



Steve **JACKSON** AND
For **LIVINGSTONE**
PRESENT

CURSE OF THE

MURMUR



Jonathan Green

La Malédiction de la Momie

Défis Fantastiques/59

Traduction non officiel

Illustrations de Martin McKenna



Gallimard

Comment combattre les créatures maléfiques

Avant de vous lancer dans cette aventure, il vous faut d'abord déterminer vos propres forces et faiblesses. Vous avez en votre possession une épée et un bouclier, ainsi qu'un sac contenant des Provisions (nourriture et boissons) pour le voyage. Afin de vous préparer à votre quête, vous vous êtes entraîné au maniement de l'épée et vous vous êtes exercé avec acharnement à accroître votre endurance.

Les dés vous permettront de mesurer les effets de cette préparation en déterminant les points dont vous disposerez au départ en matière d'HABILETÉ et d'ENDURANCE. En pages 10 et 11, vous trouverez une *Feuille d'Aventure* que vous pourrez utiliser pour noter les détails d'une aventure. Vous pourrez inscrire dans les différentes cases vos points d'HABILETÉ et d'ENDURANCE.

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

Habileté, Endurance et Chance

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

Lancez ensuite les deux dés. Ajoutez 12 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case **ENDURANCE**.

Il existe également une case **CHANCE**. Lancez à nouveau un dé, ajoutez **6** au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case **CHANCE**. Pour des raisons qui vous seront expliquées plus loin, les points d'**HABILETÉ**, d'**ENDURANCE** et de **CHANCE** changent constamment au cours de l'aventure. Vous devrez garder un compte exact de ces points et nous vous conseillons à cet effet d'écrire vos chiffres très petits dans les cases, ou d'avoir une gomme à portée de main. Mais n'effacez jamais vos *points de départ*. Bien que vous puissiez obtenir des points supplémentaires d'**HABILETÉ**, d'**ENDURANCE** et de **CHANCE**, ce total n'excédera jamais vos *points de départ*, sauf en de très rares occasions qui vous seraient alors signalées sur une page particulière. Vos points d'**HABILETÉ** reflètent votre art dans le maniement de l'épée et votre adresse au combat en général ; plus ils sont élevés, mieux c'est. Vos points d'**ENDURANCE** traduisent votre force, votre volonté de survivre, votre détermination et votre forme physique et morale en général ; plus vos points d'**ENDURANCE** sont élevés, plus vous serez capable de survivre longtemps. Avec vos points de **CHANCE**, vous saurez si vous êtes naturellement Chanceux ou Malchanceux. La **CHANCE** et la magie sont des réalités de la vie dans l'univers imaginaire que vous allez découvrir.

Batailles

Il vous sera souvent demandé, au long des pages de ce livre, de combattre des créatures de toutes sortes. Parfois, vous aurez la possibilité de choisir la fuite, sinon – ou si vous décidez de toute façon de combattre –, il vous faudra mener la bataille comme suit : Tout d'abord, vous inscrirez les points d'**HABILETÉ** et d'**ENDURANCE** de la créature dans la première case vide des *Rencontres avec un Monstre*, sur votre *Feuille d'Aventure*. Les points correspondant à chaque créature sont donnés dans le livre chaque fois que vous faites une rencontre.

Le combat se déroule alors ainsi :

1. Jetez les deux dés pour la créature. Ajoutez ses points d'**HABILETÉ** au chiffre obtenu. Ce total vous donnera la *Force d'Attaque* de la créature.

2. Jetez les deux dés pour vous-même. Ajoutez le chiffre obtenu à vos propres points d'HABILETÉ. Ce total représente votre *Force d'Attaque*.
3. Si votre *Force d'Attaque* est supérieure à celle de la créature, vous l'avez blessée. Passez à l'étape n° 4. Si la *Force d'Attaque* de la créature est supérieure à la vôtre, c'est elle qui vous a blessé. Passez à l'étape n° 5. Si les deux *Forces d'Attaque* sont égales, vous avez chacun esquivé les coups de l'autre – reprenez le combat en recommençant à l'étape n° 1.
4. Vous avez blessé la créature, vous diminuez donc de deux points son ENDURANCE. Vous pouvez également vous servir de votre CHANCE pour lui faire plus de mal encore (voire page 19).
5. La créature vous a blessé, vous ôtez alors les deux points à votre ENDURANCE. Vous pouvez également faire usage de votre CHANCE (voir page 19).
6. Modifiez votre score d'ENDURANCE ou celui de la créature, selon le cas. (Faites de même pour vos points de CHANCE si vous en avez fait usage – voir page 19.)
7. Commencez le deuxième *Assaut* (en reprenant les étapes de 1 à 6). Vous poursuivrez ainsi l'ordre des opérations jusqu'à ce que vos points d'ENDURANCE ou ceux de la créature que vous combattez aient été réduits à zéro (mort).

Fuite

À certaines pages, vous aurez la possibilité de fuir un combat s'il vous semble devoir mal se terminer pour vous. Si vous prenez la fuite, cependant, la créature vous aura automatiquement infligé une blessure tandis que vous vous échapperez. (Vous ôterez alors deux points à votre ENDURANCE.) C'est le prix de la couardise. Pour cette blessure, vous pourrez toutefois vous servir de votre CHANCE selon les règles habituelles (voir page 20). La *Fuite* n'est possible que si elle est spécifiée à la page où vous vous trouverez.

Combat avec plus d'une Créature

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

Chance

À plusieurs reprises au cours de votre aventure, lors de batailles ou dans des situations qui font intervenir la chance ou la malchance (les détails vous seront donnés dans les pages correspondantes) vous aurez la possibilité de faire appel à votre chance pour essayer de rendre une issue plus favorable. Mais attention ! L'usage de la chance comporte des grands risques et si vous êtes *malchanceux*, les conséquences pourraient se révéler désastreuses.

Voici comment on peut se servir de la CHANCE : jetez deux dés. Si le chiffre obtenu est *égal ou inférieur* à vos points de CHANCE, vous êtes *chanceux*, et le résultat tournera en votre faveur. Si ce chiffre est *supérieur* à vos points de CHANCE, vous êtes *malchanceux* et vous serez pénalisé.

Cette règle s'intitule : *Tentez votre Chance*. Chaque fois que vous « Tenteriez votre Chance », il vous faudra ôter un point à votre total de CHANCE. Ainsi, vous vous rendrez bientôt compte que plus vous vous fiez à votre chance, plus vous courrez de risques. À certaines pages du livre, il vous sera demandé de *Tenter votre Chance* et vous serez averti de ce qui vous arrivera selon que vous serez *Chanceux* ou *malchanceux*. Lors des batailles, cependant, vous pourrez toujours *choisir* d'utiliser votre chance, soit pour infliger une blessure plus grave à une créature que vous venez de blesser, soit pour minimiser les effets d'une blessure qu'une créature vient de vous infliger.

Si vous venez de blesser une créature, vous pouvez *Tenter votre Chance* à la manière décrite plus haut. Si vous êtes *chanceux*, vous avez infligé une blessure grave et vous pouvez ôter deux points de plus au score d'ENDURANCE de la créature. Si vous êtes *malchanceux*, cependant, la blessure n'était qu'une simple écorchure, et vous devez rajouter un point au score d'ENDURANCE de la créature (c'est-à-dire qu'au lieu d'enlever les deux points correspondant à la blessure, vous n'aurez ôté qu'un seul point).

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

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

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

Habileté

Vos points d'HABILETÉ ne changeront pas beaucoup au cours de votre aventure. À l'occasion, il peut vous être demandé d'augmenter ou de diminuer votre score d'HABILETÉ. Une arme magique peut augmenter cette HABILETÉ, mais rappelez-vous qu'on ne peut utiliser qu'une seule arme à la fois ! Vous ne pouvez revendiquer deux bonus d'HABILETÉ sous prétexte que vous disposez de deux épées magiques. Vos point d'HABILETÉ ne peuvent jamais excéder leur total de départ sauf en certaines circonstances spécifiques. Boire la potion d'Adresse (voir plus loin) vous permettra à tout moment de rétablir votre HABILETÉ à son niveau de départ.

Endurance et Provisions

Vos points d'ENDURANCE changeront beaucoup au cours de votre aventure en fonction des combats que vous aurez à livrer à des monstres ou des tâches ardues qu'il vous faudra accomplir. Lorsque vous approcherez du but, votre niveau d'ENDURANCE sera peut-être dangereusement bas et les combats se révéleront alors pleins de risques, aussi, soyez prudent ! Votre sac à dos contient suffisamment de Provisions pour dix repas. Vous pouvez vous reposer et manger à n'importe quel moment excepté lorsque vous êtes engagé dans un combat. Un repas vous rend 4 points d'ENDURANCE. Quand vous prenez un repas, ajoutez 4 points à votre ENDURANCE et enlevez-en 1 à vos *Provisions*. Une case réservée à l'*État de vos Provisions* figure sur la *Feuille d'Aventure* pour vous permettre de noter où en sont vos vivres. Rappelez-vous que vous avez un long chemin à parcourir, aussi, sachez utiliser vos Provisions avec prudence !

Souvenez-vous également que vos points d'ENDURANCE ne peuvent pas excéder leur niveau de départ sauf si cela vous est spécifiquement indiqué sur une page du livre. Boire la Potion de Vigueur rétablira à tout moment votre ENDURANCE à son niveau initial.

Chance

Vos points de CHANCE augmentent au cours de l'aventure lorsque vous êtes particulièrement chanceux. Les détails vous seront donnés au long des pages. Rappelez-vous que, comme pour l'ENDURANCE et l'HABILETÉ, vos points de CHANCE ne peuvent excéder leur niveau de départ que si vous recevez des instructions spécifiques à ce sujet. Boire la Potion de Bonne Fortune (voir plus

loin) rétablira à tout moment votre CHANCE à son niveau initial et augmentera d'un point votre *chance de départ*.



La Feuille d'Aventure



HABILETÉ Total de départ =	ENDURANCE Total de départ =	CHANCE Total de départ =
EQUIPEMENT TRANSPORTÉ	OR	
	BIJOUX	
	POTIONS	
	ÉTAT DE VOS PROVISIONS	

CASES DES RENCONTRES AVEC UN MONSTRE

<i>Habileté =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habileté =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habileté =</i> <i>Endurance =</i>
<i>Habileté =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habileté =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habileté =</i> <i>Endurance =</i>
<i>Habileté =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habileté =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habileté =</i> <i>Endurance =</i>
<i>Habileté =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habileté =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habileté =</i> <i>Endurance =</i>



Équipements et potions

Au début de votre aventure, vous ne disposerez que d'un équipement minimum, mais vous pourrez trouver d'autres accessoires au cours de vos voyages. Vous êtes armé d'une épée et vêtu d'une armure de cuir. Vous portez sur vos épaules un sac à dos dans lequel vous rangerez vos provisions et les trésors que vous ramasserez. Vous avez également une lanterne pour vous éclairer.

Par ailleurs, vous avez droit à une bouteille contenant une potion magique qui vous aidera dans votre quête. Vous aurez à choisir entre les trois potions suivantes : **La Potion d'Adresse** qui vous rend vos points d'HABILETÉ. **La Potion de Vigueur** qui vous rend vos points d'ENDURANCE. **La Potion de Bonne Fortune** qui vous rend vos points de CHANCE en ajoutant **1 point** à votre total de départ.

Vous pouvez à tout moment boire l'une de ces potions au cours de votre aventure. En prenant une mesure de potion, vous retrouverez vos points d'HABILETÉ, d'ENDURANCE ou de CHANCE tels qu'ils étaient à leur niveau initial (et la Potion de Bonne Fortune ajoutera 1 point au total de CHANCE dont vous disposiez au départ. Lorsque vous retrouverez votre CHANCE, il faudra donc y ajouter ce point). Chaque bouteille de potion contient deux mesures, c'est-à-dire que vous pourrez retrouver deux fois vos points de départ, au cours d'une même aventure, dans la catégorie choisie. Chaque fois que vous buvez une mesure, notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*. Rappelez-vous également que vous n'avez droit qu'à *une seule* des trois potions, aussi, choisissez-la avec discernement !

Indications sur le jeu

Il y a un bon chemin à trouver dans la malédiction de la Momie, et il vous faudra plusieurs tentatives pour le découvrir. Prenez des notes et dessinez une carte au fur et à mesure de votre exploration. Cette carte vous servira lors de prochaines aventures et vous permettra d'avancer plus rapidement pour atteindre des endroits encore inconnus.

Les lieux que vous visiterez ne renferment pas tous un trésor. Certains recèlent des pièges ou des monstres qui se révéleront sans aucun doute très dangereux. Il y a beaucoup de passages qui ne mènent nulle part, et même si vous progressez vers le but de votre voyage, il n'est pas certain pour autant que vous trouviez ce que vous cherchez.

Comprenez bien que les paragraphes qui constituent ce livre n'ont aucun sens lus dans un ordre numérique. Il est essentiel que vous ne lisiez que les paragraphes qui vous sont indiqués. Ne pas respecter ce principe n'amènerait que confusion et pourrait diminuer l'intérêt du jeu.

Il n'y a qu'un minimum de risques à prendre pour découvrir le bon chemin, et n'importe quel joueur, même si ses points de départ sont faibles, peut trouver très facilement la voie.

Le Retour de la Momie

Face à Halak, sa jumelle sur la rive opposée de la baie d'Elkor, se dresse Rimon, la capitale de la Côte des Pirates. Avec leurs dédales de ruelles et de venelles, ces deux antiques cités perchées sur les falaises sont l'asile des pires renégats et flibustiers ; le redouté capitaine Garius lui-même cache son antre secret quelque part le long de la côte. Ce sont ces pirates qui ont attaqué le navire marchand sur lequel vous aviez acheté votre passage, croisant au nord de Kaynlesh-Ma, en route pour Port Sable-Noir. Votre navire a été coulé avec tous ses occupants à bord.

Après plusieurs jours passés à vous accrocher à une épave, vous avez été rejeté à terre, seul survivant, muni de votre épée et d'assez d'argent pour survivre pendant quelques jours. Vous vous trouviez près de Rimon ; vous avez donc gagné la ville pour vous faire engager dans une caravane en partance vers le nord, mais la dernière était partie la veille de votre arrivée. Vous vous êtes donc mis à la recherche d'un autre emploi, espérant gagner assez d'argent pour acheter votre passage pour Port Sable-Noir sur le prochain bateau.

C'est alors que vous avez lu l'affiche clouée au mur dans l'échoppe de la Guilde des Aventuriers. Elle annonçait ceci : « Cherche courageux guerrier pour dangereuse mission dans les collines du Désert des Crânes. Récompense garantie. S'adresser à Jerran Farr, taverne de La Patte de Singe. » Vous avez mené une discrète enquête sur cet éventuel employeur, pour découvrir qu'il s'agit d'un archéologue de renom. Cependant, il ne jouit pas d'une bonne réputation parmi vos frères aventuriers de Rimon, qui le considèrent pour la plupart comme un pillier de tombes. Mais les temps sont durs et vous n'avez rien à perdre. Vous gagnez La Patte de Singe, un bouge malpropre du quartier le plus mal famé de Rimon.

En entrant dans le bar, vous découvrez une clientèle peu recommandable et un tavernier qui vous fixe comme s'il s'apprêtait non à vous servir, mais à vous couper la gorge. Vous demandez Jerran Farr. Avec un grognement, le tenancier vous désigne un homme assis seul à

une table. Jerran Farr, un homme moustachu et au milieu de la trentaine, a la peau tannée par des jours de labeur dans le Désert des Crânes. Il porte une veste de cuir et des vêtements usés et poussiéreux, ainsi qu'un large et informe chapeau pour se protéger du soleil. Vous vous présentez avant de vous asseoir.

« As-tu entendu parler la malédiction d'Akharis ? » attaque Jerran. Vous secouez votre tête. « Alors, je vais te raconter ce qu'en dit la légende. Il y a des siècles, avant la submersion d'Atlantis par les Dieux, les trois principaux continents de Titan - Allansia, le vieux monde et Khul - formaient ensemble un seul continent massif, que les premiers écrits nomment Irritaria. À cette époque, à l'extrémité méridionale de ce que nous appelons aujourd'hui le Désert des Crânes, existait un petit royaume appelé Djarat. Les habitants de Djarat, qui adoraient un panthéon de Dieux à tête d'animaux, pratiquaient sur leurs morts la momification et des rites funéraires avant de les enterrer dans de grands tombeaux dans les montagnes, avec de fabuleuses richesses. Akharis était le dernier souverain de Djarat avant la submersion. Il adorait Sithera, la Déesse du Mal, plus que tous les autres Dieux de Djarat. C'était le tyran le plus cruel le royaume ait jamais connu. Il exigeait des sacrifices humains pour sa Déesse, et on murmurait qu'il savait invoquer les esprits et ramener à la vie les momies de ses ancêtres.

Quand il mourut enfin, empoisonné par l'un de ses ennemis, il était âgé de cent cinquante-six ans. Pendant son agonie, Akharis proféra une malédiction au nom de Sithera : il prophétisa qu'un jour, il reviendra d'entre les morts, et que le monde entier pliera sous son joug. Que des nuées de mouches, de serpents et de scorpions viendront sur la terre, que le ciel sera aussi noir que la nuit en plein jour, et que les villes seront englouties par le désert. Selon la légende, il a été enterré avec d'inimaginables richesses dans le plus grand tombeau jamais construit, protégé des pillards par toutes sortes de pièges mortels. »

« Tout cela est très intéressant, mais pourquoi cherchez-vous un "courageux guerrier pour dangereuse mission" ? » demandez-vous à l'archéologue.

