter un duel. Commencez par acheter une bouteille d'Eau de Feu chez le vieux Benskens le Gnome, et puis aussi une bouteille vide. Remplissez d'eau la bouteille vide, personne pourra faire la différence entre ces bouteilles vert sombre, et rebouchez-la bien. Après ça, si un des Géants devient mauvais, provoquez-le en duel... mais dites que vous devez d'abord vider chacun une bouteille d'Eau de Feu. Ça, vous pouvez être sûr qu'ils diront jamais non ! Là-dessus, vous refilez la gnôle au Géant pendant que vous buvez l'eau, et je vous laisse imaginer la suite... Croyez-moi, si vous allez dans l'est, achetez tout de suite autant de bouteilles que vous pouvez vous en payer. Sûr qu'avec ces lourdauds, vous aurez pas trop de toute l'Eau de Feu que vous pourrez emporter ! A présent, allez-vous ?

Demander à Malcolm ce qu'il sait des hommes en robes grises et noires Rendez-vous au [160](#)

L'interroger sur le Conclave des Dragons Rendez-vous au [198](#)

Sortir pour faire des achats au Palais de l'Eau de Feu Rendez-vous au [37](#)

Faire d'autres emplettes Rendez-vous au [373](#)

Vous distraire un peu dans les tavernes locales Rendez-vous au [207](#)

Quitter Ismater Rendez-vous au [268](#)

130

Vous vous retrouvez devant la porte que défendait la statue. Si vous êtes entré en possession de l'Armure que vous cherchiez, vous connaissez le chiffre de l'Armure : multipliez-le par cinq et rendez-vous au paragraphe égal au résultat. Si vous n'avez pas l'Armure, vous continuez vos recherches dans les niveaux supérieurs des souterrains, rendez-vous au [232](#).

131

Malgré un examen minutieux, la signature demeure illisible et, de dépit, vous finissez par déchirer le billet. Maintenant, vous pouvez :

Ouvrir la cage, si ce n'est déjà fait Rendez-vous au [91](#)

Quitter cette pièce et ouvrir la porte opposée Rendez-vous au [310](#)

Rebrousser chemin et quitter la ville de Carnex Rendez-vous au [75](#)

132

La porte donne sur une courte et étroite section de corridor taillée à même la roche qui conduit à une seconde porte. Vous l'ouvrez sans peine et vous pénétrez d'un pas circonspect dans une chambre vide. Alors que vous vous retournez, vous voyez la porte se refermer silencieusement et s'encaster avec une telle perfection dans la paroi que son battant en devient pratiquement indétectable. En considérant ce passage secret, vous vous demandez s'il ne serait pas judicieux de vous mettre à la

recherche de semblables issues secrètes dans les cryptes qui s'étendent au-delà de cette pièce... Rendez-vous au [201](#).

133

Cette porte s'ouvre sur un très long corridor montant en pente douce, pourvu d'une volée de marches environ tous les vingt mètres. Sur toute la longueur de sa haute voûte courent des conduites de pierre et des tubulures métalliques qui, en dépit de la robustesse de leurs matériaux, semblent se dilater et se rétracter au rythme d'une lente pulsation. Alors que vous avancez, vous voyez au loin se ; dessiner la spirale d'un escalier en colimaçon mon-j tant vers un niveau supérieur, mais il y a auparavant trois portes dans les parois du passage : deux ; sur votre droite, l'une proche et l'autre distante, et une sur votre gauche, à mi-chemin des deux autres, j Votre petit doigt vous dit que tenter de briser les] conduits donnerait l'alarme à coup sûr, ce que vous tenez absolument à éviter, aussi vous allez :

Ouvrir la première porte à droite Rendez-vous au [389](#)

Ouvrir la porte à gauche Rendez-vous au [183](#)

Ouvrir la seconde porte à droite Rendez-vous au [299](#)

Vous diriger vers l'escalier en colimaçon Rendez-vous au [262](#)

134

Vous fondez sur le Géant et vous lui assénez un coup féroce en plein sur le crâne. Il pousse un grognement sourd et secoue la tête, puis se dresse de toute sa hauteur et se retourne en brandissant sa monstrueuse hache... On vous avait prévenu que les Géants des Glaces étaient plutôt coriaces, eh bien vous allez maintenant pouvoir en juger !

GÉANT DES GLACES HABILETÉ : 10 ENDURANCE : 16

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [371](#).

135

Vous vous éloignez un peu des portes de Carnex afin d'échafauder un plan pour entrer dans la cité sans éveiller l'attention. Pendant que vous cogitez, il vous faut ajouter 1 point à votre Fuite du Temps et prendre un Repas. Après avoir observé les rares allées et venues entre la ville et l'extérieur, vous envisagez trois solutions. La première consiste à tendre une embuscade à l'un des hommes en gris que vous avez vus à plusieurs reprises entrer et sortir de la place, vous affubler de sa robe et tenter de tromper la vigilance des gardes grâce à ce déguisement (rendez-vous au [61](#)). La deuxième à approcher des autochtones ordinaires pour essayer d'obtenir des informations utiles (rendez-vous au [79](#)). Enfin, vous pouvez tout bonnement renoncer à entrer dans Carnex et choisir un nouvel objectif (rendez-vous au [370](#)).

136

Vous remerciez le Dragon pour son offre généreuse, mais vous ajoutez que vous ne sauriez accepter de le voir s'exposer à la malédiction que déchaînerait la rupture de son serment, et une vague de soulagement mêlée d'incertitude passe dans son regard. Vous gagnez 1 point d'HONNEUR. Et maintenant, où comptez-vous aller ?

Au sud-ouest, à la recherche de l'Épée Rendez-vous au [288](#)

Au nord-ouest, où se trouve l'Armure Rendez-vous au [217](#)

Au sud-est, au pays des Géants des Glaces, où est le bouclier Rendez-vous au [39](#)

137

Alors que vous vous dirigez vers la face est de la montagne, une créature drapée dans un manteau noir et haute de plus de deux mètres jaillit de derrière un gros rocher ! Elle aurait un aspect vaguement humain, mais il a une grosse tête reptilienne couverte

d'écaillés verdâtres, quatre doigts griffus au bout de longues mains difformes, des yeux jaunes en amande brûlant de haine et de férocité, et des fumerolles brunâtres de vapeur fétide s'échappent de sa bouche carnassière... Pour résumer la situation, un des Servants du Dragon de la Nuit vient de vous tomber dessus et lui faire son affaire ne va pas être précisément une partie de plaisir. Lors de chaque Assaut où votre *Force d'Attaque* est inférieure à celle de votre ennemi, vous devez *testez votre Habileté*. Si le test vous est défavorable, le Servant vous souffle en plein visage une copieuse bouffée de son immonde haleine toxique, diminuant de 2 points votre *Force d'Attaque* pour le reste du combat, et encore d'1 point lors du prochain combat que vous aurez à livrer.

SERVANT VERT HABILETÉ: 10 ENDURANCE: 10

Si l'ignoble créature finit par s'effondrer sous vos coups, ses yeux démoniaques restent rivés aux vôtres, lourds de menace, comme si à travers eux quelqu'un ou quelque chose continuait de vous regarder... Ajoutez 1 point au total de *L'Œil de la Nuit*. Après quoi, vous pouvez continuer d'explorer les environs de la montagne, rendez-vous au [169](#), ou revenir à l'entrée du tunnel que vous avez déjà découvert pour y pénétrer, rendez-vous au [78](#).

138

Vous vous enfoncez dans le passage, vous franchissez le tournant et vous continuez d'avancer en direction d'une porte qui se dessine au loin. C'est ' alors que, derrière vous, une grosse grille en fer tombe de la voûte, vous rendant tout retour impossible. Presque au même moment, un fracas terrible ébranle le lourd battant de chêne de la porte, comme si, de l'autre côté, quelque chose essayait de l'enfoncer ! Vous vous tournez vers la herse pour la soulever, mais elle est trop lourde. Cela étant, il y a deux façons de vous y prendre. D'une part, vous pouvez essayer de la hisser par un effort prolongé, auquel cas vous pourrez vous livrer à deux tentatives avant que la porte ne s'ouvre. Lors de chacune

d'elles, *testez votre Habileté*, en prenant soin d'ajouter 4 au chiffre obtenu : dès que le test est positif, la grille coulisse et vous vous échappez. D'autre part, vous pouvez essayer de la soulever d'un effort unique et violent, ce qui ne vous laisse droit qu'à une seule tentative. Dans ce cas, *testez votre Habileté* en ajoutant 1 au chiffre obtenu. Toutefois, votre effort est si violent que vous vous déchirez un muscle, perdant ainsi 2 points d'ENDURANCE, ainsi qu'1 point de *Force d'Attaque* lors du prochain combat. Si vous échouez, rendez-vous au [263](#). Si vous réussissez, vous parvenez à soulever la grille et à vous échapper tandis qu'elle retombe derrière vous, rendez-vous au [182](#).

139

Vous avez réussi à vous mettre hors de portée de l'Ogre, mais la sombre brute se met maintenant à secouer la vigne pour vous en déloger ! Une fois encore, *testez votre Habileté*. Si le résultat est positif, rendez-vous au [348](#). S'il est négatif, rendez-vous au [158](#).

140

— J'ai un rendez-vous urgent avec le Grand Prêtre Scalmagzaprin, annoncez-vous de votre voix la plus autoritaire, et d'ajouter pour faire bonne mesure :| Le souffle de l'Ancien rôtera votre couenne si ma mission doit souffrir le moindre retard par votre faute !

Si le total de *L'Œil de la Nuit* est supérieur ou égal à 7, vous devez *tenter votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, on vous laisse passer, rendez-vous au 26. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [203](#). Si le total de *L'Œil de la Nuit* est inférieur ou égal à 6, les gardes se figent au garde-à-vous en tremblant dans leurs bottes et vous laissent entrer dans la tour centrale, rendez-vous au [26](#).

141

Malgré la chaleur atroce qui dévore vos mains, vos bras et votre visage, vous parvenez à maintenir le Miroir tout contre la gueule du four pendant quelques brèves secondes avant d'être contraint de reculer en réprimant un hurlement de douleur. Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cependant, les sanguines qui ornent le miroir magique étincellent désormais d'un rouge flamboyant, et quelque chose de la chaleur du four semble être passé dans ces bijoux rayonnants. Augmentez de 2 points votre *total de départ* d'ENDURANCE, et notez sur votre *Feuille d'Aventure* que lorsque vous rencontrerez le Dragon de la Nuit, vous pourrez retirer 3 points de son total d'ENDURANCE ! Rendez-vous au [308](#).

142

Vous réalisez vite que vous n'apprendrez rien d'intéressant dans les estaminets du bourg, pour la bonne raison que les autochtones se détournent systématiquement de vous et surveillent leur langue avec attention. Si, en plus, vous portez une robe grise, ajoutez 1 point à *L'Œil de la Nuit*: aucun homme en robe ne fréquente les tavernes, ici ! Choisissez donc un autre lieu où vos investigations ne vous ont pas encore conduit. Vous vous dirigez vers :

Le parc	Rendez-vous au 175
La brasserie	Rendez-vous au 209
Les tours	Rendez-vous au 383
Le cimetière	Rendez-vous au 355

143

Bien qu'ils sachent pertinemment que les hommes aux robes grises sont de dangereux malfaiteurs, les pandores font preuve d'une suspicion pour le moins blessante à votre égard. Ils se saisissent de vous sans ménagement et vous traînent dans un

sombre cul-de-basse-fosse, en se gardant bien de préciser combien de temps ils comptent vous y laisser moisir... Si vous n'avez pas tenté de vous échapper par la fenêtre de l'auberge, ils vous libèrent au bout de deux jours (ajoutez 4 points à votre Fuite du Temps). Si vous avez essayé de fuir de la sorte, ils vous gardent pendant cinq longs jours (votre Fuite du Temps augmente de 10 points) avant de vous flanquer dehors. Rendez-vous au [387](#).

144

Vous vous hissez par l'ouverture et vous émergez dans une vaste grotte hémisphérique dont la voûte ténébreuse ressemble à un ciel nocturne constellé d'étoiles, de scintillantes lueurs bleues et jaunes tombant en cascade des milliers de stalactites qui hérissent son dôme. Des étincelles jaillissent d'un point lumineux à l'autre, créant au-dessus de vous une immense toile d'araignée de lumière scintillante. Au centre de la salle se dresse une haute créature pyramidale, à demi transparente et gélatineuse, qui projette des myriades de tentacules vers le dôme et le sol caoutchouteux. Et autour de la pyramide vont et viennent de sombres petites formes spectrales irradiant un froid de glace que vous pouvez ressentir de là où vous vous trouvez. Vous ignorez à quel point il serait dangereux de vous aventurer dans cette salle, mais vous sentez qu'une puissante magie y est à l'œuvre et un frisson d'effroi vous parcourt l'échine... Si vous décidez d'avancer dans la salle, rendez-vous au [88](#). Si vous préférez redescendre d'où vous venez pour suivre le passage sinueux du niveau inférieur, rendez-vous au [53](#).

145

Vous avez presque atteint le sommet du glacier quand une pluie de rochers vous dégringole sur la tête avec fracas et vous cause la douloureuse perte de 2 points d'ENDURANCE ! Une lourde pierre vous atteint en plein front et vous laisse passablement étourdi ; vous perdez 1 point de *Force d'Attaque*, pour le combat qui vâliîvrëT Malgré tout, vous ne lâchez pas prise, évitant une chute

catastrophique ; vous gagnez 1 point de CHANCE. Lorsque vous prenez enfin pied sur la corniche, vous vous retrouvez en face d'un squelette armé d'une sorte de longue halebarde qui le rend fort difficile à atteindre. En outre, il la manie d'une seule main, serrant dans la seconde un poignard à lame courbe pour le cas où vous parviendriez néanmoins à vous rapprocher ! Si la *Force d'Attaque* du squelette est supérieure ou égale à 17, il vous atteint même si votre propre *Force d'Attaque* est supérieure (dans ce cas, chacun de vous touche l'autre au cours du même Assaut), et si vous ne *testez pas votre Habileté* avec succès après avoir reçu un tel coup, vous dérapez sur la glace et vous tombez. Vous devez alors diminuer votre *Force d'Attaque* de 4 points au cours de l'Assaut suivant.

SQUELETTE HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 7

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [276](#).

146

Vous vous êtes engagé dans un dédale de passages où vous perdez tout sens de l'orientation. Lancez 1 dé. Si vous obtenez 4 ou 5, vous finissez par trouver la sortie du labyrinthe, rendez-vous au 20. Si vous obtenez un 6, rendez-vous au [366](#). Si vous obtenez un chiffre inférieur ou égal à 3, ajoutez 1 point à votre Fuite du Temps et lancez à nouveau le dé jusqu'à ce que le résultat soit supérieur ou égal à 4. Si vous le désirez, vous pouvez sacrifier 1 point de CHANCE afin d'ajouter 1 au chiffre que vous avez obtenu ; mais vous ne pouvez vous rendre au [366](#) que si vous avez fait un 6.

147

Vous avez descendu près de la moitié des marches quand un sortilège vous frappe de plein fouet ! Une ténébreuse trame d'énergie magique tissée par des siècles de rêves de mort et de destruction vous enveloppe, vous infligeant des douleurs atroces... *Tentez votre Chance*. Ajoutez 3 au chiffre obtenu pour savoir si votre Armure Magique peut vous protéger. Si vous êtes

Chanceux, l'armure absorbe le sortilège. Si vous êtes Malchanceux, vous perdez 4 points d'ENDURANCE et 1 point d'HABILETÉ. Mal en point ou non, vous achevez de descendre l'escalier, rendez-vous au [271](#).

148

Vous bombez le torse et, un peu provocant, vous mettez le champion des Géants des Glaces au défi de vider avec vous une bouteille d'Eau de Feu avant le combat. A ces mots, l'assistance laisse échapper une exclamation de surprise ravie. Vous tirez de votre sac les deux bouteilles et vous en lancez une à Tiglhon, vous réservant celle qui ne contient que de l'eau. Vous sifflez d'un trait votre breuvage inoffensif, faites claquer votre langue et vous réprimez un fou rire en voyant l'infortuné Tiglhon manquer s'étrangler en voulant faire de même. Après avoir vidé son litre de tord-boyau, le Géant a l'œil quelque peu vitreux et vacille sur ses immenses jambes, ce qui diminue de 2 points sa *Force d'Attaque* au cours du combat qui va suivre. Rendez-vous au [204](#).



149

Votre arme se ratatine dans vos mains, inutilisable, sous l'effet de la chaleur incandescente qui s'abat sur votre corps ! Vous perdez 6 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, il est temps de passer à l'attaque, rendez-vous au [295](#).

150

— Ô toi qui fus trente années durant un chef puissant et respecté, je ne viens pas piller vos tombes ! hurlez-vous en essayant de ne pas céder à la panique...

Si le total de *L'Œil de la Nuit* est supérieur ou égal à 4, rendez-vous au [173](#). S'il est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [202](#).

151

Vous poussez la porte de la brasserie et vous pénétrez dans une pièce remplie de barriques où flotte une puissante odeur de malt et de houblon. Il y a une porte en face de vous, une autre sur votre droite et une troisième sur votre gauche. Vous choisissez d'ouvrir :

La porte de gauche	Rendez-vous au 245
La porte qui vous fait face	Rendez-vous au 341
La porte de droite	Rendez-vous au 221

152

Entravés par leurs corps de pierre, les forgerons nains travaillent avec des gestes lents et lourds, et il leur faut un certain temps pour réparer votre Armure : ajoutez 5 points à votre Fuite du Temps. Mais le résultat de leurs efforts est remarquable. L'Armure est devenue aussi souple que légère à porter, et elle augmentera votre *Force d'Attaque* de 1 point dans tous les combats à venir, hormis ceux que vous livrerez contre les Servants et le Dragon de la Nuit, où c'est de 2 points qu'elle accroîtra votre *Force d'Attaque* ! Rendez-vous au [220](#).

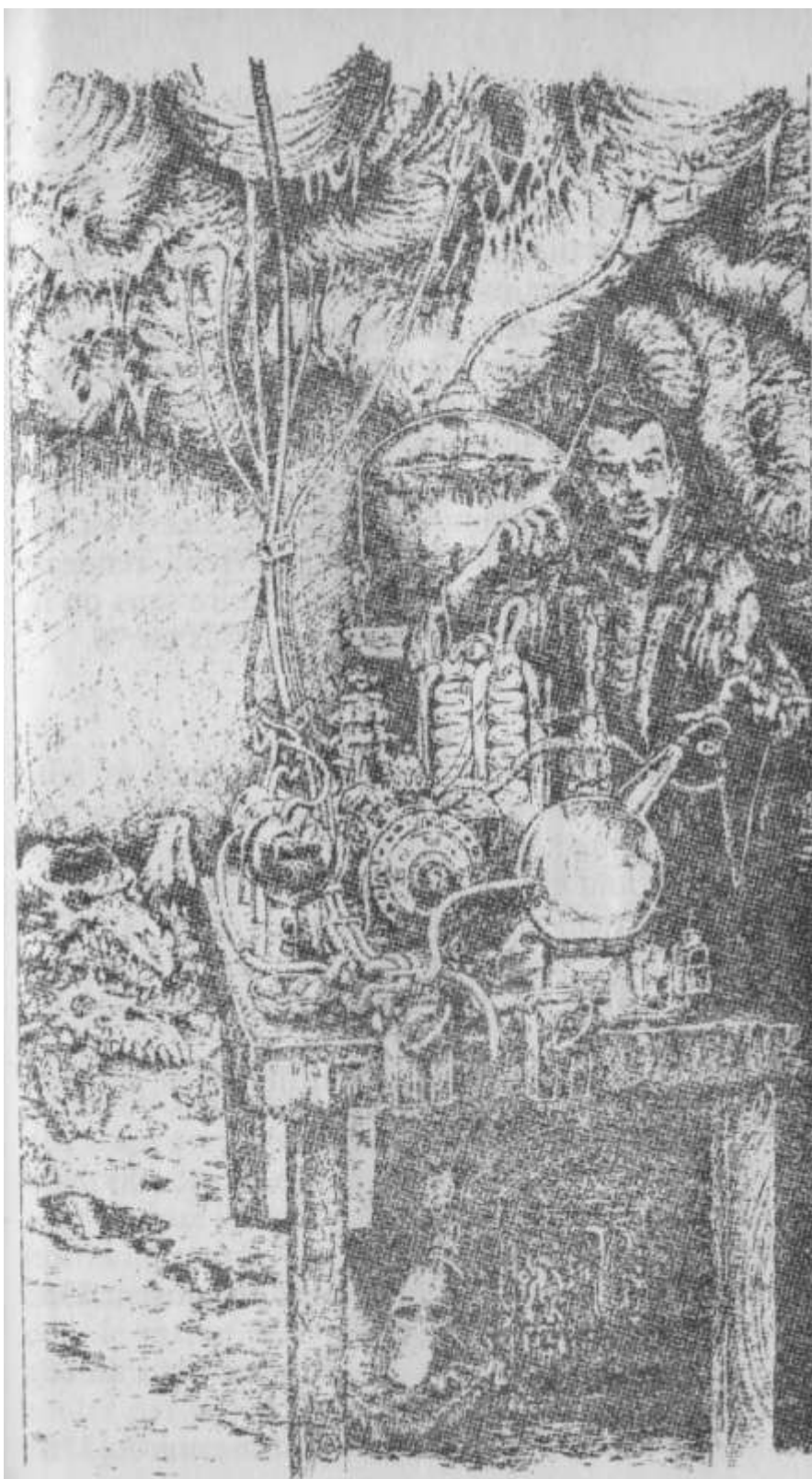
A votre approche, le Géant des Glaces sursaute et se redresse en brandissant sa hache d'une façon

menaçante. Mais quelque chose vous dit que c'est surtout la prudence qui le fait réagir ainsi et que son attitude vise seulement à vous intimider.

— Salut, Géant ! Je cherche le chef de ton peuple, lancez-vous avec toute l'autorité que vous pouvez afficher. ^

— Vraiment ! réplique-t-il. Et en quel honneur le Grand Jarl s'abaisserait-il à te voir, rase-mottes? Vous continuez d'échanger des politesses de ce genre pendant quelque temps, mais le Géant finit par accepter de vous conduire au camp du Grand Jarl en échange d'un cadeau convenable : 4 pièces d'or, une bouteille d'Eau de Feu ou un flacon de. Liqueur lui sembleraient convenables. Si vous pouvez et si vous désirez offrir un tel présent à ce Géant des Glaces, modifiez en conséquence votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [190](#). Si vous n'avez aucun de ces objets, ou si vous êtes trop radin pour lui donner quoi que ce soit, les choses' risquent de se compliquer un peu... rendez-vous au [371](#).

Vous vous glissez par la porte entrebâillée et vous découvrez un bien étrange laboratoire. A votre entrée, un homme grand, maigre et sombre vêtu d'une robe rouge lisérée de noir se lève brusquement de son siège derrière une table encombrée d'un fouillis de ballons, cornues et tubes de verre. Les parties des murs et du plafond qui surplombent la table sont couverts d'un entrelacs de bizarres | excroissances tentaculaires parcourues de pulsations provoquant les bruits de succion que vous entendiez du dehors. Avant de s'enfoncer dans les murs de la pièce, les tentacules sont reliés à divers tubes qui les alimentent de liquides colorés produits par l'appareillage installé sur la table. Un tas de crânes reptiliens brisés gît sur le sol à l'autre bout de la pièce, à



154 *Vous découvrez un bien étrange laboratoire.*

côté d'un énorme bocal empli d'une saumure noire où flottent une demi-douzaine de cervelles de reptile. Un grand tube court de ce récipient jusqu'au plus gros des tentacules. Toute cette installation est certes fort singulière, mais vous n'avez guère le loisir d'en étudier les intéressants détails, car le Sorcier s'apprête à passer à l'attaque ! Pour commencer, le sinistre individu va s'efforcer d'actionner un levier placé sur le côté de sa table de travail. S'il remporte un Assaut (son HABILITÉ est de 11, son ENDURANCE de 15), il y parvient, rendez-vous au [384](#). Si vous réussissez à l'occire sans qu'il ait remporté un seul Assaut, rendez-vous au [76](#).

155

C'est la deuxième fois que votre contact se fait occire sous votre nez, et vous commencez à trouver la chose lassante ! Mais avant de succomber au poison violent dont est imprégné le trait assassin, l'Elfe parvient à articuler quelques mots dans un râle : — Nord nord-ouest. Par le col du Blizzard. Les Géants des Glaces ont... Apportez-leur de l'Eau de Feu, Ismater...

Sur quoi, il rend son dernier souffle. Vous pouvez alors :

Acheter des provisions ou quelques pièces d'équipement Rendez-vous au [236](#)

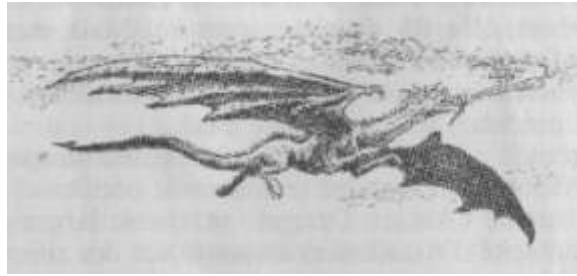
Vendre des fourrures, si vous en possédez Rendez-vous au [68](#)

Quitter Rentarn en direction du col du Blizzard Rendez-vous au [178](#)

156

Poussant un terrible cri de guerre, vous chargez furieusement la repoussante créature... et votre élan se brise net sur une barrière invisible d'énergie magique qui vous laisse la douloureuse sensation d'avoir percuté de plein fouet un mur de roc ! Vous perdez 3 points d'ENDURANCE et vous devez *tester votre Habileté*.

Si le test est positif, rendez-vous au [108](#). S'il est négatif, rendez-vous au [368](#).



157

— Ma foi, le coin est assez tranquille, dit le Nain avant d'engloutir une nouvelle gorgée de sa vigoureuse bière. Y a un village du nom de Gibolin au nord des bois et pas grand-chose d'autre avant d'arriver à Rentarn. Sinon, j'ai déjà dû voir un Géant des Glaces ou deux vers le nord-est, mais j'ai jamais entendu dire qu'ils aient attaqué des chasseurs ou des trappeurs par ici. Et c'est pas plus mal, parce que pour ce qui est de la bagarre, ces foutus Géants sont encore plus coriaces que la semelle de mes bottes ! Ça, crois-moi, si t'en croises un, évite de lui chercher noise... Remarque, si jamais tu as affaire à eux, le mieux c'est encore d'avoir de l'Eau de Feu avec toi, tu peux être sûr qu'y seront pas longs à rouler par terre ou presque, ronds comme des potirons ! De vrais bois-sans-soif !

Si vous voulez interroger Sombresilex sur d'autres sujets, vous pouvez lui demander de vous parler des Marches des Dragons (rendez-vous au [90](#)), ou des hommes en gris (rendez-vous au [337](#)). A moins que vous ne préfériez lui souhaiter bonne nuit et aller dormir, (rendez-vous au [275](#)).

158

Littéralement éjecté de votre perchoir, vous vous écrasez lourdement sur le sol et vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Et sur le sol, il y a cet Ogre sanguinaire contre lequel vous devez maintenant défendre chèrement votre peau ! Rendez-vous au [102](#).

Vous écoutez le seigneur nain raconter le fléau qui s'est abattu sur son peuple. Jadis, une Grande Vuyre a surgi dans leurs mines et son terrible regard les a pétrifiés, les condamnant à vivre dans des corps de pierre. Ils croient que la Vuyre est apparue parce qu'ils ont dérangé un être maléfique des âges anciens qui dormait loin dans le nord, en creusant leurs galeries toujours plus loin et profondément sous les Marches des Dragons. Ils sont aussi persuadés que vous êtes venu pour tuer la Vuyre et les délivrer de la malédiction qui les a frappés. Au passage, ils ont remarqué que votre Armure est déchirée et promettent de vous la réparer, sitôt que vous aurez expédié le monstre... A ce propos, un funeste soupçon envahit votre esprit : ce que ces bons Nains nomment la Vuyre ressemble furieusement au redoutable Basilic, dont quiconque croise le regard est aussitôt changé en pierre. Mais vous n'avez guère le choix et, levant votre épée, vous jurez d'exterminer la maudite créature. Les Nains vous acclament une nouvelle fois, puis ils vous font traverser la grande salle et vous invitent à prendre place dans la cage vermoulue d'un ancestral ascenseur dont le puits vertigineux plonge dans les tréfonds de la mine. L'antique mécanique s'enclenche dans un concert de grincements terrifiants et, au terme d'une descente interminable, finit par s'immobiliser au fond de la mine. Ajoutez 1 point à votre Fuite du Temps. Vous ouvrez la grille rouillée de la cage et posez les pieds sur une roche froide et détrempée, respirant un air saturé d'humidité. Seul le clapotis de l'eau suintant de la voûte et des murs trouble le silence oppressant des ténèbres que le halo de votre lanterne peine à dissiper. Autour de vous, quatre galeries s'enfoncent dans quatre directions différentes. Vous décidez de suivre :

La galerie nord

Rendez-vous au [27](#)

La galerie sud

Rendez-vous au [242](#)

La galerie ouest

Rendez-vous au [14](#)

La galerie est

Rendez-vous au [302](#)



160

A la seule évocation des hommes en robe de bure, Malcolm devient livide, il transpire une peur presque palpable, mêlée d'une colère sourde. — Ne parlez jamais de ces gens-là, souffle-t-il. Les murs ont des oreilles ! Ils viennent de Carnex. Ici, ils brassent de la bière, à ce qu'ils disent, et c'est vrai qu'ils en vendent. Mais ce sont des pourritures, des chacals aux entrailles purulentes ! Ceux qui les approchent disparaissent... comme mon fils ! Alors ne venez pas parler de ces vermines ici ! Sur ce, il vous* pousse brutalement dehors. Que décidez-vous de faire maintenant ?