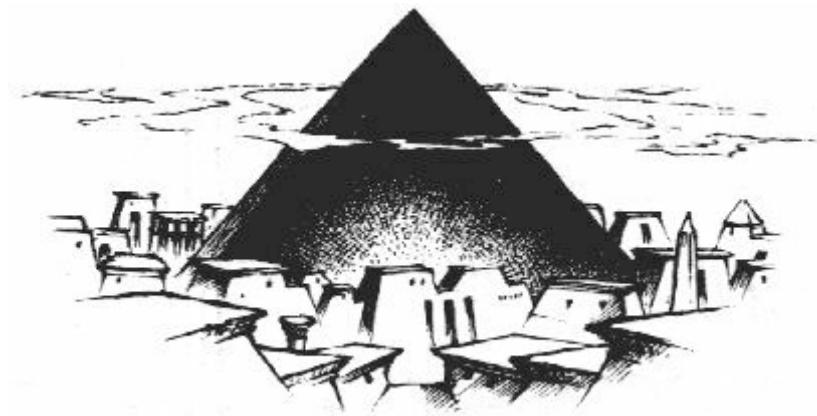
« Laisse-moi t'expliquer, poursuit Jerran. Il y a cinq jours, je travaillais sur un site près des collines rocheuses qui encadrent Rimon, quand un homme est entré en chancelant dans mon camp. Il était terriblement déshydraté, souffrant d'insolation, et couvert de sang comme s'il venait de se battre. Je lui ai donné à boire et prodigué tous les soins possibles. Quand il eut récupéré, il me raconta ce qui lui était arrivé. Il faisait partie d'un groupe d'explorateurs qui prospectaient les terres au bord du désert. Dans une oasis, ils avaient trouvé un temple en ruines, dans lequel ils ont découvert une inscription indiquant l'emplacement du tombeau perdu d'Akharis et tous ses trésors. Ils se sont immédiatement mis à sa recherche, mais ils n'allèrent pas loin : ils sont tombés dans une embuscade tendue par des hommes vêtus de robes rouges, portant comme emblème un cobra doré. Le reste de sa troupe a été capturé ou tué, et lui-même a été laissé pour mort. Quand ses assaillants se sont éloignés, il a entamé un périlleux retour vers Rimon, sans nourriture et presque sans eau, pour avertir la population. Mais il n'est pas allé plus loin que mon camp. Il est mort le lendemain matin. »

Vous êtes captivé par cette histoire. « Qui étaient ces attaquants en robes rouges ? », demandez-vous. « Des membres du Culte du Cobra, répond-il. C'étaient les prêtres qui adoraient Sithera dans Djarat, et les plus fidèles sectateurs d'Akharis. Depuis toujours, leur but est de retrouver le tombeau d'Akharis pour ressusciter leur maître, pour qu'il puisse proférer sa Malédiction et reprendre son royaume. La secte s'est reformée il y a une dizaine d'années ; il semble que ses membres aient retrouvé le tombeau et se préparent au retour de leur roi. Il faut les arrêter, ou nous subirons tous la Malédiction d'Akharis. J'ai besoin d'un guerrier courageux pour m'accompagner et pour infiltrer le culte à leur insu, pour contrecarrer leurs plans maléfiques. Si tu m'aides - et si nous réussissons - les richesses du tombeau seront notre récompense. »

« Je vous aiderai », promettez-vous. Les trésors accumulés dans cette tombe vous rendront probablement riche au delà de vos rêves les plus fous ; mais, plus important que tout, ce Culte du Cobra doit être arrêté avant qu'il libère la Malédiction. Il n'y a pas de temps à perdre. Vous quittez tous deux La Patte de Singe pour vous préparer à votre quête.

Vous n'êtes pas allés loin le long de l'étroite ruelle qui mène au marché de Rimon quand un homme, couvert des pieds à la tête d'une longue robe rouge, se laisse silencieusement tomber devant vous du haut d'un mur. Une voix siffle derrière vous : « Pas si vite, Jerran Farr ! »

Rendez-vous au [1](#).





1

Vous vous retournez aussitôt, pour apercevoir deux hommes habillés comme le premier. Ils ne laissent voir que leur yeux par les fentes de l'écharpe rouge qui leur couvre le visage. Leurs robes portent l'emblème du cobra doré : ce sont les sectateurs d'Akharis. Chacun des adorateurs est armé d'une longue épée courbe et d'un assortiment d'armes silencieuses pendu à sa ceinture. « Ils ont dû s'apercevoir que l'explorateur a survécu et ont suivi ses traces jusqu'à mon camp, souffle Jerran, puis ils m'ont suivi à Rimon. Que faisons-nous ? » Voulez-vous :

Tirer votre épée et bondir sur le chef des adorateurs ? Rendez-vous au [185](#) Tirer votre épée et faire face là où vous êtes ? Rendez-vous au [68](#) Tenter de fuir ? Rendez-vous au [259](#)

2

Pendant que vous courez vers la sortie du sanctuaire, le plafond s'effondre. Vous êtes écrasé sous des tonnes de roches. Votre aventure s'achève ici.

3

Le Serpent Trésor s'effondre à terre, vous laissant le champ libre pour fouiller la pièce. Hélas, il n'y a ni or, ni gemme ici : le trésor était une illusion créée par le Scitalis. Cependant, dans un coin de la salle, vous trouvez par terre un petit pot de terre cuite, décoré de hiéroglyphes. Vous utilisez votre rouleau de papyrus pour les traduire : ils s'avèrent être une prière pour obtenir la vie éternelle. Vous soulevez le couvercle pour découvrir à l'intérieur un paquet enveloppé de bandelettes. Vous ne savez pas à quoi cela peut servir, mais si vous voulez prendre le pot de terre cuite, notez-le sur votre Feuille d'Aventure. Quittant la salle du Scitalis, allez-vous suivre le passage adjacent près duquel vous êtes passé plus tôt, si toutefois vous ne l'avez pas déjà fait (rendez-vous au

[370](#)), ou revenir sur vos pas après la salle du Charognard pour prendre le nouvel embranchement (rendez-vous au [63](#)) ?

4

Vous voyez le fleuve disparaître soudainement sous une paroi rocheuse devant vous. Vous n'avez d'autre solution que retenir votre souffle et prier...

Après d'interminables secondes, vous revenez en haletant à la surface, pour constater avec étonnement que vous vous trouvez dans une salle inondée. Tentez votre Chance en ajoutant 2 au résultat. Si vous êtes Malchanceux, toutes vos provisions ont été gâtées par votre périple dans le fleuve (rayez tous vos Repas de votre Feuille d'Aventure). L'eau est peu profonde ; vous pataugez jusqu'à un passage voûté qui mène hors de la chambre. Au delà, vous découvrez un dédale de couloirs et de passages inondés, que vous commencez à explorer. Vous parvenez à une intersection. Irez-vous vers la gauche (rendez-vous au [48](#)), vers la droite (rendez-vous au [195](#)), ou tout droit (rendez-vous au [124](#)) ?

5

Vous n'avez fait que quelques kilomètres lorsque vous atteignez la crête d'une colline dominant une large vallée. Le sol descend en pente rapide vers la combe sablonneuse ; là, à seulement une centaine de mètres, vous apercevez les piliers renversés et les murs en ruines d'un temple à demi englouti par le désert. Vous l'avez enfin trouvé ! Vous espérez bien découvrir l'emplacement du tombeau d'Akharis. Devant le temple s'étend une oasis scintillante, entourée de palmiers. C'est une véritable invitation au repos après ce long voyage, dans la chaleur et la poussière. Qu'allez-vous visiter en premier : l'oasis (rendez-vous au [164](#)) ou les ruines (rendez-vous au [346](#)) ?

6

Dans un grondement, la porte de pierre s'ouvre avec lenteur. La lumière que vous tenez illumine une petite chambre carrée, entièrement vide, excepté un autel de pierre au pied d'une statue grandeur nature d'un

homme à tête de bélier. Plein de curiosité, vous entrez, quand une voix retentit soudain dans une langue que vous ne comprenez pas. « ...je vous fait donc don de la Sagesse de Khunam », conclut la voix. Comme le reste du discours, cette dernière phrase n'était pas en allansien, mais pourtant vous l'avez comprise ! Vous avez été béni par un des Dieux de Djarat. Désormais, si quelqu'un vous parle en ancien djaratien, vous serez capable de le comprendre et de lui parler. Pour cela, lorsque la situation se présentera, ajoutez 30 au numéro du paragraphe où vous vous trouvez et rendez-vous immédiatement au paragraphe correspondant au résultat. Vous regagnez 1 point de CHANCE. Il n'y a rien d'autre qui puisse vous intéresser dans le Sanctuaire de Khunam, Dieu de la connaissance ; vous poursuivez donc votre chemin dans le tombeau. Rendez-vous au 374.

7

Vous déplacez la pièce vers la gauche, et Nemset déplace Blanc 2 de deux cases vers l'avant. Noir 1 est à présent libre de se déplacer. Voulez-vous déplacer Noir 1 (rendez-vous au 80) ou à nouveau Noir 2 (rendez-vous au 243) ?

8

Après avoir serpenté entre des collines rocailleuses et stériles, la piste s'enfonce à travers un défilé jonché de grosses pierres, puis se divise. La route principale poursuit vers le nord-est, alors que l'autre chemin se dirige vers une succession de hauts pics rocheux à l'est. En examinant la carte de Jerran, vous voyez que la route sur laquelle vous vous trouvez va vers le temple, et que le nouveau chemin vous mènera à la demeure du Chaman, au Rocher des Esprits. Allez-vous poursuivre vers le nord-est et le temple (rendez-vous au 146) ou prendre l'embranchement vers l'est et le Rocher (rendez-vous au 79) ?

9

Vous parvenez rapidement au sommet de la volée de marches. Vous entrez dans une grande pièce jonchée de gravats ; le plafond est à dix bons mètres au-dessus de vous. Rendez-vous au 202.

10

Vous esquiviez l'attaque de l'homme et vous tirez votre épée pour vous défendre. Il brandit son arme rouillée et tourne autour de vous, criant « Meurs, Démon ! Tu ne peux pas l'emporter sur Don Huan Fernandez, Chevalier de Vastille ! » Sur ces paroles, vous engagez le combat.

FERNANDEZ HABILETE 7 ENDURANCE 7

Si vous réduisez l'ENDURANCE de votre adversaire à 3 points ou moins, rendez-vous au **253**.

11

Le chemin que vous suivez serpente dans une étroite gorge. Les parois s'élèvent de chaque côté pour former deux falaises. Si vous avez noté l'Avertissement de Cranno écrit sur votre Feuille d'Aventure, rendez-vous au 310. Sinon, rendez-vous au 298.

12

Les murs de ce tunnel-ci sont faits de blocs de pierre taillée. A peu de distance, vous remarquez dans le plafond un puits ascendant, qui mène aux niveaux supérieurs du tombeau. Le tunnel continue droit devant vous. Voulez-vous essayer de grimper dans le puits (rendez-vous au **352**), ou préférez-vous poursuivre le long du tunnel dans l'espoir d'atteindre votre but (rendez-vous au 299) ?

13

« Je te juge digne de pénétrer dans la Cité des Morts, tranche le Sphinx. Le Culte du Cobra a transporté le corps momifié d'Akharis dans le temple de Sithera, dans l'extrémité la plus éloignée de Nécropo -lis, où ils ont l'intention de le ramener à la vie. Maintenant, poursuis ton chemin. » Sans hésitation, vous quittez le hall d'entrée par une nouvelle double porte. Vous découvrez alors, en un vaste panorama, la grande Nécropolis. Devant vous, ce ne sont que tombeaux de pierre de souverains et nobles djaratiens, et temples de Dieux à tête d'animal. De grands feux, disposés ici et là, éclairent toute la ville. Nécropolis, même

ruinée, n'est visiblement pas complètement abandonnée. À votre gauche, vous voyez plusieurs bâtiments bas en pierre, qui ne semblent pas être des tombeaux ; à droite, au loin, vous apercevez ce qui semble être des logements rustiques, probablement les ruines d'un village. Cependant, l'édifice le plus important de la cité est une immense pyramide noire qui domine tout Nécropolis. Quelque chose vous dit qu'il s'agit du temple de Sithera. Que faites-vous à présent ? Allez-vous :

- | | |
|---|---------------------------|
| Explorer les bâtiments en pierre ? | Rendez-vous au 56 |
| Fouiller le village en ruines ? | Rendez-vous au <u>197</u> |
| Gagner directement le temple de Sithera ? | Rendez-vous au 92 |

14

La porte s'ouvre facilement. Vous entrez dans une salle vide, menant dans une petite chapelle intérieure. Au centre se trouve une colonne rectangulaire, creusée d'une niche où repose une très belle idole en or. Elle est haute d'une trentaine de centimètres et représente un homme à tête de crocodile, probablement un Dieu, habillé dans le style djaratien. Il y a aucun garde ; aussi, vous pouvez vous emparer de la statuette si vous le souhaitez (rendez-vous au 255) ou quitter le temple sans rien toucher pour revenir au tunnel (rendez-vous au 284).

15

Certains négociants ont quelques articles intéressants et inhabituels à vendre : ils sont énumérés ci-dessous avec leurs prix. Si vous décidez d'acheter quelque chose, rendez-vous au paragraphe indiqué pour en apprendre plus au sujet de votre nouvelle acquisition.

- | | |
|--|---------------------------|
| Huile de Lotus - 4 Pièces d'Or | Rendez vous au <u>155</u> |
| Deux Œufs d'Yokka - 6 Pièces d'Or | Rendez vous au <u>291</u> |
| Dent de Ver des Sables - 6 Pièces d'Or | Rendez vous au <u>328</u> |

Scarabée d'Albâtre - 7 Pièces d'Or

Rendez-vous au 41

Pyramide en Cristal - 5 Pièces d'Or

Rendez vous au 209

Quand vous avez fini, vous quittez le marché pour commencer votre quête. Rendez-vous au 242.

16

Le passage donne sur une volée de marches. Vous descendez pour vous retrouver, à votre grande surprise, dans un réseau de tunnels partiellement inondé. C'est le seul chemin, vous n'avez donc pas d'autre choix que d'avancer dans l'eau. Elle vous arrive à la taille ; vos Provisions, dans votre Sac à Dos, ne craignent rien pour l'instant, mais il faudra faire attention de ne pas les gâter en les mouillant. L'inondation a été causée par le grand fleuve qui traversait autrefois le royaume de Djarat avant sa destruction, et qui coule à présent sous terre. Vous progressez le long du tunnel jusqu'à parvenir à une intersection. Voulez-vous aller tout droit (rendez-vous au 217), à gauche (rendez-vous au 124) ou à droite (rendez-vous au 234) ?

17

Vous tombez, mais seulement de quelques mètres. Vous ne vous faites donc que quelques coupures et contusions (déduisez 2 points de votre ENDURANCE). Si vous voulez encore essayer de d'escalader le Rocher des Esprits, rendez-vous au 391. Si vous préférez abandonner la recherche du Chaman et partir en quête du temple, rendez-vous au 178.

18

Il y a deux manières d'employer le feu comme arme contre les Momies. La première est de combattre en utilisant une torche, si vous en avez une. Dans ce cas, rendez-vous au 138 et combattez normalement, mais en réduisant votre Force d'Attaque de 1 point ; à chaque Assaut remporté, vous ferez perdre 4 points d'ENDURANCE à la Momie au lieu de 2, car votre arme enflamme les bandelettes sèches. La deuxième méthode est de jeter sur une Momie un objet enflammé : une lampe, un Œuf d'Yokka ou une mesure d'huile. Pour chaque objet lancé, Testez

vosre Habilité ; si vous réussissez, la Momie s'enflamme instantanément et sera détruite par le feu en quelques instants. Vous pouvez essayer autant de fois que vous avez d'objets à jeter (mais tout objet enflammé et lancé est perdu). Si vous épuisez toutes vos ressources ou si vous renoncez à cette méthode, notez combien de Momies vous avez tuées, et rendez-vous au [138](#).

19

Le symbole en forme de scarabée s'enfonce facilement dans le mur. Allez-vous à présent appuyer sur le serpent puis le vautour (rendez-vous au [157](#)) ou le vautour puis le serpent (rendez-vous au [230](#)) ?

20

Enfin, vous savez où trouver le tombeau d'Akharis ! Sans attendre, vous sortez des ruines du temple pour continuer votre voyage vers l'est. Marchant entre les colonnes, vous apercevez soudain un homme vêtu d'une robe rouge qui se précipite derrière un mur lézardé. Ce pourrait-il... ? Vous contournez immédiatement le mur. L'homme est à dix mètres de vous ; sa longue robe porte le symbole du cobra. Vous tirez votre épée, prêt à sceller le sort de cet adorateur du Mal. Cependant, avant que vous puissiez l'approcher, l'homme frappe plusieurs fois de son bâton le remblai de sable sur lequel il se tient. Immédiatement s'élève un bourdonnement de mauvais augure : un essaim de guêpes du désert s'envole d'une crevasse du sol pour défendre le nid. Vous les voyez se diriger vers l'adorateur puis s'arrêter brusquement. Il a porté les mains à ses tempes et semble se concentrer profondément. Les guêpes font brusquement volte-face, et l'essaim prend la forme d'un insecte géant. La colossale guêpe qu'a formé la nuée est pourvue d'un abdomen conique prolongé d'un dard d'un demi-mètre de long ! Battant de ses ailes massives, l'essaim se jette sur vous en bourdonnant. Allez-vous vous défendre avec votre épée (rendez-vous au [222](#)) ou en utilisant une autre arme (rendez-vous au [108](#)) ?



Vous arrachez les pieux de terre pour que la Chimère puisse se libérer du filet. « Ce n'est pas trop tôt, grogne la créature d'un air hautain. Je suppose que je dois te remercier. Tout cela n'aurait jamais dû arriver. Je m'étais seulement étendu pour faire un somme, et ces trappeurs effrontés ont eu l'audace d'essayer de me capturer. Ils voulaient certainement me vendre à quelque aristocrate sur le marché aux bestiaux de Rimon, pour un zoo privé. S'il y a une chose que je ne tolère pas, c'est bien un tel manquement à la courtoisie. »

Soudain, quatre hommes à cheval apparaissent entre les rochers. Voyant que vous avez libéré leur proie, ils poussent des cris de colère et sautent à bas de leurs montures en tirant leurs armes. Le chef des trappeurs, torse nu et tête rasée, se précipite sur vous une dague à la main. Vous engagez le combat avec lui, alors que la Chimère se jette sur les trois autres trappeurs.

TRAPPEUR HABILETE 8 ENDURANCE 7

La lame du poignard est enduite d'un poison qui provoque le sommeil. Cependant, elle n'aura aucun effet sur vous, en raison de votre immunité aux toxines. La première fois que le trappeur gagnera un Assaut, vous devrez ajouter 1 point à votre total de POISON, en plus de la perte d' ENDURANCE habituelle. Si vous gagnez, rendez-vous au [125](#).

Il est bien connu que les serpents craignent le feu ; aussi, si vous avez un moyen de les effrayer avec le feu, par exemple une mesure d'huile ou une torche, vous pouvez employer cette méthode pour atteindre le coffret sans être mordu (rendez-vous au [186](#)). Si vous n'avez pas un tel objet, ou si vous ne souhaitez pas gaspiller votre Equipement, vous devrez vous fier à votre rapidité (rendez-vous au [99](#)).

23

Alors que vous marchez vers la sortie de droite, les os des gardes s'agitent par saccades, s'assemblent et se mettent en marche vers vous. Ils atteindront la voûte avant vous ; si vous voulez éviter de vous battre avec eux, vous devez courir vers l'autre sortie (rendez-vous au [371](#)). Si vous voulez emprunter l'issue que vous aviez choisie, vous devez combattre.

HABILETE ENDURANCE Premier GARDE SQUELETTE 8 6

Deuxième GARDE SQUELETTE 7 6

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

24

Le terrain devient progressivement plus difficile pendant que vous faites route vers le temple en ruines. À midi, vous vous reposez pour éviter de marcher sous le soleil à son zénith. Au milieu de l'après-midi, vous reprenez la route entre les falaises raides et les hautes parois rocheuses. Pendant que vous marchez, les échos d'une lutte atteignent vos oreilles, venant de quelque part à l'ouest entre les roches. Si vous allez voir de quoi il s'agit, rendez-vous au [372](#). Si vous ignorez l'incident, rendez-vous au [226](#).

25

Avec le feu, vous pouvez attaquer de deux manières les animaux momifiés. La première est de combattre en utilisant une torche, si vous en avez une. Dans ce cas, rendez-vous au [163](#) et combattez normalement, mais en réduisant votre Force d'Attaque de 1 point ; à chaque Assaut remporté, vous ferez perdre 4 points d'ENDURANCE à votre adversaire au lieu de 2, car votre arme enflamme les bandelettes sèches. La deuxième méthode est de jeter sur l'animal un objet enflammé : une lampe, un Œuf d'Yokka ou une mesure d'huile enflammée. Pour chaque objet lancé, Testez votre Habileté ; si vous réussissez, votre adversaire s'enflamme instantanément et sera détruit par le feu en quelques instants. Vous pouvez essayer autant de fois que

vous avez d'objets à jeter (mais tout objet enflammé et lancé est perdu). Si vous épuisez toutes vos ressources ou si vous renoncez à cette méthode, notez quels animaux vous avez tués, et rendez-vous au [163](#). Si vous tuez les trois bêtes, rendez-vous au [147](#).

26

Vous soufflez dans la corne, et son écho retentit des collines jusqu'à dans les sables sans fin. Les deux guerriers sursautent, et deux autres surgissent derrière vous. Vous réalisez alors votre erreur : la Corne d'Os est employée par les Xoroas pour appeler à l'aide et avertir la colonie du danger ! Les Hommes-Fourmis se précipitent sur vous de tous les côtés. Vous devez combattre vos quatre adversaires en même temps.

HABILETE ENDURANCE

Premier XOROA	10	10
Deuxième XOROA	11	10
Troisième XOROA	11	10
Quatrième XOROA	9	11

Si vous survivez d'une manière ou d'autre cette bataille, rendez vous au [331](#).

27

« Pour atteindre les profondeurs du tombeau, tu devras pénétrer dans les Crocs de Sithera. La seule manière de s'échapper est de trouver la porte dérobée, dans un coin de la salle. » Si vous vous trouvez jamais dans les Crocs de Sithera, divisez par deux le numéro du paragraphe que vous lisez alors, puis rendez vous au paragraphe portant le numéro correspondant. Retournez maintenant au [286](#).

28

Lorsque le Lion Noir tombe à terre, les badauds vous acclament. Jerran n'est pas gravement blessé mais, comme votre combat contre la bête sauvage vous a distrait, l'adorateur a pu s'enfuir. Vous pouvez dès à présent vous lancer à la recherche du tombeau, espérant le rattraper en chemin (rendez vous au [242](#)) ou renoncer à la poursuite pour visiter le marché et vous équiper (rendez vous au [112](#)).

29

« Et maintenant, la dernière question, dit le Sphinx. Combien d'épreuves doit subir un mort pendant son voyage dans le monde souterrain ? » Si vous connaissez la réponse, rendez vous au paragraphe correspondant. Sinon, ou si vous vous trompez, rendez vous au [361](#).

30

Le hall aux colonnes est désert. À son extrémité se trouve une double porte de cèdre entrebâillée. Elle donne sur un nouveau couloir, que vous pouvez suivre vers la droite (rendez vous au [254](#)) ou la gauche (rendez vous au [87](#)).



31

La nuit est terriblement froide, et vous pouvez à peine dormir. Au matin, vous vous sentez plus fatigué que lorsque vous vous êtes couché (déduisez 2 points de votre ENDURANCE). Tandis que la chaleur revient à vos membres gourds sous les rayons du soleil, vous consultez la carte de Jerran. D'après elle, vous devez maintenant vous diriger directement au nord pour atteindre le temple. Rendez vous au [5](#).

32

Vous avez l'impression d'être attrapé et impitoyablement écrasé. En regardant vers le bas, vous vous apercevez que vous êtes emprisonné dans les anneaux d'un énorme Cobra doré. Il lève sa tête à hauteur de votre visage et vous observe avec des yeux scintillants - et frappe ! Votre aventure est terminée.

33

Vous avancez sur le sable teinté de sang et contournez les grandes carcasses pour entrer dans le tombeau. Rendez vous au [204](#).

34

La clé tourne dans la serrure et le battant de pierre ouvragé s'ouvre. Vous vous trouvez sur le palier supérieur d'un large escalier, qui vous mène dans une vaste et haute pièce. Le plafond est bleu et piqué d'étoiles jaunes stylisées, les murs couverts de plâtre peint à fresques, retraçant toute la vie du roi défunt. Sur l'une des frises, il vénère sa Déesse maléfique, sur une autre il dicte ses lois, et sur une autre encore il communique avec des créatures démoniaques. Plusieurs voûtes mènent hors de cette pièce. Vous y apercevez des trésors fabuleux entassés dans de grandes jarres, et des cercueils d'or incrustés de bijoux scintillants. Cependant, votre attention est attirée par l'énorme sarcophage en pierre d'Akharis, et le non moins énorme serpent enroulé autour de lui. Ses écailles sont un camaïeu de rouge taché de noir et jaune, et il mesure au bas mot vingt mètres de long ! Lorsque la lumière l'atteint, les yeux du serpent s'ouvrent. Il soulève lentement sa tête et commence à se dérouler. Sa peau dure, en frottant contre la pierre, produisent un bruit grêle. Quand le Grand Serpent ouvre la gueule, son venin s'écoule goutte à goutte le long de deux crocs de la taille de votre bras.



GRAND SERPENT HABILETE 8 ENDURANCE 14

Si le serpent gagne un Assaut, vous perdez 3 points d'ENDURANCE et gagnez 2 points de POISON. Si le monstre gagne deux Assauts consécutifs, rendez vous au [193](#). Si vous tuez le reptile, rendez vous au [88](#).

35

Vous sautez sous la voûte au moment où la statue se brise sur le sol derrière vous, bloquant toute retraite. Vous ne pourrez jamais déplacer le colosse. Vous n'avez pas d'autre choix que de descendre plus profond dans le tombeau. Rendez vous au [216](#).

36

La sphère rougeoyante semble vouloir mourir avec l'adorateur qui l'utilisait, car sa lumière s'affaiblit. N'y prêtant aucune attention, vous regardez tout autour de vous pour voir s'il y a quelque chose d'intéressant. L'adorateur venait prendre un petit récipient de terre cuite, qui (comme vous l'apprenez quand vous soulevez son couvercle) contient un objet d'apparence singulière, comme momifié. Si vous voulez prendre ce pot, notez-le sur votre Feuille d'Aventure. Vous ne trouvez rien d'autre d'utile, mais vous remarquez que la sphère palpite toujours faiblement. Si vous voulez la prendre, rendez vous au [159](#). Sinon, quittez la salle et rendez vous au [9](#).

37

Un quart d'heure plus tard, un groupe de quatre hommes apparaît à cheval entre les rochers, dont l'un au torse nu et au crâne dégarni, est apparemment le chef. Ils approchent la Chimère, qui pousse un hurlement de défi - et de crainte. Sans trahir aucune émotion, l'homme chauve marche jusqu'au monstre et plonge une dague dans ses flancs. La créature cesse bientôt de lutter et tombe sans connaissance, comme droguée. Les quatre hommes arrachent les pieux et, après avoir entravés les pieds de la Chimère, la placent sur un traîneau en bois tiré

par deux chevaux. Ils reprennent leurs montures et partent vers le sud. Il n'y a plus rien à faire ici, vous retournez donc à la piste pour poursuivre vers l'est. Rendez vous au [250](#).

38

Vous tirez la baguette de fer de votre Sac à Dos et en frappez Akharis. Immédiatement il est entouré par une aura noire miroitante - mais cela ne semble pas le gêner, bien au contraire ! Vous venez d'utiliser le Sceptre d'Oset, que les antiques Djaratiens avaient caché aux sectateurs du Culte du Cobra à cause de sa puissance maléfique. Au lieu d'affaiblir la Momie, vous l'avez renforcée ! Souvenez-vous d'ajouter 1 point à l'HABILETE d'Akharis et 3 points à son ENDURANCE quand vous le combattrez. Rendez vous maintenant au [215](#).

39

En marchant vers les monticules, vous apercevez deux créatures d'aspect bizarre parmi les rochers. La partie supérieure de leur corps paraît humaine, mais leurs yeux sont argentés et, en guise d'oreilles, ils ont sur leur tête deux antennes flexibles et segmentées, comme les fourmis. D'ailleurs, leur corps et leurs jambes sont ceux d'une fourmi géante ! Ils sont de couleur brun rougeâtre et hauts d'environ un mètre et demi. Ces créatures sont des Xoroas. Ils peuvent non seulement voir dans l'obscurité, mais peuvent également détecter les odeurs les plus ténues grâce à leur odorat très développé - et votre propre odeur est plutôt forte après plusieurs jours de voyage dans le désert ! Les deux Ouvriers effrayés s'enfuient vers une ouverture dans un des monticules tout en criant, ou plutôt en produisant une série des déclics et des fredonnements. Soudain, deux nouveaux Xoroas apparaissent entre les rochers. Ceux-là sont plus grands que les Ouvriers, hauts de presque deux mètres, et leur peau est légèrement plus foncée. Tous les deux tiennent des javelines et en portent d'autres en bandoulière. D'un mouvement rapide, l'un des Guerriers Xoroas lance une pierre dans votre direction. Lancez un dé. Si le nombre obtenu est impair, rendez vous au [263](#) ; s'il est pair, rendez vous au [357](#).

40

Le passage fait brusquement un coude à gauche. Une lumière brille dans le couloir après cet angle. Passant prudemment la tête au coin du mur, vous voyez un homme vêtu de rouge penché au-dessus d'un trou dans une salle vide. C'est l'un des adorateurs ! Autour de lui sont étendues trois créatures d'aspect humanoïde, malgré leurs crocs et leurs visages décharnés semblables à des crânes. L'adorateur soulève quelque chose hors du trou. Voulez-vous vous précipiter à l'attaque (rendez vous au [212](#)), attendre un moment (rendez vous au [116](#)) ou, comme c'est un cul-de-sac, revenir sur pas le long du passage et prendre l'autre chemin (rendez vous au [9](#)) ?



41

Le scarabée, ciselé dans un morceau d'albâtre veiné, est un authentique porte-bonheur antique. Désormais, chaque fois que vous devrez Tenter votre Chance, vous pourrez déduire 1 au chiffre amené par les dés. Revenez maintenant au [15](#).

42

Vous êtes dans une très mauvaise passe. Vous cherchez désespérément un moyen de vous évader, mais vous n'en trouverez aucun. Ce profond souterrain, la chambre mortuaire d'Akharis, va gagner sous peu un nouvel occupant, car vous allez être enterré vivant sous le sable !

43

Examinant les abords de la voûte, vous examinez une petite chambre taillée dans la pierre. Ses murs sont couverts de hiéroglyphes et d'images de personnages à têtes d'animaux. Devant la statue d'un Dieu dont la tête de taureau atteint le plafond, se tient un homme en robe rouge : l'adorateur que vous avez suivi dans le tombeau ! Voulez-vous entrer dans la pièce et attaquer immédiatement (rendez vous au [191](#)) ou attendre pour voir ce que l'adorateur va faire (rendez vous au [340](#)) ?

44

Les Nandinours n'ont aucun besoin d'argent, ils ne conservent donc rien de précieux dans leurs tanières. Cependant, vous trouvez un squelette humain portant encore les lambeaux de ce qui fut une longue robe rouge. A une phalange osseuse est passé un anneau d'or, façonné à l'image d'un cobra lové sur lui-même. Si vous voulez prendre l'Anneau du Cobra, notez-le sur votre Feuille d'Aventure. Vous trouvez également quelques Pièces d'Or parmi les carcasses (lancez un dé pour savoir combien). Ne trouvant rien d'autre de valeur, vous quittez la retraite du Nandinours et rejoignez la piste principale qui se dirige vers le nord-ouest (rendez vous au [337](#)).

45

Lentement, en utilisant le Rouleau de Papyrus, vous traduisez les hiéroglyphes recopiés dans le journal intime. L'inscription dit : « Et tout ceux qui veulent profaner le temple de Cracca, Seigneur des Fleuves et Passeur des Dieux, qu'ils prennent garde à la colère de la Divinité à tête de crocodile. » Rendez vous au [226](#).

46

La force de votre coup envoie Akharis heurter un des brasero dressé à sa gauche. Immédiatement, le feu magique se communique à ses bandelettes, et la Momie s'embrase en une gerbe de flammes. En hurlant, le mort vivant s'effondre et dévale les degrés. En un instant, tout ce qui entoure la créature maléfique est réduit en cendres. Akharis

est enfin mort. Mais même si vous avez accompli votre quête, parviendrez-vous à vous échapper et survivre assez longtemps pour raconter votre histoire ? Pour la première fois, vous remarquez, derrière les débris de la statue de Sithera, une alcôve qui contient certains des objets magiques nécessaires au culte. Si vous pensez qu'il faut éviter de gaspiller un temps trop précieux et s'enfuir immédiatement, rendez-vous au 2. Mais si vous voulez essayer d'utiliser un des artefacts en espérant que cela vous aidera à sortir d'ici, rendez-vous au [232](#).

47

Quoi que vous puissiez essayer contre la statue, vos tentatives seront vaines. Un massif pied de pierre s'écrase sur vous avec une force énorme. Votre aventure s'achève ici.



48

Deux reptiles énormes nagent vers vous, chacun mesurant près de quatre mètres de long. Quand ils sont très près de vous, les crocodiles ouvrent grand leurs mâchoires et passent à l'attaque pour satisfaire leur appétit vorace. Le passage est assez étroit pour vous permettre de combattre les créatures une par une. Cependant, comme vous êtes dans l'eau jusqu'à la taille, vous devez réduire votre Force d'At-d'Attaque de 1 point pour la durée de cette bataille.

HABILETE ENDURANCE

Premier CROCODILE	8	7
Deuxième CROCODILE	7	8



Dans le culte d'Akharis, le crocodile est considéré comme sacré car c'est un tueur efficace. Il y a d'autres crocodiles qui gardent les couloirs inondés, aussi, si jamais vous devez revenir à cet endroit, lancez un dé. Si vous obtenez de 1 à 3, vous rencontrez seulement un crocodile ; si vous obtenez 4 ou 5, vous en rencontrez deux ; et si vous obtenez 6 vous n'en rencontrez aucun. Rendez-vous au [287](#).

49

Lorsque vous tombez à terre, les Œufs d'Yokka se cassent dans votre Sac à Dos. Immédiatement, ils libèrent des oiseaux de feu. Pour chaque Œuf cassé, déduisez de votre ENDURANCE autant de points qu'en amènera un dé, car les créatures de feu vous brûlent en s'échappant. Si vous survivez, rendez-vous au [202](#).

50

Le dos contre un grand piliers, vous pouvez combattre les Caarths un par un.

HABILETE ENDURANCE

GUERRIER CAARTH	11	11
-----------------	----	----

SORCIER CAARTH	10	10
----------------	----	----

La première fois que vous serez frappé par l'un ou l'autre Caarth, vous devrez ajouter 1 à votre total de POISON en plus des 2 points d'ENDURANCE habituels, à cause du venin dont les Hommes-Serpents enduisent leurs armes. Si vous gagnez sans subir aucun dommage, prenez 1 point de CHANCE et rendez-vous au [231](#). Si vous avez été blessé, lancez un dé. Si vous tirez un 6, rendez-vous au [158](#) ; pour tout autre résultat, rendez-vous au [231](#).

51

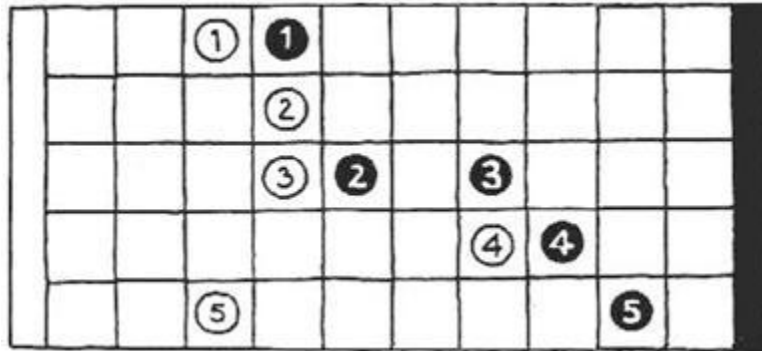
Dégainant votre arme, vous chargez la horde de morts vivants. Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [138](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [176](#).

52

Le Cyclope s'effondre à terre. Si Fernandez vous a attaqué la dernière fois que vous l'avez rencontré, rendez-vous au [261](#). Sinon, rendez-vous au [96](#).

53

Vous vous plongez dans le jeu, oubliant votre dangereuse quête pendant un moment. Le plateau se présente ainsi :



Comme vous pouvez voir, le pion Noir 1 est actuellement bloqué par Blanc 1 et Blanc 2. C'est votre tour de jouer ; quelle pièce déplacez-vous ?

Noir 2 ? Rendez-vous au [7](#)

Noir 3 ? Rendez-vous au [156](#)

Noir 4 ? Rendez-vous au [205](#)

Noir 5 ? Rendez-vous au [184](#)

54

Par où allez-vous poursuivre : par l'autre porte, si ce n'est déjà fait (rendez-vous au [393](#)), ou le long du nouveau passage qui s'éloigne de cette pièce (rendez-vous au [239](#)) ?