Quelques achats au Palais de l'Eau de Feu Rendez-vous au [37](#)

D'autres emplettes Rendez-vous au [373](#)

Vous détendre un peu dans les tavernes de la ville, si ce n'est déjà fait Rendez-vous au [207](#)

Quitter Ismater Rendez-vous au [268](#)

161

Cette nouvelle journée s'annonce plus réfrigérante que jamais, et les rafales de vent glacé qui balaient en mugissant la steppe gelée vous coûtent 2 points d'ENDURANCE, à moins que vous n'ayez de l'Eau de Feu. Si tel est le cas, vous pouvez préserver vos points d'ENDURANCE en en buvant une petite lampée (tant que vous vous contentez d'une seule gorgée, vous n'êtes pas obligé de rayer l'Eau de Feu de votre *Feuille d'Aventure*). Vous êtes maintenant tout près des premiers contreforts de la chaîne montagneuse qui

barre l'horizon et, à quelque distance sur votre gauche, vous voyez se découper sur la plaine les silhouettes d'une colonne en marche vers le nord. Intrigué, vous vous en approchez en prenant soin de vous dissimuler. Vous dénombrez une centaine de pauvres hères en haillons, enchaînés les uns aux autres et menés comme du bétail avec force injures et coups de fouet par quatre hommes en robe grise. Si vous préférez continuer votre route sans vous en mêler, rendez-vous au [258](#).

Si vous décidez d'attaquer les hommes en gris nonobstant leur supériorité numérique, rendez-vous au [69](#).



162

Vous prenez soudain conscience d'un bruit insolite, le bruit sourd et régulier d'un ronronnement ! Stupéfait, vous découvrez, assis à votre côté, un chat mordoré qui vous considère d'un œil admiratif.

— Bien joué ! L'Épée, le Bouclier, l'Armure, tu les as tous les trois ! Ton cas n'est pas encore désespéré !

Bouche bée, vous contemplez le félin bavard sans trop savoir quoi dire.

— Bon, allons-y, décide-t-il en sautant sans façon dans vos bras. Il est temps de rendre une petite visite au Maître du Savoir. Cela fait un moment qu'il attend, et le vieux bonhomme est parfois impatient, avec l'âge...

Tandis qu'il parle, le paysage se fond autour de vous dans une brume bleutée et un horrible vertige vous envahit lorsque le monde semble disparaître au loin... Rendez-vous au [266](#).

163

Vous pouvez emporter assez de nourriture pour 4 Repas (n'oubliez pas de les noter sur votre *Feuille*

d'Aventuré). Ceci fait, vous tournez les talons pour sortir quand le Pénitent Gris qui, le fourbe, feignait d'être endormi, se lève d'un bond et vous abat sur l'échiné un lourd gourdin cerclé d'acier ! Vous perdez 2 points d'ENDURANCE, vous lâchez une bordée de jurons et faites volte-face pour l'affronter.

PÉNITENT GRIS HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 9

Si vous êtes vainqueur, vous choisissez de :

Vous diriger vers la porte à votre droite Rendez-vous au [341](#)

Vous diriger vers la porte à votre gauche Rendez-vous au [245](#)

Quitter la brasserie et poursuivre vos investigations dans Carnex
Rendez-vous au [333](#)



164

Le tunnel tourne pour en rejoindre un second et descendre dans une immense chambre nue dont les murs sont bordés par un alignement d'énormes monolithes de quelque trois mètres de haut. Vous, remarquez que les plus proches de vous ont une forme aplatie, alors que les plus éloignés sont effilés comme des crocs, et vous réalisez que l'endroit tout entier figure une bouche gigantesque. Explorer cette salle risque de vous prendre un certain temps ; si néanmoins c'est ce que vous voulez faire, rendez-vous au [349](#). Si vous préférez rebrousser chemin en remontant le passage par lequel vous êtes venu, ajoutez 1 point à votre Fuite du Temps et rendez-vous au [392](#).

165

Armé de votre aiguille, vous dessinez avec application un crâne reptilien entouré d'une toile d'araignée sur votre bras, puis vous vous présentez devant les gardes en exhibant votre tatouage. Si vous portez une robe grise, ils vous laissent entrer dans la tour sans discuter. Si vous n'en portez pas, les sbires se montrent quelque peu soupçonneux, mais vous les remettez en place avec une autorité si naturelle qu'ils se hâtent de vous livrer passage : vous gagnez 1 point de CHANCE, mais le total de *L'Œil de la Nuit* augmente lui aussi de 1 point. Rendez-vous au [26](#).

166

Les clefs posées sur la table n'ouvrent pas le coffre, et vous n'en trouvez pas d'autres sur les cadavres des Assassins. Il ne vous reste plus qu'à forcer la serrure du coffre, et vous devez pour cela *tester votre Habileté*. Si vous n'avez pas un Pic à Glace (pour vous aider à ouvrir la serrure), ajoutez 2 au chiffre obtenu. Si le test est positif, rendez-vous au [280](#). S'il est négatif, rendez-vous au [297](#).

167

Sur le port, vous vous mêlez à la foule des marins qui arpentent les quais, et la chance finit par vous sourire sous les traits d'un jeune matelot qui s'empresse de répondre à votre première question. — Ah, l'*Endymion* ! Doit arriver d'ia Mer des Anguilles à la marée d'midi, s'exclame-t-il avant d'ajouter, la poitrine gonflée de fierté : c'est mon frangin qu'est lieutenant du raffiot ! Effectivement, le navire accoste aux environs de midi et vous vous hâtez d'aller demander au capitaine s'il a des passagers à bord. Mais, tout en parlant, vous remarquez du coin de l'œil un individu encapyjchonné de noir qui se dissimule sur le pont, j Craignant la présence d'un espion, vous l'interpellez d'une voix forte et il se retourne pour vous faire face, révélant les traits sombres d'un Elfe Noir ! Il lève les mains pour vous enjoindre au silence,! quand sa tête bascule brusquement en arrière et que

l'extrémité d'un long trait apparaît au milieu de son cou ! Tournant les yeux vers le quai, vous avez juste le temps de repérer une silhouette en robe noire qui détale et s'engouffre dans un entrepôt. Si vous voulez vous lancer à la poursuite de cet assassin, rendez-vous au [62](#). Si vous préférez vous porter au i secours de l'Elfe Noir, rendez-vous au [155](#).

168

Lorsque vous arrivez au bas des marches, les bruits de martèlement sont devenus assourdissants. Les mains plaquées sur les oreilles pour atténuer le vacarme, vous vous risquez hors de la cage d'escalier pour découvrir un étrange spectacle. Vous vous trouvez dans la moitié gauche d'une salle ovale pourvue, à chacune de ses extrémités, d'un grand puits incandescent ; plongeant dans chaque puits, un puissant cylindre de pierre va et vient, tel un formidable pilon. En s'abaissant, les colonnes font jaillir des puits des gerbes brûlantes et fumantes d'un liquide rouge... qui ressemble diablement à du sang bouillonnant ! Enfin, la silhouette de cauchemar d'un dragon squelettique se dresse au milieu de la pièce, et ses terribles antérieurs griffus taillés dans un roc noir veiné de rouge se lèvent et s'abaissent avec une régularité de métronome à l'unisson des deux colonnes, comme s'ils en gouvernaient le mouvement... Après avoir rapidement, mais soigneusement pesé le pour et le contre, si vous décidez d'attaquer cette colossale statue, rendez-vous au [274](#). Si vous préférez remonter l'escalier afin d'orienter vos recherches dans une autre direction, rendez-vous au [67](#).

169

Vous ne trouvez aucune autre entrée, mais vous découvrez un massif de plantes charnues et touffues au fond d'une ravine. Leurs feuilles et leurs racines sont pour le moins coriaces, mais elles se révèlent fort nourrissantes et vous pouvez en récolter l'équivalent de 3 Repas. Vous gagnez en outre 1 point de CHANCE. Rendez-vous au [78](#).

Vous toussotez et faites respectueusement observer que, maintenant que vous avez l'honneur de le contempler, il vous apparaît que le noble fils du Grand Jarl est sans conteste le plus formidable combattant qui ait jamais foulé le sol de Titan et qu'il n'est certes pas né celui qui pourrait nourrir l'outrecuidant espoir de vaincre un si prodigieux champion. Votre flagornerie vous sauve la vie, mais ce forfait pitoyable vous coûte, et c'est bien le moins, 1 point d'HONNEUR. Dans un concert de rires gras, les Géants des Glaces vous couvrent de sarcasmes méprisants, et vous avez assez de bon sens pour comprendre que vous n'êtes plus en mesure de vous livrer à quelque marchandage que ce soit. Il ne vous reste plus qu'à vous glisser hors du camp en rasant les murs pour aller passer une nuit froide dans la nature hostile. Rendez-vous au [298](#).

Si votre total d'ENDURANCE est supérieur ou égal à 20, le second vous jauge d'un œil madré et, estimant que vous êtes un solide gaillard, déclare qu'il veut bien se contenter de 4 pièces d'or pour prix de votre passage si vous êtes prêt à vous échine à gratter le pont et à enduire les cordages de goudron pendant toute la traversée. Moyennant quoi, vous aurez droit à une couchette pour la nuit, mais la nourriture restera à votre charge ! Si vous acceptez cette généreuse proposition, et si vous avez de quoi payer, vous devrez multiplier par deux le nombre de Repas que vous devrez prendre au cours de la traversée, le travail éreintant que vous aurez à fournir nécessitant une riche alimentation. Si votre total d'ENDURANCE est inférieur à 20, il ne vous reste qu'à déboursier les 10 pièces d'or du passage au prix fort, rendez-vous au [122](#), ou à voyager par terre, rendez-vous au [212](#).

172

Vous vous retrouvez dans un corps de garde vide qui, à votre gauche, s'ouvre sur un corridor montant en pente raide, dont le sol, les parois et la voûte sont bizarrement bosselés, couverts de protubérances d'aspect presque osseux. Toutes ces surfaces dégoulinent d'une sorte de gelée glissante qui rend leur ascension aussi délicate que périlleuse. Si vous avez une Cosse de Semence Magique et si vous voulez en faire usage maintenant, vous savez combien de rayures elle comporte : multipliez ce nombre par vingt et rendez-vous au paragraphe correspondant au résultat. Sinon, rendez-vous au [205](#).

173

Les flamboyants yeux rouges du cadavre du Chef de Guerre se fixent dans les vôtres, et vous avez la déplaisante sensation qu'ils plongent et fouillent jusque dans les profondeurs les plus secrètes de votre être. Mais lorsque sa voix grinçante et caverneuse se fait à nouveau entendre, vous n'y décelez pas d'hostilité.

— Tu es sage de révéler ma puissance, guerrier. Je vois que tu portes la marque d'un ennemi. Il est encore en mon pouvoir de t'aider dans ton combat, guerrier. A condition que tu en sois digne...

Et la créature lève son épée d'un geste menaçant.

— Je te propose un marché. Si tu m'affrontes et si tu parviens à me vaincre, je te guiderai en ces lieux et t'octroierai certain pouvoir qui réside en cette épée, bien qu'elle ne soit pas celle que tu viens chercher ici. Si tu es trop lâche pour relever mon défi, va-t'en et laisse-moi à mon repos.

Si vous décidez d'affronter ce défunt Chef de Guerre, rendez-vous au [365](#). Si vous préférez rebrousser chemin, rendez-vous au [332](#).

Le démon est parti et le miroir d'où il avait émergé est maintenant brisé. Mais au milieu des éclats de verre éparpillés sur le sol au pied de son cadre, repose un petit Miroir Magique en argent dont le pourtour filigrané est serti de cent pierres de jaspe dont les feux étincelants captivent votre regard (notez sur votre *Feuille d'Aventure* le nombre de ces gemmes : c'est le chiffre du Miroir). Ce Miroir Magique est une trouvaille de très grande valeur, qui vous rapporte d'emblée 1 point de **CHANCE**, dotée de multiples pouvoirs. Il contient trois charges magiques que vous pouvez utiliser, une à une, à tout moment sauf en cours de combat. Vous pouvez ainsi ordonner au Miroir de vous renvoyer le reflet d'un robuste et puissant guerrier (auquel cas, vous récupérez tous les points d'HABILETÉ que vous avez pu perdre, pour retrouver votre *total de départ*), ou encore de vous refléter au mieux de votre santé (ce qui vous permet de guérir toute affection que vous avez pu contracter ou, au choix, de retrouver votre *total de départ* d'ENDURANCE). Enfin, tant qu'il reste une charge magique dans le Miroir, vous pouvez lui ordonner de voler jusqu'à un ennemi que vous affrontez et d'exploser dans une gerbe d'éclats de verre et de métal ; vous infligerez alors une perte de 6 points d'ENDURANCE à votre adversaire, mais le Miroir sera détruit. Vous pouvez l'utiliser ainsi dans n'importe quel Assaut, en même temps que votre arme habituelle, de sorte que leurs effets s'additionnent. Une fois ses trois charges épuisées, le Miroir ne peut plus être d'aucune utilité, aussi n'oubliez pas de tenir le compte de ces charges magiques.

Et maintenant, quel nouveau passage allez-vous explorer ?

Le corridor blanc	Rendez-vous au 218
Le corridor rouge	Rendez-vous au 123
Le corridor argent	Rendez-vous au 146
Le corridor jaune	Rendez-vous au 292

Les jardins publics sont élégants et bucoliques à souhait mais, ici aussi, les citadins vous évitent ostensiblement. Finalement, la seule chose intéressante que vous remarquez dans ce parc est le dispositif d'une vanne qui permet de vidanger l'eau d'un bassin à nénuphars et, selon toute vraisemblance, communique avec le réseau d'égouts de la ville. Personne alentour ne semblant vous regarder, vous pouvez vous faufiler dans les égouts, rendez-vous au [195](#). Sinon, quelle autre partie de Carnex désirez-vous maintenant explorer ?

Les tavernes

Rendez-vous au [142](#)

La brasserie

Rendez-vous au [209](#)

Les tours

Rendez-vous au [383](#)

Le cimetière

Rendez-vous au [355](#)

Vous devez porter l'homme sur votre dos pendant une demi-douzaine de kilomètres avant d'être rejoint par un trappeur équipé d'un traîneau. Qui reconnaît la victime et vous apprend qu'elle vient du village de Gibolin, à sept kilomètres de là par la piste. Après avoir déchargé ensemble le traîneau pour y installer le blessé, vous vous mettez en marche vers le village, le trappeur tirant le traîneau tandis que vous portez ses fourrures. Parvenus à Gibolin, vous remettez l'homme aux bons soins des siens, qui vous offrent spontanément l'hospitalité. De lourds nuages gris roulent dans le ciel, déversant de glaciales averses de neige fondue, et la journée est maintenant trop avancée pour vous laisser l'espoir de rejoindre Rentarn avant la nuit, aussi acceptez-vous sans façon l'invitation des villageois. Vous n'avez d'ailleurs pas à le regretter car, non contents de vous prodiguer un souper chaud et copieux et une couche confortable pour la nuit, ces braves gens refusent le lendemain matin de vous laisser repartir sans un ballot de leurs plus belles fourrures en témoignage de

leur gratitude. Votre Fuite du Temps augmente de 2 points et vous gagnez 1 point d'HONNEUR. Rendez-vous au [304](#).

177

Votre projectile manque sa cible et va se perdre au fond de la caverne. Le Dragon de la Nuit réplique aussitôt en jetant un sort qui endommage votre Armure Magique, si vous en portez une. Vous devez diminuer d'1 point le bonus que cette Armure confère à votre *Force d'Attaque*, sa résistance se trouvant amoindrie. Maintenant, il vous faut descendre affronter l'ennemi ! Si vous décidez de dévaler l'escalier, rendez-vous au [147](#). Si vous disposez de Bottes Ailées, vous connaissez le nom de l'homme qui les portait avant vous : convertissez les lettres qui composent ce nom selon le code A = 1, B = 2, C = 3... Z = 26, puis faites le total des chiffres correspondant à ces lettres et multipliez le tout par 3 pour obtenir le numéro du paragraphe où vous devez vous rendre. Si vous possédez une Cosse de Semence Magique, multipliez par 21 le nombre de rayures que comporte la cosse et rendez-vous au paragraphe dont le numéro correspond au résultat. ;

178

Si vous quittez Rentarn, vous devez prendre la route d'un certain col. Si vous connaissez le nom de ce col, convertissez les lettres qui le composent selon le code A=1, B = 2, C = 3... Z = 26, puis additionnez les chiffres ainsi obtenus et ajoutez 26 à cette somme pour obtenir le numéro du paragraphe où vous devez vous rendre. Si vous ignorez le nom du col, vous devez aller faire un tour à la taverne de la Galère sans Gouvernail, rendez-vous au [286](#).

179

Un redoutable cône de froid surnaturel fond droit sur vous ! Si vous êtes équipé d'un Bouclier Magique, vous connaissez le chiffre du Bouclier : rendez-vous au paragraphe correspondant à ce chiffre. Sinon, la bouffée de froid mortel qui s'abat sur vous

vous coûte la bagatelle de 6 points d'**ENDURANCE** ! Rendez-vous au [211](#).



180

Vous déposez la pièce dans la main de la statue. Elle la regarde, puis vous la rend et s'écarte de la porte pour ne plus bouger. Rendez-vous au [130](#).

181

En quelques enjambées, vous êtes au sommet de l'escalier, et vous ouvrez d'un coup de botte la porte de la plus haute chambre de la tour. Au milieu de la pièce, entouré de noires volutes d'énergie démoniaque, un Grand Prêtre grimaçant de haine vous fait face. Il brandit de la main gauche un cimenterre crépitant de flammes bleues et tient dans la droite une courte et fine baguette de bois qui luit d'un feu ténébreux. Vous n'avez guère le temps de détailler la sinistre décoration de l'endroit, peuplé de corps momifiés, squelettes biscornus, énormes statues de dragon et autres horreurs car c'est un duel à mort qui s'engage ! Dans chacun des quatre premiers Assauts, le Grand Prêtre utilisera sa baguette magique et il vous attaquera simultanément avec son cimenterre. Lors de chacun de ces Assauts, vous devez *tester votre Habileté*, en ajoutant 3 au chiffre obtenu. Si vous échouez, vous êtes frappé par un éclair d'énergie magique et vous perdez 4 points d'**ENDURANCE**. En outre, vous perdez encore 3 points d'**ENDURANCE** chaque fois que le Grand Prêtre parvient à vous toucher avec son cimenterre. Bref, ce n'est pas un adversaire à prendre à la légère !

GRAND PRÊTRE HABILETÉ: 11 ENDURANCE: 15

Si vous êtes vainqueur, *L'Œil de la Nuit* diminue de 2 points, car en tuant le Grand Prêtre, vous avez si bien désorganisé son culte que ses adeptes ne sont plus à même de vous poursuivre et de vous harceler (quoique ses Servants peuvent toujours infester les Monts des Doigts de Glace...). Ajoutez 1 point à votre Fuite du Temps. Vous êtes maintenant devant un choix simple. Si vous voulez quitter immédiatement Carnex, vous pouvez décamper sans risque, rendez-vous au [75](#). Si vous voulez d'abord jeter un œil sur les trésors que peut receler la pièce, rendez-vous au [315](#).



182

Revenu du bon côté de la herse, vous pouvez regagner l'antichambre (rendez-vous au [332](#)), ou descendre l'escalier qui conduit à la chambre au puits (rendez-vous au [376](#)).

183

La porte placée à mi-chemin du passage s'ouvre sur une simple antichambre comprenant deux portes. L'une, en face de vous, est fermée et l'autre, sur votre droite, est légèrement entrebâillée et laisse filtrer de drôles de bruits de succion. Vous allez :

Ouvrir la porte qui vous fait face Rendez-vous au [225](#)

Pousser le battant de la porte entrebâillée et entrer Rendez-vous au [154](#)

Juste risquer un coup d'œil par la porte entrouverte Rendez-vous au [331](#)

184

Vous souquez stoïquement pendant toute la journée, la nuit et le jour suivant en priant pour que vos instincts marins ne vous

trompent pas et vous conduisent bien vers le nord. Vous devez prendre 2 Repas durant votre équipée nautique et, lorsque vous arrivez enfin en vue de la baie du Trépassé, vous êtes gelé, à bout de force, les mains en sang et le dos rompu. Bref, vous avez désespérément besoin d'un bon lit et d'un dîner chaud ! Ajoutez 2 points à votre Fuite du Temps et rendez-vous au [304](#).

185

L'abominable Servant du Squelette dégage une telle puanteur que votre *Force d'Attaque* s'en trouve diminuée d'1 point lorsque vous l'affrontez. Vous avez le choix entre deux tactiques de combat : soit vous vous battez normalement, soit vous vous efforcez de concentrer vos coups sur la main qui tient l'Amulette. Dans ce dernier cas, vous devez déduire 3 points de votre *Force d'Attaque*, mais si vous emportez un Assaut, vous parvenez à trancher la main du monstre nauséabond et à vous emparer de son Amulette, rendez-vous au [269](#). Vous pouvez changer de tactique de combat à chaque nouvel Assaut, et prendre la fuite à tout moment, si nécessaire, en courant vers une des portes, rendez-vous au [377](#).

SERVANT DU SQUELETTE HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 11

186

Vous cheminez par les vallées et les crêtes des collines rocheuses jusqu'au soir où vous installez votre bivouac. Ajoutez 4 points à votre Fuite du Temps et prenez 1 Repas. Le lendemain matin, vous tombez sur une piste qui s'écarte de votre route pour filer vers l'est, clairement signalée par une borne indiquant : « Carnex ». Vous pouvez interrompre provisoirement votre voyage afin de reconstituer, si nécessaire, vos réserves de nourriture en vous livrant à la chasse et à la cueillette. Pour chaque jour que vous consacrez à ces activités bucoliques et néanmoins nécessaires, lancez un dé et divisez le résultat par deux (en arrondissant à la fraction supérieure). Le chiffre ainsi obtenu représente le nombre de Repas que vous récoltez dans la journée. Si vous êtes

armé d'un arc ou d'une arbalète, vous pouvez ajouter un Repas supplémentaire par jour à vos réserves. Quand vous êtes prêt à reprendre votre route, vous pouvez vous diriger vers Carnex, si vous n'y êtes pas déjà passé, rendez-vous au [32](#). Si vous allez vers le sud à la recherche des Cryptes du Brouillard, mettez-vous en route, ajoutez 4 à votre Fuite du Temps, prenez un Repas, puis rendez-vous au [21](#). Si vous montez vers le nord pour atteindre la Pointe d'Ardoise, rendez-vous au [85](#).

187

Vous sentez avec horreur votre énergie vitale s'épuiser, aspirée par le miroir : vous perdez 5 points d'ENDURANCE ! Les pierres de jaspé qui constellent son cadre flamboient maintenant animées par une énergie magique, et le miroir ensorcelé laisse échapper un soupir pour le moins déplaisant.

— C'est mieux... beaucoup mieux, murmure-t-il. J'obéis à mon propre destin, guerrier, et il ne t'appartient pas de savoir ce qu'il en est. Néanmoins, en ce lieu, mon sort et le tien sont liés. Vois ! Et sur ces mots, les deux pilons s'effondrent au fond de leurs puits et demeurent silencieux ! Vous gagnez 1 point d'HABILETÉ (sur votre total actuel et sur votre *total de départ*), et notez en outre que vous pourrez soustraire 1 point d'HABILETÉ au Dragon de la Nuit lorsque vous le rencontrez ! Rendez-vous au [67](#).

188

A l'instant où le Basilic se change en pierre, l'écho d'un immense soupir résonne jusque dans les galeries les plus reculées de la gigantesque mine, annonçant la fin de l'ancestrale malédiction. Votre Miroir Magique gagne 1 charge en absorbant la puissance magique qui animait le monstre, et vous profitez de 2 points de CHANCE supplémentaires ! Vous regagnez l'ascenseur et la cage, promptement halée par des bras vigoureux, vous remonte sans délai au niveau de la grande salle. Vous y êtes joyeusement acclamé par une foule de Nains désormais bien en chair,

bourdonnant de vie et d'énergie. Ils vont, viennent et s'affairent de tous côtés, certains reviennent vers vous les bras chargés de victuailles magiquement conservées dans une corne de pierre et vous donnent tout ce que vous pouvez emporter (vous retrouvez le *total de départ* de vos Provisions). Des artisans vous débarrassent de votre armure et l'emportent en trotinant vers les forges dont les feux ronflent déjà.

Vos hôtes s'excusent de ne pouvoir vous offrir un festin digne de ce nom, faute de Géant à passer à la broche, mais si vous restez un mois ou deux... Oubliez cette alléchante proposition et rendez-vous au [127](#).

189

Après avoir accompli l'action désirée, *testez votre Habileté*. Si le résultat est positif, vous êtes assez rapide pour arriver à portée de la Pyramide avant qu'elle ait pu faire usage de sa magie contre vous. Si le résultat est négatif, vous êtes trop lent : un fulgurant rayon d'énergie jailli de la Pyramide vous frappe en pleine poitrine, une douleur atroce vous déchire le cœur et vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [117](#).

190

Le Géant des Glaces ouvre la marche à grandes enjambées, visiblement amusé de vous voir contraint de courir pour suivre son allure. Il est bientôt rejoint par un de ses congénères et, peu avant le crépuscule, vous atteignez le campement du Grand Jarl. Vous vous retrouvez au milieu d'un vaste enclos semé d'énormes tentes et de huttes construites de troncs entiers en guise de rondins autour desquelles s'ébattent une bonne centaine de Géants des Glaces et leurs familles, leurs troupeaux, et des hordes de Loups des Neiges domestiqués mais apparemment affamés. Et vous commencez à vous demander où vous avez mis les pieds... Rendez-vous au [29](#).

191

L'Arlequin vous soumet à une pluie de calembours, charades et autres énigmes, mais il ne parvient pas à vous prendre en défaut. Chose étrange, il ne semble pas le moins du monde se soucier du fait que vous vous serviez d'un livre pour trouver la solution de ses jeux de mots. — Bon, je suppose que vous avez gagné, admet-il finalement avant d'ôter ses bottes et de vous les lancer. De toute façon, elles ne m'ont jamais botté... Vous voici donc en possession des Bottes Ailées d'Arlequin. Pour être plus précis, ce sont des bottes qui vous permettent de descendre en douceur dans les airs en décrivant un harmonieux vol plané. Sur ce, l'Arlequin vous congédie d'un claquement des doigts, le château de nuages s'évanouit dans un halo jaune et vous vous retrouvez à votre point de départ. Rendez-vous au [20](#).

192

Arrivé près de l'or, il vous suffit de tendre légèrement le cou pour voir ce qu'il y a derrière la porte, et ce qu'il y a derrière la porte se retourne pour vous regarder. Vêtue de haillons, une abomination cadavérique est accroupie au-dessus des restes d'un Nain qu'elle achève de dévorer. La chose s'approche de vous et une puanteur atroce vous assaille. L'ignoble odeur de cette infecte Goule Puante est à ce point violente qu'elle vous fait perdre 2 points de *Force d'Attaque* lorsque vous l'affrontez !

GOULE PUANTE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 9

Si cette horreur nauséabonde vous atteint trois fois, rendez-vous au [398](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [277](#).



192 *Une abomination cadavérique achève
de dévorer un nain.*

193

Vous avez franchi la moitié de la distance qui vous séparait de l'arche quand une main perfide vous plonge un poignard dans le dos, révélant, certes un peu tard, la présence d'un gardien invisible dans la pièce ! Vous perdez 4 points d'**ENDURANCE** (2 points du fait de la blessure, et 2 points à cause du poison dont est enduite la lame du scélérat). Ce poison continuera d'être actif durant les trois prochains Assauts, vous infligeant la même perte supplémentaire de 2 points d'**ENDURANCE** chaque fois que votre invisible assaillant vous touchera.

ASSASSIN INVISIBLE HABILITÉ : 13 ENDURANCE : 13

Si vous êtes victorieux, le corps de votre ennemi réapparaît à mesure que les effets de sa Potion d'Invisibilité s'estompent. La fouille de la pièce ne vous rapporte qu'un peu de nourriture (ajoutez 1 Repas à vos Provisions), et vous pouvez maintenant vous diriger vers l'arche (rendez-vous au [267](#)), ou rebrousser chemin vers le corridor principal (rendez-vous au [308](#)).

194

A force de traîner dans les rues à la recherche d'indices, vous finissez par tomber sur une patrouille de miliciens, pénible confrontation qui s'achève entre les hauts murs de la prison locale... Vous perdez 1 point de **CHANCE**. Ce qui est un peu réconfortant, c'est qu'on ne vous accuse pas de meurtre, nul ne semblant ici se soucier de la mort d'un homme en robe grise ou d'un Elfe Noir. En revanche, les farouches représentants de l'ordre de Rentarn, lesquels font également office déjugés et de jury, n'ont que très modérément apprécié votre petite tentative de fuite et, sourds à vos protestations, vous laissent moisir une bonne semaine sur la paille humide d'un cachot (votre Fuite du Temps augmente de 14 points). Après quoi, vos geôliers vous jettent dehors en vous laissant pour toute satisfaction la certitude que vous n'êtes désormais plus recherché par la milice. Rendez-vous au [387](#).

195

D'après vos estimations, vous vous trouvez maintenant à la principale intersection des égouts de Carnex. Plusieurs tunnels d'écoulement secondaires convergent ici, venant du nord-ouest, du nord, du nord-est et du sud-ouest. Chacun de ces boyaux conduit dans un endroit différent de la ville, où vous pourrez émerger en soulevant le couvercle d'une bouche d'égout. En évitant le ou les tunnels que vous auriez déjà empruntés, quelle direction choisirez-vous de suivre ?

Nord-ouest Rendez-vous au [175](#)

Nord Rendez-vous au [57](#)

Nord-est Rendez-vous au [273](#)

Sud-ouest Rendez-vous au [285](#)

196

Alors que vous tentez de forcer la lourde porte, une longue pointe métallique surgit du mur et vous transperce la jambe ! La blessure vous coûte 2 points d'ENDURANCE, et le flot de jurons dont vous abreuvez ce lâche dispositif redouble quand vous réalisez que la pointe était enduite d'un poison qui vous fait perdre 4 points d'ENDURANCE supplémentaires ! Si vous craignez que cet endroit ne soit truffé d'autres pièges, vous pouvez retourner au [234](#) et choisir un autre objectif. Si vous décidez malgré tout de courir le risque d'ouvrir la porte, rendez-vous au [210](#).

197

Vous vous glissez prudemment dans l'entrée du tunnel avant de vous plaquer contre la paroi, immobile et l'oreille aux aguets. Ne percevant pas le moindre son, vous allumez votre lanterne et vous vous enfoncez dans le boyau ténébreux. Après seulement quelques dizaines de mètres, le passage débouche dans une

caverne au bout de laquelle s'ouvre un second tunnel. Seul petit problème, deux Guerriers Squelettes vêtus de lourdes cottes de mailles et de solides épées vous barrent le passage... Toutefois, l'étroitesse du passage les empêche de frapper de concert et vous permet donc de les affronter séparément.

Premier GUERRIER SQUELETTE **HABILETÉ : 9 ENDURANCE : 6**

Second GUERRIER SQUELETTE **HABILETÉ : 9 ENDURANCE : 6**

Si vous êtes vainqueur, vous traversez cette chambre de garde et vous longez le tunnel suivant jusqu'à une intersection. Rendez-vous au [**323**](#).

198

Malcolm vous jette un regard pour le moins glacial.

— J'évitais de parler de Dragons dans les parages, si j'étais vous, grommelle-t-il en lançant des coups d'œil furtifs autour de lui, comme s'il s'attendait à voir quelque chose de terrifiant surgir de l'ombre.

Puis il vous pousse vers la porte, mais non sans vous glisser à l'oreille :

— Si un Dragon vous offre son aide et si vous l'acceptez, il périra. Ils sont tous liés par le Serment, n'oubliez pas !

Sur ces mots, vous vous retrouvez dans la rue tan-j dis que la porte de l'échoppe claque derrière vous. Qu'allez-vous faire maintenant ?

Un tour au Palais de l'Eau de Feu Rendez-vous au [**37**](#)

Quelques achats en ville Rendez-vous au [**373**](#)

Vous détendre dans les tavernes locales Rendez-vous au [**207**](#)

Quitter le plus rapidement possible la ville Rendez-vous au [**268**](#)

199

Si vous avez un Bouclier Magique, multipliez le chiffre du Bouclier par 5 et rendez-vous au paragraphe correspondant au résultat. Si vous ne l'avez pas, vous avez tout juste le temps de voir s'ouvrir la monstrueuse gueule du grand reptile avant d'être englouti dans un torrent de flammes ! Passablement carbonisé, vous voyez partir en fumée 6 précieux points d'**ENDURANCE**. Si vous êtes toujours en vie, il ne vous reste qu'à vous ruer à l'assaut du monstre ! Rendez-vous au [295](#).

200

Pour affronter le Basilic des Montagnes à l'aide de votre Miroir Magique, vous devez réduire de 2 points votre *Force d'Attaque* au cours de chaque Assaut. En outre, avant chaque Assaut vous devez *testez l'Habileté* de la créature : si les dés vous donnent un chiffre supérieur ou égal à 9, le Basilic croise son propre regard dans le Miroir Magique et se retrouve incontinent changé en pierre ! Dans ce cas, rendez-vous au [188](#). Si vous massacrez ce monstre de la façon habituelle, rendez-vous au [51](#).

201

Vous vous retrouvez dans une petite caverne dont la voûte disparaît dans le brouillard. De forme ovale, elle est nantie de deux portes placées à chacune de ses extrémités, où ses parois ont été taillées à angle droit. Aucune de ces deux portes ne présente de marque distinctive, mais il vous semble voir des bouffées de brume bleuâtre se glisser lentement dans la pièce à travers les fentes de l'une d'elles. Allez-vous ouvrir la porte par laquelle s'échappe la vapeur bleue (rendez-vous au [326](#)) ou bien l'autre (rendez-vous au [247](#)) ?

202

Le Chef défunt vous toise avec un mélange de mépris et de désintérêt. C'est très vexant, mais il ne vous attaque pas.

— Tu n'est pas digne de ce que je peux t'accorder, guerrier. Tu n'es pas faible, mais tu n'es pas assez fort. Vas-t'en et laisse-moi à mon repos. Si vous obtempérez, rendez-vous au [332](#). Si vous décidez de rester, le Chef va vous attaquer : rendez-vous au [254](#).

203

Il y a déjà quatre gardes à la porte, et leurs cris en font accourir une vingtaine d'autres. Encerclé, vous leur opposez une résistance farouche mais brève avant de succomber sous le nombre. Désarmé et enchaîné, vous êtes traîné par vos ennemis ivres de vengeance jusqu'à l'autel sanglant où ils vous offrent en sacrifice au ténébreux seigneur de leur culte monstrueux. Votre aventure s'achève ici...

204

Les Géants des Glaces font cercle autour de vous. L'imposante épouse de Tiglhon oint tendrement d'huile la peau de son bien-aimé et le revêt de ses lourdes fourrures de combat tandis qu'il fourbit sa grande hache. Les préparatifs achevés, vous vous placez face à face et les Géants se mettent à scander le nom de leur champion en un chœur tonitruant, pressés d'assister au combat... Un combat dans lequel vous allez devoir investir toutes vos forces si vous voulez avoir une chance de l'emporter. Y compris celles de votre esprit, car vous avez peut-être quelque idée d'un petit tour susceptible d'augmenter vos chances de victoire, un petit tour facile à jouer pourvu qu'il vous reste une bouteille d'Eau de Feu. Si c'est le cas, vous connaissez le nom de l'homme qui vous l'a appris. Transformez ce nom en nombre en utilisant le code suivant: A = 1, B = 2, C = 3... Z = 26, multipliez-le par 2, puis ajoutez-lui 10 pour connaître le numéro du paragraphe où vous devez vous rendre. Sinon, bandez vos muscles et battez-vous !



204 *Le géant des Glaces, vêtu de lourdes fourrures, fourbit sa hache.*

TIGLHOU HABILITÉ: 10 ENDURANCE: 21

Si vous réduisez le total d'**ENDURANCE** de Tiglhoul à 2 points ou moins, le Géant demande grâce et vous remportez la victoire ! Le Grand Jarl, masquant mal son humiliation, soulève le bouclier et vous le jette pendant que son rejeton, déjà cruellement meurtri par vos soins, geint et tremble à la perspective du courroux paternel... Rendez-vous au [307](#).

205

L'escalade de cette pente raide et glissante ne promet certes pas d'être une partie de plaisir... Ce délicat exercice exige que vous *testiez votre Habileté* deux fois de suite, en ajoutant chaque fois 2 au chiffre obtenu. Cependant, si vous possédez des Chaussures à Crampons, vous n'avez pas besoin d'ajouter 2 au résultat du lancer, et si vous avez aussi un Pic à Glace, vous pouvez soustraire 1 à ce chiffre. Si le test est positif, vous parvenez sans mal au sommet du passage. S'il est négatif, vous dérapez et vous retombez plusieurs mètres en arrière, perdant au passage **1 point d'ENDURANCE**. **VOUS** pouvez *tester votre Habileté* autant de fois que cela vous sera nécessaire pour arriver au bout du passage, mais votre Fuite du Temps augmentera de 1 point à chaque nouvelle tentative. Parvenu en haut de la pente, vous débouchez dans une chambre humide et glaciale dotée de parois spongieuses et, en face de vous, d'une porte de même aspect qui ressemble plutôt à une valve fermée par des volets élastiques. Au-dessus de cette valve, vous remarquez un nœud d'épais tissus fibreux veinés de bleu et parcourus par la même lente pulsation que les tubulures que vous avez découvertes plus bas. Si vous voulez forcer les volets, rendez-vous au [362](#). Ou plonger une arme dans le nœud de tissus, en espérant que cela endommagera les éventuelles protections dont le Dragon de la Nuit peut disposer dans ce lieu étrange, rendez-vous au [379](#).

206

Après quelque quarante mètres de descente, l'escalier en colimaçon aboutit à un palier. Une imposante statue de pierre représentant un Nain haut de trois mètres nanti d'une énorme hache se dresse devant l'unique porte de cette chambre. Il tend la main vers vous, comme s'il attendait de recevoir quelque pièce ou offrande. Si vous possédez une Pièce de Nain, vous connaissez le numéro du paragraphe où vous l'avez obtenue. Multipliez ce chiffre par deux et rendez-vous au paragraphe correspondant au résultat. Si vous n'en avez pas, vous devez vous expliquer avec la hache de pierre de cet imposant gardien !

MONUMENTALE STATUE DE NAIN HABILETÉ : 9 ENDURANCE : 16 Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [130](#).

207

Les tavernes d'Ismater ne diffèrent guère de la plupart des autres tavernes de l'univers : le confort y est sommaire, la propreté pas excessive et la clientèle quelque part entre louche et répugnante. Attablé au milieu de l'assistance, vous sirotez votre bière sans vous presser et vous dégustez un bon pâté en croûte maison, l'oreille discrètement attentive aux bavardages. Vous n'entendez finalement rien de bien intéressant, mais vous remarquez, dans un coin de la salle, un homme en robe grise qui semble vous surveiller d'un œil vigilant. En l'observant du coin de l'œil, vous constatez que l'individu est maigre, brun, balafré et qu'il porte un tatouage sur l'avant-bras. Si vous décidez de :

Vous lever et provoquer l'homme en gris Rendez-vous au [257](#)

Vous lever et lui parler Rendez-vous au [293](#)

Sortir et faire quelques emplettes Rendez-vous au [373](#)

Sortir et explorer la ville Rendez-vous au [10](#)

Quitter Ismater Rendez-vous au [268](#)



208

Après avoir occis deux matelots, l'autre Grûhl a été lui aussi abattu et les deux énormes serpents de mer sont maintenant hissés sur le pont et dépouillés de leur peau velue. Lacérée, la fourrure des monstres est à peu près irrécupérable, mais leur viande, bien que coriace, pouvant se conserver et être revendue, est débitée en épais quartiers. Laissant les marins à cette tâche répugnante, vous allez prendre un repos bien mérité. Ajoutez 2 à votre Fuite du Temps. Le lendemain matin, vous vous réveillez avec une faim de loup à laquelle vous devez sacrifier un nouveau Repas. Le jour est noyé dans une épaisse brume de mer qui rase les flots et rend la navigation difficile. En scrutant le brouillard, vous apercevez quelques icebergs. L'un d'eux attire soudain votre attention, car bien que vous ne puissiez guère en distinguer les détails, il vous semble bien voir une forme sombre se détacher sur la glace. Si vous jugez inutile de vous y intéresser, rendez-vous au [112](#). Si vous voulez demander au capitaine de vous laisser aller examiner ce bloc de glace à bord d'une chaloupe, rendez-vous au [394](#).



209

La brasserie vous réserve une surprise : extérieurement, l'établissement semble ordinaire, mais ce qui, à vos yeux, l'est beaucoup moins, ce sont tous ces hommes en robe grise, tout comme ceux que vous avez vus rôder dans la ville, qui ne cessent

d'y entrer et d'en sortir. Curieuse affluence qui vous laisse penser que l'endroit pourrait bien abriter des activités moins avouables que la production de bière de qualité. Vous attendez que la plupart des hommes en gris soient momentanément hors de vue et vous passez sous le porche ouvert du bâtiment pour accéder à l'arrière-cour. Là, vous vous dirigez vers la porte de derrière de la brasserie, que garde un seul homme en gris. Si vous voulez l'attaquer, rendez-vous au [231](#). Si vous préférez tenter de passer au bluff, rendez-vous au [364](#).

210

La porte s'ouvre sur une immense chambre où s'alignent des dizaines de tombeaux de pierre. Au fond de la salle, vous distinguez à peine un passage voûté donnant dans une autre chambre, ouverture flanquée de deux silhouettes squelettiques vêtues de cottes de mailles en lambeaux, portant des épées et de lourds boucliers. Vous vous décidez à :

Essayer d'examiner le contenu de quelques tombeaux Rendez-vous au [249](#)

Vous diriger vers le passage voûté Rendez-vous au [380](#)

Ressortir et ouvrir la porte opposée, si vous ne l'avez déjà fait Rendez-vous au [311](#)

Sortir et ouvrir la porte située sur votre gauche Rendez-vous au [99](#)

211

L'être que vous devez affronter n'est qu'une ombre du formidable Dragon de la Nuit, mais la titanesque créature qui se rue sur vous avec des crocs et des griffes longs comme vos bras ne vous en inspire pas moins de la terreur !

DRAGON DU RÊVE HABILETÉ: 12 ENDURANCE: 16

Si vous remportez la victoire, un vaste soupir résonne dans la caverne alors que le Dragon du Rêve s'évanouit dans le néant... Vous gagnez 1 point de **CHANCE**. De plus, en détruisant son reflet onirique, vous avez amputé le Dragon de la Nuit d'une partie de sa force, aussi prenez soin de noter que, lors de l'ultime combat qui vous opposera à votre ennemi suprême, vous pourrez lui soustraire 1 point d'**HABILETÉ** et 2 points d'**ENDURANCE** ! Et maintenant, il est temps de vous réveiller, rendez-vous au [**281**](#).

212

Après avoir laissé le port du Sable Noir loin derrière vous, plusieurs jours de marche vous amènent au petit village de Marzail, sur la route de Rentarn. Au cours du voyage, vous devez prendre 3 Repas et ajouter 6 points à votre Fuite du Temps. A Marzail, il y a une auberge où vous pouvez prendre un repas chaud et passer la nuit dans un lit douillet moyennant 2 pièces d'or. La bonne chère et le repos vous permettent de récupérer 4 points d'**ENDURANCE**. Si vous préférez ménager votre bourse, vous pouvez passer la nuit dehors, mais dans ce cas vous ne récupérez aucun point d'**ENDURANCE** et vous devez sacrifier un autre Repas. Le lendemain matin, vous reprenez la route côtière qui traverse maintenant des terres plus vallonnées. Alors que vous atteignez la crête d'une colline, vous avez la surprise d'entendre chanter en contrebas ! Vous vous dissimulez derrière un rocher et vous apercevez, un peu plus loin sur la route, un groupe de trois hommes en manteaux gris qui descendent lentement la côte, agitant de petits encensoirs et psalmodiant des cantiques monotones. Vers l'est, vous pouvez apercevoir un panache de fumée monter au-dessus d'un bois de pins. Si vous voulez :

Vous avancer à la rencontre des hommes en gris Rendez-vous au [**252**](#)

Vous diriger vers les bois Rendez-vous au [**382**](#)

Éviter les deux, faire un détour vers l'ouest, puis continuer vers le nord Rendez-vous au [275](#)

213

La porte est restée entrebâillée, si bien que vous parvenez à capter des bribes de conversation : — ... accoster aujourd'hui, dit une voix. Supprimons-le et l'autre idiot ne saura plus où aller... A l'évidence, l'homme fait allusion à un navire sur le point d'arriver au port. Si vous décidez d'aller sur les quais contrôler les derniers accostages, rendez-vous au [167](#). Si vous voulez continuer à épier la conversation, rendez-vous au [94](#). Si vous préférez faire irruption dans l'échoppe, rendez-vous au [38](#).

214

Lorsque l'Ancien s'effondre enfin, définitivement occis, sous vos coups impitoyables, une plainte inhumaine s'élève des profondeurs de la montagne, bientôt suivie d'un sourd grondement. Sous vos pieds, le sol de la caverne se met à trembler, et deux stalactites effilées comme des lances se détachent de la voûte pour s'écraser à vos pieds, vous manquant d'un cheveu. C'est la montagne tout entière qui est en train de s'écrouler ! Votre quête est achevée, votre victoire éclatante, mais vous avez tout juste le temps d'accomplir deux actions (avaler un Repas, une Liqueur ou une Potion d'Endurance) avant de prendre vos jambes à votre cou pour trouver la sortie, car le temps vous est compté si vous ne voulez pas que l'ancre du Dragon de la Nuit devienne votre tombe ! Poursuivi par le fracas grandissant du séisme, vous vous ruez à travers le dédale des tunnels et des passages, menacé par les blocs de roche tombant des parois et les jets de liquide bouillant qui s'échappent des brèches soudain ouvertes dans les tentaculaires canalisations de l'Épine Dorsale ! Vous devez *tester votre Habileté* trois fois de suite. A chaque échec, vous devez lancer 1 dé et ôter 1 au chiffre obtenu (de façon à avoir un chiffre compris entre 0 et 5) : le résultat est égal au nombre de points d'ENDURANCE que vous coûtent les chocs avec les rochers, les jets d'acide, et autres

projectiles. Naturellement, il est hors de question de vous arrêter pour récupérer de quelque façon que ce soit des points d'ENDURANCE perdus tant que vous n'êtes pas sorti de la montagne... Si vous êtes toujours en vie, rendez-vous au [400](#).

215

Vous voyant avancer, le Chef pointe sa longue épée sur votre poitrine et de la pointe de l'arme jaillit un éclair d'énergie magique qui vous frappe de plein fouet ! Lancez un dé et ajoutez 1 au chiffre obtenu pour savoir combien de points d'ENDURANCE vous venez de perdre. Après quoi, rendez-vous au [254](#) pour affronter ce redoutable Mort Vivant.

216

Sentant les doigts glacés de la mort se refermer sur vous, vous poussez un hurlement désespéré pour supplier quiconque peut vous entendre de vous venir en aide... Si vous possédez le Bouclier Magique, divisez par 10 le chiffre du Bouclier et rendez-vous au paragraphe dont le numéro correspond au résultat. Si vous ne l'avez pas, rendez-vous au [295](#) et poursuivez votre duel jusqu'à ce que mort s'ensuive, même si c'est la vôtre qui semble la plus probable...

217

Vous progressez toute la journée à travers les collines rocheuses et vous bivouaquez à la tombée de la nuit. Ajoutez 2 à votre Fuite du Temps et prenez un Repas. Vous levez le camp de bon matin et vous tombez bientôt sur une bifurcation clairement signalée par un panneau indiquant « Carnex ». Si vous n'avez pas déjà visité cette localité **et** si vous désirez le faire, rendez-vous au 8. Si vous préférez poursuivre votre route en direction du nord-ouest, rendez-vous au [85](#).

218

Vous vous enfoncez dans un long tunnel. Au loin, vous distinguez un point de lumière blanche, d'abord minuscule, puis de plus en plus grand, vers lequel vous vous sentez irrésistiblement aspiré. Votre corps semble presque totalement délivré de sa pesanteur, ce qui plonge vos sens dans la confusion et diminue de 1 point votre *Force d'Attaque* (jusqu'à ce que vous entriez dans un corridor d'une autre couleur). Vous êtes maintenant parvenu à la source de cette lumière chaude et merveilleuse, au milieu d'une immense chambre, accueillante et confortable. Des extrémités de la pièce où la lumière est moins intense, vous voyez avec stupeur émerger les silhouettes fantomatiques de membres de votre famille, de vos amis. Mais alors qu'ils s'approchent de vous, toute bienveillance disparaît de leurs visages soudain déformés par des rictus de haine, et vous les voyez se ruer sur vous en brandissant d'horribles mains griffues ! Vous pouvez les affronter, rendez-vous au [235](#). Ou fuir en direction d'une lueur rouge que vous apercevez maintenant dans le lointain, rendez-vous au [123](#).

219

Prudent, vous décidez de mettre la plus grande distance possible entre vous et les Géants des Glaces et vous marchez d'un pas énergique pendant toute la nuit et le jour suivant. Vous devez consommer 2 Repas au cours de ce long et pénible exercice, puis ajouter 2 points à votre Fuite du Temps. Le surlendemain, vous vous retrouvez au carrefour de plusieurs routes. Si vous n'avez pas encore visité Isma-ter et si vous désirez y aller, rendez-vous au [322](#). Si vous voulez aller vers l'ouest à la recherche de l'Épée, rendez-vous au [2](#). Si vous choisissez la direction du nord-est pour vous mettre en quête de l'Armure, rendez-vous au [17](#).

220

Si vous avez une Pièce de Nain et si vous désirez l'offrir à vos hôtes, vous connaissez le numéro du paragraphe où vous l'avez trouvée : multipliez ce nombre par trois et rendez-vous au paragraphe correspondant. Si vous ne possédez pas cet objet, ou si vous ne voulez pas le donner aux Nains, rendez-vous au [9](#).

221

Poussant doucement la porte, vous découvrez une salle de garde sommairement meublée de paillasses, d'une table et de quelques chaises. Au fond de la pièce, un homme en robe grise dort, allongé sur un des grabats. Il y a de la nourriture sur la table ; si vous voulez la prendre, rendez-vous au [163](#). Si vous préférez faire marche arrière, de crainte de réveiller le garde, vous pouvez vous retourner vers la porte qui fait face à celle de la salle de garde, rendez-vous au [245](#). Ou vers celle qui se retrouve maintenant sur votre droite, rendez-vous au [341](#).

222

Après avoir avalé votre Potion, vous avancez dans le tunnel à pas de loup et vous tombez bientôt sur une chambre devant laquelle deux Guerriers Squelettes montent la garde. Incapables de détecter votre présence, ils vous laissent traverser la salle pour rejoindre le tunnel qui se prolonge au-delà avant de déboucher plus loin au carrefour de plusieurs passages. Rendez-vous au [323](#).



223

Attaquer ces gardes n'était peut-être pas une très bonne idée, car ils se mettent aussitôt à hurler comme des putois, rameutant des renforts si prompts et si nombreux que vous risquez bientôt d'être submergé ! *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, vous courez assez vite pour échapper à cette meute d'argousins excités, rendez-vous au [75](#). Si vous êtes Malchanceux, vous succombez sous leur nombre et votre aventure s'achève ici.

224

Confronté à ces squelettiques Gardes des Morts, vous devez combattre les deux à la fois.

Premier GARDE DES MORTS **HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 6**

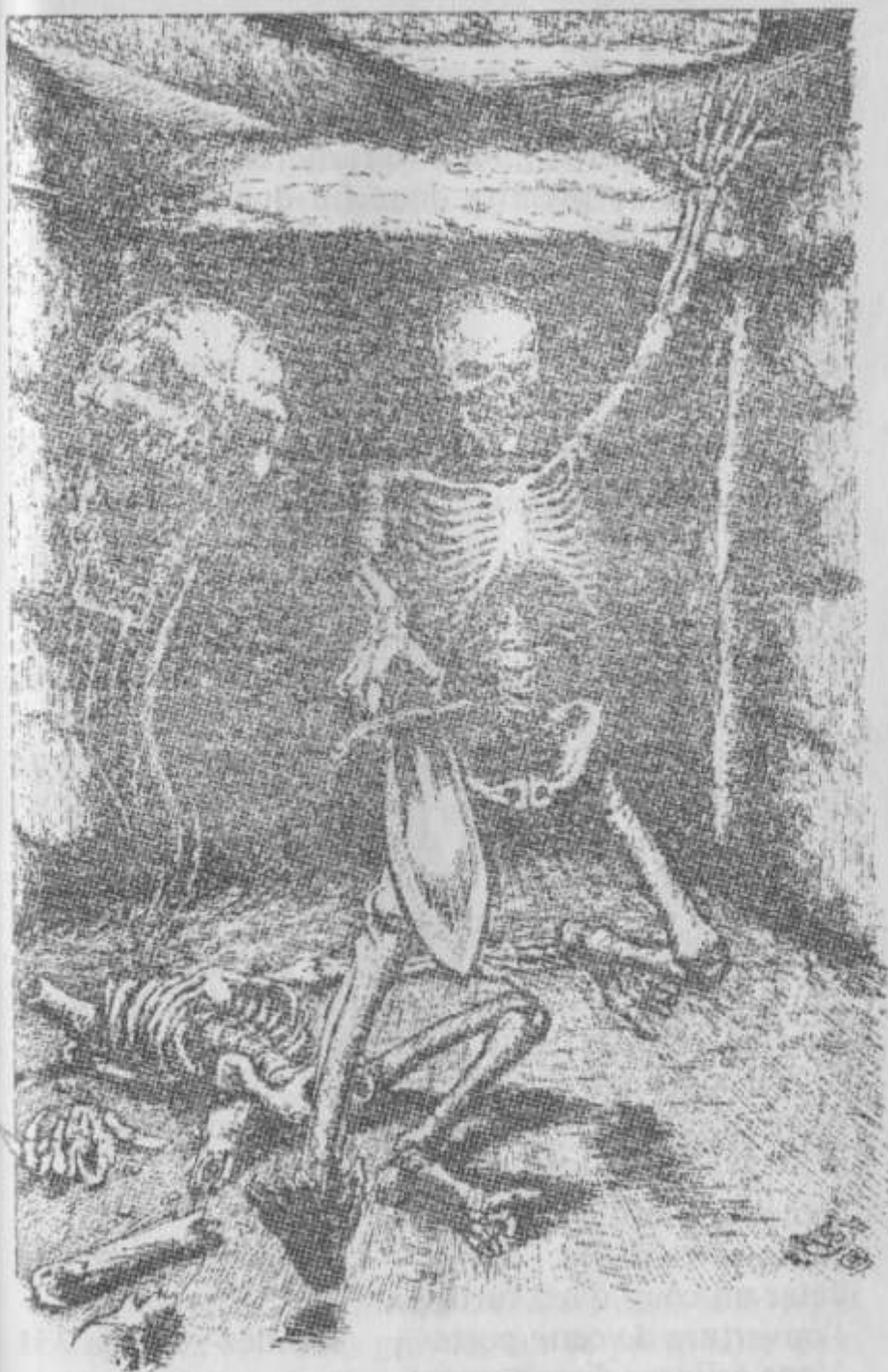
SECOND GARDE DES MORTS **HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 6**

Si vous parvenez à réduire à zéro **I'ENDURANCE** de l'un ou l'autre de ces Gardes des Morts, ne croyez pas en avoir fini avec lui pour autant, car son crâne continue le combat ! Jaillissant dans les airs au-dessus du tas d'os rompus auquel vous avez réduit le reste de sa personne, il vole droit sur vous, mâchoires béantes, prêt à vous mordre féroce ! Le combat ne prendra donc fin que lorsque vous aurez positivement fracassé les Crânes de ces guerriers.

Premier CRANE VOLANT **HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 4**

Second CRANE VOLANT **HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 5**

Si vous êtes victorieux, rendez-vous au [87](#).



224 *Jaillissant dans les airs, le crâne continue le combat, prêt à vous mordre féroce-ment !*

225

La pièce où vous pénétrez est remplie d'étagères supportant des rangées de crânes reptiliens desséchés, allongés comme ceux des Servants que vous avez pu voir. Alors que vous ressortez, vous apercevez du coin de l'œil le mouvement d'une robe rouge par l'entrebâillement de la porte de droite : visiblement, il y a quelqu'un dans cette autre pièce — peut-être un sorcier à en juger par le récipient de verre que vous avez cru voir briller dans sa main — aussi refermez-vous sans bruit la porte de l'inquiétante réserve de crânes ; si vous le désirez, vous pouvez bloquer cette porte à l'aide d'un Pic à Glace, ou bien en coinçant une Arbalète dans le chambranle (mais celle-ci se retrouvera hors d'usage). Et maintenant, vous décidez de :

Pénétrer dans la pièce à la porte entrebâillée Rendez-vous au [154](#)

Jeter un coup d'œil furtif par l'ouverture de cette porte Rendez-vous au [331](#)

Vous éclipser discrètement pour explorer un autre secteur Rendez-vous au [308](#)

226

Personne ne veut parler des hommes en gris mais, dissimulés sous des capuchons anonymes, des yeux sombres vous observent... Ajoutez 1 au total de *L'Œil de la Nuit*. Il ne vous reste qu'à chercher un endroit appelé Endymion (rendez-vous au [352](#)), ou une personne qui porte ce nom (rendez-vous au [272](#)).

227

Une fois redescendu sur le sol, vous allez :

Ouvrir le sac de l'Ogre, si ce n'est déjà fait Rendez-vous au [375](#)

Pousser la porte rouge de l'arbre Rendez-vous au [123](#)

Pousser la porte jaune Rendez-vous au [292](#)

228

Estimant qu'il n'est plus temps de finasser, vous ouvrez la porte en grand et vous entrez. Vous vous retrouvez dans une vaste chambre avec une porte sur votre droite et, plus loin, dans le mur de gauche, une arche voûtée qui donne directement sur une autre pièce. Une lueur vermeille baigne l'ouverture de l'arche, et vous sentez la chaleur qui en émane malgré les quelque vingt mètres qui vous en séparent. Allez-vous ouvrir la porte (rendez-vous au [43](#)), ou vous diriger vers l'arche (rendez-vous au [193](#)).

229

Vous invoquez une formule choisie dans le livre, et vous voyez les runes gravées sur la porte luire d'un éclat magique puis s'éteindre. Rendez-vous au [388](#), et ne tenez aucun compte des instructions concernant les pertes de points d'HABILETÉ que vous y trouverez.

230

Réussir un tir efficace sur cette créature enveloppée dans son cocon ne va pas être chose aisée. Si vous êtes prêt à mettre en œuvre deux actions dès maintenant, l'un de vos traits touche sa cible et vous pourrez retirer deux points d'ENDURANCE au Dragon de la Nuit quand il se relèvera. Si vous ne souhaitez pas agir ainsi, retournez au [98](#). Si vous utilisez deux actions ici, choisissez les deux restantes. Si l'une d'elle consiste à boire une

Potion d'Invisibilité, rendez-vous au [253](#). Sinon, rendez-vous au [306](#).

231

Vous avez de la chance, ce garde est muet et ne risque donc guère d'appeler à l'aide ! Mais ne vous réjouissez pas trop vite, car le handicap de cette brute sanguinaire est compensé par une force physique peu commune !

ASSASSIN GRIS HABILETÉ : 9 ENDURANCE : 10 Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [151](#).

232

Revenant sur vos pas, vous regagnez le passage principal depuis lequel vous pouvez, si vous ne l'avez déjà fait, emprunter le corridor latéral qui se trouve maintenant sur votre gauche (rendez-vous au [342](#)), descendre l'escalier en colimaçon (rendez-vous au [206](#)), ou encore les marches de pierre (rendez-vous au [296](#)).

233

— Allons-y ! décrète le chat, et la demeure du Maître du Savoir s'évanouit sans même vous laisser le temps de dire au revoir.

Vous vous retrouvez au milieu d'une steppe gelée, contemplant dans le lointain une vaste chaîne de montagnes aux pics escarpés. — Crois-moi, tu n'auras aucun mal à trouver l'entrée, vous assure le chat. Que la chance soit avec nous ! Enfin, disons plutôt avec toi. Après tout, tu es le héros et je ne suis qu'un humble chat, pas vrai ?

Un chat qui disparaît sur ces paroles troublantes, vous laissant en proie à une certaine perplexité. Rendez-vous au [289](#).