55

Avant que vous puissiez vous remettre sur pieds, vous sentez les mains de l'adorateur se serrer autour de votre gorge (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Il essaye de vous étrangler ! Vous combattez de manière normale, mais vous ne pourrez pas blesser votre adversaire tant que vous ne vous serez pas dégagé (si vous remportez un Assaut, ne

déduisez aucun point d' ENDURANCE à votre adversaire). Il vous faut gagner deux Assauts consécutifs pour parvenir à vous libérer de la poigne de l'adorateur. Ensuite, vous pourrez le blesser normalement.

ADORATEUR HABILETE 7 ENDURANCE 7

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

56

Un silence inquiétant pèse sur cette partie de la ville. À l'intérieur des bâtiments, vous visitez plusieurs salles meublées de tables en pierre et de bancs, couverts d'outils rouillés et de pots d'argile brisés. Au cœur du complexe, vous pénétrez dans une pièce qui a servi récemment : des lambeaux de tissu sont éparpillés et un liquide foncé souille les dalles ébréchées. C'est alors que vous comprenez où vous vous trouvez : ce sont les chambres d'embaumement où l'on apportait les corps des défunts pour les préserver. Vous êtes particulièrement intéressé par deux récipients, à moitié pleins de liquides étranges. Le premier a une odeur agréable, alors que l'autre, une sorte de sirop, empest. Voulez-vous :

- | | |
|--|------------------------------------|
| Boire un peu du liquide à l'odeur agréable ? | Rendez-vous au 82 |
| Boire un peu du sirop pestilentiel ? | Rendez-vous au 173 |
| Frotter votre peau avec le sirop ? | Rendez-vous au 219 |
| Quitter les chambres d'embaumement ? | Rendez-vous au 147 |

57

Vous réagissez immédiatement, bondissant en avant pour éviter l'éboulement, mais vous êtes tout de même frappé par quelques éclats (déduisez 2 points de votre ENDURANCE). Rendez-vous au [89](#).

58

Scrutant les profondeurs de l'orbe de cristal, vous concentrez toutes votre énergie mentale pour découvrir le pouvoir de l'objet. Testez votre Habileté, en ajoutant 1 au jet de dés. Si vous réussissez, rendez-vous au [358](#). Si vous échouez, rendez-vous au [313](#).

59

Quand l'Araignée de la Mort vous mord, elle injecte son poison dans votre sang, vous paralysant en quelques instants. Le Démon enveloppe votre corps dans sa toile et continue à vous mordre jusqu'à ce que mort s'ensuive. Sa tâche achevée, l'Araignée de la Mort disparaît avec sa toile et votre cadavre, regagnant l'Enfer des Damnés, où votre âme sera torturée pour l'éternité !

60

L'incrustation de lapis-lazuli dans le disque vole en éclats dans une explosion de lumière rouge, libérant un grand Esprit Faucon qui s'envole au-dessus de vous, ses ailes de flammes parcourues de reflets d'azur. Le fier oiseau tourne autour de la créature fantasmagique puis l'attaque avec ses serres, alors que les têtes de serpent se détendent vers son poitrail. En quelques instants la bataille est finie et l'Esprit Chacal est renvoyé dans le Plan Démoniaque. Son devoir accompli, le faucon disparaît également. Soudain, vous sentez sur vous le regard fixe de la prêtresse. Ses yeux s'enflamment, et sous ce regard terrifiant de cruauté, vous sentez vos force vous abandonner. Si vous avez l'amulette en forme d'œil, rendez-vous au [151](#). Sinon, rendez-vous au [344](#).

61

Se voyant surclassée par votre dextérité au combat, la Chimère saute hors de portée de votre arme et s'envole en battant de ses ailes tronquées. Pendant qu'elle s'enfuit, elle continue de vous lancer des insultes jusqu'à ce qu'elle soit hors de portée. Vous pouvez reprendre votre quête. Rendez-vous au [250](#).



Ces montagnes désolées semblent être exemptes de toute forme de vie. Vous taillez votre route en direction de l'est sous le lourd soleil, mais vous ne trouvez aucun signe de l'adorateur. Le chemin que vous suivez s'élève bientôt, jusqu'à devenir un raidillon qui serpente entre une paroi rocheuse à votre gauche et un précipice à droite. Sans que rien ne l'ait laissé présager, un vent anormalement froid commence à souffler, faisant tourbillonner le sable du désert autour de vous. Comme vous vous élevez encore, le vent forcit et se tord en une spirale d'air et de poussière, puis finit par se concentrer en une silhouette. Un humanoïde de sable de plus de deux mètres de haut, entièrement fait de sable, se tient devant vous. Serrant ses énormes poings et dardant ses orbites rougeoyantes sur vous, le Golem de Sable avance pour vous frapper. Quelle arme voulez-vous employer contre la créature surnaturelle :

Votre épée ? Rendez-vous au [143](#)

De la Poudre de Feu ou un Œuf d'Yokka ? Allez au 81 La statuette d'un Dieu ? Rendez-vous au [378](#)

Une Dent de Ver des Sables ? Rendez-vous au [308](#)

Une Corne d'Os ? Rendez-vous au [220](#)

Passant la porte de l'ancre du Charognard, puis l'entrée de ce niveau du tombeau, vous parvenez bientôt devant une porte en pierre sans poignée dans le mur gauche. Vous essayez de pousser la porte mais sans parvenir à l'ouvrir. Vous remarquez alors une inscription taillée dans la roche tout autour de la porte. Si vous voulez vous arrêter et prendre le temps de traduire le message en utilisant le Rouleau de Papyrus, rendez-vous au [198](#). Sinon, reprenez votre marche (rendez-vous au [374](#)).

64

Brandissant la bouteille, vous jetez son contenu sur la Momie. Akharis hurle de douleur : le liquide sacré ronge ses chairs mortes comme de l'acide ! Lancez un dé pour déterminer combien de points d'ENDURANCE lui font perdre les Eaux de Vie (notez-le, avec les autres dommages éventuellement déjà infligés à Akharis). Rendez-vous au [215](#).

65

Vous mettez à jour les restes d'un sac à dos enfoui sous les piles d'ossements. Vous supposez qu'il a appartenu à un humain plus malchanceux que vous. En regardant à l'intérieur, vous trouvez un petit livre ; vous découvrez en l'ouvrant qu'il s'agit d'un journal. En le feuilletant, vous déduisez que son propriétaire faisait partie des explorateurs dont vous a parlé Jerran Farr. Le journal contient des informations sur leur exploration du temple. Mais vous apprenez également que, pendant leur voyage, le groupe a trouvé d'autres ruines qu'ils pensaient être djaratiennes. Sur un pan de mur, ils ont trouvé une inscription dans une curieuse écriture faite d'images ; elle est soigneusement reproduite dans le journal. Il n'y a rien d'autre qui puisse vous intéresser, mais avant de partir, vous décidez de prendre les deux œufs de Rasaur avec vous, chacun ayant la valeur d'un Repas (ajoutez 2 Repas dans la case Provisions). Rendez-vous au [226](#).

66

Vous tentez de coincer votre Sac à Dos entre le plafond et le sol dallé, mais cela ne sert à rien. Puis vous essayez avec votre épée, mais elle se brise sous la pression inexorable du plafond de pierre. Enfin, vous vous couchez sur le dos pour vous arc-bouter contre le plafond avec vos bras et vos jambes, mais cet acte désespéré ne fera bien sûr aucune différence. Les crocs de Sithera vont faire une nouvelle victime, la première depuis plusieurs millénaires.

67

Vous soulevez facilement la pierre, qui cachait une fosse peu profonde. Dans celle-ci, il y a quelques provisions presque réduites à l'état de fossiles ainsi qu'une baguette de fer, indemne de rouille grâce à la sécheresse de l'atmosphère. Son extrémité est façonnée en forme de main griffue. Si vous voulez prendre le Sceptre de Fer, notez-le sur votre Feuille d'Aventure. Que vous le preniez ou non, vous devez maintenant quitter le village. Où irez-vous ensuite : vers le temple de Sithera (rendez-vous au [92](#)) ou vers les bâtiments bas en pierre, si vous n'y avez pas déjà été (rendez-vous au [56](#)) ?

68

Heureusement, puisque vous vous tenez dos à dos dans l'étroite ruelle, un seul adorateur peut attaquer chacun de vous à la fois. Vous vous apprêtez à combattre le chef.

ADORATEUR HABILETE 7 ENDURANCE 7

Si vous défaites votre adversaire, rendez-vous au [214](#).

69

Le dédale de couloirs inondé où vous vous trouvez s'étend très loin dans toutes les directions. Vous examinez les intersections et déterminez les passages encore praticables. Lequel choisir ?

Le premier à gauche, puis à droite et encore à droite ? Rendez-vous au [217](#)

Le premier à droite, puis à gauche, puis tout droit ? Rendez-vous au [162](#)

Le second à droite, puis tout droit ? Rendez-vous au [182](#)

Le second à gauche, puis à droite ? Rendez-vous au [301](#)

70

Puisant dans votre incroyable force, vous repoussez les assauts psychiques du Passage de la Peur. La terreur et le cauchemar n'existaient que dans votre esprit. Le couloir est maintenant à nouveau vide ; vous pouvez poursuivre votre chemin, mais vous avez été définitivement marqué par cette expérience. Réduisez de 1 point votre total de départ et votre total actuel d'HABILETE. Rendez-vous au [16](#).

71

De l'autre côté de la voûte, vous voyez une petite chambre taillée dans la pierre. Ses murs sont couverts de hiéroglyphes et d'images de personnages à têtes d'animaux. Face à vous dans la pièce se trouve la statue d'un homme dont la tête de taureau atteint presque le plafond. Votre lumière fait jouer d'inquiétantes ombres sur les murs. Vous décidez qu'il n'y a rien à trouver ici ; vous continuez donc le long du tunnel. Le passage tourne ensuite à droite et vous mène à un escalier de pierre ; vous n'avez d'autre choix que de descendre. Vous vous demandez jusqu'à quelle profondeur s'enfonce le tombeau. Rendez-vous au [216](#).

72

Les muscles tendus, vous bondissez et parvenez à attraper la statue. Là où vous vous teniez il y a un instant s'est ouvert un puits d'acide bouillonnant ! Vous mettez l'Amulette de Malachite autour de votre cou et sortez immédiatement de la pièce. Rendez-vous au [247](#).

73

« C'est exact, murmure Lopar : le temps. Assieds-toi à présent, et je te dirai ce que je sais du Culte du Cobra et de la Malédiction d'Akharis. » Vous vous installez face au Chaman à tête de chien et écoutez son histoire. « Les membres du Culte du Cobra sont les mignons de Sithera, l'antique Déesse djara-tienne du Mal. Sithera est, en fait, le Prince Démon Sith sous l'apparence d'une femme à quatre bras et à tête de serpent. Les Djaratiens ont adoré beaucoup de nos propres Dieux et

demi-Dieux sous la forme d'humains à tête d'animaux, tels Meerar, Déesse de la Joie, qu'ils appelaient Seket, la Déesse-Chat. Les Djaratiens avaient également foi en la puissance des objets magiques. Le Culte du Cobra pratique la magie noire que leur ont légué leurs Grands Prêtres, des morts vivants. Tu auras donc besoin d'amulettes et de talismans pour te protéger contre leur sortilèges. » Vous demandez à Lopar comment il a appris l'histoire du Djarat. « Je n'ai pas toujours été tel que j'apparais maintenant, ré -pond-t-il sombrement. Autrefois, j'étais un jeune disciple idiot qui brûlait de convoitise pour la connaissance. En faisant des recherches dans le désert, j'ai découvert certaines des ruines de l'antique civilisation. J'ai appris tout ce que j'ai pu découvrir au sujet de la Malédiction, mais je suis allé trop loin. J'ai dérangé le repos d'une Grande Prêtresse de Sithera. Par mégarde, j'ai rappelé son esprit dans notre monde et j'ai dû souffrir sa cruelle vengeance avant de parvenir à chasser son spectre. Cependant, si tu n'arrêtes pas le Culte et si Akharis revient à la vie, des milliers d'innocents connaîtront un sort bien pire que le mien. Fais tout ce que tu pourras pour contrecarrer les plans de ces scélérats ! » Si vous avez en votre possession des objets que vous souhaitez montrer à Lopar pour qu'il les examine, rendez-vous au [194](#). Autrement, le Chaman vous dit : « A présent, couche-toi près du feu et dors. Tu as encore beaucoup de chemin à faire avant de rencontrer ton destin. » Rendez-vous au [76](#).

74

Déroulant le papyrus, vous voyez qu'il est couvert d'incompréhensibles symboles hiéroglyphiques, tracés à l'encre noire et disposés sur cinq colonnes (notez-le). Vous ne pouvez rien tirer de ces hiéroglyphes dans l'immédiat ; vous enroulez donc le manuscrit pour le ranger dans votre Sac à Dos. Rendez-vous au [339](#).





75

Vous marchez le long du tunnel jonché de sable, qui fait bientôt un angle de quatre-vingt-dix degrés vers la gauche et continue tout droit. En avançant, vous voyez que devant vous, à droite, une partie du mur s'est éboulé. Vous y devinez l'entrée d'un tunnel circulaire. En vous approchant, vous entendez des bruits de course précipité et des raclements provenant du trou. Un coléoptère énorme, brun et ovale, surgit dans le passage en poussant une grande boule de terre et de pierre compacte devant lui. Le Scarabée Géant s'arrête, sentant votre présence, et claque ses mandibules d'un air menaçant. Vous avez envahi son territoire et vous lui bloquez le passage. D'une poussée, le Scarabée envoie la boule de la terre rouler sur vous ! Testez votre Habileté. Si vous réussissez, rendez-vous au [246](#). Sinon, rendez-vous au [172](#).

76

Vous vous réveillez quand le soleil se lève au-dessus des collines orientales. Vous êtes étendu au milieu d'une piste poussiéreuse orientée au nord-ouest à travers le désert. Derrière vous, près de l'horizon, vous pouvez apercevoir la silhouette du Rocher des Esprits. Lopar vous une fois de plus aidé dans votre quête (vous regagnez 1 point de CHANCE et 2 points d'ENDURANCE). Votre vigueur retrouvée, vous vous mettez en route. Sous le regard fixe de Glantanka, Dieu du soleil, vous avancez tout le jour malgré l'intense chaleur. Le chemin inégal vous mène toujours plus loin dans les étendues du Désert des Crânes. Vous suivez la direction du nord-ouest à travers les collines rocheuses et les vallées étroites. Alors que vous traversez un ravin, vous remarquez un grand trou au fond, menant sous terre. Voulez-vous vous arrêter et examiner cette caverne (rendez-vous au [324](#)) ou continuer votre chemin sans faire halte (rendez-vous au [226](#))?

77

Vous vous introduisez dans le trou et rampez quelques mètres sur le ventre le long d'un boyau. Puis le tunnel s'incline soudainement, et vous glissez sur la pente raide dans les profondeurs du temple. Le boyau débouche dans une pièce vide ; vous tombez sans trop de dommages sur le sol de pierre nue. Un passage voûté mène hors de la chambre. Rendez-vous au [347](#).

78

Vous savez que vous ne pouvez pas blesser le Gardien du Sanctuaire, à moins d'utiliser une arme du métal même qui le constitue. Cependant, en fouillant dans votre Sac à Dos, vous vous rendez vulnérable à ses attaques : vous perdez automatiquement le premier Assaut du combat. Ensuite, vous pouvez le combattre normalement.

SENTINELLE D'OR HABILETE 11 ENDURANCE 12

Si vous gagnez, rendez-vous au [368](#).

79

Quand le soleil atteint son zénith, vous vous reposez quelques minutes à l'ombre d'un affleurement rocheux (vous pouvez manger des provisions si vous le souhaitez). Le paysage ressemble à un jeu d'osselets abandonné par quelque Géant. Les seuls signes de vie visibles dans ce désert étouffant sont un lézard qui apparaît de temps à autre au-dessus des roches à la recherche d'insectes, et un oiseau de proie qui plane sur les courants chauds ascendants dans le ciel azuré, sans nuages. Le seul bruit est celui d'une brise fraîche qui souffle dans la vallée... mais vous entendez soudain autre chose ! Un grognement bas résonne dans les rochers, quelque part derrière vous. Voulez-vous savoir quelle est la source de ce bruit (rendez-vous au [294](#)), ou préférez-vous partir en hâte vers l'est (rendez-vous au [250](#)) ?

80

La partie était serré, mais Nemset vous a battu. Vous concédez votre défaite et vous vous apprêtez à quitter le tombeau. Rendez-vous au [322](#).

81

L'éclair de la déflagration vous aveugle et, quand vous rouvrez les yeux, ce que vous voyez vous coupe le souffle. La chaleur de l'explosion n'a pas fait éclater le Golem de Sable, mais l'a complètement vitrifié. Il se tient immobile devant vous, réduit à l'état de statue de verre. Vous lui donnez une grande poussée, et il tombe dans le précipice, se fracassant en des centaines d'éclats quand il heurte les rochers. Regagnez 1 point de CHANCE pour votre excellente intuition, puis rendez-vous au [183](#).

82

En buvant le liquide, vous découvrez qu'il s'agit de vin infusé avec des herbes médicinales. Le vin est employé pour nettoyer le cadavre avant la momification, mais sur vous, il a un effet fortifiant (vous regagnez jusqu' à 4 points d'ENDURANCE et vous pourrez augmenter votre Force d'Attaque de 1 point pendant votre prochain combat). Maintenant, voulez-vous :

Boire un peu du sirop malodorant ? Rendez-vous au [173](#)

Frotter votre corps avec le sirop ? Rendez-vous au [219](#)

Quitter les chambres d'embaumement ? Rendez-vous au [379](#)

83

Les Œufs d'Yokka sont chauds au contact ; en en conservant un contre vous pendant votre sommeil, vous n'aurez pas besoin d'allumer un feu. La nuit se passe sans incident (vous regagnez 2 points d'ENDURANCE). Au matin, après avoir consulté la carte de Jerran, vous vous mettez en route vers le nord et le temple ; rendez-vous au [5](#).