234

Il vous est impossible de déchiffrer les runes et autres symboles gravés sur la "plaque si vous ne disposez pas du *Livre des Arcanes*. Si vous possédez ce précieux ouvrage, rendez-vous au paragraphe portant le même numéro que la première page du chapitre consacré aux Runes de Protection. Sinon, il vous faut de toute façon ouvrir une porte, mais laquelle ?

La porte ornée de la plaque Rendez-vous au [196](#)

La porte opposée à celle par laquelle vous êtes entré Rendez-vous au [99](#)

La porte opposée à celle de la plaque Rendez-vous au [311](#)

235

Ce combat promet d'être rude. Chaque fois que cette Horde de Spectres vous frappe, vous devez *tester votre Habileté*. Si vous échouez, vous perdez 1 point d'**HABILETÉ** en plus des points d'**ENDURANCE** que vous coûtent les coups reçus. Et vous ne retrouverez les points d'**HABILETÉ** ainsi perdus que lorsque vous vous réveillerez !

HORDE DE SPECTRES HABILETÉ : 9 ENDURANCE: 14

Si vous remportez la victoire, la lumière qui baigne la chambre se met à flamboyer avec une telle intensité que vous êtes contraint de fermer les yeux un court instant. Lorsque vous les rouvrez, vous voyez qu'une petite sphère de verre, surgie de nulle part, flotte dans les airs devant vous. En l'examinant de plus près, vous découvrez qu'elle est finement taillée, couverte d'une multitude

de facettes, elle en compte [244](#) (notez-le sur votre *Feuille d'Aventure* sous le nom de chiffre de la Sphère). La Sphère de Lumière brillera doucement lorsque vous l'ordonnerez. Si vous perdez votre lanterne, elle la remplacera avantageusement dans les lieux obscurs. Et vous pourrez même utiliser son pouvoir contre le Dragon de la Nuit ! Les instructions concernant ce dernier usage vous seront fournies lorsque vous rencontrerez l'Ancien. Mais pour l'instant, il est temps de suivre un des passages que vous apercevez au loin. Vous choisissez :

Le corridor rouge	Rendez-vous au 123
Le corridor argenté	Rendez-vous au 146
Le corridor bleu	Rendez-vous au 56

236

Vous pouvez acheter les objets suivants en ville :

Miroir d'Acier	4 pièces d'or
Arc et Flèches	5 pièces d'or
Rouleau de Corde	1 pièce d'or
Bouteille de Verre	1 pièce d'or
Chaussures à Crampons	4 pièces d'or
Pic à Glace	3 pièces d'or
Repas supplémentaires	1 pièce d'or
Fiole d'Huile de Morse	2 pièces d'or

Une fois vos emplettes achevées et votre *Feuille d'Aventure* modifiée en conséquence, vous pouvez vous diriger vers la taverne de la Galère sans Gouvernail, rendez-vous au [286](#). Ou, si vous y avez déjà dormi, quitter Rentarn, rendez-vous au [178](#).

237

Réfugié dans la fraîcheur toute relative de la pièce adjacente, vous patientez un bon moment avant que le brasier semble s'apaiser ; ajoutez 1 à votre Fuite du Temps. Si vous avez un Miroir Magique et si votre total d'**HONNEUR** est supérieur ou égal à 2, divisez par 4 le chiffre du Miroir et rendez-vous au paragraphe égal au résultat. Si vous ne possédez pas le Miroir, ou si votre total d'**HONNEUR** est inférieur ou égal à 1, rendez-vous au [308](#).

238

D'une main légèrement hésitante, vous poussez la porte de la boutique décrépite. L'intérieur est un invraisemblable capharnaüm de bizarreries antédiluviennes, d'antiques cochonneries et de saletés sans âge. Pendus au plafond ou entassés sur des rayonnages branlants, sacs de grain avarié, coupons défraîchis, carpettes mitées, amulettes biscornues, statuettes mutilées, têtes empaillées d'étranges créatures, masques grotesques, bocalx emplis de liquides colorés où nagent des choses dégoûtantes et récipients divers aux contenus aussi variés qu'inquiétants cohabitent dans un équilibre miraculeux sous une couche de poussière d'une épaisseur vénérable. Un bruit de pas traînant se fait entendre et vous voyez apparaître derrière le comptoir, perché sur un haut tabouret à cinq pieds, un petit homme sec et ridé, aux cheveux raides et grasseyés et au nez crochu surmonté d'une paire de lorgnons.

— Ahem, Malcolm, pour vous servir. Je peux peut-être vous renseigner ?

Vous marmonnez quelque chose au sujet de son enseigne, tout en continuant d'inventorier du regard le contenu de cette singulière officine.

— Euh, l'enseigne ? Eh bien quoi, il y a écrit « Malcolm & Fils ». Malcolm, c'est moi et... Aaah, je comprends. Vous avez lu « Maléfice », c'est ça ? Y a belle lurette que je veux y redonner un

coup de pinceau, mais c'est un peu haut pour moi, et depuis que mon fiston est parti...

Vous notez un brusque changement dans l'attitude du petit homme, il paraît soudain inquiet, sur ses gardes.

— Écoutez, je n'ai pas de temps à perdre, mon jeune ami, lâche-t-il d'un air irrité. Vous avez de quoi payer, au moins ? Bon, alors j'ai quelques articles qui pourraient intéresser un aventurier comme vous...

Joignant le geste à la parole, le curieux petit bonhomme extirpe de son bric-à-brac des pelletées de bibelots bizarres et de pleins sacs de vieilleries parfaitement inutiles pour la plupart. Toutefois, vous notez quelques exceptions... Rendez-vous au [106](#).

239

Guère reposé par cette mauvaise nuit passée dans le froid, vous reprenez votre route le lendemain matin et vous marchez jusqu'aux environs de midi où, parvenant au sommet d'un éperon rocheux, vous apercevez un Géant des Glaces faisant paître quelques chèvres dans une étroite vallée en contrebas. Vêtu de peaux de bêtes, haut de quelque six mètres, il est armé d'une hache de pierre, certes grossière mais dont la taille excède probablement la vôtre. Il est assis et vous tourne le dos, occupé à dévorer une de ses chèvres. Si vous voulez en profiter pour approcher subrepticement et l'attaquer par-derrière, rendez-vous au [134](#). Si vous préférez essayer de parlementer, rendez-vous au [153](#). Si vous décidez de décamper discrètement et de continuer votre route vers l'est, rendez-vous au [371](#).

240

Alors qu'il vous emporte de son vol majestueux, le Dragon Vert vous prodigue ses conseils avisés. — L'Ancien a un point faible, c'est la lumière. Si tu arrives à lui jeter à la face une source de lumière magique, elle l'aveuglera et l'affaiblira. Quant au Maître

du Savoir, le plus important de tous les trésors de pouvoir qu'il pourra t'aider à trouver est le Miroir Magique, dans le Temps du Rêve. Tâche de l'obtenir, car sans lui ta quête sera beaucoup plus ardue. Et si le Miroir exige un sacrifice de ta part, ne le refuse pas...

Après plusieurs heures de vol, votre infatigable monture pique enfin vers le sol et se pose en douceur à proximité de votre destination. Mais à peine avez-vous sauté à terre qu'un violent spasme tord soudain le corps de votre compagnon. Sous vos yeux horrifiés, un flot de sang jaillit de sa gueule et, en quelques instants, le grand Dragon passe de vie à trépas, payant le prix du Serment qu'il a brisé en vous venant en aide. Un événement que d'autres ne manqueront pas de ressentir, si loin soient-ils... Ajoutez 1 au total de *L'Œil de la Nuit*. Quelle destination aviez-vous choisie ? Si vous vouliez aller chercher l'Épée, rendez-vous au [21](#). Si vous aviez décidé de chercher l'Armure, rendez-vous au [5](#). Si vous aviez opté pour la quête du Bouclier, le Dragon vous a fait parcourir la majeure partie du chemin qui y mène, rendez-vous au [334](#).



241

Si vous portez une robe grise, les statues restent de marbre lorsque vous entrez dans le caveau, rendez-vous au [273](#). Si vous ne portez pas de robe grise, à peine approchez-vous de l'entrée que les statues lèvent leurs armes de pierre et vous attaquent. Et c'est à ce moment précis qu'un homme en robe noire émerge du caveau et se met à hurler comme un putois pour donner l'alarme, ne vous laissant qu'un espoir de salut : la fuite ! Pour réussir à vous échapper de cette maudite ville vous devez *tenter votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, vous parvenez à décamper, mais

vous devez lancer 2 dés et additionner les chiffres obtenus pour déterminer le nombre de points d'ENDURANCE que vous perdez sous les tirs des arcs et des arbalètes des gardes qui tentent de vous arrêter. Si vous êtes toujours en vie, rendez-vous au [75](#). Si vous êtes Malchanceux, les cruels serviteurs du Dragon de la Nuit s'emparent de vous et vous sacrifient promptement à leur maître, ce qui met un terme aussi fâcheux que prématuré à votre aventure... Toutefois, si vous avez sur vous une Potion d'Invisibilité, vous pouvez vous échapper sans perdre le moindre point d'ENDURANCE, rendez-vous au [75](#).

242

Attention ! Cette galerie était une excavation expérimentale sommairement boisée, dont la pourriture a rongé les étais depuis belle lurette. Bref, il faudrait être aveugle pour ne pas voir que ce passage est excessivement dangereux. Si vous voulez rebrousser chemin et chercher dans une autre direction, ajoutez 1 point à votre Fuite du Temps et rendez-vous au [391](#). Si vous décidez de continuer au mépris du danger, rendez-vous au [265](#).

243

Vous vous retrouvez au centre du labyrinthe, à partir duquel deux voies semblent constituer des issues possibles. Devant vous, un nouveau boyau aux parois bizarres, de couleur brun foncé, cette fois, s'élève graduellement au-dessus du labyrinthe en tournant sur lui-même. D'autre part, juste au-dessus de votre tête, une mince ouverture dans le tissu de la voûte laisse faiblement filtrer des scintillements bleus et jaunes. Si vous voulez suivre le boyau courbe et montant, rendez-vous au [53](#). Si vous préférez vous faufiler par la brèche dans le plafond, rendez-vous au [144](#).

244

Vous lancez la Sphère de Lumière droit dans les yeux du Dragon et, dans un hurlement de rage qui fait vibrer les murs de sa tanière, le monstre recule en vacillant sous la morsure de l'aveuglante lumière ! Vous pouvez l'attaquer une fois sans qu'il soit en état de répliquer et diminuer sa *Force d'Attaque* de 1 point pour les cinq premiers Assauts de ce combat. Retournez au [295](#).



245

Vous entrouvrez la porte tout doucement et, l'œil collé à la fente, vous voyez deux hommes en robe grise en train de s'activer autour de grandes cuves remplies de liquide bouillonnant sous la surveillance d'un troisième larron en robe noire. Ce dernier s'éclipse bientôt en descendant un escalier en colimaçon situé à l'autre bout de la pièce. L'un d'eux brise des sortes de gros biscuits et les émiette au-dessus des cuves sous l'œil goguenard de son acolyte, et vous parvenez en tendant l'oreille à capter quelques bribes de leur bavardage : — ... va marcher, tu verras... impeccable, cette drogue, le Grand Prêtre l'a dit... seront bientôt tous esclaves... besoin d'une armée d'esclaves pour faire bouger les choses... dans les tours, ça m'étonnerait pas.

Difficile de deviner de quoi il est exactement question, mais vous vous jurez (et vous le notez) de n'avaler désormais ni la moindre miette de biscuit ni la plus petite goutte de bière ! Et maintenant, si vous voulez :

Entrer dans la pièce et attaquer ces hommes Rendez-vous au [327](#)

Entrer et faire mine de passer comme si de rien n'était Rendez-vous au [287](#)

Essayer la porte opposée à celle qui vous a permis d'entrer dans la brasserie Rendez-vous au [341](#)

Essayer la porte opposée à celle de cette pièce, si ce n'est déjà fait Rendez-vous au [221](#)

246

Vous passez une journée froide et grise à arpenter le pavé de la ville à la recherche d'un dénommé Endymion, sans plus de succès que la veille. L'après-midi touche à sa fin, quand vous voyez un individu en robe grise entrer furtivement par la porte de derrière de l'échoppe d'un tanneur. Si vous voulez suivre cet homme, rendez-vous au [213](#). Sinon, il ne vous reste qu'à admettre que vous avez encore perdu une journée. Vous pouvez encore consacrer la suivante à chercher un lieu qui s'appelle Endymion, rendez-vous au [352](#).

247

A peine avez-vous effleuré la porte qu'elle s'ouvre à la volée sur un gouffre fouetté par de terribles bourrasques ! Des bras squelettiques et des mains griffues jaillissent des murs qui vous entourent, vous agrippent, vous poussent et vous traînent vers le mortel abîme.... *Testez votre Habileté* en ajoutant 3 au total des dés. Si vous échouez, vous êtes précipité dans le vide et votre aventure s'achève au fond du gouffre ! Toutefois, vous pouvez utiliser vos points de **CHANCE** pour modifier le chiffre obtenu par les dés. Vous pouvez dépenser jusqu'à 3 points de **CHANCE**, chaque point vous permettant de soustraire 1 au total des dés. Mais attention, vous devez décider de cette opération avant de lancer les dés. Si le test est positif, vous parvenez à vous dégager et vous battez en retraite vers la porte opposée, rendez-vous au [326](#).

Sur un ton excessivement persuasif, vous suggères au Sorcier Rouge de vous dire incontinent tout ce qu'il sait, moyennant quoi vous consentirez peut-être à épargner sa misérable vie. Bégayant de ter-reur, il vous explique qu'il est chargé de veiller sur l'Épine Dorsale du Dragon, nom de ce niveau de la montagne. Il poursuit en désignant d'un doigt tremblant le fourneau, à l'autre bout du grand corridor, puis l'étrange appareillage de tentacules et de vrilles du laboratoire où vous vous trouvez : — Tout cela est relié aux conduits qui courent le long de l'Épine Dorsale. Ils sont alimentés par la forge, et véhiculent aussi les préparations alchimiques destinées à donner des forces au Dragon. Le tout remonte jusqu'au Crâne de la Nuit, tout en haut, où repose l'Ancien... Mais de grâce, ne me tuez pas, implore-t-il d'une voix geignarde entrecoupée de sanglots. Ils m'ont amené ici de force, je suis leur prisonnier, je ne suis pas un de ces affreux serviteurs du mal...

Bien sûr, vous n'en croyez pas un mot, et son regard torve qui s'évertue à ne jamais croiser le vôtre ne risque guère de vous faire changer d'avis. Toutefois, il y a peut-être une part de vérité dans ce qu'il vous a raconté sur les installations diaboliques de la montagne. Mais une ombre de ruse traverse fugitivement son visage pleurnichard et il cesse de gémir pour parler à nouveau : — Heu, je me disais... si vous vous êtes frayé un chemin jusqu'ici, vous avez dû éliminer les gardes, je devrais pouvoir sortir sans trop de mal. Alors, j'ai une proposition à vous faire : vous me laissez emporter les quelques pièces d'or que j'ai pu mettre de côté et je vous dis tout ce que je sais encore sur ce qu'il y a au sommet de la montagne. D'accord ? Si vous acceptez le marché, rendez-vous au [316](#). Si vous préférez le tuer, ce qui certes est encore le moyen le plus sûr de l'empêcher de donner l'alarme, rendez-vous au [283](#). Si vous décidez de le ligoter, de le bâillonner et de le laisser ici, rendez-vous au [121](#).

249

Vous soulevez avec peine le couvercle d'une tombe... et une paire de mains squelettiques jaillit aussitôt de l'obscurité de la fosse pour vous saisir à la gorge ! Au terme d'une lutte farouche, vous parvenez à vous dégager et à rabattre la dalle du tombeau sur son macabre occupant, mais cette lamentable affaire vous aura coûté 4 points d'**ENDURANCE**, ainsi qu'un point d'**HONNEUR** : vous n'êtes pas ici pour jouer les pilleurs de tombe ! Et maintenant, les deux squelettes qui étaient postés au fond de la salle avancent sur vous et vous contraignent à livrer bataille sans vous laisser le temps de reprendre votre souffle... Rendez-vous au [224](#).

250

Vous trouvez la cabane du Grand Jarl sans difficulté, vous poussez doucement la porte et, au milieu d'une impressionnante pile de trophées, vous découvrez l'objet de votre convoitise : un superbe Bouclier laqué de blanc, orné d'un chevron bleu et d'un dragon noir. Sans perdre de temps, vous vous en emparez et filez tel le voleur que vous êtes. Mais vous avez bientôt un léger problème : car si votre Potion vous permet d'échapper à la vue des Géants des Glaces, elle ne peut vous soustraire au flair de leurs féroces Loups des Neiges (plus ou moins) domestiqués ! Si vous avez du Musc de Chat, vous pouvez brouiller votre piste et déguerpir, rendez-vous au [307](#). Sinon, il ne vous reste qu'à défendre chèrement votre peau contre les deux loups déchaînés dont vous voyez déjà luire les crocs ! Vous devez les affronter ensemble.

Premier LOUP DES NEIGES HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 8

Second LOUP DES NEIGES HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [307](#).



250 *Votre Potion ne peut vous soustraire
au flair des féroces Loups des Neiges.*

251

Les devinettes obscures et les jeux de mots de l'Arlequin le sont trop pour vous — vous êtes un guerrier, pas un expert en jeux d'esprit et autres futilités ! Furieux de ses sarcasmes, vous le défiez de mettre les bottes en jeu à la pointe de l'épée. — Ah, ah ! Un homme de violence ! minaude-t-il, avant d'ajouter d'un air menaçant en bondissant sur ses pieds : A ta guise. Mais je t'aurai prévenu : tu n'as pas l'ombre d'une chance. Fanfaronnade ? Pas si sûr, car bien qu'il n'ait pas l'air très robuste, le gaillard est élancé, souple et agile, et vous pouvez craindre qu'il se révèle un adversaire insaisissable. Si, tout bien considéré, vous préférez en rester là et admettez votre défaite, l'Arlequin vous renvoie d'où vous venez avec un sourire moqueur : rendez-vous au 20. Si vous êtes décidé à combattre, dégainez votre arme et faites de votre mieux !

ARLEQUIN HABILETÉ: 13 ENDURANCE: 10

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [305](#).

252

En quelques foulées, vous rattrapez les voyageurs qui vous accueillent poliment, se montrant plutôt contents de poursuivre leur route en votre compagnie. Ils vous disent qu'ils sont des pèlerins et qu'ils se rendent dans un lointain temple du Nord en quête d'enseignement. Ce sont des hommes taci-! turnes, aux traits rudes, et ils ne tardent pas à se replonger dans leurs chants aux accents funèbres. Cependant, à la halte du soir, ils partagent un peu: de nourriture avec vous et c'est sans trop d'inquiétude que vous vous préparez à passer la nuit sous les étoiles en cette étrange compagnie. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [55](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [119](#).

253

Malheureusement, le Dragon de la Nuit a le pouvoir de détecter les créatures invisibles. Vous ne tirez donc aucun avantage de la Potion que vous venez de boire, et vous avez gaspillé une action. Choisissez maintenant la ou les actions qu'il vous reste à entreprendre. Si l'une d'elles consiste à utiliser un arc ou une arbalète, rendez-vous au [230](#). Sinon, rendez-vous au [306](#).

254

Le défunt Chef de Guerre se dresse de toute sa hauteur et s'avance sur vous d'un pas mécanique. Sa grande épée est une arme puissante. Si, au cours d'un Assaut, sa *Force d'Attaque* est supérieure ou égale à 20 et également supérieure à votre propre *Force d'Attaque*, la blessure que son épée vous inflige vous prive de 3 points d'ENDURANCE au lieu de 2.

CHEF MORT VIVANT HABILITÉ: 11 ENDURANCE: 12

Si vous réussissez à l'abattre, vous pouvez prendre la chaîne incrustée de pierreries qu'il porte autour du cou: elle vaut la bagatelle de 10 pièces d'or (vous pourrez la vendre à ce prix dans n'importe quelle ville, si l'opportunité se présente). La grande épée, en revanche, est très lourde et vous la jugez trop peu maniable, aussi décidez-vous de la laisser. Après ce rude combat, vous préférez éviter de vous exposer à quelque nouveau péril en fouillant les tombes et vous regagnez l'antichambre. Rendez-vous au [332](#).

255

Vous patientez un bon moment sur votre perchoir avant que les grognements et les lourds pas de l'ogre affamé ne disparaissent enfin dans le lointain. Après avoir ajouté 1 point à votre Fuite du Temps, vous regagnez le sol et vous vous approchez des deux arbres et de leurs portes colorées. Si vous voulez ouvrir la porte rouge, rendez-vous au [123](#). Si vous préférez pousser la jaune, rendez-vous au [292](#).

256

Si vous avez déjà rencontré le Maître du Savoir, le moment est venu d'affronter le Dragon de la Nuit, et vous savez à quel numéro vous devez vous rendre ! Si tel n'est pas le cas, vous sursautez en découvrant un gros chat mordoré et ronronnant couché à vos pieds, et vous sursautez de plus belle lorsque le matou en question vous adresse la parole !

— Occis le Grand Prêtre, hmmm ? Pas mal pour un début, après tout. C'est que tu pourrais aller loin, tu sais ? Ah, mais cesse donc de me regarder avec cette tête d'ahuri, tu vas finir par gober une mouche ! Bon, il est temps qu'on te donne un vrai coup de main. Allez, viens, l'Ancien devient plus fort chaque jour et le temps presse. En route ! Autour de vous, le monde devient opaque et brumeux et vous vous sentez emporté tel un fétu de paille dans le vent, glissant vers une destination totalement inconnue... Rendez-vous au [266](#).

257

Dégainant votre arme, vous avancez sur l'homme en gris, mais deux ruffians s'interposent.

— On veut pas d'histoires ici, grogne l'un d'eux en vous toisant de haut, ce qui ne lui est pas difficile, lui qui est bâti comme un ogre.

Tous les regards de la salle sont maintenant braqués sur vous, et les commentaires sur votre inconscience vont bon train. Ajoutez 1 au total de *L'Œil de la Nuit*. Tandis que vous battez en retraite, l'homme en gris s'esquive par une porte latérale et disparaît. Vous perdez 1 point de CHANCE. Vous décidez de :

Sortir et acheter des fournitures Rendez-vous au [373](#)

Sortir et explorer Ismater, si vous ne l'avez déjà fait Rendez-vous au [10](#)

Quitter Ismater Rendez-vous au [268](#)

258

Vous installez votre bivouac pour la nuit. Ajoutez 2 points à votre Fuite du Temps et prenez un Repas. Vous savez que votre destin va se jouer bientôt et cette perspective ne vous aide guère à trouver le sommeil. Vous vous réveillez juste avant l'aube et, avant que le soleil ne soit haut dans le ciel, vous vous retrouvez à quelques centaines de mètres de l'entrée d'un tunnel au pied d'une énorme montagne dont, curieusement, le sommet n'est pas couronné de neige, au contraire des pics voisins. Vous savez simplement que vous devez être devant l'ancre du Dragon de la Nuit, quant à ce qui vous attend à l'intérieur, nul ne peut le prédire ! Si vous avez une Potion d'Invisibilité et si vous désirez vous en servir pour franchir l'entrée du tunnel, vous connaissez le nom de la personne qui vous l'a vendue. Convertissez ce nom en chiffres en utilisant le code A = 1, B = 2, C = 3 ... Z = 26, faites la somme des chiffres correspondant à chaque lettre du nom, puis ajoutez 5 à ce total, et enfin multipliez le tout par 3 pour obtenir le numéro du paragraphe où vous devez vous rendre. Sinon, vous pouvez approcher directement de l'entrée du tunnel (rendez-vous au [197](#)) ou bien inspecter ses alentours, ce qui risque de vous prendre du temps (rendez-vous au [294](#)).

259

Tandis que vous explorez les mines de fer, lancez un dé. Vous pouvez ajouter 1 au chiffre obtenu en échange de 1 point de CHANCE. Si vous obtenez un 5 ou un 6, rendez-vous au [317](#). Pour les autres chiffres, rendez-vous au [291](#).

260

Vous commencez par faire appel à la conscience du Grand Jarl, en lui expliquant que vous avez besoin du Bouclier pour accomplir une quête contre une force hautement maléfique qui menace de détruire toute la région. Mais le Géant reste de glace. Tout ce qui l'intéresse, c'est ce que vous avez à offrir en échange du Bouclier, et la suite de votre dialogue se résume à une âpre

discussion de marchands de tapis. Au terme de ce marchandage, il consent à vous céder le Bouclier contre ce qui suit : 10 pièces d'or, un objet magique (ou une Potion de Chance ou d'Endurance), et deux bouteilles d'Eau de Feu. Si vous êtes prêt à échanger tout ces objets contre le Bouclier, vous devez les avoir tous. Si c'est le cas, vous savez quelle est la teneur en alcool de l'Eau de Feu, exprimée en degrés : multipliez ce nombre par trois et rendez-vous au paragraphe correspondant Si vous n'avez pas la totalité de ces objets, ou si vous ne voulez pas vous en défaire, le Grand Jarl va refuser de vous donner le Bouclier. Vous pouvez encore essayer d'en faire l'enjeu d'un duel, rendez-vous au [111](#), ou bien sortir du camp et échafauder quelque nouveau plan pour vous en emparer, rendez-vous au [298](#).



261

Il y a un peu trop de monde dans cette chambre : pas moins de trois pendards en robe grise, sans parler d'un corps gisant en travers du lit... Et au vu des couteaux et matraques brandies par le trio, ce joyeux comité d'accueil n'attendait plus que vous ! Une lueur mauvaise brille dans les yeux des trois patibulaires, et quand l'un d'eux, vif comme un chat, claque la porte derrière vous, vous vous dites qu'il va vous falloir de la chance pour vous en sortir vivant ! D'un bond, vous vous adossez à un coin de la pièce, ce qui, vu son exiguïté, vous permet de ne les affronter qu'à tour de rôle.

Premier ASSASSIN HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 7

Deuxième ASSASSIN HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 8

Troisième ASSASSIN HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 8



261 *Un trio vous attend dans la chambre,
brandissant des couteaux et des matraques.*

Si vous venez à bout de ces tueurs, vous retournez le corps sur le lit et vous constatez qu'il appartient à un Elfe Noir, sans doute celui que vous deviez rencontrer ici. Le malheureux a été étranglé, vous ne pouvez plus rien pour lui. Vous fouillez rapidement sa poche et trouvez 3 pièces d'or, ainsi qu'une plaque d'argent sur laquelle on a hâtivement gravé le mot : « Endymion ». A ce moment, on se met à frapper à la porte tandis qu'une voix forte demande ce qui se passe là-dedans... Que faire ?

Ouvrir la porte

Rendez-vous au [30](#)

Fouiller les corps des tueurs

Rendez-vous au [83](#)

Déguerpir par la fenêtre

Rendez-vous au [109](#)

262

Vous entamez l'ascension de l'escalier en colimaçon, montant rapidement de plusieurs dizaines de mètres. Vous avez gravi plus de la moitié des marches, quand celles-ci se rétractent soudain toutes en même temps, transformant la cage d'escalier en toboggan mortel ! Incapable de trouver la moindre prise à laquelle vous retenir, vous dévalez la pente infernale à une vitesse vertigineuse, rebondissant contre les parois avec une violence inouïe avant d'aller vous écraser tel un pantin désarticulé au pied de l'escalier. Vous perdez 6 points d'**ENDURANCE**. Pour couronner le tout (si vous êtes toujours vivant), alors que vous reprenez douloureusement vos esprits, vous entendez une sorte de bourdonnement sourd venant du dessus, comme si un signal d'alarme avait été déclenché. Ajoutez 2. au total de *L'Œil de la Nuit*. Considérant le corridor depuis le bout opposé à celui par lequel vous êtes entré, choisissez maintenant une porte que vous n'avez pas encore ouverte. Vous vous dirigez vers la porte :

La plus proche

Rendez-vous au [299](#)

Celle du milieu

Rendez-vous au [183](#)

La plus éloignée

Rendez-vous au [389](#)

263

Pendant que vous vous échinez sans succès à soulever la herse, la porte du fond vole en éclats et une Horde de Squelettes grimaçants armés jusqu'aux dents déferle dans le corridor, visiblement pour vous hacher menu ! L'étroitesse du passage fait que vous pouvez les affronter comme s'ils formaient deux groupes distincts, un groupe après l'autre.

Première HORDE DE SQUELETTES **HABILETÉ : 7 ENDURANCE :**
11

Seconde HORDE DE SQUELETTES **HABILETÉ : 8 ENDURANCE:**
10

Si vous venez à bout des Squelettes, vous ne découvrez rien d'intéressant sur eux, ni dans la salle de garde dont ils sont sortis, au bout du couloir. Il ne vous reste plus qu'à soulever la herse, tâche qui se révèle aussi longue que pénible ! Ajoutez 1 point à votre Fuite du Temps. Vous finissez néanmoins par vous libérer et vous poursuivez votre exploration. Rendez-vous au [182](#).

264

— Il y a encore un endroit où vous pouvez aller avant de monter à l'assaut de la tanière de l'Ancien. La ville de Carnex est située à l'ouest du siège du Conclave des Dragons, et une secte vouée au culte du Dragon de la Nuit s'y est établie. Son Grand Prêtre réside dans une grande tour au nord de la ville, et il use de la magie et de drogues pour asservir ses habitants. Certains sont offerts en sacrifice dans d'horribles temples, le reste doit constituer la piétaille d'une armée de morts vivants au service du

Dragon. Mais c'est aussi là que se trouve le *Livre des Arcanes*, un ouvrage qui peut vous être d'un grand secours lorsque vous devrez pénétrer dans l'ancre du Dragon, car il recèle un vaste savoir sur les runes des Dragons et leur magie. Carnex est certes un lieu aussi maléfique que dangereux, mais vous y rendre pourrait se révéler bénéfique. Si vous décidez d'aller à Carnex, rendez-vous au [343](#). Si vous estimez avoir déjà perdu trop de temps et si vous préférez affronter le Dragon de la Nuit sans plus attendre, rendez-vous au [233](#).