84

Vous vous apprêtez à prendre une poignée de bijoux, mais vous sautez en arrière quand vous voyez l'amoncellement de richesse bouger et se dresser devant vous. Vous clignez des yeux et l'illusion disparaît. Cette pièce est le repaire d'un Scitalis, un grand serpent brillamment coloré, qui crée des trésors illusoires pour piéger ses proies. Vous devez combattre le serpent trompeur, mais peut-être trouverez-vous un certain réconfort en apprenant que sa morsure n'est pas venimeuse - comme si le Scitalis en avait besoin !

SCITALIS HABILETE 8 ENDURANCE 10

Si vous l'emportez, rendez-vous au [3](#).

85

Que voulez-vous essayer : une Crécelle de Bronze (rendez-vous au [168](#)), un Sceptre de Fer (rendez-vous au [38](#)) ou le Livre des Morts (rendez-vous au [245](#)) ? Si vous n'avez aucun de ces objets, rendez-vous au [215](#).

86

« Le grand Cranno, héros de cent tragédies, a des monologues à répéter. Il n'a pas de temps à perdre à aider les mortels. Pars, maintenant. » Allez-vous faire ce que l'homme vous dit (rendez-vous au 8) ou l'attaquer (rendez-vous au [134](#)) ?

87

Vous marchez le long d'un tunnel semblable à tous ceux que vous avez déjà vus dans le labyrinthe qu'est ce tombeau. Après vous avoir tourné à droite, le passage vous mène enfin à quelque chose d'intéressant. A votre gauche se trouve l'amorce d'un autre passage, mais il a été grossièrement obstrué avec des quartiers de roche. Cela peut prendre un moment, mais vous pensez pouvoir dégager le passage. Voulez-vous :

Dégager l'issue à la main ?

Rendez-vous au [166](#)

Employer la Poudre de Feu, si vous en avez ? Rendez-vous au [390](#)

Continuer le long du passage ?

Rendez-vous au [154](#)

88

Le serpent mort, allez-vous ouvrir le sarcophage immédiatement (rendez-vous au [376](#)), ou commencer par fouiller la salle au trésor d'Akharis (rendez-vous au [179](#)) ?

89

Pendant que la poussière se dépose, vous entendez un terrible cri aigu. Vous regardez le rebord rocheux au-dessus de vous. Des deux côtés de la gorge, parmi les rochers, se trouve six babouins. Ils sont presque aussi grands que des hommes, couverts d'une fourrure hérissée, et pourvus de méchantes dents pointues. Ils sautillent, grondent et hurlent. L'un d'eux, plus grand que les autres, tient un rocher au-dessus de sa tête. Ce sont certainement eux qui ont provoqué l'éboulement, et vous sentez qu'ils vont vous attaquer d'un instant à l'autre. Vous brandissez votre épée, et aussitôt, les deux singes les plus proches sautent sur vous, prêt à vous déchirer en morceaux avec leurs mains griffues. Combattez-les tous les deux ensemble.

HABILETE ENDURANCE

Premier BABOUIN	7	6
Deuxième BABOUIN	5	6

Si vous tuez ces créatures mauvaises, rendez-vous au [316](#).



90

Comme vous atteignez le sommet d'une crête, vous apercevez soudain le but de votre détour. Au bord d'une vaste plateau qui s'étend vers l'est et le nord, se dresse un rocher massif. A son sommet se trouve un autre rocher, comme posé en équilibre précaire. Il est couvert de motifs curvilignes, sans doute des veines d'une quelconque substance cristalline. Il émane une forte aura d'énergie élémentaire de cet endroit ; quelque chose vous dit qu'il s'agit du Rocher des Esprits. Une mince traînée de fumée s'élève depuis le sommet du monolithe en équilibre, et vous pouvez voir à sa base l'entrée d'une petite caverne. Le Chaman doit vivre sur ce sommet et, visiblement, il s'y trouve actuellement. Cependant, la seule manière d'accéder à la caverne est de grimper. Si vous êtes assez déterminé à demander l'aide du Chaman pour vous lancer dans cette ascension périlleuse, rendez-vous au [152](#). Si vous préférez abandonner et repartir à la recherche du temple, rendez-vous au [178](#).

91

« Par Assamarra, Dieu des Sables, je t'ordonne de reculer ! » Aussitôt que vous prononcez ces mots, le vent se lève à nouveau, mais cette fois il s'acharne sur le Golem, emportant le sable de ses membres jusqu'à ce qu'il disparaisse. Le Dieu des déserts lui-même vous a aidé. Reprenez 1 point de CHANCE et rendez-vous au [183](#).

92

Lorsque vous avancez le long de la grande avenue du Nécropolis, où passaient autrefois les processions, la pyramide noire se dresse très haut devant vous, rendue curieusement floue par la lumière. Cependant, avant d'atteindre le temple, vous devrez traverser d'autres quartiers de la ville où il y aura peut-être des choses à voir ou faire. A votre gauche, vers le bord de la caverne, se trouvent les tombeaux des Djaratiens, alors qu'à droite vous voyez des chapelles dédiées à leurs Dieux. Vous voulez commencer votre exploration par :

Les tombeaux ? Rendez-vous au [149](#)

Les chapelles ? Rendez-vous au [295](#)

Le temple de Sithera ? Rendez-vous au [395](#)

93

Vous faites une chute de plus de vingt mètres, heurtant les affleurements rocheux au passage. Vous êtes étendu parmi les pierres à la base du Rocher des Esprits, sérieusement blessé : le sang coule de vos membres contusionnés, plusieurs de vos côtes sont fêlées et votre cheville gauche foulée (vous perdez 7 points d'ENDURANCE, 2 points d'HABILETE et 1 point de CHANCE). Vous n'êtes plus du tout en condition pour escalader le Rocher aussi, après avoir pansé vos blessures de votre mieux, vous essayez de vous remettre en route vers le temple. Rendez-vous au [178](#).

94

Le Charognard prend aussitôt feu et est rapidement dévoré par les flammes. Vous esquiviez la créature morte vivante pendant qu'elle titube et trébuche dans la pièce en hurlant, et vous vous glissez par la porte. Rendez-vous au [148](#).

95

« Voici la deuxième question. En venant à Nécropolis, tu as traversé le Lac Sacré. Mais dis-moi ceci : qui est Seigneur des Fleuves et Passeur des Dieux ? » Convertissez le nom du Dieu en un nombre, en utilisant le code A = 1, B = 2, C = 3... Z = 26. Additionnez tous les nombres, et rendez-vous au paragraphe correspondant au total. Si vous vous trompez, ou si vous en connaissez pas la réponse, rendez-vous au [262](#).



96

« Merci, mon ami, dit le vieux chevalier. Tu es un guerrier noble et honorable. A nous deux, nous avons débarrassé la terre d'un de ces Géants fétides. Buvons ensemble le verre de l'amitié. Gordo ! appelle-t-il. Où es-tu ? » Le peureux serviteur de Fernandez sort de sa cachette et accourt vers son maître. « Donne-moi la bouteille de Vieux Sarnak » lui ordonne le vieil homme. Puis il vous tend la bouteille en s'exclamant : « Prends, mon ami, ça te requinquera ! » Vous buvez une gorgée de vin et sentez immédiatement ses effets. Vous récupérez jusqu'à 4 points d'ENDURANCE et vous pourrez ajouter 1 point à votre Force d'Attaque pendant votre prochain combat. Tandis que Gordo panse les blessures de Huan, vous prenez congé sans plus perdre de temps pour vous remettre en quête du temple. Rendez-vous au [226](#).

97

Enfin, vous vous trouvez face à face avec le mal antique que vous êtes venu détruire. Rappelez-vous de déduire tous les points d' HABILETE et d' ENDURANCE que vous avez éventuellement pu faire perdre à la Momie, puis engagez le combat avec Akharis. De son côté, il fera tout pour effacer jusqu'au souvenir de votre existence !

AKHARIS HABILETE 13 ENDURANCE 25

Si vous prenez le dessus sur votre adversaire malgré sa force surhumaine, rendez-vous au [336](#).

98

Un silhouette apparaît soudain dans l'encadrement de la porte. L'homme est vêtu d'une longue robe grise et porte un masque d'acteur antique aux traits grotesquement exagérés. « Je suis le grand Cranno, aux mille rôles et mille apparences ! » piaille-t-il d'une voix haut perchée. Allez-vous :

Demander à Cranno de vous aider ? Rendez-vous au [304](#)

L'attaquer ? Rendez-vous au [134](#)

Quitter le théâtre ? Rendez-vous au [8](#)

99

Lancez un dé et ajoutez 1 au résultat : c'est le nombre de serpents qui vous mordent quand vous vous frayez un chemin dans la masse. Pour chaque morsure, déduisez 1 point de votre ENDURANCE, et, toutes les deux morsures, ajoutez 1 à votre total de POISON. Si vous survivez au venin, rendez-vous au [186](#).

100

Devant vous, un escalier à larges marches permet de sortir de l'eau et de revenir dans le tombeau proprement dit. Vous avez enfin trouvé une sortie au labyrinthe de tunnels inondés ! Prenez 1 point de CHANCE. Vous suivez un court passage qui mène de l'escalier jusqu'à une intersection en forme de T. Vers la gauche, le tunnel bute sur une porte en pierre, alors qu'à droite, il s'enfonce dans l'obscurité. Irez-vous à gauche (rendez-vous au [165](#)) ou à droite (rendez-vous au [12](#)) ?

101

« Il y en a beaucoup, répond Rhehotep avec sérieux. Si tu veux parvenir jusque dans la chambre mortuaire d'Akharis, tu devras affronter le Gardien des Morts. Prends également garde à Amentut, si tu le rencontres. C'était le Vizir d'Akharis, et il lui est resté loyal jusque dans la mort. » Revenez au [286](#).

102

Malheureusement, ce personnage bizarre ne vous croit pas. « Tu mens comme tu respirez ! hurle-t-il. Où sont la belle armure et les armes brillantes que devrait porter un chevalier lancé dans une quête ? Non, tu es un bandit qui attaque les voyageurs égarés. Ou même un Démon, un Changeur de Formes, envoyé par le sorcier Zanmethees pour me tourmenter ! » Ce vieillard n'a plus toute sa raison. Il pousse un cri et talonne son petit cheval pour vous charger. Déterminez la Force d'Attaque du fou, puis la vôtre (son HABILETE est de 7). Si vous avez la plus grande Force d'Attaque, rendez-vous au [10](#). Si c'est lui, rendez-vous au [211](#).

103

Comment comptez-vous attaquer les Momies : par le feu (rendez-vous au 18) ou par magie (rendez-vous au [241](#)) ? Si vous ne pouvez faire ni l'un ni l'autre, vous devrez utiliser votre épée (rendez-vous au [51](#)).

104

Vous avez choisi une mauvaise combinaison. Au lieu d'ouvrir le mur, vous avez mis en marche un piège : un bloc de pierre sort du mur derrière la statue à tête de taureau et la déséquilibre. Horrifié, vous voyez le colosse vaciller puis s'écrouler ! Lancez trois dés. Si le résultat amené est inférieur ou égal à votre total d'ENDURANCE, rendez-vous au [35](#); s'il est supérieur, rendez-vous au [122](#).

105

Vous parvenez bientôt devant une voûte dans le mur droit. Au-delà, vous voyez une pièce décorée de fresques. Cependant, votre attention est attirée par une magnifique statue d'or représentant un cobra dressé, du côté le plus éloigné de la salle. La statue, posée sur un socle finement ouvragé, est haute de deux mètres et ses yeux sont deux bijoux qui miroitent dans la lumière. Une amulette incrustée d'un morceau de malachite est pendue à la tête du cobra. Peut-être sera-t-elle utile contre les sortilèges du Culte ? Voulez-vous entrer dans la salle



pour prendre l'amulette (rendez-vous au [136](#)), ou préférez-vous la laisser là et continuer le long du tunnel (rendez-vous au [247](#)) ?

106

Pendant que vous vous sauvez, vous entendez la Chimère déchirer le filet et s'élancer en l'air. Un rude coup vous fait rouler à terre. Vous perdez votre souffle et vous sentez le sang couler d'une blessure dans votre dos (déduisez 2 points de votre ENDURANCE). La Chimère atterrit et tourne autour de vous. « Tu es bien puni, humain, gronde-t-elle. Montre-moi maintenant ce dont tu es capable avec ce morceau de ferraille que tu appelles une arme ! »

CHIMÈRE HABILETE 9 ENDURANCE 14

La Chimère continue de vous railler pendant que vous combattez ; vous devrez donc réduire votre Force d'Attaque de 1 point pour la durée de cette bataille, car vous avez du mal à vous concentrer. Si vous ramenez l'ENDURANCE de la créature à 5 points ou moins, rendez-vous immédiatement au [61](#).

107

La créature diabolique, issue des enfers des mythes de Djarat, saute sur vous en grondant. Votre arme terrestre est inutile contre cet esprit démoniaque. Votre corps sera sacrifié à Sithera pour qu'Akharis puisse revivre.

108

Si vous avez une torche, rendez-vous au [240](#). Autrement, vous pouvez utiliser de la Poudre de Feu ou un Œuf d'Yokka contre l'essaim, mais vous devrez tout de même combattre à l'épée (rendez-vous au [222](#)).

109

Vous remarquez une fente à la base du sarcophage, et des traces sur le plancher comme si quelque chose de lourd avait été déplacé. Vous poussez contre l'énorme cercueil de pierre avec l'énergie du désespoir,

car il cache peut-être une issue. Lancez trois dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre ENDURANCE, rendez-vous au [290](#). S'il est plus grand, rendez-vous au [171](#).

110

En utilisant votre épée, vous découpez le sommet de la plante et, après avoir enlevé les épines, vous mordez dans le chair juteuse. Le goût amer vous fait crisper les mâchoires, mais trop tard : vous avez déjà avalé une partie de la sève. Outre ses épines, la Barbépine a une protection très efficace contre les animaux voraces : elle est toxique ! (ajoutez 2 points à votre total de POISON et déduisez 3 points de votre ENDURANCE). Crachant ce qui vous reste en bouche, vous vous dépêchez de reprendre votre chemin en laissant la Barbépine toxique derrière vous. Rendez-vous au [11](#).

111

Si vous avez dégagé le chemin jusqu'au coffret en utilisant le feu, les flammes sont maintenant mortes. Vous pouvez faire demi-tour en employant la même méthode (rayez alors de votre Feuille d'Aventure l'objet utilisé) et sortir indemne. Sinon, il faut courir. Si vous choisissez cette deuxième option, lancez un dé pour déterminer combien de serpents vous mordent, et déduisez autant de points de votre total ENDURANCE. Pour chaque tranche de 2 points d'ENDURANCE perdus, ajoutez 1 point à votre total de POISON. Si vous survivez, ou si vous utilisez le feu, rendez-vous au [54](#).

112

Vous visitez rapidement les marchés de Rimmon pour découvrir ce qu'il peut y avoir d'intéressant sur les nombreux étals. Jerran Farr vous tend une bourse contenant 30 Pièces d'Or et vous laisse choisir ce que vous jugez utile. Consultez la liste d'articles ci-dessous et, si vous achetez quelque chose, déduisez la somme appropriée puis notez l'objet sur votre Feuille d'Aventure. Vous ne pouvez acheter qu'un seul de chacun de ces articles, sauf si la description précise le contraire.

Corde et grappin - une bonne longueur de corde avec un crochet en métal à son extrémité. Coût : 3 Pièces d'Or.

Provisions - vous pouvez acheter autant de Repas que vous le désirez. Coût : 1 Pièce d'Or par Repas.

Lanterne et huile - à chaque utilisation, la lanterne consomme une mesure d'huile. Coût : 2 Pièces d'Or pour la lanterne avec une mesure d'huile. Mesures supplémentaires : 1 Pièce d'Or par mesure.

Potion curative - une rasade de cet élixir vous restituera l'équivalent de la moitié de votre total de départ d' ENDURANCE (en arrondissant au chiffre supérieur si nécessaire). Il y a trois doses dans la fiole. Coût : 5 Pièces d'Or.

Contrepoison - ce breuvage magique réduira votre total de POISON de 4 points. Coût : 4 Pièces d'Or.

Télescope de cuivre - ce télescope finement ouvragé vous permettra de voir au loin. Coût : 5 Pièces d'Or.

Poudre de Feu - un composé alchimique enveloppé dans un paquet de papier, dont une extrémité a été entortillée en guise de mèche. Une fois allumé, le paquet explosera en quelques secondes (lancez un dé pour savoir combien vous ferez perdre de points d' ENDURANCE à toute créature à portée). Vous pouvez jeter la Poudre de Feu sur un adversaire avant le premier Assaut d'un combat, si vous Testez votre Habileté avec succès (si vous échouez, la Poudre de Feu est perdue). Coût : 4 Pièces d'Or.

Torche - un morceau de bois enveloppé de chiffons imbibés d'huile. Très utile comme source de lumière ou comme arme contre les créatures qui craignent le feu. Vous pouvez acheter un maximum de trois torches. Coût : 1 Pièce d'Or par torche.

Plusieurs marchands, parmi les mieux achalandés, vous proposent de jeter un œil sur des marchandises plus inhabituelles - et plus chères. Si vous avez encore assez d'argent et si vous êtes intéressé, rendez-vous

au [15](#). Autrement, vous laissez le marché pour entamer votre quête (rendez-vous au [242](#)).

113

Vous vous arrêtez à mi-chemin le long du couloir et commencez à chercher l'entrée à la salle cachée dont Rhehotep a parlé. Testez votre Habileté en ajoutant 2 au jet de dés. Si vous réussissez, rendez-vous au [323](#). Si vous échouez, rendez-vous au [145](#).

114

Même si Huan Fernandez vous a attaqué lors de votre dernière rencontre, vous savez qu'il n'est qu'un vieil homme excentrique et un peu fou. Le laisser à une mort certaine entre les mains du Cyclope n'est pas une action digne d'un héros tel que vous (vous perdez 1 point de CHANCE). Rendez-vous au [226](#).

115

Avec détermination, vous traversez la pièce. La sueur vous couvre. Après avoir traversé le rideau de flammes, vous tombez d'épuisement (déduisez 1 point d'ENDURANCE). Incapable de poursuivre après cette épreuve, vous vous asseyez pour vous reposer. Il vous faut dix bonnes minutes pour trouver le courage de vous relever. En traînant des pieds, vous avancez le long du tunnel jusqu'à atteindre une porte couverte de feuilles d'or, à votre gauche. Allez-vous essayer d'ouvrir cette porte (rendez-vous au [14](#)) ou poursuivre votre chemin (rendez-vous au [284](#)) ?

116

L'adorateur tient dans ses mains un petit pot de terre cuite gravé de hiéroglyphes. Maintenant, vous pouvez également voir d'où provient la lumière de la chambre : posé à côté de l'adorateur se trouve une sphère blanche brillante. Quand il se tourne pour sortir de la pièce, l'adorateur vous voit. Il saisit alors la sphère et la lance sur vous. La boule chauffée à blanc vous frappe au creux de l'estomac et vous brûle le ventre (vous

perdez 4 points d'ENDURANCE). Dégainant une épée courbe, l'adorateur se jette sur vous.

ADORATEUR HABILETE 7 ENDURANCE 7

Si vous l'emportez, rendez-vous au [36](#).

117

Il n'est pas difficile suivre les traces du monstre nocturne ; au bout d'une heure, vous atteignez l'entrée d'une caverne isolée dans les montagnes. Comme vous savez que les Nandinours sont des prédateurs solitaires, vous vous approchez sans craindre de rencontrer sa compagne ou sa progéniture. Quand vous entrez dans la caverne, vos narines sont envahies par une forte odeur animale et la puanteur de la viande en décomposition. La tanière du monstre est jonchée d'os à demi mâchés et de crânes brisés. Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [44](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [380](#).

118

Ne sachant trop comment vous servir du pot, vous le lancez à terre, le brisant en mille morceaux, avant d'écraser sous votre pied son contenu momifié. Akharis la Momie se tord de douleur et pousse un cri d'agonie ! Vous comprenez que le vase contenait un organe interne d'Akharis, prélevé il y a des siècles par les prêtres de Sithera pendant l'embaumement. Pour chaque pot de terre cuite que vous possédez (et détruisez), déduisez 1 point d' ENDURANCE à la Momie et, tous les deux vases, déduisez en plus 1 point d'HABILETE. Maintenant qu'Akharis est affaibli, voulez-vous :

L'attaquer avec le feu ? Rendez-vous au [330](#)

Utiliser les Eaux de Vie, si vous les possédez ? Rendez-vous au [64](#)

Employer un objet magique contre lui ? Rendez-vous au [85](#)

Essayer d'arracher son masque mortuaire ? Rendez-vous au [293](#)

Essayer de détruire le sarcophage ? Rendez-vous au [257](#)

Utiliser votre épée ? Rendez-vous au [97](#)

119

Vous n'avez pas besoin d'attendre longtemps : il se passe rapidement quelque chose. Comme surgit de nulle part, un Ver des Sables jaillit soudain du sol, puis s'y enfonce aussi vite qu'il est arrivé. Une fois que la poussière s'est déposée, vous voyez un personnage en robe rouge qui se tient à l'entrée au tombeau. C'est l'adorateur que vous avez rencontré au temple ! Il regarde tout autour puis disparaît dans le tombeau. Vite, vous descendez dans la vallée et vous courez sur le sable, espérant parvenir à l'entrée avant que les Lézards Géants vous remarquent. Testez votre Habileté en ajoutant 2 au résultat obtenu. Si vous réussissez, rendez-vous au [348](#). Si vous échouez, rendez-vous au [306](#).

120

Avant d'abandonner la caverne, vous mettez le feu au Démon et à sa toile. Regagnez 1 point de CHANCE pour avoir défait un adversaire si puissant. Vous remontez précautionneusement la pente,

avant de choisir où aller : allez-vous pénétrer dans le hall à colonnes (rendez-vous au [30](#)) ou retourner au passage précédent pour tourner à gauche (rendez-vous au [254](#)) ?

121

Avant que vous puissiez l'atteindre, la prêtresse profère un sortilège. Immédiatement, la fumée verte des braseros s'écoule au sol et forme comme une nappe de brouillard ; en son milieu, vous voyez une apparition fantomale se matérialiser. L'esprit démoniaque a le corps d'un énorme chacal, avec deux têtes de chiens poussées comme des excroissances monstrueuses sur les épaules. Sur son dos jaillissent des serpents qui s'agitent en sifflant, et deux queues de scorpion fouettent l'air derrière lui. Avez-vous la Broche Faucon ? Si oui, rendez-vous au paragraphe correspondant au nombre de plumes que porte le faucon ; si vous ne l'avez pas, rendez-vous au [107](#).



122

Après tous ces jours de marche pénible par le désert, vos jambes ne sont plus assez fortes pour sortir de la pièce à temps. Vous n'êtes qu'à un mètre de la voûte quand la statue s'écrase sur vous.

123

Paniqué, vous piquez un sprint - mais, malheureusement, pas assez rapidement. Plusieurs roches vous frappent et vous tombez à la terre, assommé (déduisez 6 points de votre ENDURANCE). Rendez-vous au [89](#).

124

Le tunnel que vous suivez est bientôt rejoint par plusieurs autres, à gauche et à droite. Préférez-vous aller tout droit (rendez-vous au [249](#)), prendre le premier couloir à gauche (rendez-vous au [182](#)), le second à gauche (rendez-vous au [272](#)), le troisième à gauche (rendez-vous au [195](#)), le premier vers la droite (rendez-vous au [301](#)) ou le seconde à droite (rendez-vous au [69](#)) ?

125

Vous portez le coup mortel à votre adversaire en même temps que la Chimère vient à bout du sien. Les deux autres trappeurs se jettent sur leurs montures et s'enfuient au galop en hurlant de terreur. « Je dois te remercier à nouveau, dit la créature. En signe de gratitude, je vais te faire un cadeau. » La grande bête s'envole d'un bond et passe derrière un grand rocher en quelques coups de ses ailes tronquées. Elle revient rapidement, tenant dans sa gueule un objet qu'elle laisse tomber à vos pieds. Il fait un demi-mètre de long et ressemble à une croix dont l'extrémité supérieure aurait été remplacée par une sorte de boucle. Cette croix ansée est faite d'or pur, et son manche est incrusté de douze pierres précieuses (notez-le) ; elle doit avoir une grande valeur ! « J'espère que tu apprécieras, dit la Chimère, et je te remercie encore, humain. » La créature dorée claque de ses ailes dorées et s'élève dans le

ciel, vous laissant à nouveau seul pour poursuivre votre quête. Rendez-vous au [250](#).

126

Ne sachant pas exactement quoi faire avec, vous jetez la poudre dans un des braseros magiques. La fumée verte s'épaissit alors, et vous pouvez voir une apparition grotesque et démoniaque se former dans les flammes ! Ces poudres étaient employées par la Grande Prêtresse du Culte pour invoquer des créatures de l'Abîme. Cependant, avant que la créature démoniaque puisse vous tuer, le plafond de pierre s'écroule, vous enterrant vivant.

127

Dans un coin de la salle, vous trouvez un anneau de granit poli. Vous le tirez, et une trappe s'ouvre lentement. Sans attendre, vous vous jetez par l'entrebâillement juste au moment où le plafond de la salle atteint brutalement le sol derrière vous. Vous avez échappé aux Crocs de Sithera ! Vous regagnez 1 point de CHANCE. Vous vous reprenez et regardez tout autour de vous. Vous vous trouvez dans un couloir qui, quelques mètres plus loin, rencontre une intersection en forme de T. A droite, vous voyez une porte peinte, alors qu'à gauche, le passage s'enfonce dans l'obscurité. Irez-vous vers la gauche (rendez-vous au [105](#)) ou vers la droite (rendez-vous au [315](#)) ?

128

Découpé dans un unique morceau d'os, la corne est très bien faite mais n'a rien de remarquable. Retournez au [339](#).

129

Nemset est tout simplement trop bonne pour vous ; mais surtout, elle est une experte et vous un simple débutant. Elle vous bat donc très rapidement. Rendez-vous au [322](#).

130

Le passage donne sur salle délabrée - et là, vous n'en croyez pas vos yeux. La lumière accroche des reflets d'or et d'argent dans un énorme empilement de bijoux et de Pièces d'Or ! Il n'y a aucune autre issue à cette pièce, vous devrez donc faire demi-tour. Mais avant cela, voulez-vous entrer pour vous approprier une partie du trésor (rendez-vous au [84](#)) ? Sinon, vous pouvez prendre le passage contigu, si vous ne l'avez pas déjà fait (rendez-vous au [370](#)), ou revenir sur vos pas le long du tunnel jusqu'à la porte par laquelle vous êtes entré dans cette partie du tombeau, pour choisir l'autre voie (rendez-vous au [63](#)).

131

Gardant les collines à votre droite, vous avancez vers l'est à travers le désert, qui s'étend aussi loin au nord que porte votre vue. Après une heure de voyage, vous apercevez près du bord des collines plusieurs petits monticules de sable, chacun percé d'une grande ouverture à son sommet. Seraient-ce les entrées de tombeaux djaratiens enfouis ? Si c'est le cas, ils sont beaucoup plus petits que vous ne le pensiez. Voulez-vous étudier les monticules (rendez-vous au [39](#)) ou rester loin d'eux pour poursuivre votre route dans le désert (rendez-vous au [189](#)) ?

132

Alors que vous avancez le long de l'avenue, les deux gardes vous voient et, avant que vous puissiez tenter un bluff, ils vous chargent. Ils ont l'air grotesque avec leurs corps humains surmonté de têtes bestiales et leurs épaisses mains serrées sur des masses d'armes !

HABILETE ENDURANCE

Premier GARDE DU TEMPLE	8	8
-------------------------	---	---

Deuxième GARDE DU TEMPLE	8	7
--------------------------	---	---

Si vous gagnez, vous entrez dans la pyramide noire. Rendez-vous au [347](#).

133

« Je pense que tu trouveras un tel objet dans une salle cachée près d'ici. Quitte cette pièce, tourne à gauche, puis à droite, et cherche l'entrée secrète. » Lorsque vous vous trouverez à l'endroit indiqué, vous pouvez rechercher cette entrée en déduisant 100 du paragraphe auquel vous trouvez, et en vous rendant au paragraphe correspondant. « Il y a également un objet magique qui pourra t'être utile, dans la salle du Cobra d'Or » ajoute Rhehotep. Revenez au [286](#).

134

L'étrange homme crie un ordre, et soudain, un énorme Tigre à Dents de Sabre saute à travers la porte pour vous attaquer avant que vous puissiez atteindre son maître

TIGRE A DENTS DE SABRE HABILETE 11 ENDURANCE 8



Si vous gagnez, rendez-vous au [237](#).

135

Vous pensez que le feu sera efficace contre le Charognard. Si vous avez un moyen de produire du feu, comme une torche, des Œufs d'Yokka ou une mesure d'huile, et que vous souhaitez l'employer maintenant, rendez-vous au [94](#). Si vous ne possédez pas l'équipement nécessaire, ou si vous ne souhaitez pas le gaspiller (vous ne pouvez pas employer votre source de lumière, car vous vous trouveriez dans l'obscurité), rendez-vous au [258](#).

136

Vous avancez précautionneusement vers l'énorme cobra d'or en vous préparant à quelque piège. Quand vous n'êtes plus qu'à quelques pas de la statue, la dalle sur laquelle vous vous trouvez cède sous vos pieds ! Testez votre Habileté. Si c'est un succès, rendez-vous au [72](#) ; si c'est un échec, rendez-vous au [206](#).

137

Le Scorpion esquivé adroitement vos attaques, vous saisit dans une de ses pinces et détend sa queue en avant. Son poison est d'ordinaire mortel, mais vous avez développé une résistance suffisante aux toxines pour survivre (ajoutez 4 à votre total de POISON et déduisez 3 points de votre ENDURANCE). Maintenant, revenez au [242](#) et poursuivez le combat contre le monstre.

138

L'étrange homme crie un ordre, et soudain, un énorme Tigre à Dents de Sabre saute à travers la porte pour vous attaquer avant que vous puissiez atteindre son maître. Il y a quinze Momies au total dans la horde. Leurs mains atrophiées tendues devant elles, les créatures mortes vivantes avancent vers vous. Heureusement, les Momies se déplacent très lentement ; vous pourrez donc les combattre une par une. Chaque Momie a une HABILITE de 9 et une ENDURANCE de 12 (rappelez-vous de réduire ces totaux si vous avez déjà infligées des dommages à certaines). Si l'un des combats dure plus de neuf Assauts, rendez-vous

au [236](#). Si vous parvenez à supprimer toutes les Momies, rendez-vous au [367](#).

139

Si vous avez une Corne d'Os, vous pouvez essayer d'en sonner pour effrayer les Xoroas (rendez-vous au [26](#)). Si vous voulez employer un autre objet, comme un Œuf d'Yokka ou de la Poudre de Feu, rendez-vous au [218](#) et calculez les effets de votre attaque avant de combattre les deux Guerriers. Si vous n'avez rien de tout cela, vous devrez compter sur votre lame d'acier une fois de plus (rendez-vous au [218](#)).

140

En avançant sous l'arche, vous dirigez votre lumière vers la salle au-delà. Après une petite volée de marches, le plancher de la chambre grouille d'aspics scintillants ! Ces serpents sont petits mais très venimeux. A environ six mètres, une boîte de fer repose sur un socle en pierre. Si vous voulez essayer de traverser la salle pour prendre cette boîte, rendez-vous au [22](#). Autrement, vous n'avez d'autre choix que de quitter ce lieu ; rendez-vous au [54](#).

141

Le scarabée s'enfonce facilement dans les murs, de même que le serpent après lui. Des rouages grondent derrière le mur, et vous voyez la porte s'ouvrir lentement. Rendez-vous au [104](#).

142

Vous n'avez aucune idée de l'endroit où vous vous trouvez dans le labyrinthe inondé. Lancez un dé. Si vous obtenez :

1 Rendez-vous au [369](#)

2 Rendez-vous au [124](#)

3 Rendez-vous au [272](#)

4 Rendez-vous au [69](#)

5 ou 6 Rendez-vous au [48](#)

143

Comme il est formé de sable fuyant, votre arme passera à travers le Golem sans lui causer grand dommage. Chaque coup porté lui fera seulement perdre 1 point d'ENDURANCE (2 points si vous êtes Chanceux après avoir Tenté votre Chance, aucun si vous êtes Malchanceux). De son côté, la créature vous décochera avec ses poings des coups aussi violents que si elle portait des gantelets de métal ! Vous perdrez donc les 2 points d'ENDURANCE habituels à chaque Assaut perdu.

GOLEM DE SABLE HABILETE 8 ENDURANCE 9

Si vous ramenez l'ENDURANCE de votre adversaire à zéro, vous brisez le sortilège qui l'anime et il s'effondre en inoffensif tas de sable (rendez-vous au [183](#)).

144

Quelque chose vous dit qu'il faut tirer l'Ankh de votre Sac à Dos et de le brandir devant la statue. L'Ankh rougeoit puissamment dans votre main. Le regard fixe de la statue tombe sur l'antique objet, et elle s'immobilise aussitôt. Ses membres de pierre se raidissent à nouveau, et la lumière maléfique s'éteint dans ses yeux. Hurlant de fureur, les adorateurs convergent sur vous pour se venger de votre geste. Mais la transformation de la statue n'est pas achevée. Avec un bruit terrible, l'idole se lézarde de bas en haut et s'écroule en quartiers de roc sur le sol. En même temps, de grandes crevasses apparaissent sur les murs du temple, et d'énormes morceaux de maçonnerie tombent tout autour de vous. Le temple entier est en train de s'effondrer ! Les adorateurs vous oublient, trop occupés qu'ils sont de sauver leur peau. Alors que vous alliez vous-même fuir, deux mains en décomposition vous saisissent au cou. Akharis a survécu au feu ! Vous vous dégagez de sa poigne et tirez votre arme pour le combattre à nouveau.

AKHARIS HABILETE 8 ENDURANCE 10

Si vous ramenez l'ENDURANCE d'Akharis à 4 ou moins en cinq Assauts maximum, rendez-vous au [46](#). Si vous n'y parvenez pas, le plafond s'effondre sur vous avant que vous soyez venu à bout du monstre. Votre aventure s'achève sous des tonnes de roche.

145

Vous avez beau chercher, vous ne trouvez aucune entrée cachée. Vous commencez à penser que le vieux fantôme est devenu un peu confus après tant de siècles ! Lassé, vous abandonnez vos recherches. Revenez au [213](#).

146

Vous marchez lourdement à travers le paysage désolé, seul, à l'exception d'un oiseau qui monte les courants chauds ascendants au-dessus des collines. Au bout d'une heure, vous entendez un bruit de sabot à quelque distance derrière vous. Vous vous tournez pour apercevoir un nuage de poussière au sud-ouest. Comme il s'approche, vous discernez peu à peu la silhouette d'un homme grand, blême et décharné, portant une vieille armure, un bouclier de bois à l'ancienne et une lance. Il est accompagné d'un homme courtaud et rondouillard monté sur une mule. Impossible d'éviter la rencontre avec ces deux singuliers personnages ; vous les attendez donc de pied ferme.

« Halte, étranger ! » vous crie le plus grand. Il arbore un casque bosselé, une moustache grise tombante et une barbe en pointe. Ni lui ni son équipement ne sont de première jeunesse. « Que fais-tu dans cette région ? » demande-t-il d'un ton presque accusateur. Vous lui expliquez que vous êtes chargé d'une mission très importante et que vous n'avez pas beaucoup de temps. Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [342](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [102](#).

147

Où irez-vous maintenant : vers le temple de Sithera (rendez-vous au [92](#)) ou au village (rendez-vous au [197](#)) ?



148

La porte n'est pas verrouillée, et de l'autre côté se trouve un passage coupé à intervalles réguliers d'ouvertures à gauche et à droite. Les murs sont couverts de bas-reliefs montrant des figures humaines ou semi-humaines en train d'adorer des démons. Comme vous préférez ne pas regarder pour trop longtemps ces scènes troublantes, vous passez très vite devant les fresques. Irez-vous vers la gauche (rendez-vous au [180](#)) ou vers la droite (rendez-vous au [63](#)) ?

149

Plusieurs des tombeaux ont été ouverts et pillés, alors que d'autres ne sont déjà plus que des tas de rocailles. Plus fâcheux, vous remarquez que dans la plupart des sépulcres ouverts, les couvercles des sarcophages ont également été brisés - et que plus aucun corps ne s'y trouve. Vous commencez à vous sentir très mal à l'aise en déambulant entre ces tombes vides. Vous décidez de vous éloigner aussi rapidement que possible. C'est alors que vous entendez un gémissement terrifiant : un chœur de voix atones, comme mortes. Une horde de créatures couvertes de bandelettes surgit, vous coupant toute retraite du côté où vous êtes venu. Certaines semblent encore humaines, alors que d'autres se traînent sur des membres tordus et desséchés, réduites à l'état de squelettes embarrassés dans leurs bandages. Allez-vous faire face aux



Momies pour vous tailler un chemin entre leurs rangs (rendez-vous au [303](#)), ou préférez-vous fuir dans le cimetière (rendez-vous au [238](#)) ?