265

Testez votre Habileté. Si le test est positif, vous plongez assez vite pour ne pas recevoir sur le crâne la petite partie de la voûte qui s'effondre brusquement, mais quelques débris vous heurtent néanmoins et vous coûtent 2 points d'**ENDURANCE**. Si le test est négatif, vous êtes écrasé sous un déluge de rochers. Lancez deux dés et additionnez les chiffres : le résultat vous donne le nombre de points d'**ENDURANCE** que vous perdez, auquel s'ajoute 1 point d'**HABILETÉ**, le bras qui vous sert à manier l'épée ayant été écrasé sous un énorme rocher. Cependant, vos déboires ne sont peut-être pas entièrement vains, car il est possible que votre ennemi se montre enfin ! Lancez un dé. Si vous avez obtenu 1 ou 2, rendez-vous au [317](#) (vous pouvez soustraire 1 au chiffre obtenu en échange d'1 point de **CHANCE**). Si vous avez obtenu n'importe quel autre chiffre, rendez-vous au [391](#).

266

Vous saluez la réapparition du sol sous vos pieds, les jambes et l'esprit engourdis par la puissance du sortilège qui vous a amené ici. Votre compagnon à quatre pattes est assis dans un fauteuil, à l'autre extrémité d'un vaste cabinet d'étude, feuilletant d'une patte distraite les pages d'un petit ouvrage relié en cuir. Installé derrière un imposant bureau d'acajou, un homme jeune vous dévisage d'un regard pénétrant, dissimulant une discrète moue moqueuse sous sa barbe noire soigneusement taillée. Il repose

une lourde boule de cristal, se lève et s'exclame, non sans une pointe d'ironie dans la voix :

— Ainsi donc, voici le sauveur d'Allansia ! Mais le voyage vous a certainement ouvert l'appétit. Si vous voulez bien m'accompagner... Vous avez à peine le temps d'embrasser du regard le fouillis de grimoires, parchemins, et d'objets magiques que votre hôte vous prend par le bras et vous entraîne dans une salle à manger. Après vous avoir invité à prendre place à une table richement garnie, l'homme se présente sous le titre de Maître du Savoir et coupe court à vos questions en remplissant votre assiette de mets savoureux et votre verre d'une eau fraîche et pétillante. Tandis qu'il vous explique pourquoi on vous a amené ici, vous réalisez que cet en-cas a sur vous un effet si bénéfique que votre **ENDURANCE** et votre **CHANCE** retrouvent leur *total de départ* ! Cependant, vous brûlez d'entendre ce savant en robe bleue vous révéler comment il peut vous aider. Rendez-vous au [393](#).

267

Risquant un œil circonspect à travers l'arche, votre sang se glace quand vous apercevez, dressées devant la gueule d'un énorme four et armées de lourdes pelles, deux hautes et luisantes silhouettes dragoniformes, squelettiques et cuirassées de fer. Chose extraordinaire, le four lui-même paraît avoir été façonné à partir d'ossements gigantesques enrobés de pierre, bien qu'aucun os ne puisse résister à la chaleur des flammes. Encore plus étrange, les parois du foyer, en forme de cage thoracique, se soulèvent en rythme, comme si elles respiraient ! Vous préférez ne pas penser à ce qui peut bien brûler dans ce four, et vous ne pouvez pas voir avec quel combustible les deux créatures l'alimentent.' Celles-ci ne semblant pas vous avoir repéré, vous pouvez discrètement tourner les talons et regagner le corridor principal, rendez-vous au [308](#), ou bien, si votre épée vous démange, entrer et attaquer, rendez-vous au [351](#).

268

Ajoutez 2 points à votre Fuite du Temps pour le temps que vous avez passé en ville. Si vous n'êtes pas encore allé au Conclave des Dragons, vous

devez le faire maintenant : marchez vers l'est, puis le nord-est et rendez-vous au [23](#). Sinon, vous devez vous mettre en route pour un des endroits que vous n'avez pas encore explorés. Vous choisissez une direction :

L'est, vers la terre des Géants des Glaces Rendez-vous au [334](#)

Le nord, puis le nord-est vers la Pointe d'Ardoise Rendez-vous au [217](#)

Le sud, puis l'ouest vers les Cryptes du Brouillard Rendez-vous au [2](#)

269

La créature putride brandit son moignon en poussant un hurlement strident tandis que sa main griffue roule à vos pieds, laissant échapper l'Amulette dont vous vous saisissez prestement. Maintenant, vous devez filer, et vite ! L'abomination vous frappe dans le dos (vous perdez 2 points d'ENDURANCE), mais vous atteignez la porte de votre choix. Rendez-vous au [312](#).

270

Un des seigneurs nains accepte votre présent et, l'ayant examiné un bref instant, s'exclame qu'il date d'un siècle avant sa propre naissance ! Lui et les siens ne cachent pas la joie que leur procure cette vieille pièce, vestige de leur splendeur passée, et ils vous offrent en retour une fiole de Potion d'Endurance. Vous pouvez la boire quand vous le désirez (sauf au cours d'un combat), elle vous permet de rétablir vos points d'ENDURANCE jusqu'à une fois et demie le montant de votre *total de départ* (arrondissez à la fraction supérieure). Rendez-vous au [9](#).

271

Vous êtes au bas du grand escalier, les pieds sur le sol de l'ancre infernal du Dragon de la Nuit. Les membres inférieurs de la bête agitent frénétiquement leurs griffes tandis qu'elle rassemble l'énergie d'un autre sortilège, et soudain, elle disparaît de votre vue, drapée dans un rideau de ténèbres et d'ombres mouvantes... Difficile pour vous, dans ces conditions, de toucher l'ennemi à coup sûr ! A moins de disposer d'une Sphère de Lumière pour contrer ce charme, chaque fois que vous emporterez un Assaut contre le Dragon de la Nuit, vous devrez lancer un dé : si vous obtenez un 6, votre coup se perdra dans l'ombre magique qui entoure le monstre sans lui causer une égratignure ! Pire encore, celui-ci éclaire sa gorge purulente des glaires visqueuses qui l'encombrent afin de cracher un jet de flammes ! Si vous voulez :

Faire crânement face Rendez-vous au [199](#)

Bander un arc ou une arbalète et tirer sur le Dragon Rendez-vous au [149](#)

Asperger le Dragon d'acide, si vous en avez Rendez-vous au [82](#)

Vous ruer à l'assaut du monstre Rendez-vous au [4](#)

272

Vous passez une journée à chercher dans toute la ville des renseignements sur quelqu'un qui se nommerait Endymion, mais vos questions ne suscitent que haussements d'épaules indifférents et hochements de tête négatifs. Si vous voulez persévérer dans cette stratégie une journée de plus, rendez-vous au [246](#). Sinon, vous pouvez chercher un endroit qui s'appelle Endymion, rendez-vous au [352](#), ou encore poser des questions sur les hommes en robe grise, si ce n'est déjà fait, rendez-vous au [226](#).

273

Vous êtes seul au milieu d'un vaste et complexe réseau de catacombes. De nombreux escaliers et boyaux secondaires débouchent sur d'obscures cryptes latérales, si bien que la simple exploration des lieux vous prend un bon moment. Ajoutez 1 point à votre Fuite du Temps. La seule autre issue semble être un escalier en colimaçon qui descend jusqu'à un passage éclairé, mais vous remarquez, tapies de part et d'autre, deux ombres qui ne sont manifestement pas naturelles. Flottant dans les airs, elles semblent se dilater légèrement à votre approche. Parvenu à quelques mètres de l'escalier, vous les voyez se fondre soudain l'une en l'autre pour ne plus former qu'une seule entité qui se met à glisser dans votre direction, et vous commencez à sentir le froid maléfique qu'exhale l'Ombre Glaciale ! Si vous avez une Épée Magique, rendez-vous au [13](#). Sans Épée Magique, vous ne pouvez causer aucun mal à cette créature immatérielle et il ne vous reste qu'à prendre la fuite. Elle, en revanche, peut vous en causer beaucoup, et vous perdez 6 points d'ENDURANCE sous ses assauts tandis que vous déalez... Si vous êtes toujours vivant, rendez-vous au [75](#).

274

Dépourvu de toute expression, le Mastodonte de Pierre se tourne vers vous tandis que vous dévalez l'escalier et que vous chargez. Il se rue à votre rencontre, prêt à vous broyer de ses poings, ou entre ses dents. De quelque façon qu'il vous frappe, vous perdrez 3 points d'ENDURANCE chaque fois que vous serez touché. Mais ce n'est pas tout : chaque fois que la *Force d'Attaque* du Mastodonte de Pierre sera égale à 23 (même si ce chiffre est inférieur à celui de votre propre *Force d'Attaque*), vous recevrez un coup à assommer un bœuf qui vous coûtera la bagatelle de 6 points d'ENDURANCE !

MASTODONTE DE PIERRE HABILITÉ : 11 ENDURANCE : 18

Si vous remportez ce titanesque combat, si votre total d'HONNEUR est supérieur ou égal à 1 et si vous possédez un Miroir Magique, multipliez par 3 le chiffre du Miroir et rendez-vous au paragraphe correspondant. Dans tous les autres cas, quittez les lieux et rendez-vous au [67](#).

275

Ajoutez 2 points à votre Fuite du Temps pour la journée de voyage que vous avez passée avant de vous coucher pour la nuit. Au petit matin, vous vous remettez en marche vers le nord le long de la route côtière. Au train où vous allez, vous espérez atteindre Rentarn à la fin du jour mais, en attendant, vous devez prendre un nouveau Repas. Deux heures plus tard, vous apercevez devant vous un corps allongé sur la route. Redoutant un piège, vous hésitez sur la conduite à tenir. Allez-vous examiner le corps (rendez-vous au [3](#)), ou bien l'éviter et poursuivre votre chemin vers Rentarn (rendez-vous au [304](#)).

276

Au milieu de la corniche, une silhouette en cape noire constellée d'argent apparaît entre les volutes de vapeur bleue, un être mi-humain, mi-spectral brandissant une énorme massue cloutée ! Vous avez le temps d'accomplir deux actions avant que la créature soit prête à combattre, d'autant que vous ne pouvez lui causer aucun mal tant qu'elle ne s'est pas complètement matérialisée. Prendre un Repas, boire une Potion, utiliser une charge du Miroir Magique (si vous en avez un) ou faire usage d'un objet magique, tout cela compte pour une action. Décidez de ce que vous allez faire, puis préparez-vous au combat ! L'Esprit Sorcier qui achève de se matérialiser est un adversaire inquiétant. Pendant les quatre premiers Assauts, il va vouloir vous estourbir avec son gourdin : s'il a la plus grande *Force d'Attaque*, son arme surnaturelle vous infligera une atroce décharge électrique, vous privant de 4 points d'**ENDURANCE**. Dans les Assauts suivants, l'Esprit Sorcier n'aura plus pour se battre que ses mains crochues et griffues comme des serres, dont

les coups ne vous coûteront plus que les 2 points d'**ENDURANCE** habituels.

ESPRIT SORCIER HABILITÉ: 10 ENDURANCE: 14

Si vous êtes victorieux, l'Esprit Sorcier repart à jamais dans les limbes. Mais s'il vous a touché avec ses griffes (son gourdin ne produit pas de tels effets), lancez un dé : si le résultat est inférieur ou égal à 4, ses griffes vous ont fait perdre 1 point d'**HABILITÉ**. Rendez-vous au [81](#).

277

Vous ramassez 3 pièces d'or sur le sol et, dans la tanière de la Goule, quelques objets pris sur les victimes qu'elle a dévorées : un Rouleau de Corde, une Bouteille de Verre vide, et une pleine d'un sombre liquide brun-rougeâtre portant une étiquette déchirée sur laquelle vous déchiffrez : « Eau de Feu des Six Roses, distillée à Isma... ». L'arôme du breuvage témoigne qu'il s'agit d'un digestif très, très corsé. Vous emportez le tout. L'ancre de la Goule formant un cul-de-sac, vous revenez sur vos pas, rendez-vous au [332](#).

278

Instruments, meubles et objets, pratiquement tout ce que contient la chambre du Mage Servant est souillé de chair putride maléfique. La pièce elle-même est bizarre, parcourue d'excroissances de tissus et d'épais cordons gainés de matériaux fibreux^ Vous remarquez, au fond d'une excroissance en forme de coupe, une petite quantité d'un liquide fumant qui manifestement est un acide. Si vous avez une Bouteille de Verre, vous pouvez la remplir de cet acide. Cependant, le temps que vous passez ici a un coût : lorsque vous affronterez le Dragon de la Nuit, vous devrez ajouter 1 à son total d'**ENDURANCE** car, tandis que vous vous frayez un chemin à travers sa forteresse et ses défenseurs, le fatal processus de son réveil s'accélère ! Rendez-vous au [48](#).

279

Si les gens d'armes du Seigneur Azzur ne manifestent qu'un intérêt très limité pour les voleurs, ils estiment en revanche que votre tapage trouble gravement l'ordre public et ils vous emmènent *manu militari* à l'hôtel de police. Là, ils vous font subir un interrogatoire serré, avant de vous extorquer 3 pièces d'or pour leur avoir fait perdre leur temps... Ajoutez 1 point à votre Fuite du Temps. Si vous n'avez pas de quoi payer, ils vous gardent toute la nuit dans une cellule infecte et vous jettent à la rue au petit matin : ajoutez encore 1 point à votre Fuite du Temps. Une fois libre, vous pouvez vous diriger vers le quai du Homard (rendez-vous au [354](#)) ou la porte des Tisserands (rendez-vous au [212](#)).

280

La serrure du coffre finit par céder, et le premier objet que vous en sortez est un sac de cuir qui contient 4 pièces d'or, mais possède aussi des propriétés magiques. Les objets qu'on y range, dans la limite d'une certaine quantité, voient en effet leur poids s'annuler ! Grâce à ce sac, vous pouvez ainsi transporter 17 Repas au lieu des 12 autorisés, car ces 5 Repas supplémentaires ne pèsent rien. Comble de félicité, cette heureuse trouvaille vous rapporte 1 point de CHANCE. En outre, le coffre vous livre une fiole d'encre à tatouer et une aiguille, ainsi qu'un bout de parchemin noirci de quelques lignes : « Augmentez les cadences ! Il faut augmenter le nombre des sacrifices afin que je puisse créer plus de Servants. Il faut aussi éliminer l'imbécile que le messenger Elfe Noir a recruté à Sable Noir. Obéissez prdmptement, ou vous sentirez le souffle de l'Ancien sur vos misérables échine ! » La note porte un paragraphe fort difficile à déchiffrer. Si vous possédez une Lunette d'Approche, rendez-vous au [114](#). Sinon, rendez-vous au [131](#).

281

— Allons, dit d'une voix sévère le Maître du Savoir, il vous reste beaucoup à faire. Si vous avez le Bouclier Magique, l'Armure Magique et l'Épée Magique, ou si vous n'avez que deux de ces objets, ayant échoué à obtenir le troisième, rendez-vous au [301](#). S'il vous en reste encore un à rechercher, rendez-vous au [89](#).

282

Le Nain de Pierre est un adversaire robuste et dangereux. Si, lors d'un Assaut, sa *Force d'Attaque* est supérieure de 3 points ou plus à la vôtre, votre arme se brise sur son corps de pierre, de sorte que chaque coup que vous lui infligerez par la suite ne le pri-) vera que d'1 seul point d'ENDURANCE.

NAIN DE PIERRE HABILITÉ : 8 ENDURANCE :, 10

Si vous êtes vainqueur, vous pouvez emporter quelques armes susceptibles de vous être utiles. Les arbalètes semblent très fragilisées par les ans, mais vous pouvez en prendre une, ainsi que quelques carreaux. Vous pouvez également emporter une des épées : la première est une lame ordinaire qui n'est pas meilleure que la vôtre (sauf si vous venez de la rompre sur le nain de Pierre). La seconde est une arme magique qui accroît votre *Force d'Attaque* de 1 point dans les combats, à une exception près. Elle souffre d'un défaut de conception magique qui nuit à son efficacité quand elle est utilisée contre des adversaires humains : vous devrez alors diminuer votre *Force d'Attaque* de 1 point ! Après avoir pris (ou non) l'arme de votre choix, voulez-vous maintenant ouvrir la porte opposée, si vous ne l'avez déjà fait (rendez-vous au [80](#)) ou rebrousser chemin et remonter les marches de pierre (rendez-vous au [232](#))?

283

Le Sorcier Rouge est certes un triste sire, mais lui ôter la vie de sang froid est un acte vil et déshonorant : vous perdez 1 point d'**HONNEUR** et le total de *L'Œil de la Nuit* augmente de 1 point. Vous pouvez maintenant fouiller le laboratoire. Rendez-vous au [76](#).

284

Un bruit de pas tout proche vous tire d'un sommeil agité : un heureux hasard qui vous apporte 1 point de **CHANCE** ! Feignant de dormir, vous observez les alentours sous vos paupières mi-closes et vous repérez une silhouette voûtée et encapuchonnée qui s'approche en rampant sur le sol gelé. Vous pouvez voir la face reptilienne de la créature luire sous les rayons blafards de la lune, ainsi que le long poignard à lame courbe qu'elle tire des plis de son manteau et, alors qu'elle est toute proche, le liquide sombre qui coule le long de cette lame... Vous vous relevez d'un bond, l'arme au poing, prêt à l'utiliser contre ce hideux Servant qui espérait vous assassiner ! Durant les trois premiers Assauts si le Servant Blanc vous blesse avec son arme empoisonnée, vous perdrez 2 points d'**ENDURANCE** du fait de la lame seule, plus 2 autres points d'**ENDURANCE** à cause du poison. Au bout de trois Assauts, tout le venin se sera égoutté du couteau.

SERVANT BLANC HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 11

Si vous êtes vainqueur, vous terminez votre nuit d'un sommeil agité. Rendez-vous au [239](#).

285

Vous soulevez prudemment la trappe de la bouche d'égout et vous émergez dans l'arrière-cour d'une brasserie. Il y a deux tavernes tout près où vous pouvez faire un tour, rendez-vous au [142](#). Si vous préférez pousser la porte de derrière de la brasserie, qui n'est pas verrouillée, rendez-vous au [151](#).

286

Au fond d'un dédale de ruelles tortueuses et de passages obscurs, l'enseigne de la Galère sans Gouvernail se balance en grinçant dans le vent du nord.! Vous avez cru voir un inconnu en robe grise disparaître dans l'ombre juste comme vous arriviez devant la porte de l'auberge, ou peut-être la lumière vous aura-t-elle joué un tour ? Vous vous frayez un chemin parmi les marins et les marchands qui peuplent la salle enfumée et vous montez l'escalier jusqu'à l'étage. Comme on vous l'a indiqué, vous longez le couloir jusqu'à la troisième porte et vous sortez la Clé d'Argent de votre poche. *Testez votre Habileté*. Si le test est positif, rendez-vous au 261. Sinon, rendez-vous au [314](#).

287

Prenant un air dégagé, vous passez d'un pas nonchalant derrière les deux hommes penchés sur les cuves... Cependant, si vous ne portez pas de robe grise, ils se jettent sur vous, rendez-vous au [327](#), mais ne tenez pas compte du début du paragraphe, ni des instructions relatives à des tirs de flèches. Si vous portez une robe grise, les deux hommes vous laissent passer sans sourciller. Vous gagnez 1 point de CHANCE. Rendez-vous au [347](#).

288

Au terme d'une pleine journée de marche, vous arrivez à un embranchement où la piste se scinde en deux et vous décidez d'y installer votre bivouac. Ajoutez 2 points à votre Fuite du Temps et prenez un Repas. Si vous voulez suivre le chemin qui court au sud-ouest jusqu'aux Cryptes du Brouillard, ajoutez 4 points à votre Fuite du Temps et rendez-vous au [21](#). Sinon, vous pouvez emprunter la route qui, ainsi que l'indique une pancarte, conduit vers l'ouest à Carnex, à condition que vous n'y soyez pas déjà allé, rendez-vous au [32](#).

289

Dès que vous avez l'occasion de vérifier le contenu de votre sac à dos, vous découvrirez que le Maître du Savoir a usé de sa magie pour le remplir à votre insu, si bien que vous disposez désormais d'une réserve complète de Repas pour le voyage ! Mais il faut maintenant vous mettre en route vers le nord pour la dernière et la plus dangereuse étape de votre quête. Rendez-vous au [18](#).

290

Vous venez de tomber sur l'un des gardiens errants du labyrinthe, un affreux petit démon écailleux pourvu d'une queue fourchue et de cruelles petites griffes ! Mauvaise comme une teigne, cette créature n'est guère résistante, mais elle est très rapide et difficile à atteindre. Si, au cours de n'importe quel Assaut, sa *Force d'Attaque* est la plus grande, lancez un dé. Si le résultat est inférieur ou égal à 4, les griffes du démon vous laissent une estafilade sanglante, mais vous ne perdez qu'un point d'ENDURANCE. Si vous obtenez un 5 ou un 6, c'est la queue venimeuse du petit monstre qui vous frappe : le coup ne vous cause aucune blessure apparente, mais le poison qu'il vous injecte vous prive de 3 points d'ENDURANCE !

DÉMON DU DRAGON HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 11

Si vous êtes victorieux, rendez-vous au [392](#) et continuez à faire rouler votre dé jusqu'à ce que vous ayez fait un 6.

291

Le Dragon tressaille en vous voyant descendre dans la caverne en un gracieux vol plané et il se contente de suivre votre progression d'un regard stupide, visiblement trop lent pour réagir à cet événement inattendu ! Les jeux d'ombres qui entourent son corps s'estompent, trahissant la confusion qui s'est emparée de lui et l'empêche de maintenir pleinement ce sortilège défensif. Vous êtes maintenant à quelque vingt mètres du monstre dont la

gueule s'ouvre pour vomir son souffle infernal. Si vous choisissez de :

Faire face en restant où vous êtes Rendez-vous au [199](#)

Tirer sur le Dragon avec un arc ou une arbalète Rendez-vous au [149](#)

Lui lancer de l'acide, si vous en avez Rendez-vous au [82](#)

Attaquer la bête Rendez-vous au [4](#)

292

Vous vous sentez voler comme une plume le long du corridor et, bientôt vous planez dans l'azur, au-dessus des nuages blancs qui étincellent dans le soleil. Vous arrivez en vue d'une île nuageuse sur laquelle vous vous posez en douceur, au milieu des massifs luxuriants d'un jardin aux senteurs subtiles. Tout occupé à vous désaltérer de pure eau de source, à écouter la rumeur ténue des insectes, et à humer les fragrances des fleurs et des herbes, vous ne réalisez la présence de l'Arlequin que lorsqu'il s'assied à deux pas de vous sur un rocher moussu et vous adresse un sourire enjoué. Vêtu d'un justaucorps et de chausses à bandes jaunes et lilas d'un style des plus curieux, l'étrange jeune homme joue avec les lacets de la très belle paire de bottes en cuir qu'il a aux pieds.

— Je présume qu'elles te font envie, si tu aimes voler, dit-il comme une paire de petites ailes jaillit de part et d'autre des talons de chaque botte. Mais si tu les veux, tu dois d'abord répondre à mes énigmes !

Si vous possédez le *Livre des Arcanes*, rendez-vous au paragraphe dont le numéro correspond à celui de la première page du chapitre consacré aux Énigmes. Si vous n'avez pas cet ouvrage, rendez-vous au [251](#).

293

— C'est moi qui vous intéresse ? demandez-vous en regardant l'inconnu au fond des yeux tandis que vous vous asseyez en face de lui. Si le total de *L'Œil de la Nuit* est supérieur ou égal à 4, rendez-vous au [357](#). S'il est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [303](#).

294

Votre Fuite du Temps augmente de 1 point, mais vous finissez par trouver une crevasse dans la paroi de la montagne à trois kilomètres de la bouche du tunnel principal. Si vous décidez de poursuivre votre exploration en vous faufilant dans ce passage exigü, rendez-vous au [110](#). Si, tout compte fait, vous préférez entrer par le tunnel principal, rendez-vous au [197](#).

295

Vous devez maintenant affronter le Dragon de la Nuit. La vaste gueule de l'Ancien est emplie de crocs longs comme votre avant-bras, ses membres sont hérissés de griffes et de sa queue broyeuse de rocs. Ce monstre est le plus épouvantable des adversaires ! Vous devez maintenant opérer sur ses valeurs de base d'**HABILETÉ** et d'**ENDURANCE** telles qu'elles sont indiquées ci-dessous toutes les éventuelles modifications qui vous auront été spécifiées dans les numéros précédents. Ces valeurs sont déjà élevées, mais une fois augmentées du produit de ces modifications, vous risquez de les trouver vertigineuses ! Enfin, il peut vous rester deux ultimes modifications à effectuer. Si vous avez une Sphère de Lumière, vous connaissez le chiffre de la Sphère : rendez-vous au numéro équivalent. D'autre part, si vous portez une Épée Magique des Cryptes du Brouillard, le Dragon va être effrayé par votre arme, hésiter et perdre imparablement le premier Assaut. Mais attention, les coups qu'il va vouloir vous asséner sont terribles : chacun d'eux vous coûtera 3 points d'**ENDURANCE** !

DRAGON DE LA NUIT HABILETÉ : 17 ENDURANCE : 32

Si vous remportez la victoire, rendez-vous au 71. Si votre **ENDURANCE** se trouve réduite à 4 points ou moins, rendez-vous au [216](#).

296

Au pied de la volée de marches taillées dans la pierre, vous trouvez un palier doté de deux petites portes en bois d'à peine plus d'un mètre de haut, visiblement à la taille des Nains. Si vous voulez ouvrir la porte de droite, rendez-vous au [120](#). Si vous préférez pousser celle de gauche, rendez-vous au [80](#).

297

La serrure laisse entendre un déclic mais, au lieu de s'ouvrir, commence à cracher un jet continu d'un gaz délétère qui s'engouffre dans vos poumons. Toussant et crachant, vous battez vivement en retraite, non sans avoir perdu 2 points d'**ENDURANCE**. Vous pouvez maintenant traverser la grande chambre contiguë et ouvrir la porte opposée à celle par laquelle vous êtes entré dans la pièce des Assassins (rendez-vous au [310](#)), ou regagner l'extérieur et quitter Carnex (rendez-vous au [75](#)).

298

Le bouclier que vous cherchez se trouve dans la hutte du Grand Jarl. Si vous voulez vous en emparer grâce à quelque subterfuge, vous allez avoir besoin d'aide. Si vous avez une Potion d'Invisibilité, vous connaissez le nom de l'homme qui vous l'a vendue. Changez ce nom en chiffre en utilisant le code : A = 1, B = 2, C = 3... Z = 26, faites la somme des nombres correspondant aux lettres du nom, ajoutez-lui 5, et rendez-vous au paragraphe correspondant au résultat. Si vous ne disposez pas de cette Potion, vous n'avez pas une chance de réussir à vous faufiler entre les nombreux gardes qui entourent le camp, et il ne vous reste qu'à vous présenter à la porte du camp, si du moins vous n'y êtes encore jamais entré, rendez-vous au [29](#). Si vous y êtes déjà allé, rendez-vous au [50](#).

299

La porte est verrouillée. Vous pouvez l'ouvrir de trois façons différentes. Si vous avez un trousseau de Clefs de Fer, il vous suffit d'introduire la clef adéquate dans la serrure et de la tourner, rendez-vous au [172](#). Si vous avez un Pic à Glace, vous pouvez essayer de la crocheter, quoique le pic soit un outil quelque peu grossier pour un tel usage. *Testez votre Habileté*, en ajoutant 3 au chiffre que vous avez obtenu, sauf si vous disposez d'Huile de Morse pour lubrifier la serrure (à défaut, vous pouvez utiliser l'huile de votre lanterne, mais dans ce cas, celle-ci ne vous sera plus d'aucun usage). Si le test est positif, rendez-vous au [172](#). Si vous échouez, ou si vous n'avez pas de Pic à Glace (ou si vous préférez ne pas vous en servir), vous pouvez toujours enfoncer la porte, ce qui ne manquera pas de donner l'alarme, rendez-vous au [372](#).

300

Une voix spectrale monte de votre poche, dont vous extirpez le Miroir Magique pour écouter ce qu'il a à vous dire :

— Maintenant tu as besoin de moi, grince la voix d'outre-tombe. Tu dois arrêter le Broyeur de Feu, sinon la puissance de l'Ancien ne cessera de croître. Vous avez déjà vu tant de choses bizarres au cours de cette quête qu'après tout, vous estimez qu'un miroir doué de la parole doit savoir ce qu'il dit..."

— Nourris-moi, nourris-moi d'énergie vitale, tout comme le Broyeur s'abreuve de sang !

Si vous acceptez, rendez-vous au [187](#). Sinon, passez votre chemin et rendez-vous au [67](#).

301

Si vous êtes déjà passé par Carnex, rendez-vous au [233](#). Si vous n'avez jamais mis les pieds dans cette bourgade, rendez-vous au [264](#).

302

A l'est s'étend la Grande Mine, le plus vaste réseau souterrain du peuple nain. Vous vous enfoncez avec circonspection dans la galerie principale, et vous vous arrêtez bientôt en sentant une inquiétante odeur de gaz vous chatouiller les narines. Le danger est réel : votre lanterne peut provoquer une explosion. Mais si vous décidez de l'éteindre, vous risquez de tomber dans un piège et vous devrez diminuer votre *Force d'Attaque* de 2 points s'il vous faut livrer combat dans la mine, sauf si vous avez une Sphère de Lumière ! Si vous choisissez d'éteindre votre lanterne, rendez-vous au [317](#). Si vous préférez la laisser allumée, rendez-vous au [107](#).



303

— Je vous demande pardon, ce doit être un malentendu, susurre-t-il d'une voix douce. Je ne désirais pas attirer ainsi l'attention. Si vous le permettez, je vais vous laisser en paix. Sur quoi, il se lève et s'éloigne. Si vous voulez l'attaquer, rendez-vous au [257](#). Si vous préférez le suivre, rendez-vous au [344](#). Si vous choisissez de le laisser filer et de quitter vous aussi l'estaminet, qu'allez-vous faire ?