150

Lopar déroule le Rouleau de Papyrus et le parcourt du regard. « Sais-tu de quoi il s'agit ? » demande-t-il. Vous secouez votre tête. Il poursuit donc : « C'est une copie de l'alphabet hiéroglyphique employé, il y a des siècles, par les habitants de Djarat. » Puis il vous explique comment l'utiliser pour traduire les hiéroglyphes en allansien. Si par hasard vous trouvez un quelconque manuscrit rédigé en hiéroglyphes, vous pourrez le traduire en soustrayant 20 au numéro du paragraphe où vous vous trouvez alors, et en vous rendant au paragraphe correspondant au résultat. Revenez maintenant au [194](#).

151

L'amulette que vous portez vous protège du Mauvais Œil que la Grande Prêtresse essaye d'employer contre vous. Avant qu'elle puisse tenter autre chose, vous vous précipitez sur elle. Rendez-vous au [350](#).

152

Le soleil est bas dans le ciel quand vous commencez votre montée. Sous cette lumière, le Rocher des Esprits prend une teinte rouge brique, et les veines de cristal se parent d'étincelles en accrochant les derniers rayons du soleil. Si vous avez une corde et un grappin, rendez-vous au [333](#). Autrement, rendez-vous au [391](#).

153

Vous êtes entrés dans ce qui semble être une salle du trône. Un siège orné d'incrustations d'or et de pierres précieuses resplendit sur une haute estrade entre deux arches. Taillée dans le mur à côté de l'arche gauche, se trouve l'image d'une femme à tête de chat. L'arche de droite est ornée de la statue d'un homme dont la tête est celle d'une bête sauvage. Contre le trône, vous apercevez les restes squelettiques de deux gardes djaratiens, sans doute enterrés avec leur roi il y a des millénaires. Vous êtes déterminés à poursuivre, mais il faut décider

quelle issue vous allez emprunter. Voulez-vous quitter la salle du trône par l'arche de droite (rendez-vous au [23](#)) ou de gauche (rendez-vous au [260](#)) ?

154

Poursuivant votre chemin dans le tombeau, vous parvenez à une intersection. Voulez-vous suivre le nouveau passage qui mène à droite (rendez-vous au [213](#)), ou continuer à suivre ce couloir (rendez-vous au [190](#))?

155

Extrait de la fleur du Lotus Blanc, cette huile est claire et odorante, mais pas combustible. Il n'y en a qu'une petite quantité. Revenez maintenant au [15](#).

156

Vous avez mal choisi. En déplaçant Noir 3, vous libérez Blanc 4, qui atteint l'autre extrémité du plateau. Vous avez perdu. Rendez-vous au [322](#).

157

Vous pressez le symbole suivant, puis le troisième. Vous entendez le bruit sourd d'un raclement de pierre, et vous attendez en espérant que la porte va s'ouvrir. Rendez-vous au [104](#).



158

Pendant que vous vous remettez de ce combat, vous sentez des démangeaisons sur votre peau et, en regardant vos mains, vous pouvez voir des écailles se former sur votre peau ! Cette mutation doit être un effet du poison des armes des Caarths. L'irritation disparaît graduellement. Vous découvrirez bien -tôt que cet état présente un avantage. Si vous êtes blessé par une arme tranchante, comme une épée ou un poignard, lancez un dé ; si vous obtenez 5 ou 6, vous pouvez réduire les dommages subis de 1 point grâce aux écailles qui couvrent une partie de votre corps. Rendez-vous au [231](#).

159

Prenant la sphère dans vos mains, vous constatez qu'elle est inoffensive. Vous sentez intuitivement qu'il est possible d'y voir quelque chose. Vous frottez donc sa surface pour voir si vous apercevrez quelque chose. Soudain, vous vous sentez étourdi et désorienté. Votre vision devient floue et la salle se met à tourner autour de vous, à tel point que vous n'êtes plus sûr d'être encore au même endroit. Vous fermez vos yeux pour essayer d'arrêter ce tourbillonnement, puis, après quelques instants, vous les rouvrez. Rendez-vous au [347](#).

160

Les Momies se déplacent lentement en raison de leurs bandages serrés. Vous pouvez donc choisir si vous allez les attaquer avec votre épée (rendez-vous au [51](#)) ou, si vous le pouvez, essayer d'abord autre chose (rendez-vous au [103](#)).

161

« Je suis désolé, mais je ne peux pas te donner ce que tu désires, dit le Chaman à tête de chien. Maintenant, couche-toi près du feu et laisse le sommeil te soulager. » Rendez-vous au [76](#).

162

Vous êtes à un carrefour de tunnels. Irez-vous à gauche (rendez-vous au [195](#)), à droite (rendez-vous au [287](#)) ou tout droit (rendez-vous au [100](#)) ?

163

Les animaux momifiés avancent vers vous d'une démarche cauteleuse et sournoise. Le couloir est heureusement assez étroit pour qu'ils ne puissent vous attaquer que deux à la fois (rayez à partir du haut de la liste ceux que vous avez éventuellement déjà détruits).

HABILETE ENDURANCE

CHACAL MOMIE	5	5
TIGRE MOMIE	8	8
COBRA MOMIE	6	4



Si vous gagnez mais que le Cobra vous a mordu, ajoutez 1 à vos points de POISON. Vous mettez le feu aux restes des Momies avec votre lanterne, les réduisant en cendres en quelques instants. Rendez-vous au [147](#).

164

Après des jours passés à vous traîner dans la poussière et la chaleur du désert, la promenade sous le feuillage de l'oasis vous fait un bien fou. Vous approchez du bassin. Son eau fraîche vous tente. Voulez-vous faire une pause pour boire (rendez-vous au [187](#)), ou préférez-vous délaissé ce havre pour explorer les ruines du temple immédiatement (rendez-vous au [346](#)) ?

165

Vous pesez de tout votre poids contre la porte, qui s'ouvre sans difficulté sur un ensemble de réserves et d'offices. Le couloir principal, percé de nombreuses niches, est décoré de peintures à fresques représentant des domestiques portant des offrandes. À l'intérieur des alcôves se trouvent toutes sortes de présents sous forme de nourriture : des pains, des pichets de vin, de la viande sèche, des figues. Après plusieurs millénaires, la majeure partie de ces aliments, supposés nourrir Akharis dans la vie après la mort, s'est corrompue. Cependant, si vous cherchiez durant une heure ou deux, vous pourriez probablement trouver quelques offrandes qui, préservées par l'air sec du tombeau, seront encore comestibles. Si vous voulez rechercher des provisions, rendez-vous au [210](#). Autrement, comme il n'y a rien d'autre qui puisse vous intéresser ici, vous vous en retournez pour suivre l'autre passage (rendez-vous au [12](#)).

166

Enlever toutes les roches qui bloquent l'entrée est un travail aussi long que fatigant. Déduisez 1 point de votre ENDURANCE puis lancez un dé. Si vous obtenez un nombre impair, rendez-vous au [227](#). Si c'est un nombre pair, rendez-vous au [319](#).

167

« Quelle genre d'aide demandes-tu ? » demande l'homme. Allez-vous lui demander s'il peut vous aider de quelque façon dans votre quête (rendez-vous au [339](#)) ou lui demander ce qu'il sait du Chaman (rendez-vous au [389](#)) ?

168

Secouant la Crécelle de Bronze, vous avancez vers la Momie, qui riposte tout simplement en vous envoyant un coup dans l'estomac. L'objet vous échappe des mains. Déduisez 2 points de votre ENDURANCE et rendez-vous au [215](#).

169

Vos pieds touchent le sol du tunnel, et vous roulez sur vous-même pour vous immobiliser. Vous êtes à l'abri au-dessus du gouffre. Après vous être reposé pendant une minute, vous poursuivez jusqu'à parvenir à une intersection. Irez-vous maintenant vers la gauche (rendez-vous au [40](#)) ou vers la droite (rendez-vous au [9](#)) ?

170

Après avoir préparé un feu, vous vous allongez pour dormir. Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, la nuit se passe paisiblement (reprenez 2 points d' ENDURANCE) et au matin, ayant consulté la carte de Jerran une fois de plus, vous prenez la direction du nord et du temple (rendez-vous au [5](#)). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [375](#).



171

Après toutes ces épreuves, vous êtes trop épuisé pour vous tirer de ce mauvais pas. La chambre mortuaire se remplit de sable sans que vous puissiez rien faire à part vous résigner à la mort. En quelques minutes, la pièce est pleine, et votre aventure s'achève.

172

Avant que vous puissiez vous jeter de côté, la boule de terre vous percute, vous projetant au sol. Plusieurs des pierres qu'elle contient entaillent vos bras et vos jambes (déduisez 2 points de votre ENDURANCE). Comme vous essayez de vous relever, le Scarabée Géant attaque.

SCARABEE GÉANT HABILETE 7 ENDURANCE 8

Pendant le premier Assaut, réduisez votre Force d'Attaque de 1 point, car vous devez vous remettre sur pieds. Si vous détruisez l'insecte, rendez-vous au [351](#).

173

Vous prenez une gorgée de sirop et avalez rapidement. Un haut-le-cœur vous secoue et une terrible brûlure vous tord l'estomac. Ce sirop est composé de plantes toxiques (déduisez 4 points de votre ENDURANCE et ajoutez 2 à votre total de POISON). Maintenant, voulez-vous essayer de frotter un peu de sirop sur votre corps (rendez-vous au [219](#)), boire une gorgée du liquide odorant (rendez-vous au [82](#)), ou quitter les chambres d'embaumement (rendez-vous au [379](#)) ?

174

En restant soigneusement derrière le rebord rocheux qui vous cache à sa vue, vous avancez lentement vers la bête. Entendant vos pas, la Chimère tourne la tête dans votre direction et pousse un hurlement terrifiant. Vous remarquez que, comme la créature lutte, les pieux qui retiennent le filet commencent à sortir de terre. Voulez-vous :

Montrer à la bête que vous ne lui voulez aucun mal et avancer vers elle ? Rendez-vous au [196](#)

Tirer votre épée et vous préparer à vous défendre ? Rendez-vous au [382](#)

Courir pour vous éloigner de l'animal, tant qu'il ne vous a pas encore vu ? Rendez-vous au [273](#)

175

« Très bien, dit doucement le Sphinx. Voici la première question. Qui a conçu et construit le tombeau de l'être maléfique que vous cherchez ? » Si vous connaissez la réponse à la question du Sphinx, convertissez le nom en utilisant le code A = 1, B = 2, C = 3 et ainsi de suite ; rendez-vous alors au paragraphe portant le même numéro. Si vous ne savez pas, rendez-vous au [262](#).

176

Avant que vous puissiez atteindre les Momies, un frisson glacé vous secoue. Les yeux de la statue de Sithera se sont mis à rougeoyer. Soudain, un adorateur vous barre le chemin, brandissant un énorme lame courbe !

ADORATEUR D'ELITE

HABILETE 10 ENDURANCE 8



Si la bataille dure plus de six Assauts, d'autres adorateurs vous entourent ; rendez-vous au [338](#). Si la bataille dure six Assauts ou moins, et que vous l'emportez, rendez-vous au [138](#).

177

Ouvrant la porte de bois sombre, vous pénétrez dans une salle de forme carrée. Au fond, un passage voûté donne sur une autre pièce plongée dans l'obscurité, et où retentissent des sifflements et le bruit d'un corps écailleux qui racle la pierre. Cependant, avant que vous puissiez atteindre cette chambre, vous devrez vous débarrasser des gardiens de celle-ci. Vêtus de longues robes djaratiennes défraîchies, deux horribles personnages avancent vers vous. Dans la faible lumière, vous distinguez deux corps squelettiques surmontés de têtes de serpent où rougeoient leurs petits yeux. Leurs os sont encore couverts d'une peau écailleuse qui pend en formant des plis flasques. Si vous claquez la porte pour vous échapper immédiatement, rendez-vous au 54; autrement, les mignons de Sithera vous attaquent avec leurs mains griffues.

HABILETE ENDURANCE

Premier SERVANT SATANIQUE	8	7
---------------------------	---	---

Deuxième SERVANT SATANIQUE	7	7
----------------------------	---	---

Si vous remportez deux Assauts consécutifs contre l'un ou l'autre Démon, le sortilège qui l'anime sera brisé et il s'effondrera en une pile d'ossements. Si vous défaites les Servants Sataniques, rendez-vous au [140](#).

178

Le soleil d'abaisse lentement vers l'horizon, à l'ouest. Vous vous arrêtez entre quelques blocs de roc pour vous reposer. La nuit est chaude et vous vous endormez très vite... Vous vous réveillez en sursaut en entendant un animal souffler et renifler non loin de vous. Vous tirez votre épée juste au moment où la bête sort de derrière les rochers. Sous le clair de lune, vous distinguez une créature évoquant un croisement

entre l'ours et le singe, mais bien plus grande que l'un et l'autre. Le Nandinours a senti votre odeur. Il vous fait face et pousse un hurlement à vous glacer le sang. Il a décidé que ce soir, il se réglera de son mets favori : un cerveau humain !

NANDINOURS HABILETE 9 ENDURANCE 11

Si vous parvenez à éliminer ce monstre féroce, rendez-vous au [244](#).

179

Il y a ici plus de richesses que dans vos rêves les plus fous ! Presque paralysé par la vue de ces trésors, vous reprenez vos sens pour saisir un diamant gros comme votre poing. A cet instant, vous entendez un faible bruit dans la chambre principale. Vous regardez derrière vous pour vous apercevoir avec horreur que la chambre mortuaire est en train de se remplir de sable, s'écoulant à travers des fentes du plafond. Vous vous y enfoncez déjà jusqu'aux genoux quand vous essayez de gagner la porte - pour constater qu'elle s'est refermée et qu'il n'y a pas de poignée de ce côté ! Dans quelques minutes, la salle sera complètement remplie de sable et vous serez enterré vivant. Votre cupidité a causé votre perte.

180

Le passage se poursuit longtemps dans la même direction. Enfin, vous parvenez devant une porte peinte en noir dans le mur droit du passage, munie d'une poignée argentée. Voulez-vous essayer d'ouvrir cette porte (rendez-vous au [228](#)) ou continuer le long du passage (rendez-vous au [296](#)) ?

181

Si vous avez de la Poudre de Feu ou un Œuf d'Yokka, vous pouvez employer l'un ou l'autre pour distraire le Cyclope ; dans ce cas, Testez votre Habileté et, si vous réussissez, réduisez ses points d'ENDURANCE en conséquence avant de combattre (rendez-vous au [248](#)). Si vous n'avez pas de tels objets spéciaux, vous devrez vous contenter de lancer des pierres au monstre. Testez votre Habileté. Si

c'est un succès, lancez un dé. Si vous amenez un 6, rendez-vous au [199](#) ; si vous obtenez n'importe quel autre résultat, déduisez 2 points de l'ENDURANCE du Cyclope avant de le combattre et rendez-vous au [248](#). Si c'est un échec, vous avez attiré l'attention du monstre même sans le toucher ; rendez-vous au [248](#).

182

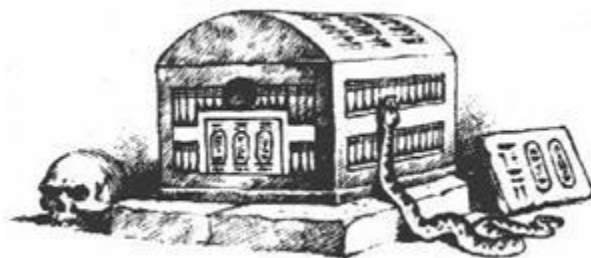
Par la suite vous atteignez un intersection en forme de T. Irez-vous à gauche (rendez-vous au [48](#)) ou à droite (rendez-vous au [124](#)) ?

183

Vous ne doutez pas une seconde que le Golem était un émissaire du Culte du Cobra, envoyé pour vous arrêter avant que vous puissiez atteindre le tombeau. Il fait de plus en plus chaud, et vous devez redoubler d'efforts pour avancer, bien déterminé à contrecarrer les plans de la secte maléfique. Vous finissez par atteindre une grande crevasse dans les collines. Au fond de cette vallée taillée dans la roche par le vent sablonneux, vous apercevez très clairement une ouverture rectangulaire dans la paroi verticale d'une falaise, entourée par de grands blocs de pierre arrondis portant des sculptures de style djaratien. Vous avez trouvé le tombeau d'Akharis ! Cependant, vous ne vous y précipitez pas aussitôt, car de là où vous êtes, vous pouvez voir deux Lézards Géants bien campés sur leurs quatre jambes devant l'entrée. Tous les deux portent des rênes et une selle, mais il n'y a aucun signe de celui ou de ceux qui les a montés. Voulez-vous approcher le tombeau immédiatement (rendez-vous au [276](#)) ou attendre pour voir s'il se passe quelque chose (rendez-vous au [119](#)) ?

184

Vous parvenez à bloquer Blanc 4, mais Blanc 2 est resté libre. En trois mouvements, Nemset remporte la partie. Rendez-vous au [322](#).



185

En criant, vous courez sus au chef des adorateurs. Au dernier moment, il se jette de côté pour esquiver votre attaque, et, emporté par votre élan, vous vous étalez dans la poussière. Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [363](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [55](#).

186

En vous tenant sur le socle, à l'abri des serpents, vous étudiez la boîte et constatez que son couvercle n'est retenu par aucun verrou. C'est seulement après l'avoir ouvert que vous découvrez le vrai problème : au fond de la boîte se trouve un long rouleau de papyrus enroulé, ainsi que plusieurs scorpions vivants, aussi grands que votre main ! Si vous voulez prendre le rouleau, Testez votre Habileté. Si vous réussissez, vous le dégagez sans difficulté ; rendez-vous au [200](#). Si vous échouez, vous dérangez les scorpions, qui vous piquent ! Jetez un dé et divisez le chiffre obtenu par deux (en arrondissant si nécessaire à la fraction supérieure), puis ajoutez le résultat à votre total de POISON avant de vous rendre au [200](#). Si vous décidez de ne pas prendre le rouleau, vous vous apprêtez à quitter la salle. Rendez-vous au [111](#).