Sortir pour faire quelques achats

Rendez-vous au [373](#)

Explorer la ville, si ce n'est déjà fait

Rendez-vous au [10](#)

Quitter Ismater

Rendez-vous au [268](#)

304

Vous poursuivez votre chemin en contournant la baie du Trépassé pour arriver enfin à Rentarn. Ajoutez 2 points à votre Fuite du Temps. Cette bourgade est un comptoir de commerce reculé où trappeurs et chasseurs se mêlent aux marins-j pêcheurs et aussi, vous n'en doutez pas, à quelques pirates de la côte du Glaive. Le givre blanchit les toits de bois des entrepôts, des tavernes et des maisons, et les passants renfrognés se hâtent de rejoindre leurs foyers. Que voulez-vous faire ?

Compléter votre équipement

en faisant quelques achats Rendez-vous au [236](#)

Essayer de vendre quelques fourrures (si vous en avez) Rendez-vous au [68](#)

Aller directement à la taverne de la Galère sans Gouvernail Rendez-vous au [286](#)

305

L'Arlequin s'évanouit dans les airs... ne laissant que ses bottes derrière lui ! Prenez ces Bottes Ailées qui permettent de glisser dans les airs sans danger, il vous sera expliqué plus loin comment les utiliser.! Vous regardez tout autour de vous en vous demandant si vous allez pouvoir quitter l'île de nuages aussi aisément que vous y êtes venu, quand l'Arlequin réapparaît soudain devant vous ! — Tu n'as pas joué le jeu, vocifère-t-il, indigné. Tu n'es qu'un vil tricheur et tu ne mérites que le mauvais sort que je te lance à l'instant ! Vous perdez illico 1 point d'**HONNEUR** et 1 point de **CHANCE** (et la soustraction s'applique à votre *total de départ* et à votre total actuel de **CHANCE** !) et ce mauvais joueur vous renvoie d'où vous venez d'un petit geste de la main, retournez au [20](#).

306

De longues pattes hérissées de griffes jaillissent de l'horrible crâne qui s'extirpe de son cocon et se met à galoper vers vous telle une araignée géante de cauchemar ! Longue de quatre bons mètres et pourvue d'appendices tranchants, l'effarante chose fond sur vous en laissant dans son sillage un panache de vapeurs d'acide !

CRANE DU DRAGON DE LA NUIT ENDURANCE: 12 HABILITÉ : 11

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [214](#).

307

Le Bouclier accroît votre *Force d'Attaque* de 1 point dans tous les combats où vous l'utilisez. Il possède d'autres vertus magiques qui vous seront révélées en temps voulu. Contentez-vous pour l'instant de savoir qu'il peut fort bien vous sauver la vie quand vous serez dans l'ancre du Dragon de la Nuit ! Les faces frontale et postérieure du Bouclier sont assemblées par soixante-dix rivets. Notez ce chiffre sur votre *Feuille d'Aventure* : c'est le chiffre du Bouclier. Si vous êtes maintenant prêt à affronter le Dragon de la Nuit, vous savez à quel paragraphe vous devez vous rendre ! Si vous avez le Bouclier Magique, l'Armure Magique et l'Épée Magique et si vous n'avez pas encore rencontré le Maître du Savoir, additionnez le chiffre du Bouclier, le chiffre de l'Armure et le chiffre de l'Épée, puis rendez-vous au paragraphe correspondant à ce total. Si vous avez l'Armure et le Bouclier, et si vous avez tenté d'obtenir l'Épée, mais sans succès, multipliez par 4 le chiffre de l'Armure et ajoutez le résultat au chiffre du Bouclier pour connaître le numéro du paragraphe où vous devez aller. S'il vous reste encore à chercher soit l'Armure, soit l'Épée, rendez-vous au [219](#).

308

Vous vous retrouvez dans le long corridor principal, tournant le dos à l'issue par laquelle vous êtes entré et considérant plusieurs directions que vous n'avez pas encore explorées. Si vous voulez :

Ouvrir la première porte sur votre droite Rendez-vous au [389](#)

La seconde porte sur votre droite Rendez-vous au [299](#)

La porte de gauche Rendez-vous au [183](#)

Gagner l'escalier en colimaçon Rendez-vous au [262](#)

309

Le Dragon Noir sourit d'un air que vous ne trouvez pas très rassurant. Un tantinet carnassier, peut-être...

— L'Ancien est tapi quelque part loin dans le nord, mais nous ignorons où précisément. Le Maître du Savoir pourra te dire comment atteindre sa caverne. Quant à lui, nous savons que si tu trouves l'Épée, le Bouclier et l'Armure, tu le rencontreras. Nous savons aussi qu'il a un serviteur errant d'étrange aspect qui vagabonde dans les Monts des Doigts de Glace. Peut-être le rencontreras-tu à la faveur du hasard ?... encore que, d'après le peu que nous en connaissons, il ne devrait pas ressembler à ce que tu peux attendre !

Parlant à tour de rôle, les Dragons vous livrent d'autres informations. Les Servants qui veillent sur l'Ancien sont des reptiles mutants, des dragons dérobés au sortir de l'œuf et contrefaits par sorcellerie. Les Dragons ont du mal à contenir leur fureur lorsqu'ils évoquent ces créatures, et ils vous préviennent que le nombre de ces Servants ne cesse de croître à mesure que le temps passe... Il y a aussi des hommes vêtus de robes de bure, disciples fanatiques et assassins voués à la cause de l'Ancien, qui célèbrent son culte maléfique, notamment dans la ville de Carnex, sur laquelle ils ont fait main basse. Prenez

garde à cet endroit ! Pendant que vous recueillez toutes ces précieuses informations, le temps passe, ajoutez 1 point à votre Fuite du Temps. En fin de compte, vos vénérables interlocuteurs vous ont indiqué les tâches essentielles auxquelles vous devez à présent vous consacrer : trouver l'Épée, le Bouclier, l'Armure, ainsi que le Maître du Savoir. Il est temps d'aller à la rencontre de votre destin ! Rendez-vous au [378](#).

310

La porte donne sur une courte volée de marches que vous descendez pour trouver un unique passage étroit, orienté au nord selon vos estimations. Le boyau est désert et il y règne un silence surnaturel, mais il est éclairé par des torches qui flamboient et crépitent. Au bout du tunnel, une autre volée de marches remonte, cette fois, pour donner accès à une trappe. Vous hésitez un instant, avec l'irrépressible intuition d'une présence maléfique tapie de l'autre côté de l'abattant. Si vous ne voulez toujours pas renoncer, soulevez la trappe et rendez-vous au [57](#). Si vous jugez plus sage de fuir Carnex, rendez-vous au [75](#).

311

Vous poussez la porte et vous découvrez une autre antichambre. Le sol de la pièce est jonché de tuniques et de manteaux moisis, et vous voyez scintiller quelques pièces d'or près d'une porte située à l'autre bout de la pièce, une porte entrebâillée d'où proviennent de répugnants bruits de mastication entrecoupés de gargouillements hideux... Si vous voulez mettre la main sur cet or, ou voir ce qui peut bien faire ces bruits dégoûtants, rendez-vous au [192](#). Si vous préférez aller ailleurs, rendez-vous au [332](#).



312

L'Amulette Magique que vous venez d'arracher à ce monstre de cauchemar a le pouvoir de vous protéger contre l'aptitude à vous faire perdre des points d'HABILETÉ dont abusent certaines créatures mortes vivantes (spécialement le spectres). Lancez un dé et ajoutez 1 au chiffre obtenu (sauf si vous faites un 6) : le résultat vous donne le nombre de charges que contient l'Amulette. Chaque fois que l'attaque d'une telle créature vous fera perdre 1 point d'HABILETÉ, vous pourrez annuler cet effet. Si vous avez déjà perdu des points d'HABILETÉ, vous pouvez les récupérer de la même façon (à condition d'utiliser autant de charges que nécessaire). Une fois vidée de toutes ses charges, l'Amulette ne vous offrira plus aucune protection. Ayant empoché l'Amulette Magique, vous pouvez maintenant quitter les lieux par la porte rouge (rendez-vous au [123](#)) ou la porte argentée (rendez-vous au [146](#)).

313

Le sorcier empoigne le levier à deux mains et le secoue avec véhémence... mais il ne se passe rien. Vous en profitez pour lui allonger un furieux coup d'estoc qu'il esquive de justesse avec un glapissement d'effroi avant de tirer une dague des plis de sa robe, trop paniqué pour recourir à ses sortilèges : vous gagnez 1 point de CHANCE !

SORCIER ROUGE HABILETÉ : 11 ENDURANCE: 13

Si vous réduisez l'ENDURANCE du Sorcier à 3 ou moins, il se rend et implore grâce, offrant de vous livrer des informations capitales contre sa vie. Mais comment lui faire confiance ? Si vous l'épargnez, ne va-t-il pas en profiter pour vous jeter un sortilège en traître ? Si vous décidez de lui laisser la vie sauve, rendez-vous au [248](#). Si vous choisissez de le tuer, rendez-vous au [283](#).

314

Vous ouvrez la porte et les choses se précipitent. Un homme embusqué à côté du chambranle abat sèchement sa matraque sur votre crâne, ce qui vous prive de 2 points d'ENDURANCE. Titubant dans un brouillard comateux, vous tentez laborieusement de dégainer votre épée tandis qu'on vous saisit à la gorge et qu'on vous traîne au milieu de la pièce... Rendez-vous au [261](#).

315

Vous fouillez rapidement les lieux, récoltant un certain nombre d'objets dignes d'intérêt, dont vous excluez d'emblée la baguette maléfique et le cimenterre du Grand Prêtre. Vous pouvez ainsi prendre une fiole de Potion d'Endurance que vous pouvez boire à tout moment, hormis au cours du combat, ce qui vous permet de récupérer un nombre de points d'ENDURANCE égal à la moitié de votre *total de départ* d'ENDURANCE (arrondissez à la fraction supérieure). Vous pouvez aussi emporter un ouvrage intitulé *Livre des Arcanes*. Bien que constitué pour l'essentiel d'un charabia cabalistique incompréhensible, il comporte trois parties consacrées aux runes qui vous paraissent importantes et intelligibles. Il s'agit, notez-le avec soin sur votre *Feuille d'Aventure*, d'un chapitre sur les « Runes de Protection » qui commence à la page 44 du livre, d'un chapitre consacré aux « Énigmes » débutant à la page [191](#), et d'un troisième qui traite des « Runes de Dragons » et qui s'ouvre à la page [229](#). Pour finir, vous ramassez une poignée de feuillets sur une écritoire et vous y jetez un bref coup d'œil, qui vous laisse matière à réflexion... « Le Four des Os est l'élément essentiel à l'endurcissement de l'Ancien, l'Ombre Glaciale accroît ses pouvoirs magiques, le Broyeur de Feu le rend plus fort. Désormais tous sont en place et rien ne peut plus empêcher son réveil... » Vous ne perdez pas de temps à vous salir les yeux sur les odes à la gloire du Dragon de la Nuit et les délires apocalyptiques qui concluent la note confidentielle du Grand Prêtre. Vous devez-décamper, et sans perdre une seconde ! Si vous avez des Bottes Ailées, vous pouvez

vous laisser glisser du haut de la tour et vous échapper de la ville par la voie des airs (la consommation d'une Potion d'Invisibilité vous permet également de quitter la ville sans heurt), rendez-vous au 75. Si vous ne disposez d'aucun de ces objets, vous n'avez plus qu'à placer vos espoirs de survie dans vos jambes pour échapper à vos poursuivants... *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [75](#). Mais si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [126](#).

316

Le sorcier fouille dans les tiroirs de sa table de travail et en sort une poignée d'or et quelques provisions en prévision de sa fuite.

— Or donc, reprend-il d'une voix toute ragaillardie, c'est dans le Crâne de la Nuit, au-dessus de nous, que le Mage Servant œuvre au réveil de l'Ancien. Il est la tête pensante du Culte du Dragon, tous les disciples, les acolytes en robe lui obéissent. Il a jadis été un homme, mais... si vous arrivez jusqu'à lui, vous comprendrez ce que je veux dire. C'est là-haut que s'accomplit l'œuvre magique, moi, je ne suis qu'un modeste sous-fifre. Un conseil : si vous le pouvez, déplacez-vous dans le noir, vous risquerez moins d'attirer l'attention des Morts Vivants qui rôdent en haut. Si vous voyez des lueurs scintillantes bleu-jaune, mieux vaut ne pas vous en approcher. Le Mage Servant utilise les pouvoirs des Ombres Glaciales, et je gage que vous ne tenez pas à rencontrer ces charmantes créatures. Quoi qu'il en soit, souvenez-vous que si vous parvenez à les empêcher de poursuivre leur tâche, vous aurez brisé une part du potentiel magique du Dragon de la Nuit. Il n'est pas encore tout à fait prêt à se réveiller, mais si vous pénétrez dans sa tanière... Il réprime un frisson avant d'ajouter :

— Ah, et n'allez pas vous fourvoyer dans un des passages latéraux qui descendent de là-haut, ils plongent directement dans le simulacre de mâchoire. Un endroit parfait pour se faire réduire en bouillie ou rôtir dans une gerbe de feu ! Ce que je veux dire, c'est que ce lieu ne s'appelle pas le Crâne du Dragon pour rien. Ce n'est pas la réplique exacte d'un véritable crâne, mais le crâne de

l'Ancien n'est pas lui non plus exactement normal, même selon les critères des Dragons. D'ordinaire, le Mage Servant se trouve du côté des yeux ; quant à l'Ancien, il est tout en haut, dans le cerveau, bien entendu. Parvenu au terme de ses révélations, le Sorcier Rouge s'apprête à déguerpir sans demander son reste, mais comment être sûr qu'il ne va pas s'empresse de donner l'alerte ? Si cependant vous décidez de le laisser filer, rendez-vous au [128](#). Si vous estimez qu'un mort offre encore les meilleures garanties de silence, vous pouvez l'occire par surprise, rendez-vous au [283](#). Si, toujours en dépit de votre promesse, vous vous contentez de le ligoter et de le bâillonner, rendez-vous au [34](#).

317

Un énorme lézard gris-brun long de cinq bons' mètres s'avance droit sur vous ! Le bec corné de sa: large gueule darde en sifflant une langue fourchue et ses yeux jaunes luisent dans les ténèbres comme ceux d'un grand fauve. Ce terrible prédateur n'est pas un Basilic ordinaire mais un Basilic des Montagnes, qui se distingue du précédent par sa taille et sa férocité bien supérieures ! La question est maintenant de savoir comment vous allez affronter ce mortel adversaire. Si vous possédez un Miroir Magique, vous connaissez le chiffre du Miroir : multipliez-le par 2 et rendez-vous au paragraphe correspondant (non sans avoir pris note des totaux d'HABILETÉ et d'ENDURANCE du Basilic des Montagnes). Sinon, vous pouvez combattre en vous servant d'un Miroir d'Acier ou en évitant de regarder le monstre, ou encore courir le risque de l'affronter en le regardant normalement. Dans ce dernier cas, le combat se déroulera de la façon habituelle, mais lors de chaque Assaut vous devrez *Tenter votre Chance*. Si, même une seule fois, vous êtes Malchanceux, vous serez instantanément changé en pierre et votre aventure s'achèvera ici ! Si vous choisissez de vous battre en évitant de regarder votre adversaire, vous ne risquerez pas d'être transformé en statue, mais vous devrez diminuer votre *Force d'Attaque* de 4 points pour la durée du combat. Si vous utilisez un Miroir d'Acier, vous n'aurez pas à craindre de finir pétrifié, mais il faudra réduire



317 *Un énorme lézard s'avance droit sur vous
en dardant une langue fourchue.*

vosre *Force d'Attaque* de 2 points au cours de chaque Assaut. Enfin, n'espérez pas trop voir le Basilic des Montagnes se pétrifier lui-même en regardant dans un Miroir d'Acier : la sale bête est bien trop rusée pour se laisser prendre à ce vieux truc !

BASILIC DES MONTAGNES HABILETÉ : 8 ENDURANCE: 13

Si vous êtes victorieux, rendez-vous au [51](#).

318

L'atmosphère est humide et fraîche à l'intérieur du passage vert, les parois sont envahies de mousse et, sous vos pas, le sol est lourd et tourbeux. Le tunnel finit par déboucher sur une clairière ombragée où fleurs, «fougères et arbrisseaux s'épanouissent dans une orgie de verdure. Vous remarquez deux arbres dont chacun des troncs est pourvu à sa base, d'une porte, l'une rouge et l'autre jaune, toutes deux ouvertes et donnant sur un corridor de la même couleur. Perché sur une haute branche, un hibou vous examine d'un œil critique avant de vous saluer d'un hululement moqueur. Une foisonnante vigne vierge tombe d'une voûte de feuillage si haute que vous ne pouvez distinguer ses plus hautes branches, mais vous apercevez, au sommet de la vigne, un bouquet de Cosses de Semence vertes à bandes violettes... Soudain, par-dessus le murmure du feuillage et les chants d'oiseaux, vous entendez un sourd martèlement qui semble se rapprocher rapidement, comme si quelque chose d'énorme s'avavançait dans les bois en écrasant tout sur son passage. Les oiseaux se sont tus et les animaux, effrayés, détalent en tous sens... Si vous voulez :

Vous engouffrer dans le passage rouge Rendez-vous au [123](#)

Filer par le corridor jaune Rendez-vous au [292](#)

Escalader la vigne vierge Rendez-vous au [386](#)

Rester là pour voir ce qui va arriver Rendez-vous au [338](#)

— C'est un peu au-delà des limites de mon pouvoir de téléportation, j'en ai peur, avoue le chat. Mais je peux t'épargner le plus gros du voyage.

Et balayant l'air de la patte, le félin vous transporte en un instant dans les confins orientaux d'une steppe désertique bordée au loin par une haute chaîne de montagnes aux pentes boisées.

— Les Jublez, les Géants des Glaces, vivent par là-bas, précise-t-il en pointant ses moustaches vers les montagnes, bien que la chose vous semble superflue. J'ai ajouté dans ton sac quelque chose qui pourra t'aider à te débrouiller avec eux. Ouvrant votre sac à dos, vous découvrirez deux bouteilles d'Eau de Feu des Six Roses, teneur en alcool, **120°** garantis, qui ne s'y trouvaient pas auparavant (n'oubliez pas de les noter sur votre *Feuille d'Aventure*).

— N'en bois pas, quoi qu'il arrive. Un verre de ce tord-boyaux peut assommer un orque, et une demi-bouteille étendrait pour le compte un mammoth à 1 poil laineux ! Alors c'est simple, n'en bois jamais ! j Et sur cette sobre recommandation, l'étonnant félin j disparaît dans une bouffée de fumée rousse... Rendez-vous au **334**.

Vous plantez la Cosse au pied de la pente glissante et, en quelques secondes, la semence de vigne enchantée libère une myriade de vrilles dont les j robustes serpentins envahissent le tunnel d'un réseau serré que vous pouvez escalader sans difficulté. Arrivé au sommet de la pente, vous débouchez dans une chambre humide et froide dotée de parois spongieuses et, en face de vous, d'une porte d'aspect semblable. Mais, en fait de porte, elle ressemble plutôt à une valve fermée par des volets] élastiques, au-dessus de laquelle vous remarquez un nœud d'épais tissus fibreux veinés de bleu et par-] courus par la même lente pulsation que les tubulures que vous avez vues plus bas.

Vous pouvez forcer les volets (rendez-vous au [362](#)) ou plonger une arme dans le nœud de tissus, en espérant que cela endommagera les éventuelles protections dont le Dragon de la Nuit peut disposer dans ce lieu étrange (rendez-vous au [379](#)).

321

Serrant les dents, vous plongez la Sphère dans le froid absolu du cœur noir de l'entité. Vous manquez défaillir sous l'assaut de la douleur fulgurante qui déferle dans vos bras et votre poitrine et vous reculez en titubant, les mains toujours crispées sur la Sphère. C'est alors que vous réalisez que sa lumière a annihilé les ténèbres ! Vous gagnez 1 point de **CHANCE** (qui s'ajoute aussi à votre *total de départ* de **CHANCE**). Mieux encore, en réduisant à néant la sorcellerie qui était en cours ici, vous avez sérieusement affaibli le Dragon de la Nuit. Notez donc sur votre *Feuille d'Aventure* que, lorsque vous rencontrerez votre ennemi suprême, il sera incapable d'invoquer le moindre sortilège contre vous. Si, dans un paragraphe ultérieur, on vous indique que vous devez subir les effets néfastes d'un sort quelconque, n'en tenez pas compte ! A présent, descendez et suivez le tunnel sinueux qui court au-dessous. Rendez-vous au [53](#).

322

Ismater est un gros bourg niché dans les contreforts des montagnes interdites du Nord et de l'Est. Bergers, trappeurs, éleveurs nomades, marchands et même quelques pittoresques guerriers barbares s'y côtoient pour en faire une localité très animée... Mais, pour l'heure, vous avez besoin de reprendre des forces : ajoutez 2 points à votre Fuite du Temps et prenez un Repas. Ainsi ragaillardi, vous pouvez vaquer à vos affaires le jour suivant. Si vous voulez :

Chercher un travail rémunéré

Rendez-vous au [397](#)

Acheter des fournitures

Rendez-vous au [373](#)

Explorer la bourgade

Rendez-vous au [10](#)

Visiter les tavernes locales

Rendez-vous au [207](#)

323

L'intersection est reliée au tunnel d'entrée principal par un passage auquel vous tournez le dos. Droit devant vous, un corridor conduit à une porte. Sur votre droite, un autre corridor mène à une autre porte. Sur votre gauche, un passage court en ligne droite avant de se transformer en un escalier qui descend en décrivant une large boucle. Un bruit sourd et profond de broyage monte de cette direction, un bruit des plus inquiétants à dire vrai... Vous vous apprêtez à :

Ouvrir la porte qui est en face de vous

Rendez-vous au [133](#)

Ouvrir la porte qui est sur votre droite

Rendez-vous au [86](#)

Descendre l'escalier en arc

Rendez-vous au [340](#)

324

Vous avez beau fouiller la salle jusque dans ses moindres recoins, vous ne trouvez rien qui ressemble de près ou de loin à l'Armure Magique ! Ajoutez 1 point à votre Fuite du Temps. Quant aux boucliers, façonnés pour des Nains, ils ne s'adaptent absolument pas à votre physionomie, et les restes de nourriture qui achèvent de pourrir dans les cuisines feraient reculer une meute de charognards affamés. Vous n'avez plus qu'à ressortir pour descendre les marches de pierre (rendez-vous au [296](#)) ou l'escalier en colimaçon (rendez-vous au [206](#)).

325

La fouille de la salle du four ne vous rapporte rien de notable, sinon des litres de sueur et un état proche de l'évanouissement, tant la chaleur y est insupportable : notez que vous devrez diminuer votre *Force d'Attaque* d'1 point lors du prochain combat. Si vous avez un Miroir Magique et que votre total d'HONNEUR est supérieur ou égal à 2, divisez le chiffre du

Miroir par 4 et rendez-vous au paragraphe correspondant au résultat. Si vous ne possédez pas ce Miroir, ou s'il ne vous reste pas plus d'1 point d'HONNEUR, rendez-vous au [308](#).

326

La porte franchie, vous observez que les fumerolles bleutées s'épaississent pour former une masse dense de brouillard noyant le passage irrégulier et tortueux qui s'étend au-delà. Sous vos pas, la roche est glissante et vous percevez un écho lointain de gouttes d'eau tombant à un rythme lent et régulier dans quelque vaste espace. Comme le brouillard commence à s'éclaircir devant vous, vous vous retrouvez sur le seuil d'une gigantesque caverne, large et haute de plusieurs dizaines de mètres. A l'opposé de là où vous êtes, une cascade de glace souterraine s'élève à quelque trente mètres de hauteur où elle rejoint une corniche rocheuse. La caverne ne comportant aucune autre issue visible que le tunnel que vous venez d'emprunter, vous en déduisez fort justement que vous allez devoir escalader la cascade de glace afin d'atteindre la saillie rocheuse perdue dans la brume qui, c'est fatal, doit masquer un accès... Pour y parvenir, vous avez deux possibilités. La première consiste à utiliser une Cosse de Semence de vigne vierge Magique, si évidemment vous en possédez une. Dans ce cas, rendez-vous au paragraphe correspondant au nombre de bandes de couleur que compte la Cosse. Si vous n'avez pas de Cosse Magique (ou si vous ne voulez pas l'utiliser), vous devez *tester votre Habileté* avec succès, en ajoutant 4 au nombre obtenu. Si vous avez des Chaussures à Crampons, ajoutez seulement 1 au résultat. Si, enfin, vous avez un Pic à Glace, *testez votre Habileté* sans y ajouter de modification. Si le test est concluant, rendez-vous au [145](#). Si vous échouez, vous perdez prise au cours de l'escalade : lancez un dé pour connaître le nombre de points d'ENDURANCE que vous perdez dans votre chute. Vous pouvez effectuer autant de tentatives d'ascension que vous le désirez, mais si vous décidez d'abandonner, ou si vous préférez renoncer d'emblée, rendez-vous au [54](#).

327

Les deux brasseurs se trouvent à peu près au milieu de la salle et ils vous tournent le dos. Si vous avez un arc ou une arbalète, vous pouvez *tester votre Habileté* (en ajoutant 1 au chiffre obtenu si vous n'avez qu'un arc) : si le test est positif, vous touchez un adversaire d'une flèche avant de poursuivre votre attaque en chargeant avec votre arme de poing (vous pouvez alors réduire de 2 points d'ENDURANCE du premier ennemi que vous affrontez). Si vous n'avez ni arc ni arbalète, le combat commence d'emblée : vous devez affronter ces deux fanatiques en même temps et, dans les deux premiers Assauts, le second Disciple Gris va essayer de vous lancer à la tête une grosse louche métallique remplie de pâte bouillante. S'il obtient la plus grande *Force d'Attaque*, vous recevez l'épais liquide brûlant en plein

visage et vous perdez 3 points d'ENDURANCE !

Premier DISCIPLE GRIS HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 9

Second DISCIPLE GRIS HABILETÉ : 9 ENDURANCE : 9

Si vous êtes vainqueur, vous descendez l'escalier en colimaçon pour découvrir ce qui se cache dans les mystérieux sous-sols de la brasserie. Rendez-vous au [347](#).

328

Attaquant la glace à petits coups de pic, vous parvenez à dégager le cadavre et à le retourner sur le dos, mettant à jour une bourse garnie de 4 pièces d'or et un sac rempli d'assez de nourriture congelée pour constituer 2 Repas (n'oubliez pas de modifier en conséquence votre *Feuille d'Aventure*). Vous trouvez aussi dans une poche intérieure du mort un unique rouleau de parchemin que le séjour dans l'eau de mer a rendu illisible, l'exception d'un fragment sur lequel vous parvenez à déchiffrer des bribes de phrase avec peine : « ... ville de ... rnex », mais aussi... votre propre nom ! Passablement troublé, vous regagnez votre canot... pour découvrir que le brouillard s'est épaissi et que le *Cœur Noir*

a disparu ! Vous hurlez à vous en déchirer les poumons dans l'espoir d'être entendu du navire. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, l'équipage repère vos appels et le voilier revient vous chercher, rendez-vous au [112](#). Si vous êtes Malchanceux, vos cris restent sans réponse et il ne vous reste plus qu'à souquer vers le nord à bord de votre frêle esquif, rendez-vous au [184](#).

329

Vous fracassez la statuette sur le sol de pierre... et un cri qui vous glace, un cri qui semble jaillir des confins de l'espace et du temps vous déchire les tympans. Autour de vous, le corridor disparaît et vous êtes aspiré tel un fétu par un tourbillon de vents hurlants et de nuées fuligineuses vers une gigantesque caverne. Vous retombez avec rudesse sur le sol (perdant au passage 2 points d'ENDURANCE) et vous restez pétrifié d'horreur à la vue du monstre de cauchemar qui se dresse devant vous, car cette énorme créature n'est autre que... le Dragon de la Nuit ! Ou, du moins, une projection du ténébreux ennemi à l'intérieur du Temps du Rêve, et non le Dragon réel. Mais une projection qui n'en reste pas moins une abomination ! Long d'une bonne trentaine de mètres, le corps noir et luisant du Dragon semble — contrairement à la statuette à demi squelettique — achevé, sauf en ce qui concerne sa tête, un long crâne aux os dénudés. Un grondement caverneux monte de la poitrine de la bête et sa gueule, dirigée droit sur vous, s'ouvre lentement : elle s'apprête à cracher son feu dévorant ! *Testez votre Habileté*. Si le test est positif, vous parvenez à esquiver le souffle du Dragon, rendez-vous au [211](#). S'il est négatif, rendez-vous au [179](#).

330

Surgissant de derrière un gros rocher, une créature de près de trois mètres de haut enveloppée dans une robe aussi noire que sa peau écailleuse se rue sur vous en grondant ! En dépit de sa posture bipède, elle n'a rien d'humain : sa massive tête reptilienne est prolongée par une gueule démesurée hérissée de crocs monstrueux, et les quatre doigts de ses « mains » arborent

des griffes aussi puissantes que des poignards d'acier... *Testez votre Habileté*. Si le test est négatif, vous ne pouvez esquiver la charge du Servant Noir et vous allez rouler sur le sol avec le sentiment d'avoir percuté une falaise de granit ! Vous vous relevez péniblement, délesté de 3 points d'**ENDURANCE** et de 2 points de *Force d'Attaque* pour la durée du premier Assaut. Si le test est positif, le combat s'engage normalement.

SERVANT NOIR HABILITÉ: 10 ENDURANCE : 11

Si vous êtes vainqueur, une agréable surprise vous attend à quelques pas du théâtre de l'affrontement : un couple de lièvres de montagne que le Servant venait de tuer et qu'il n'a pas eu le temps de dévorer, dérangé par votre venue. La quantité de gibier équivaut à 3 Repas et, en outre, cette heureuse trouvaille vous rapporte 1 point d'**ENDURANCE**.

331

Vous vous immobilisez quelques secondes derrière la porte afin de glisser un œil par l'ouverture, quand une espèce de minuscule diabolotin surgit dans les airs à la hauteur de votre visage et vous pique féroceement le bout du nez avec une aiguille ! Vous perdez 1 point d'**ENDURANCE** et ne pouvez réprimer un juron de douleur qui fait déguerpir le diabolotin à tire d'aile, mais qui révèle aussi votre présence à la dangereuse créature tapie dans la pièce de l'autre côté de la porte... Rendez-vous au [154](#).

332

Vous vous trouvez dans une antichambre vide qui compte trois portes, si l'on excepte celle que vous venez de franchir pour entrer et à laquelle vous tournez à présent le dos. La porte placée sur votre gauche est ornée d'une lourde plaque de cuivre gravée de nombreux symboles, alors que les deux autres sont vierges de tout signe. Si vous n'avez pas déjà examiné la plaque et que vous désirez le faire, rendez-vous au [234](#). De ces trois portes vous choisissiez d'ouvrir :

Celle de gauche

Rendez-vous au [196](#)

Celle de droite

Rendez-vous au [311](#)

Celle qui vous fait face

Rendez-vous au [99](#)

333

Maintenant que vous êtes dans les murs de Carnex, vous sentez la peur et la tension qui planent sur la ville. A première vue, tout semble normal, mais les passants que vous rencontrez çà et là détournent leur regard et pressent le pas quand ils vous croisent, tandis que de petits groupes d'hommes en robe grise, nonchalamment plantés au coin des rues, épient d'un œil sournois toutes les allées et venues... Manifestement, l'endroit est dangereux, grouillant d'ennemis potentiels. Vous pouvez l'explorer ouvertement, sans perdre trop de temps, ou bien agir de façon plus dissimulée, en vous montrant plus circonspect dans vos recherches. Si vous choisissez de parcourir la ville sans vous cacher, rendez-vous au [103](#). Si vous préférez agir avec plus de prudence, en évitant toute précipitation, ajoutez 2 points à votre Fuite du Temps et rendez-vous au [125](#).

334

Vous avez accompli une nouvelle et harassante journée de marche lorsque vous abordez les hautes collines qui forment les premiers contreforts des montagnes : ajoutez 2 points à votre Fuite du Temps et prenez un Repas. Si le total de *L'Œil de la Nuit* est supérieur ou égal à 5 et si votre Fuite du Temps est supérieure ou égale à 45, rendez-vous au [284](#). Sinon, rendez-vous au [239](#).

335

Vous fuyez l'ancre du Dragon de la Nuit sans vous retourner. Qui oserait vous le reprocher ? N'avez-vous pas abattu le monstre après avoir triomphé des innombrables embûches d'une longue et périlleuse quête ? Les serviteurs de la bête sont anéantis et des années s'écouleront avant que le noir Culte du Dragon puisse se

relever et que renaisse le pouvoir de l'Ancien. La bête va retourner dans le Temps du Rêve, mais elle y reprendra ses épouvantables songes de carnage et de mort. Ainsi, avant un grand nombre d'années, un autre devra braver les terreurs de son repaire pour le salut d'Allansia. Vous êtes allé si loin et vous avez accompli tant de prouesses que l'épuisant voyage de retour qui vous attend risque bien d'avoir raison de vos ultimes réserves de vaillance. Mais votre aventure s'achève ici, aux portes du succès tant désiré...

336

Vous jetez la Cosse Magique dans le vide et elle va se briser sur le sol de la caverne, libérant aussitôt une myriade de vrilles qui croissent à une vitesse vertigineuse le long de la paroi rocheuse pour la couvrir sur toute sa hauteur. Vif comme l'éclair, vous vous agrippez à cet entrelacs de lianes et vous commencez à descendre aussi vite que vous le pouvez ! *Testez votre Habileté*. Si le test est positif, vous atteignez le sol sans dommage sous les yeux médusés d'un Dragon trop surpris pour réagir à temps. Si vous échouez, vous lâchez prise au cours de la descente et vous faites les dix derniers mètres en chute libre avant de vous écraser lourdement sur le sol, perdant 3 points d'**ENDURANCE**. Le temps que vous ayez repris suffisamment vos esprits pour parvenir à vous relever, le Dragon s'apprête à invoquer un sortilège ! Rendez-vous au [271](#).

337

Le Nain crache dans le feu de rondins qui crépite dans l'âtre.

— Méfie-toi d'ces sujets-là, mon gars, siffle-t-il. Les illuminés en gris, ils sont aussi bêtes que méchants, mais c'est pas les pires, note, juste du menu fretin. Mais les lascars aux robes noires, ceux-là sont vraiment dangereux. Des types maléfiques, y a pas d'erreur. J'en ai vu passer dans les bois, par-ci par-là, qu'allaient vers le nord. Viennent du nord-ouest, et j'ai entendu dire qu'y

vont du côté des Marches des Dragons. Crois-en le vieux Sombresilex, mon garçon, va pas t'mêler à ces oiseaux-là...

A présent, si vous voulez interroger ce bon Nain sur un sujet que vous n'avez pas encore abordé, vous pouvez lui demander de vous parler des Marches des Dragons (rendez-vous au [90](#)), de la région environnante (rendez-vous au [157](#)), à moins que vous ne préfériez lui souhaiter bonne nuit et aller vous coucher (rendez-vous au [275](#)).

338

Un Ogre haut de dix mètres portant un gros sac sur l'épaule et un gourdin deux fois plus grand que vous fait irruption dans la clairière en faisant trembler le sol sous ses pas et commence à se lécher goulûment les babines quand il vous aperçoit. Vous notez que quelque chose gigote dans le sac qu'il jette à ses pieds, quelque chose que vous n'allez pas tarder à rejoindre en qualité de plat de résistance si vous n'agissez pas prestement ! Si vous voulez courir vers une des portes des arbres, choisissez laquelle et rendez-vous au [36](#). Si vous préférez escalader la vigne vierge, rendez-vous au [84](#). Si vous décidez de vous battre contre l'Ogre, rendez-vous au [102](#).

339

Il y a bien une porte au sommet de l'escalier, ou plutôt un panneau secret que vous poussez pour vous retrouver devant... une autre volée de marches de pierre redescendant symétriquement à la précédente ! Si vous souhaitez vous enfoncer dans cette obscure cage d'escalier, rendez-vous au [78](#). Si vous préférez faire demi-tour pour emprunter la porte de la caverne où vous ont conduit vos guides, rendez-vous au [132](#).

340

Si le total *de, L'Œil de la Nuit* est supérieur ou égal à 7, rendez-vous au [28](#). S'il est inférieur ou égal à 6, rendez-vous au [168](#).

341

Vous vous retrouvez dans une réserve poussiéreuse encombrée de sacs de grain, de tonneaux vides, de fioles de levure de bière, d'extrait de malt épais et gluant et de diverses autres fournitures. Vous remarquez aussi quelques pots en céramique emplis de biscuits à l'odeur alléchante. Si vous avez envie d'en déguster quelques-uns, rendez-vous au [22](#). Si vous voulez poursuivre vos investigations en ouvrant la porte sur votre droite, rendez-vous au [245](#). Si vous préférez ouvrir celle de gauche, rendez-vous au [221](#).

342

Tout comme les précédents, ce tunnel est taillé avec précision, mais ses murs sont gravés de bas-reliefs et de motifs ornementaux enchevêtrés. Il s'achève sur une imposante porte de bois à deux battants, qui s'ouvre devant vous sur une simple poussée en dépit de ses six mètres de largeur. Elle vous révèle une vaste salle à manger pourvue de tables et de bancs de bois massif recouverts d'une épaisse couche de poussière. Derrière une table surélevée visiblement destinée aux dignitaires, le mur est orné de deux boucliers surmontés d'une effrayante tête de géant aux canines semblables à des défenses de sanglier. Tout au fond, des portes s'ouvrent sur les cuisines. Il va vous falloir un long moment pour fouiller cette grande salle et les pièces adjacentes : si c'est ce que vous voulez faire, rendez-vous au [324](#). Sinon, vous pouvez rebrousser chemin jusqu'au passage principal pour descendre les marches de pierre (rendez-vous au [296](#)), ou l'escalier en colimaçon (rendez-vous au [206](#)).



— En route ! s'écrie le chat.

Et le Maître du Savoir et sa demeure s'évanouissent sous vos yeux avant que vous ayez pu articuler une parole d'adieu. Vous vous frottez les yeux pour tenter de dissiper la confusion qui s'empare de votre esprit et, quand vous les rouvrez, vous êtes sur une colline dominant une cité fortifiée. Son enceinte est garnie de sentinelles aussi nombreuses que promptes à pointer leurs arbalètes sur quiconque approche. Deux routes, venant du sud-ouest et du nord-ouest, convergent à peu de distance des remparts pour former un chemin unique qui rejoint la porte de la ville. Cette porte, ménagée dans le mur ouest de la cité, est solidement fermée et elle constitue apparemment la seule voie d'entrée...

— La seule ? A première vue, peut-être, objecte impromptu le chat comme s'il lisait dans vos pensées. Moi, je parierais qu'il en existe au moins une autre. Tu pourrais poser la question à un autochtone. Ou alors essayer d'acheter les gardes de la porte. Ou encore, tendre un guet-apens à un de ces tueurs en robe grise, l'estourbir et mettre ses vêtements, essayer d'entrer ainsi camouflé. Enfin, c'est à toi de voir... En tout cas, pour ce qui est de cette Amulette — d'une patte, il désigne un fétiche suspendu par une chaînette à votre cou dont vous n'aviez pas réalisé la présence — utilise-la quand tu voudras arriver jusqu'au Dragon de la Nuit. Elle te téléportera à deux jours de marche au sud de sa tanière.

Ainsi que le docte félidé vient de vous l'indiquer, vous pouvez faire usage de cette Amulette Magique à tout moment, hormis au cours d'un combat, pour atteindre le repaire de l'Ancien : notez sur votre *Feuille d'Aventure* qu'il faudra alors vous rendre au [289](#). Après cette ultime recommandation, le chat vous dit adieu et bonne chance, puis il disparaît dans une bouffée de fumée rousse. Vous vous dirigez d'un pas décidé vers les portes de Carnex, qui s'ouvrent à votre approche pour vous laisser face aux

trognes inquisitrices de deux patibulaires factionnaires. Votre tactique est de :

Tenter de soudoyer les gardes	Rendez-vous au 358
Les attaquer et passer en force	Rendez-vous au 223
Leur débiter quelque fable plausible	Rendez-vous au 32
Faire demi-tour et chercher un autre moyen d'entrer	Rendez-vous au 135

344

Vous prenez l'individu en filature dès la sortie de la taverne, mais il se glisse dans le dédale des ruelles d'Ismater avec une rapidité et une aisance déconcertantes, si bien que vous perdez très vite sa trace. Gardez vos jurons pour vous, et décidez plutôt de ce que vous allez faire maintenant :

Acheter quelques fournitures	Rendez-vous au 373
Explorer Ismater, si ce n'est déjà fait	Rendez-vous au 10
Quitter la ville	Rendez-vous au 268

345

Un essaim de Crânes reptiliens pourvus d'ailes de chauves-souris fait irruption dans la pièce, tous crocs dehors ! Ils s'interposent entre vous et le Sorcier, vous obligeant à les affronter en premier. Dans chacun des deux premiers Assauts, ce grand lâche de Sorcier vous jettera un sort, si bien que vous devrez *tester son Habileté* (son **HABILETÉ** est de 11). Si le test est réussi, il vous expédie une foudroyante balle noire d'énergie diabolique en pleine poitrine, ce qui vous prive de 4 points d'**ENDURANCE**. S'il est négatif, il commet une légère maladresse et ce sont les Crânes Volants qui reçoivent le coup à votre place ! A présent, combattez l'essaim de Crânes comme s'il ne formait qu'un seul adversaire.

CRANES VOLANTS **HABILETÉ : 9 ENDURANCE: 10**

Si vous parvenez à vous débarrasser des Crânes, il vous reste à affronter le Sorcier, lequel vient de se munir d'un grand poignard qu'il adorera vous plonger dans le cœur ! Rendez-vous au [40](#).

346

Vous ne prétendez pas que vous espériez trouver un Basilic en pillant des tombes ! Cet acte indigne d'un héros de votre trempe vous coûte 1 point d'**HONNEUR**. En fouillant une des sépultures, vous soulevez un nuage de poussière que vous aspirez. Secoué par une déchirante quinte de toux, vous battez en retraite et vous tombez à genoux, à demi asphyxié et délesté par la même occasion de 2 points d'**ENDURANCE** et d'1 point de **CHANCE**. Rendez-vous au [391](#).

347

Vous descendez l'escalier en colimaçon avant de poursuivre votre progression à pas feutrés le long d'un tunnel sinueux taillé dans le roc. Au bout d'une centaine de mètres, vous arrivez devant une porte légèrement entrebâillée. Pas un bruit, personne en vue, vous franchissez la porte... pour le regretter aussitôt en découvrant ce qu'il y a derrière ! Les murs de la chambre où vous pénétrez sont couverts de sombres traînées sanglantes et d'abominables statues de dragons squelettiques se dressent aux quatre coins de la pièce, irradiant assez de haine et de fiel pour vous faire comprendre que vous êtes dans quelque sanctuaire du mal. Il y a une autre porte en face de celle par laquelle vous êtes entré, mais vous n'avez guère le temps de l'examiner : un panneau secret pivote sans bruit sur votre droite et deux hommes se précipitent sur vous ! Mais, grâce à vos réflexes, vous engagez une contre-attaque fulgurante qui repousse vos agresseurs dans l'embrasure du passage secret où, faute de place, ils ne peuvent vous affronter qu'un seul à la fois... Le premier est un assassin en robe grise armé d'un poignard dont la lame courbe est enduite de poison : s'il vous atteint au cours des trois

premiers Assauts, l'effet du poison vous coûtera 2 points d'ENDURANCE en plus de ceux dont vous serez normalement privé du fait de la seule blessure. Au-delà des trois premiers Assauts, le poison se sera égoûté de son arme. Dans le premier Assaut, l'homme à la robe noire invoquera un sorti- i lège, et un nuage luminescent de fumerolles noires en forme de griffes jaillira de sa main pour plonger dans votre poitrine, vous causant une douleur inhumaine qui vous arrachera 3 points d'ENDURANCE. Par la suite, cet homme en noir dégainera une épée pour vous affronter de façon plus classique, du moins quand vous aurez occis son acolyte, si encore vous y parvenez !

ASSASSIN GRIS HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 9 ASSASSIN NOIR HABILETÉ : 9 ENDURANCE : 12

Si vous venez à bout de ces deux tueurs, vous pouvez explorer le passage secret d'où ils sont sortis (rendez-vous au [42](#)) ou bien ouvrir l'autre porte de la pièce (rendez-vous au [310](#)). Si vous préférez quitter Carnex sans plus attendre, rendez-vous au [75](#).

348

Vous parvenez sans mal au sommet de la vigne et vous cueillez deux Cosses de Semence que vous glissez dans votre sac. Elles sont grosses comme des petits melons et sont bariolées de seize bandes de couleurs (n'oubliez pas de le noter sur votre *Feuille d'Aventure*). A présent, si vous avez tué l'Ogre, rendez-vous au [221](#). Sinon, rendez-vous au [255](#).

349

Après avoir visité une bonne partie de la vaste grotte sans rien trouver, vous explorez sa plus lointaine extrémité quand un sourd grondement monte des profondeurs de la montagne, tandis que la caverne tout entière commence à se remplir d'une fumée âcre, ponctuée de petites explosions ! Vous vous souvenez alors que les Dragons crachent le feu, et que la cavité où vous vous trouvez ressemble étrangement à une immense bouche... Prenant vos jambes à votre cou, vous vous ruez vers le passage

par lequel vous êtes entré. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, la chaleur de plus en plus forte et les bouffées de gaz enflammé ne vous privent que de 1 point d'ENDURANCE. Mais si vous êtes Malchanceux, vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Le cuir passablement roussi et trempé de sueur, vous remontez comme une flèche le tunnel par lequel vous êtes entré, vers le fond de l'étrange caverne de matière souple qui se trouve plus haut. Rendez-vous au [392](#).



350

Le Bouclier tient bon et absorbe la chaleur infernale du souffle de la bête. Vous vous en tirez sans la plus petite brûlure et vous récupérez 1 point de CHANCE. Et maintenant, c'est à vous de montrer au Dragon de quel bois vous vous chauffez ! Rendez-vous au [295](#).

351

Les gardiens du four se retournent vers vous à votre approche. Hauts de deux bons mètres, ces deux Servants sont équipés de pesantes armures qui laissent entrevoir des muscles énormes roulant sous les écailles rouges de leur peau luisante. Les lourdes pelles métalliques qu'ils manient sans effort apparent sont dans leurs mains des armes redoutables, d'autant que vous devez les affronter simultanément. D'autre part, la chaleur intense qui règne dans la pièce risque de vous épuiser rapidement, de sorte qu'après quatre Assauts, vous devrez diminuer votre *Force d'Attaque* d'1 point.

Premier SERVANT ROUGE HABILITÉ: 10 ENDURANCE: 11

Second SERVANT ROUGE HABILITÉ: 10 ENDURANCE: 10

Si vous êtes vainqueur, les flammes redoublent subitement de vigueur dans le four et la chaleur devient presque insupportable. Vous choisissez de :

Fouiller cette chambre Rendez-vous au [325](#)

Battre en retraite dans la pièce voisine et attendre un moment Rendez-vous au [237](#)

Quitter cet endroit et retourner dans le corridor principal Rendez-vous au [308](#)

352

Vous passez un premier jour à chercher un endroit de ce nom, sans résultat. A partir de maintenant, vous devrez lancer un dé chaque fois que vous entamerez une nouvelle journée de recherche. Si vous obtenez 5 ou 6, rendez-vous au [167](#). Si vous le désirez, vous pouvez augmenter le résultat de 1 en échange de 1 point de **CHANCE**. Si vous êtes las de courir après cet hypothétique endroit, vous pouvez vous mettre en quête d'une personne répondant au nom d'Endymion, rendez-vous au [272](#), ou encore essayer de vous renseigner sur les hommes en robes grises, rendez-vous au [226](#).

353

Une hideuse créature drapée dans des lambeaux de robe noire surgit de derrière une congère et s'avance sur vous en grondant sourdement. Un parfait guet-apens ! La chose a une allure vaguement humaine, mais les proportions effrayantes de ses membres griffus et ses crocs interdisent toute confusion. Son corps semble rongé par une sorte de lèpre putrescente qui laisse à nu les orbites de ses yeux sataniques et les os jaunes de son crâne, tandis que d'immondes morceaux de chair verdâtre se détachent de son squelette à chacun de ses mouvements. Malgré de terribles haut-le-cœur vous vous efforcez d'assurer votre arme dans vos mains moites, quand l'indescriptible puanteur de

cadavre décomposé du Servant envahit vos narines et vous prive incontinent d'1 point de *Force d'Attaque* !

SERVANT PUTRESCENT HABILITÉ : 9 ENDURANCE: 12

Si vous débarrassez l'univers de cette abomination, rendez-vous au [161](#).

354

Le quai du Homard peut se vanter d'être infesté par la pire racaille de mer de tout Allansia. La seule raison qui semble préserver ce bas-fond du chaos total en dépit des rixes sauvages qui l'ensanglantent régulièrement, c'est que la moitié de ses habitants sont trop abrutis par l'alcool pour arriver à flanquer leur poing sur la figure de leur voisin... Après avoir essuyé insultes et malédictions en réponse à vos diverses tentatives de renseignement, vous finissez par apprendre que le *Cœur Noir* doit lever l'ancre pour Rentarn dans l'heure, et le second du voilier vous informe que le passage vous coûtera la bagatelle de 10 pièce d'or. Si vous êtes prêt à payer ce prix et si vous en avez les moyens, rendez-vous au [122](#). Si vous ne pouvez déboursier une telle somme — ou si vous êtes trop radin —, vous pouvez toujours essayer de marchander (rendez-vous au [171](#)), ou bien de vous diriger vers la porte des Tisserands pour emprunter la route côtière (rendez-vous au [212](#)).

355

En faisant le tour du cimetière d'un pas nonchalant, vous voyez deux individus, en robe grise pour l'un, noire pour l'autre, entrer et sortir d'un caveau particulièrement imposant. Deux grandes statues figurant des squelettes en armure semblent monter la garde devant l'entrée du monument. Expression d'un goût macabre, songez-vous, d'autant plus impressionné par le réalisme des statues qu'un instant vous vous demandez si vous n'avez pas vu leur tête bouger très légèrement, comme pour inspecter les abords du caveau... ou était-ce un simple effet de votre imagination ? En tout cas, pénétrer dans ce sinistre

monument sans y avoir été invité pourrait se révéler périlleux. Si vous voulez vous y risquer, rendez-vous au [241](#). Dans le cas contraire, quelle autre partie de Carnex voulez-vous visiter ?

Les tavernes	Rendez-vous au 142
La brasserie	Rendez-vous au 209
Les tours	Rendez-vous au 383
Le parc	Rendez-vous au 175

356

Le passage latéral se termine bientôt au pied d'une longue volée de marches ascendantes. Vous croyez distinguer une porte au sommet de cet escalier, mais la distance est trop importante pour que vous puissiez en être certain. Si vous décidez de gravir les marches pour vous en assurer, rendez-vous au [339](#). Si vous préférez redescendre dans la caverne et ouvrir la porte qui s'y trouve, rendez-vous au [132](#).



357

— Pas ici, murmure l'individu. Soyez dans l'arrière-cour de cette taverne ce soir à minuit. Venez seul. Je pourrai peut-être vous aider. Sur ce, il se lève et quitte l'estaminet. Si vous décidez d'y aller, ajoutez 1 point à votre Fuite du Temps et, rendez-vous au 52. Sinon, que voulez-vous faire ?

Quelques achats en ville	Rendez-vous au 373
Explorer Ismater, si ce n'est déjà fait	Rendez-vous au 10
Quitter la ville	Rendez-vous au 268

358

Les factionnaires échangent un regard torve où la crainte le dispute à la cupidité. L'un des deux jette un coup d'œil par-dessus son épaule, avant de souffler : — Pas de robe grise dans les parages, ça va. C'est bon, fais sonner quat' pièces d'or et passe en vitesse...

Si vous êtes prêt à donner 2 pièces d'or à chacun des gardes pour qu'ils vous laissent entrer, rendez-vous au [333](#). Si vous ne voulez ou si vous ne pouvez pas déboursier une telle somme, vous décidez d'adopter une autre tactique :

Attaquer les gardes et entrer à la pointe de l'épée Rendez-vous au [223](#)

Tenter de les berner Rendez-vous au [32](#)

Tourner les talons et chercher un autre moyen d'entrer dans Carnex Rendez-vous au [135](#)

359

Toute la fatigue accumulée durant votre trépidante aventure s'abat d'un coup sur vos épaules, vous laissant à peine la force de trouver un creux de rocher assez sûr pour vous y étendre. Ajoutez 2 points à votre Fuite du Temps et avalez un Repas. Après avoir repris des forces, vous pouvez soit marcher vers le nord où se trouve l'Armure (rendez-vous au [186](#)), soit vers l'est et les terres des Géants qui détiennent le Bouclier Magique (rendez-vous au [12](#)).

360

Examinant tout ce que vous déposez à ses pieds, le Grand Jarl éructe une sorte de grondement approbateur, puis il vous tend le Bouclier Magique sans autre cérémonie. Rendez-vous au [307](#).

361

Vous vous réveillez en hurlant, encore imprégné des images d'un épouvantable cauchemar, et il vous-faut un bon moment pour reprendre le contrôle de vos nerfs. Ajoutez 1 point à votre Fuite du Temps et rendez-vous au [281](#).

362

Après avoir franchi l'étrange porte-valve, vous vous retrouvez dans un gros conduit dont les épaisses parois sont constituées de la même substance grise et spongieuse que la porte. Ce passage est long d'une vingtaine de mètres et, aux trois quarts de sa longueur, deux passages latéraux s'en écartent en suivant une pente descendante. Au bout du conduit se dresse une rangée de piliers d'aspect granuleux et caoutchouteux qui semble s'étendre jusque dans une autre chambre, quoique, de là où vous êtes, il ne vous est guère possible de distinguer ce qu'il peut y avoir à l'intérieur de cette dernière. D'autant que la pénombre glauque qui baigne les lieux ne vous facilite pas précisément la tâche... Si vous éclairez votre chemin avec une Lanterne, rendez-vous au [15](#). Si vous utilisez une Sphère de Lumière, rendez-vous au [59](#). Si vous choisissez de vous risquer sur ce terrain inconnu et glissant sans voir où vous mettez les pieds, rendez-vous au [116](#).

363

Les catacombes forment un réseau touffu de galeries et de caveaux secondaires dont l'exploration vous prend un certain temps... Ajoutez 1 point à votre Fuite du Temps et prenez un Repas. Après quoi, lancez un dé. Si le résultat est supérieur ou égal à 4, rendez-vous au [317](#) (vous pouvez ajouter 1 au nombre que vous avez obtenu en échange d'1 point de CHANCE). Si le résultat est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [391](#).

364

Si vous êtes vêtu d'une robe grise, le garde vous laisse passer sans un murmure. Si vous n'en portez pas, il ne vous répond pas lorsque vous lui adressez la parole. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, il vous prend pour un de ses semblables et vous laisse passer, rendez-vous au [151](#). Si vous êtes Malchanceux, il brandit sa rapière et se rue sur vous. Rendez-vous au [231](#).

365

Le guerrier mort vivant se redresse de toute sa hauteur et s'avance sur vous. Son immense épée est une arme redoutable. Si, dans n'importe quel Assaut, sa *Force d'Attaque* se trouve supérieure ou égale à 20 et plus élevée que la vôtre, un coup de son épée vous coûtera 3 points d'ENDURANCE au lieu de! 2 points habituels.

CHEF MORT VIVANT HABILITÉ : 11 ENDURANCE : 12

Si vous ramenez le total d'ENDURANCE du Chef de Guerre à un chiffre inférieur ou égal à 2, il accepte sa défaite et regagne son trône. Puis, il vous dit d'approcher.

— Tu es un valeureux guerrier. Que n'en ai-je eu plusieurs comme toi parmi mes Chiens de Guerre ! s'exclame-t-il en montrant de son épée les rangées de tombes qui s'étendent devant lui. A présent] écoute-moi ! Sous cet endroit, dans les brumes bleues, se cache l'esprit du shaman-sorcier de notre clan. Sa trahison et son infamie nous ont apporté la honte et la mort, car il s'était voué à un indicible culte des ténèbres. Une abomination qu'il te faudra toi aussi affronter. C'est lui qui hante ces profondeurs, et qui te barre le chemin de l'épée que tu cherches. Pour le trouver, saute dans le puits ! Et le mort vivant éclate d'un rire qui met vos nerfs à vif. Puis, le ton de sa voix d'outre-tombe change, devient plus sévère.

— Dans la mort comme dans la vie, je suis un homme d'honneur.

Si un sourire pouvait se dessiner sur un squelette de visage, l'abominable rictus que vous adresse celui-ci en serait un sans conteste.

— Baisse ton arme et agenouille-toi devant moi. Montre-moi ta confiance.

Maintenant, si vous voulez vous agenouiller aux pieds du Chef tandis qu'il brandit sa longue épée, rendez-vous au [72](#). Si vous préférez le laisser seul et regagner l'antichambre par laquelle vous êtes entré, rendez-vous au [332](#).

366

Les choses deviennent franchement bizarres : vous tournez en rond au carrefour de multiples passages dont les murs sont garnis de sabliers emplis de grains multicolores qui s'écoulent du bas vers le haut ! Vous pouvez retirer 1 point à votre Fuite du Temps. Rendez-vous au [20](#) pour vous retrouver, quelque peu médusé, dans la chambre où a commencé votre voyage dans le Temps du Rêve.

367

Une fouille longue et fastidieuse ne vous rapporte qu' 1 seule et unique pièce d'or. Les lingots sont trop lourds pour que vous en emportiez et les outils ne vous seraient d'aucune utilité. Ajoutez 1 point à votre Fuite du Temps. A présent, vous pouvez suivre le tunnel opposé à celui qui conduit à la forge, si vous ne l'avez déjà fait (rendez-vous au [19](#)), ou bien descendre le passage qui fait face à celui par lequel vous êtes entré (rendez-vous au [47](#)).

368

Le temps que vous parveniez à trouver une faille dans la barrière invisible, le Mage Servant ne se prive pas d'invoquer un sortilège foudroyant. Un filet de langues de feu magiques jaillit de ses griffes et s'enroule autour de vos bras et de votre buste. Vous perdez 4 points d'**ENDURANCE** et vous devrez réduire votre *Force*

d'Attaque de 1 point lorsque vous combattrez le Mage Servant. Rendez-vous au [108](#).

369

Le Nain accepte votre présent avec bonne humeur et vous fait entrer dans sa cabane. Vous êtes bientôt attablé devant un savoureux civet, une pinte d'excellente Bière des Nains à portée de main, et votre hôte, assis en face de vous, vous dit qu'il s'appelle Sombresilex. Il ne vous explique pas pourquoi il vit ici, et vous ne le lui demandez pas. Quant à vous, vous lui dites seulement que vous allez à Rentarn. Il commence à se faire tard et, bien qu'il ne vous inspire aucune crainte, vous n'osez pas parler de votre destination finale... Si vous vous contentez de passer une bonne nuit dans la chaleur de la cabane, rendez-vous au [275](#). Si vous voulez vous risquer à interroger le Nain, vous devez choisir un sujet :

Les Marches des Dragons	Rendez-vous au 90
Les hommes en robe grise	Rendez-vous au 337
La région alentour	Rendez-vous au 157

370

Carnex est maintenant loin derrière vous et vous entamez une nouvelle étape de votre quête. Si vous êtes prêt à affronter le Dragon de la Nuit, vous savez à quel numéro vous devez vous rendre. Sinon, après avoir ajouté 2 points à votre Fuite du Temps, vous devez choisir une direction :

- Le nord-ouest, vers la Pointe d'Ardoise Rendez-vous au [85](#)
- Le sud-ouest, vers les Cryptes du Brouillard Rendez-vous au [288](#)
- Plein est, vers les terres des Géants des Glaces Rendez-vous au [39](#)

371

Vous errez un bon moment à travers un dédale de pentes et de combes verglacées avant de dénicher le camp des Géants des Glaces : ajoutez 1 point à votre Fuite du Temps. Finalement vous découvrez au creux d'un vallon un vaste enclos d'énormes tentes couvertes de peaux de bête et de grossières cabanes de rondins dominées par la silhouette de la hutte du chef. La place est peuplée d'une bonne centaine de Géants des Glaces, de leurs familles, de leur bétail et de leurs féroces Loups des Neiges dont la seule présence vouerait toute tentative d'attaque à un pur et simple suicide... Vous pouvez tenter de vous introduire dans le camp, au [29](#). Ou encore en faire le tour pour étudier les lieux et essayer d'élaborer quelque tentative d'approche, rendez-vous au [298](#).

372

La porte s'ouvre à la volée et deux monstrueux serpents jaillissent à travers la pièce qu'elle révèle. En fait de serpents, ces horreurs ne sont plus que longs squelettes, mais des lambeaux de peau écailleuse pendent encore le long de leur crâne et de leurs vertèbres, et leur échine est hérissée de pointes de fer. La gueule grande ouverte sur des crochets effilés et très longs, ils se dressent devant vous avec un balancement hypnotique... auquel il est difficile de résister. Lancez un dé et ajoutez le total de votre **HONNEUR** au chiffre obtenu. Si le résultat est inférieur ou égal à 6, l'étrange danse des serpents vous hypnotise et entame sérieusement votre combativité : vous devez soustraire 2 points à votre *Force d'Attaque* pour la durée du combat. Si le résultat est supérieur ou égal à 7, vous restez insensible aux ondulations des serpents. Vous devez affronter ces deux Serpents de Fer en même temps, et la morsure de chacun d'eux est venimeuse. Si, au cours des trois premiers Assauts, vous êtes mordu par un des Serpents de Fer, la plaie que vous laissent ses crochets vous coûte 2 points d'**ENDURANCE**, et le venin qu'ils vous ont inoculé 3 points d'**ENDURANCE** de plus !

Premier SERPENT DE FER **HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 8**

Second SERPENT DE FER **HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 7**

Si vous êtes victorieux, rendez-vous au [172](#).

373

Vous pouvez acheter les objets suivants dans les magasins d'Ismater :

Repas supplémentaires	1 pièce d'or chacun
Rouleau de Corde	1 pièce d'or
Arc et Flèches	5 pièces d'or
Bouteille de Verre	1 pièce d'or
Pic à Glace	3 pièces d'or
Fiole d'Huile de Morse	3 pièces d'or
Tonnelet de Bière	4 pièces d'or

Les autres articles que proposent ces comptoirs — fourrures, pièges à animaux sauvages, harpons, etc.

— ne peuvent guère vous être utiles. Après avoir procédé à d'éventuels achats et modifié en conséquence votre *Feuille d'Aventure*, que décidez-vous de faire ?

Quitter Ismater	Rendez-vous au 268
Explorer le bourg	Rendez-vous au 10
Visiter les tavernes locales	Rendez-vous au 207

374

Une voix douce monte soudain de la gemme lumineuse :

— Nous sommes tout proches, maintenant. J'ai besoin de l'essence de cette chose. Regarde !

Sous la pression mentale de la mystérieuse Sphère, vous voyez se dessiner une flaque noire et opaque au pied de la Pyramide tandis que les lumières s'estompent. Ce noyau de ténèbres commence à irradier un froid intense, à vous glacer jusqu'à la moelle, et la Sphère vous demande en toute innocence de la plonger au cœur de ce concentré de froidure mortelle ! Si vous acceptez, notez que les conséquences promettent d'être un peu dommageables à votre égard et rendez-vous au [321](#). Si vous refusez, descendez et suivez le passage qui court au-dessous de cette salle, rendez-vous au [53](#).

375

Une biche jaillit hors du sac et vous trempe le visage d'un affectueux coup de langue avant de disparaître en quelques bonds dans le sous-bois... Vous vous sentez d'abord un peu ridicule, mais ce sentiment s'estompe quand vous commencez à ressentir les effets apaisants et cicatrisants de la salive du cervidé reconnaissant, vous récupérez 4 points d'ENDURANCE et 1 point de CHANCE ! Et maintenant, vous allez :

Escalader la vigne, si ce n'est déjà fait Rendez-vous au [348](#)

Passer la porte rouge de l'arbre Rendez-vous au [123](#)

Passer la porte jaune Rendez-vous au [292](#)

376

Un examen attentif de cette pièce vide ne vous révèle l'existence d'aucun panneau secret ou d'issue autre que la porte par laquelle vous êtes entré. Il n'y a que le puits, et le brouillard opaque qui y

stagne limite votre visibilité à deux mètres de profondeur. Vous trouvez sans mal une pierre et vous la laissez tomber dans le puits : d'après l'écho, le fond ne doit pas se trouver à plus de quatre ou cinq mètres. Cependant, la fatigue de vos pérégrinations souterraines commence à se faire lourdement sentir, et vous décidez judicieusement de profiter du calme et de la sécurité apparente de cet endroit pour prendre quelque repos : ajoutez 2 points à votre Fuite du Temps et prenez un Repas. A votre réveil, vous pouvez, si vous avez une corde, envisager de vous laisser glisser au fond du puits et, si vous en êtes dépourvu, de tenter un saut, solution évidemment un peu plus hasardeuse. Dans les deux cas, rendez-vous au [46](#). Si vous préférez rebrousser chemin pour explorer un endroit que vous n'avez pas encore vu, vous pouvez regagner l'antichambre (rendez-vous au [332](#)) ou prendre le corridor de gauche au sommet de l'escalier qui mène à cette chambre (rendez-vous au [138](#)). Toutefois, prenez soin de noter le présent numéro sur votre *Feuille d'Aventure*, dans le cas où il vous faudrait revenir dans la chambre au puits.

377

Horreur ! Vos pieds semblent collés au sol ! Et pendant que vous déployez des efforts surhumains pour arriver à dépasser la vitesse d'un escargot arthritique, le monstre vous lacère le dos de ses griffes... Lancez un dé. Le chiffre obtenu vous donne le nombre de coups que le démoniaque Servant vous assène tandis que vous tentez désespérément de détalier, et chaque coup vous prive de 2 points d'ENDURANCE. Ensuite, si vous avez choisi de fuir par la porte rouge, rendez-vous au [123](#). Si vous avez choisi la porte argentée, rendez-vous au [146](#).

378

L'esprit préoccupé par le choix de votre prochaine destination, vous vous arrêtez pour réfléchir à proximité de la bouche du grand tunnel, quand le Dragon Vert qui vous avait amené vous rejoint, vous tirant de vos pensées.

— Écoute-moi, homme de courage. Je sais quelle est la tâche qui t'attend. Je peux t'en dire plus sur ce qu'il te faut savoir, et je peux même te transporter par les airs où tu voudras aller. Je sais où sont l'Épée, le Bouclier et l'Armure. Mais en t'apportant ainsi mon aide, peut-être violerai-je le Serment de Kilanirax. Et je devrai en subir les conséquences... A ces mots, un long frisson d'effroi parcourt l'échiné du Dragon, et la pensée de ce qui peut terrifier de la sorte une créature longue de plus de vingt mètres vous laisse interdit ! Si vous décidez d'accepter la proposition du Dragon Vert, rendez-vous au [240](#). Si vous préférez la décliner, rendez-vous au [136](#).

379

Vous plantez votre arme dans le nœud de matière, provoquant un jet de liquide bouillant qui éclabousse vos bras et votre visage. Heureusement pour vous, ce n'est pas un acide très violent, mais vous n'en perdez pas moins 2 points d'ENDURANCE et vous restez partiellement aveuglé un court moment. Ce qui réduit votre *Force d'Attaque* de 2 points pour la durée du combat que vous allez devoir livrer contre les deux créatures d'ombre qui viennent d'émerger de la valve ! Les deux Ombres Glaciales fusionnent pour former une créature plus puissante, et, lors de chaque Assaut, vous perdez 1 point d'ENDURANCE en pénétrant dans le faisceau de radiations glaciales qui hérissé votre adversaire.

OMBRE GLACIALE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 7

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [362](#).

380

Comme vous commencez à avancer vers l'arche, les Squelettes font jaillir leurs épées du fourreau et se figent en position de combat, mais ils ne vous attaquent pas encore. Vous arrivez maintenant tout prêt de l'arche. Si vous voulez attaquer les gardes, rendez-vous au [224](#). Si vous préférez continuer d'avancer du même pas, rendez-vous au [87](#).



381

Le Démon a un but : vous entraîner à travers son miroir pour vous emporter dans ses Enfers, où vous serez perdu à jamais ! Le combat contre ce monstre se déroule selon des règles très particulières. Les coups portés par des armes (où les poings du Démon) causent les mêmes dégâts que d'ordinaire (2 points d'**ENDURANCE** en moins), mais chaque fois que le Démon vous frappera, il tentera de vous entraîner dans ses enfers : s'il parvient à *tester son Habileté* avec succès, vous sentirez une force surhumaine vous tirer vers le miroir. Cependant, comme ceci se déroule dans le Temps du Rêve, vous pouvez lui opposer la force de votre volonté : si, à votre tour, vous *testez votre Habileté* avec succès, vous aurez réussi à résister à l'attraction du miroir. Mais si vous échouez, le Démon vous précipitera dans ses enfers et vous vous réveillerez aussitôt au [361](#) ! Aussi, plutôt que de frapper le Démon lui-même, avez-vous peut-être intérêt à tenter de fracasser son miroir, tâche difficile, étant donné le nombre effarant de miroirs semblables dans la pièce. Si vous employez cette tactique dans un Assaut, le Démon en profitera pour vous frapper et vous priver de 2 points d'**ENDURANCE** pendant que vous devrez *tester votre Habileté* en ajoutant 3 au chiffre obtenu par les dés. Si le test est positif, vous brisez le miroir et le Démon disparaît en hurlant, aspiré par l'univers de cauchemar qu'il n'aurait jamais dû quitter !

DÉMON DU MIROIR HABILETÉ: 10 ENDURANCE: 10

Si vous remportez ce combat, soit en tuant le Démon, soit en le renvoyant dans ses enfers, rendez-vous au [174](#).

382

Vous vous écarterez du chemin que suivent les pèlerins en marchant vers l'est et vous pénétrez dans les bois. Il y fait très sombre, mais le sol nu sous le fin tapis d'aiguilles et de pommes de pin ne gêne guère votre progression. Le soir approche quand un filet de fumée bleue conduit vos pas jusqu'à une cabane en rondins. Le modeste logis d'un bûcheron, songez-vous... Comme vous vous approchez en tapinois de la porte de derrière en contournant des piles de bois coupé, vous sentez soudain un doigt vous tapoter l'épaule ! Vous faites volte-face en vous demandant qui diable a bien pu réussir à vous surprendre de la sorte, et vous vous retrouvez nez à nez avec un Nain en veste de mailles qui vous adresse un sourire malicieux tandis qu'il bourre sa pipe de bruyère d'une main et balance négligemment une énorme hache à lame double de l'autre. — Alors, on joue les fouineurs ? vous jette-t-il d'une voix nonchalante. Si tu veux partager l'abri de ma modeste cabane, mon aventureux ami, il va falloir me donner quelque chose en échange. Ce Nain n'est pas intéressé par l'argent, dont il n'a guère l'usage ici dans les bois. Mais vous pourrez profiter de son hospitalité et bavarder avec lui moyennant une flasque de Potion, de Liqueur, ou même un tonnelet de bière, rendez-vous au [369](#). Si vous ne disposez d'aucune de ces boissons, ou si vous répugnez à vous en séparer, résignez-vous à passer la nuit à la belle étoile et rendez-vous au [275](#).

383

Tandis que vous approchez du groupe de tours ceint d'une muraille, vous découvrez que la porte de cette véritable forteresse est gardée par des hommes bien armés, dont vous pouvez voir luire les cotes de mailles sous les pans lâches de leurs robes grises. C'est dans la grande tour centrale que vous avez manifestement le plus de chances de faire des découvertes intéressantes mais, pour l'instant, vous devez trouver un moyen de pénétrer dans l'édifice... Si vous choisissez la tactique la plus simple, consistant à pousser votre plus féroce cri de guerre et à

vous frayer un chemin à la pointe de l'épée, rendez-vous au [203](#). Si vous penchez pour une approche un peu plus subtile, et si vous connaissez le nom du Grand Prêtre qui règne sur l'endroit, convertissez-le en chiffres grâce au code A = 1, B = 2, C = 3... Z = 26, faites le total des chiffres ainsi obtenus, puis rendez-vous au paragraphe correspondant au résultat. Si vous avez pu observer des tatouages sur les épaules d'hommes en robe, et si vous disposez d'une Aiguille et d'Encre à Tatouer, vous pouvez reproduire un motif semblable sur votre peau et espérer qu'il suffira à tromper les sentinelles. Si c'est le cas, vous connaissez le numéro du paragraphe où vous avez vu le tatouage : multipliez-le par trois et rendez-vous au paragraphe correspondant. Si vous ne pouvez, ou si vous ne voulez adopter aucune de ces tactiques, il ne vous reste plus qu'à quitter la ville, en rasant les murs pour échapper aux regards suspicieux des gardes. Rendez-vous au [75](#).

384

Le Sorcier actionne le levier et vous entendez un long grincement résonner dans la pièce voisine. Si vous avez bloqué cette porte dans un paragraphe précédent, rendez-vous au [313](#). Sinon, rendez-vous au [345](#).

385

Dès l'instant où vous pesez de votre épaule sur le lourd battant de la porte pour l'ouvrir, les runes se mettent à luire, avant de fusionner avec un furieux crépitement de flammes et un sombre nuage de fumée. Glapissant de douleur, vous reculez d'un bond et vous examinez votre chair calcinée : vous perdez 3 points d'**ENDURANCE**. Plus consternant encore, la fouille de cette salle de garde ne vous rapporte rien. Le coffre ne contient qu'un tas de linge sale en lambeaux moisissés et vous ne pourriez manier les haches de pierre efficacement, car elles ont été conçues pour des Nains. Bref, vous avez perdu votre temps ! Faites demi-tour, puis empruntez le corridor opposé (si vous ne l'avez déjà fait), rendez-vous au [33](#). Ou bien le tunnel opposé à celui par lequel vous êtes entré, rendez-vous au [47](#).

386

Un Ogre haut de dix mètres et portant un gros sac sur l'épaule et un gourdin deux fois plus grand que vous fait pesamment irruption dans la clairière et se met à se lécher les babines dès qu'il vous aperçoit. Vous notez que quelque chose gigote dans le sac qu'il jette à ses pieds, quelque chose que vous n'allez pas tarder à rejoindre en qualité de plat de résistance si vous ne grimpez pas plus vite ! *Testez votre Habileté*. Si le test est positif, rendez-vous au [139](#). S'il est négatif, rendez-vous au [158](#).



387

Vous ne disposez que d'un maigre indice pour découvrir où votre quête doit maintenant vous conduire : la plaque d'argent gravée du mot « Endymion ». Vous allez être contraint de passer un temps considérable à Rentarn pour élucider l'énigme de ce nom mystérieux. Aussi, vous devrez ajouter 2 points à votre Fuite du Temps pour chaque jour que vous y passerez. Par ailleurs, si la garde de la cité est à vos trousses, vous devrez lancer chaque jour un dé et, si vous faites un 6, rendez-vous au [194](#). Vous devrez aussi songer à vous nourrir, donc prendre un Repas ou délester votre bourse d'une pièce d'or chaque jour également. Si, à un moment ou à un autre, vous vous retrouvez désespérément à court de Provisions, vous pourrez consacrer une journée à louer vos bras à quelque tâche qui vous rapportera l'équivalent de 3 Repas (mais il faudra alors aussi ajouter 2 points à votre Fuite du Temps). Et maintenant, comment allez-vous procéder pour résoudre l'énigme du mot « Endymion » ?

En cherchant un endroit appelé Endymion Rendez-vous au [352](#)

En cherchant une personne du nom d'Endymion Rendez-vous au [272](#)

En essayant d'en apprendre plus sur les hommes en robe grise Rendez-vous au [226](#)

388

Alors que la porte pivote sur ses gonds, les runes gravées sur son battant s'illuminent d'un feu diabolique dévoreur d'énergie vitale : vous perdez 1 point d'HABiLETÉ ! A présent, vous êtes sur une corniche rocheuse dominant une caverne si vaste que vous ne pouvez en distinguer les extrémités les plus éloignées. Depuis la plate-forme rocheuse, deux escaliers aux marches de pierre croulantes plongent dans la pénombre, rejoignant le sol quelque cinquante mètres plus bas. Et, au milieu de la gigantesque tanière, vautreée dans la majesté de son indicible horreur, repose la masse ténébreuse du Dragon de la Nuit. La bête mesure bien quarante mètres de long, les piques à la racine de sa queue, et les écailles noires de sa peau luisent de reflets métalliques bleu et argent. Par endroits, sa peau paraît trop étroite pour son corps, tandis qu'ailleurs elle pend en plis flasques. Des os jaunis saillent de ses côtes, de ses ailes et, çà et là, le long de ses membres et de sa queue. A l'instar de son cou puissant en partie décharné, sa tête énorme laisse voir la moitié de son crâne. Le monstre est enveloppé dans une sorte d'épais cocon dont les fils gluants et gélatineux laissent s'écouler des gouttes d'acide pur sur le sol de la caverne... Mais l'Ancien a perçu votre présence, et les yeux qu'il lève sur vous sont deux brasiers où couve un feu d'un bleu de glace, plus profonds que les Enfers Démoniaques. Sa gueule s'entrouvre avec lenteur et un ronflement de forge résonne dans la pénombre infinie de sa grotte. Le monstre se dresse pesamment sur ses pattes et se libère lentement de son cocon visqueux avec un écoeurant bruit de succion... Si vous avez un arc ou une arbalète, et que vous voulez tirer sur le Dragon de la Nuit, rendez-vous au [177](#). Si ce n'est pas le cas, vous allez devoir descendre au fond de la caverne pour combattre, ce qui vous laisse le choix entre trois possibilités. En premier lieu, vous

pouvez descendre par l'escalier, rendez-vous au [147](#). Ensuite, si vous possédez des Bottes Ailées, vous savez comment s'appelait celui qui les portait avant vous : convertissez les lettres de ce nom en chiffres en suivant le code A = 1, B = 2, C = 3... Z = 26, puis faites la somme de ces chiffres, multipliez-la par 3 et rendez-vous au paragraphe correspondant au résultat. Enfin, si vous avez une Cosse de Semence Magique, multipliez par 21 le nombre de bandes de couleur que compte l'enveloppe de la Cosse et rendez-vous au paragraphe correspondant au résultat.

389

La présence de deux Squelettes Guerriers en cottes de mailles dans la chambre aux murs de pierre nue où vous pénétrez après avoir poussé la porte vous cause un certain émoi. Les deux créatures sont plantées devant une porte qui vous fait face, dans le fond de la pièce. Sans hésiter, vous vous lancez à l'attaque, mais votre émoi décuple lorsque vous découvrez la très déplaisante technique de combat' de vos ennemis désincarnés. Ces Squelettes, semblent en effet constitués d'un trop grand nombre d'ossements, notamment de côtes et de membres en exemplaires multiples. Et ces pièces en surnombre se détachent d'elles-mêmes pour se transformer en redoutables projectiles ! *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, vous parvenez à esquiver la plupart de ces ossements et vous ne perdez que 1 point d'ENDURANCE. Si vous êtes Malchanceux, nombre d'entres eux vous atteignent de plein fouet et vous privent de 3 points d'ENDURANCE Désorienté par cette attaque aussi douloureuse qu'incongrue, vous ne trouvez pas le temps de battre en retraite dans un coin de la pièce et vous êtes contraint d'affronter ces deux Guerriers Squelettes en même temps.

Premier GUERRIER SQUELETTE **HABILETÉ : 9 ENDURANCE : 8**

Second GUERRIER SQUELETTE **HABILETÉ : 9 ENDURANCE : 7**

Si vous triomphez de ces démons, vous pouvez ressortir dans le corridor principal pour choisir un nouvel objectif (rendez-vous

au [308](#)) ou vous intéresser à la porte opposée (rendez-vous au [228](#)).

390

L'homme n'ose pas vous regarder en face. — J'sais rien. Rien de rien. J'suis qu'un pauv' paysan. Faut m'ficher la paix, ou j'appelle les gardes, crénom, et ça va mal finir !

Sur ce, il vous plante là et déguerpit le long de la route aussi vite que son baudet et sa charrette le lui permettent. Vous renoncez vite à guetter le passage d'un autre habitant de cette riante cité : l'attente promet d'être interminable, et ces gens ne semblent pas désireux de vous apporter leur aide. En conséquence, allez-vous maintenant tendre une embuscade à un homme en robe grise (rendez-vous au [61](#)), ou renoncer et quitter Carnex (rendez-vous au [370](#))?

391

En dépit de votre persévérance, vous n'arrivez pas à trouver la moindre trace du Basilic : ajoutez 1 point à votre Fuite du Temps. De retour à la jonction des principales galeries de la mine, quelle direction désirez-vous prendre cette fois ?

Le nord	Rendez-vous au 27
Le sud	Rendez-vous au 242
L'ouest	Rendez-vous au 14
L'est	Rendez-vous au 302

392

Les piliers réagissent à votre présence en se serrant les uns contre les autres pour former un mur ! Ce serait très drôle de les tailler en pièces à grands coups d'épée, mais votre petit doigt objecte que cet innocent divertissement attirerait probablement

quantité de renforts que vous ne souhaitez pas rencontrer, surtout si près du but. Car vous savez que vous êtes à présent tout proche du Dragon de la Nuit. Vous pouvez vous frayer un passage en force entre les piliers, mais vous serez si douloureusement écrasé et compressé que vous y laisserez 4 points d'**ENDURANCE**. Vous pouvez toutefois réduire cette perte à 1 seul point si vous prenez la précaution d'enduire votre corps et votre armure d'un lubrifiant (Huile à Lanterne ou Huile de Morse) pour vous glisser entre les piliers. Après avoir franchi cette dangereuse barrière mouvante, vous vous retrouvez dans un tortueux dédale de passages exigus dont les parois transparentes semblent constituées de la même matière fibreuse. Inutile de préciser que vous éprouvez quelque difficulté à trouver votre chemin à travers ce labyrinthe. Chaque tentative accroît votre Fuite du Temps de 1 point et vous conduit à lancer un dé (vous pouvez quand vous le voulez sacrifier 1 point de **CHANCE** afin d'ajouter 1 au chiffre obtenu). Si vous faites un 1, rendez-vous au [290](#). Si vous obtenez un chiffre allant de 2 à 5, vous continuez à errer telle une âme en peine, incapable de trouver une issue, et vous devez faire une nouvelle tentative. Si vous faites un 6, rendez-vous au [243](#).

393

— Je n'ai pas grand-chose à ajouter à ce qu'on a pu vous dire au Conclave des Dragons. Cependant, j'ai cherché tout ce qu'il m'était possible de savoir sur le Dragon de la Nuit, et j'ai observé les prémices de son réveil, de son émergence du Temps du Rêve. De fait, je suis en quelque sorte un gardien de ce temps. J'ai employé ma magie à ralentir sa résurgence, issue de ses propres ombres et de ses phantasmes. Mais ma magie seule ne pourra plus longtemps le contenir, pas après tous ces longs siècles... Pendant un moment, votre interlocuteur vous paraît terriblement vieux et las. Ses traits peuvent sembler ceux d'un homme jeune, mais vous réalisez qu'il est plus vieux qu'aucune des créatures mortelles qui ont jamais foulé le sol de Titan.

— Je sais que, dans les étranges illusions du Temps du Rêve, il existe de nombreuses forces magiques dont vous pourriez invoquer l'assistance. Parce que jamais je ne dors ni ne rêve —je suis un gardien, et les gardiens ne connaissent pas le repos —je ne sais pas où se trouvent ces forces magiques, pas plus que je ne connais tous les gardiens de cauchemar que le Dragon a inventés dans ses propres rêves. Il ne pourra pas briser les magies que vous aurez pu rassembler, car elles sont nées des rêves et des aspirations des héros, mais il pourra placer des terreurs sur votre chemin pour vous empêcher d'y accéder. Et je dois vous avertir que le Temps du Rêve ne s'écoule pas comme le temps réel. Si vous devez y entrer à la recherche de quelque aide magique, vous pourrez aussi bien parvenir à vos fins en l'espace d'un clin d'œil dans le temps de Titan, que rêver sans trêve pendant des heures. N'entrez pas dans le Temp du Rêve inconsidérément. Si, après avoir entendu tout ce qui précède, vous estimez qu'il est temps d'achever votre quête, rendez-vous au [281](#). Si vous voulez essayer de rassembler toute l'aide que vous pourrez trouver dans le Temps du Rêve, rendez-vous au [6](#).

394

A votre grande surprise, le capitaine se laisse fléchir assez rapidement.

— Bah, ce maudit brouillard nous ralentit tellement, quelques minutes de plus ou de moins n'y changeront rien. Mais faites vite quand même, moussaillon ! vous prévient-il, ponctuant ses paroles d'une nouvelle giclée de jus de chique sur le pont, vous savez maintenant pourquoi ce dernier nécessite des lavages si fréquents ! Vous prenez place dans un canot qui est rapidement mis à l'eau et, ramant avec vigueur, vous franchissez les quelques encablures qui vous séparent de l'iceberg. La forme noire est celle d'un corps gisant sur le ventre, visiblement fixé par le gel à la surface de la glace. Un frisson désagréable vous parcourt l'échiné tandis que vous contemplez la macabre dépouille encapuchonnée de noir... Si vous voulez examiner le cadavre de

plus près, rendez-vous au [35](#). Si vous préférez regagner sans traîner le bord du *Cœur Noir*, rendez-vous au [112](#).

395

Le couloir noir est totalement vide. Vos- pas sont inaudibles, comme si le tunnel lui-même absorbait les sons. De tous les endroits que vous avez visités dans cet étrange Temps du Rêve, celui-ci vous paraît plus réel qu'aucun autre, désagréablement réel. Au bout du passage, vous trouvez deux portes, l'une rouge, l'autre argentée. Si vous choisissez d'ouvrir la porte rouge, rendez-vous au [123](#). Si vous optez pour la porte argentée, rendez-vous au [146](#). Entre les deux portes, une statuette du Dragon de la Nuit d'à peine dix centimètres de haut est posée sur une table d'ébène. C'est une représentation squelettique du monstre, exhibant les os saillants de ses ailes et de sa cage thoracique, un crâne reptilien allongé pourvu de puissantes mâchoires hérissées de crocs tranchants et percé de ténébreuses orbites. Vous pouvez prendre cette statuette pour voir s'il n'est pas possible d'en extraire quelque magie (rendez-vous au [361](#)), ou encore la fracasser en la jetant sur le sol (rendez-vous au [329](#)).

396

Les notes laissées sur la table se réfèrent à des travaux entrepris dans les profondeurs de la montagne. D'après ce que vous parvenez à déchiffrer, on y a construit un étrange dispositif destiné à marteler un rythme qui entre en résonance avec les ossements du Dragon de la Nuit et, par quelque magie mystérieuse, les endure. N'osant pas vous attarder pour approfondir les détails de ce processus, vous sortez et vous rejoignez l'intersection, où il vous faut choisir un chemin que vous n'avez pas encore pris. Si vous voulez ouvrir la porte opposée au passage d'entrée, rendez-vous au [133](#). Si vous préférez descendre l'escalier en arc, rendez-vous au [340](#).



397

Vous pouvez vous trouver un emploi de portefaix consistant à charrier de pesantes balles de fourrures et des piles de rondins moyennant 2 misérables pièces d'or par jour, mal logé et nourri. Chaque journée de dur labeur augmente de 2 points votre Fuite du Temps, et le temps est une denrée précieuse dans votre quête ! Lorsque vous aurez fini de travailler, qu'allez-vous faire ?

Acheter des fournitures

Rendez-vous au [373](#)

Explorer la localité

Rendez-vous au [10](#)

Vous délasser dans les tavernes

Rendez-vous au [207](#)

398

Vertèbres rompues, vous glissez sur le sol comme une poupée de chiffon, totalement paralysé. La Goule Puante manifeste sa joie en émettant un concert d'ignobles gargouillis : pas de disette à craindre, une pièce de choix va garnir son garde-manger ! C'est dans ce réduit putride que s'achève votre aventure...

399

Votre projectile fend les airs en sifflant... et ricoche contre une invisible barrière magique quelques mètres avant d'atteindre sa cible ! Écumant de rage, le Mage Servant abaisse ses défenses magiques et commence à invoquer un sortilège. Vous devez attaquer ! *Testez votre Habileté*. Si le test vous est favorable, rendez-vous au [108](#). Sinon, rendez-vous au [368](#).

Vous émergez enfin de la trépidante montagne du Dragon de la Nuit, fuyant à toutes jambes la fureur tellurique qui, soudain, pulvérise le pic et fait jaillir dans les cieux un torrent de lave en fusion et de nuées fuligineuses ! Soufflé par la déflagration, vous êtes projeté face contre terre, derrière un petit rocher. Au bord de l'asphyxie, vous vous retournez pour contempler une dernière fois l'éruption que votre victoire a déchaînée, quand un chat roux apparaît subitement à votre côté et entreprend de se lécher une patte en affectant la plus complète indifférence.

— Quel feu d'artifice ! admet-il enfin. Beau travail. Je crois qu'une quantité effrayante de personnes, et un nombre non négligeable de Dragons, ont maintenant une dette immense envers toi. Et quand les Dragons reconnaissent une dette, l'homme sage sait que sa valeur est inestimable. Sur ces mots, les contours du chat commencent à scintiller légèrement tandis que sa taille s'accroît. Il grandit encore et encore, comme s'il allait occuper tout l'espace... Au moment même où vous réalisez qu'aussi vite que vous puissiez courir, les nuées ardentes et les vapeurs mortelles crachées par la montagne vous rattraperont et vous tueront à coup sûr, le chat achève de se transformer en un titanesque Dragon d'Or. Il vous cueille dans une de ses gigantesques pattes avec une douceur si confondante que vous avez la sensation d'être effleuré par une plume.

— Surtout, ne me demande pas qui je suis ! gronde le formidable Dragon d'Or. Qu'il me suffise de dire que je n'ai pas à craindre de briser un Serment... du moins lorsque c'est moi qui en ai été l'inventeur. Mais assez parlé. Partons d'ici ! Et tandis que la majestueuse silhouette du tout-puissant Seigneur des Dragons s'élève dans les cieux tourmentés, blotti entre ses ailes immenses, vous sombrez dans un profond sommeil. Un bienheureux sommeil sans rêve...