187

Vous vous agenouillez au bord de l'eau et mettez vos mains en coupe pour boire une grande gorgée rafraîchissante. Mais presque immédiatement, votre estomac est saisi de brûlures. L'eau de l'oasis est empoisonnée ! Vous vous agitez pendant plusieurs minutes, croyant votre dernière heure venue, mais la douleur finit par passer. Vous vous sentez faible et nauséux (déduisez 4 points de votre ENDURANCE et

ajoutez 2 points de POISON). Quand vous vous sentez capable de vous relever, vous quitter cette oasis traîtresse pour explorer les ruines du temple. Rendez-vous au [346](#).

188

Vous vous précipitez de toutes vos forces contre l'une des dalles de pierre, avec pour seul résultat de vous luxer l'épaule. Vous ne pouvez rien faire pour enrayer la lente mais régulière descente du plafond. Votre aventure se termine ici.

189

Vous n'êtes pas allé beaucoup plus loin quand soudain, une créature bizarre apparaît au-dessus de la crête d'une dune de sable devant vous. Sa tête et son torse sont humains, mais sous la taille, son corps et ses jambes sont ceux d'une fourmi géante ! Le Xorua, car tel est le nom de cette créature, mesure deux bons mètres de haut et a une peau uniformément colorée de brun rougeâtre. Ses yeux sont argentés et, au lieu d'oreilles normales, il possède deux antennes flexibles et segmentées, comme celles des fourmis. Le Guerrier Xorua patrouillait le secteur autour de la colonie. En vous apercevant, il émet de furieux bruits cliquetants. Brandissant une courte lance, il vous attaque immédiatement.

GUERRIER XORUA HABILITE 10 ENDURANCE 11

Si vous gagnez, rendez-vous au [331](#).

190

Plus vous avancez, et plus vous remarquez de fissures et crevasses dans le sol. Juste quand vous commencez à songer à faire demi-tour, le plancher cède brusquement sous vos pieds ! Vous tombez en hurlant dans une obscurité totale pendant plusieurs secondes. Votre cri s'arrête net quand vous frappez brusquement la surface de l'eau. Vous êtes tombé dans un fleuve souterrain, qui vous entraîne le long de son courant. Rendez-vous au [280](#).



L'épée au poing, vous vous précipitez dans la salle en poussant un cri. Au dernier instant, l'adorateur se tourne et tente de se défendre de son mieux.

ADORATEUR HABILETE 7 ENDURANCE 7

Si vous gagnez, une fouille rapide de ses vêtements vous permet de mettre la main sur assez de provisions pour faire deux Repas (notez ces derniers sur votre Feuille d'Aventure). Mais vous n'êtes pas plus renseigné quant à ce que faisait cet adorateur. Vous fouillez la pièce sans rien découvrir. Tout que vous pouvez faire maintenant est de continuer le long du tunnel. Il tourne encore à droite, vous menant jusqu'à un escalier de pierre qui s'enfonce dans les profondeurs du tombeau. Vous n'avez pas d'autre choix que de descendre ; rendez-vous au [216](#).

Le talisman se met à chauffer. Vous le tenez par le haut de la chaîne, tendu devant vous. Vous voyez le soleil briller de plus en plus, puis un éclair d'énergie foudroie la horde de morts vivants. Les effets sont dévastateurs : plusieurs des Momies s'embrasent instantanément, alors que les autres se tordent en agitant leurs bandelettes enflammées par la chaleur du faisceau. Lancez un dé et ajoutez 2 au résultat : c'est le nombre de Momies que vous avez détruites. La puissance du talisman est à présent épuisée, mais les laquais d'Akharis ont gravement souffert de la colère du Dieu du soleil ! Maintenant, attaquez-vous les survivants avec le feu (rendez-vous au [18](#)) ou votre épée (rendez-vous au [51](#)) ?



193

Passant sous votre garde, le serpent frappe d'un brusque mouvement. En un instant sa gueule s'est refermée autour de vous et le monstre vous avale tout entier ! Prisonnier à l'intérieur de son estomac, vous suffoquez avant que ses puissants acides gastriques n'entament leur travail...

194

Le Chaman pourra vous en dire davantage au sujet de vos objets si vous avez noté un numéro en relation. Si vous possédez un ou plusieurs articles de cette sorte, multipliez le nombre en question par 30, puis rendez-vous au paragraphe correspondant au total. Quand vous en aurez appris plus au sujet de vos trouvailles, revenez au présent paragraphe. Quand vous en avez fini, Lopar vous dit « Maintenant, couche-toi près du feu et laisse le sommeil s'emparer de toi. » Rendez-vous au [76](#).

195

Le seul bruit qui résonne dans les tunnels est le doux ruissellement de l'eau contre les parois. Après un virage, vous parvenez à une grande intersection. Quelle couloir choisirez-vous maintenant ?

- | | |
|---------------------------|------------------------------------|
| Le premier à gauche ? | Rendez-vous au 301 |
| Le deuxième à gauche ? | Rendez-vous au 234 |
| Le premier à droite ? | Rendez-vous au 69 |
| Le deuxième à droite ? | Rendez-vous au 217 |
| Celui qui va tout droit ? | Rendez-vous au 142 |

196

Levant les mains en signe de paix, vous vous approchez de la Chimère en lui disant que vous ne lui voulez aucun mal. Vous êtes quelque peu étonné d'entendre la bête grogner une réponse : « Eh bien, sors-moi de ce maudit filet, alors ! » Allez-vous accéder à la demande de la créature (rendez-vous au [21](#)) ou la laisser entravée (rendez-vous au [382](#)) ?

197

Vous déambulez dans les rues abandonnées d'un village djaratien, où vivaient autrefois les ouvriers qui ont bâti Nécropolis. Leurs logements sommaires sont maintenant en ruines et ne contiennent plus rien d'utilisable. Cependant, pendant que vous revenez vers l'avenue centrale de la Ville des Morts, vous passez devant l'atelier d'un artisan encore à peu près intact. En regardant à l'intérieur, vous remarquez un anneau de fer attaché à une dalle au milieu de la salle. Si vous voulez essayer de soulever la dalle, rendez-vous au [67](#). Autrement, vous pouvez quitter le village ouvrier pour explorer les bâtiments bas en pierre, si vous ne l'avez pas déjà fait ainsi (rendez-vous au [56](#)) ou vous diriger vers le temple de Sithera (rendez-vous au [92](#)).

198

L'inscription dit : Pour ouvrir frapper deux fois, trois pour déverrouiller. Vous soupçonnez la présence d'un message caché. Si vous savez combien de fois vous devez frapper sur la porte, rendez-vous au paragraphe correspondant à ce même nombre. Si vous ne savez pas, vous devez poursuivre en avant. Rendez-vous au [374](#).

199

Par un coup de chance incroyable, la pierre frappe le Cyclope pile à la tempe. Il tombe mort sur le coup ! Vous gagnez 1 point de CHANCE. Rendez-vous au [52](#).

200

En ouvrant le rouleau, vous voyez qu'il est couvert des pictogrammes qui constituent l'écriture djara-tienne. Vous déchiffrez les premières colonnes de hiéroglyphes, utilisant votre connaissance croissante de l'antique langue de Djarat. Le rouleau que vous avez dans entre les mains s'avère être l'antique Livre des Morts djaratien, un guide qui détaille les treize épreuves que subissent les défunts pendant leur voyage aux enfers (notez-le). Ceci peut s'avérer très utile (par exemple si vous mourez). Enroulant à nouveau le manuscrit, vous le glissez dans votre Sac à Dos. Rendez-vous au [111](#).

201

Votre sixième sens vous alerte juste à temps : vous bondissez à l'instant précis où le sol cède sous vos pieds. Vous atterrissez de l'autre côté du piège, effrayé mais vivant. Le fond du puits est hérissé de pointes de métal aiguës ! Ce fut juste ! Vous poursuivez votre chemin avec d'extrêmes précautions. Le passage tourne bientôt vers la droite, et vous mène devant une arche entourée de sculptures dans le mur de gauche. Si vous suiviez un adorateur dans le tombeau, rendez-vous au [43](#). Sinon, rendez-vous au [71](#).

202

Entendant un cliquetis, vous regardez au fond de la salle. À son extrémité la plus lointaine, devant une grande double porte, se trouvent deux terrifiantes créatures armées de masses d'armes. Chacune ressemble à un croisement entre un humain et un colossal scorpion, avec une tête et un torse d'homme mais le corps et la queue d'un scorpion du désert. Ce sont des Damnés, des êtres humains réduits à l'état de serviteurs du Prince Démon. Si vous voulez accéder au troisième niveau du tombeau, vous devrez les vaincre au combat. En raison de leur grande taille, vous pouvez les combattre l'un après l'autre.



HABILETE ENDURANCE

Premier DAMNÉ	12	10
Deuxième DAMNÉ	11	11

Si l'un ou l'autre de vos adversaires remporte un Assaut, lancez un dé. Pour un résultat de 5 ou 6, au lieu de vous frapper avec sa masse, il vous pique avec son dard (ajoutez-vous 1 points de POISON et déduisez 2 points de votre ENDURANCE). Si vous surmontez les gardes démoniaques, rendez-vous au [153](#).

203

Passant sous les bras tendus de la Momie, vous saisissez le masque mortuaire et l'arrachez de la tête d'Akharis, le jetant à terre. Immédiatement, la Momie hurle de douleur et ses mouvements deviennent plus lents. Cette action a coûté 1 point d'HABILETE et 2 points d'ENDURANCE à Akharis (rappelez-vous de noter tous les dommages soufferts). Vous n'avez maintenant d'autre choix que de combattre la Momie. Rendez-vous au [97](#).

204

Vous traversez une ouverture rectangulaire découpée dans la roche de la falaise. La lumière du jour illumine le tunnel sur une courte distance. Au-delà, le passage est plongé dans l'obscurité. Si vous avez une source de lumière, comme une lanterne, une torche ou une lampe, rendez-vous au [307](#). Si vous n'avez rien pour vous éclairer, rendez-vous au [233](#).

205

C'est un mouvement stupide : vous ouvrez la voie à Blanc 4. Nemset gagne le jeu en seulement deux mouvements. Rendez-vous au [322](#).

206

Vous n'avez pas assez de réflexes. Vous plongez dans le puits rempli d'acide bouillonnant. Il n'y a pas d'échappatoire au Venin du Cobra !

207

Vous avez presque atteint l'entrée de caverne quand vous tombez. Il est impossible de survivre à une chute pareille. Quand vous atteignez le sol, tous vos os se brisent. Votre aventure est terminée.

208

Restant hors de la vue des gardes, vous rampez jusqu'à l'autre bord de la pyramide et découvrez bientôt un autre moyen d'entrer dans le temple. Il y a une petite ouverture, à quelques mètres au-dessus de vous, au milieu de cette face de la pyramide. Vous pourriez facilement grimper jusque là, mais il y a peut-être un piège. Voulez-vous le risquer l'ascension (rendez-vous au [77](#)), ou préférez-vous forcer l'entrée principale (rendez-vous au [132](#)) ?

209

La petite pyramide a été découpée dans un morceau de cristal de quartz ; elle réfracte la lumière du soleil en une multitude de couleurs chatoyantes. Revenez maintenant au [15](#).



210

Vos recherches sont couronnées de succès : vous parvenez à accumuler assez de nourriture pour faire 4 Repas (ajoutez ces derniers sur votre Feuille d'Aventure). Vous vous dirigez enfin vers la porte de pierre pour quitter les chambres aux offrandes quand, avec grand bruit, l'une des fresques commence à s'écailer et tomber en morceaux. Vous voyez un personnage représenté grandeur nature s'extraire du mur et prendre

forme et volume. Les Djaratiens croyaient que les serviteurs peints dans les tombeaux viendraient à la vie par magie pour servir le roi défunt. C'est exactement ce qui se produit à présent ; le gardien des réserves veut défendre la propriété de son seigneur contre un voleur - vous !

GARDIEN DU TOMBEAU HABILETE 7 ENDURANCE 6

Si vous tuez le serviteur, le gardien tombe en miettes après le coup final, ne laissant qu'un petit tas de plâtre au sol. Rendez-vous au [12](#).

211

Vous essayez d'esquiver, mais la lance vous heurte en plein ventre, vous projetant à la terre (déduisez 3 points de votre ENDURANCE). Tirant une arme rouillée, l'homme se jette sur vous en criant « Meurs, Démon ! Tu ne pourras pas l'emporter sur Don Huan Fernandez, chevalier de Vastille ! » Pour le premier Assaut, réduisez votre Force d'Attaque de 1 point, car vous êtes à terre.

FERNANDEZ HABILETE 7 ENDURANCE 7

Si vous ramenez l'ENDURANCE de votre adversaire à 3 ou moins, rendez-vous immédiatement au [253](#).

212

Puisque vous avez l'effet de surprise, l'adorateur ne peut employer ni ruse ni artifice, et vous lui portez le premier coup. Quand l'adorateur dégaine son arme, vous remarquez que la lumière précédemment aperçue provient d'une sphère brillante, posée sur le sol.

ADORATEUR HABILETE 6 ENDURANCE 5

Si vous gagnez, rendez-vous au [36](#).

213

En progressant dans le tombeau dans un silence de mort, vous vous demandez quelles autres surprises et horreurs vous attendent avant la fin de votre quête. Le tunnel tourne à droite et vous le suivez encore sur plusieurs mètres. Rendez-vous au [254](#).

214

Jerran vient à bout de son adversaire en même temps que vous. Avant que vous puissiez l'arrêter, le troisième adorateur tourne les talons et se sauve vers le marché. Que faites-vous? Allez-vous poursuivre l'adorateur et essayer de l'arrêter avant qu'il puisse avertir le reste de la secte (rendez-vous au [394](#)), quitter Rimón immédiatement avec la ferme intention de retrouver l'adorateur sur le chemin du tombeau (rendez-vous au [242](#)), ou l'ignorer pour visiter les marchés et vous préparer (rendez-vous au [112](#)) ?

215

Vous n'avez plus que trois possibilités, puisqu'Akharis est presque sur vous. Vous pouvez l'attaquer avec votre épée (rendez-vous au [97](#)), essayer de lui arracher son masque mortuaire (rendez-vous au [293](#)) ou tenter de détruire le sarcophage (rendez-vous au [257](#)).

216

Pendant que vous descendez les marches, vous êtes frappé par la chaleur qui règne dans ce tombeau, probablement communiquée par le sable et la roche du désert. La sueur commence à perler à votre front. L'escalier mène dans une chambre carrée et basse de plafond. Dans le mur face à vous se trouve une porte en bois avec une poignée dorée. Cependant, affalé contre le mur à gauche de la porte, vous voyez un squelette grotesque d'où pendent encore des lambeaux de chairs décomposées. Le cadavre répand des miasmes tout autour de lui ; ses yeux jaunes sont profondément enfoncés dans leurs orbites. Avec précaution, vous faites un pas vers la porte et immédiatement, le squelette revient à la vie. Il titube et avance vers vous d'une démarche



saccadée, ses griffes tendues en avant. Vous allez devoir combattre le Charognard fétide ! Utiliserez-vous votre épée (rendez-vous au [258](#)) ou une autre arme (rendez-vous au [135](#)) ?

217

Tous les tunnels se ressemblent. Parvenu à une jonction, vous pouvez prendre le premier à gauche (rendez-vous au [301](#)), le second à gauche (rendez-vous au [182](#)), ou celui de droite (rendez-vous au [272](#)) ?

218

Vous avez pénétré à l'intérieur du territoire de la colonie de Xoroas que les deux Guerriers doivent garder. Vous devez combattre les deux Hommes-Fourmis en même temps.

HABILETE ENDURANCE

Premier GUERRIER XOROA	10	11
Deuxième GUERRIER XOROA	10	10

Si vous parvenez à défaire les deux monstres, rendez-vous au [331](#).

219

Ce sirop était employé par des embaumeurs pour durcir et préserver les corps pendant le processus de momification. En en frottant votre peau, vous l'avez durci de sorte que dorénavant, vous pourrez réduire tous les dommages physiques subis pendant les combats de 1 point d'ENDURANCE. Cependant, ce produit qui a durci votre peau l'a aussi rendue moins souple ; vos mouvements seront donc embarrassés (réduisez votre total actuel et votre total de départ d'HABILETE de 2 points). Maintenant, voulez-vous :

Boire un peu du sirop ? Rendez-vous au [173](#)

Boire un peu du liquide odorant ? Rendez-vous au [82](#)

Partir de cet endroit ? Rendez-vous au [379](#)

220

Portant la corne à vos lèvres, vous soufflez le plus fort possible. L'écho de la trompe retentit de colline en colline, mais n'arrête pas l'avance du Golem. Son énorme poing vous heurte au visage (déduisez 2 points de votre ENDURANCE). Vite, vous tirez votre épée pour vous défendre. Rendez-vous au [143](#).

221

Au cas où le Vizir dément et trop fidèle revenait encore à la vie, vous mettez préventivement le feu à son cadavre. Ceci fait, vous quittez la salle du trésor sans vous attarder, mais vous ramassez au passage une poignée de gemmes, valant entre 3 et 8 Pièces d'Or (lancez un dé et ajoutez 2 au résultat obtenu) et une Crécelle de Bronze - un dispositif sacré, employé lors de cérémonies religieuses. Rendez-vous maintenant au [105](#).

222

Vous pourfendez désespérément l'essaim avec votre épée, essayant d'empêcher les guêpes de vous piquer. Combattez les insectes comme s'il s'agissait d'un seul adversaire.

ESSAIM HABILETE 9 ENDURANCE 7

Puisque l'essaim se compose de beaucoup de créatures, il sera difficile de le blesser, aussi, pour la durée de cette bataille, vous devrez réduire votre Force d'Attaque de 1 point. Si l'essaim gagne un Assaut, déduisez 2 points de votre ENDURANCE et ajoutez 1 à votre total de POISON. Si vous gagnez, rendez-vous au [302](#).

223

« Ainsi, tu as récupéré l'Œil du Serpent dans la tombe » susurre la prêtresse d'une voix douce comme le velours. « Alors, obéis à ma volonté. A genoux ! » Vous ne pouvez pas résister. L'objet maléfique que vous portez autour du cou vous rend vulnérable aux pouvoirs des mignons du Prince Démon. Vous restez immobile pendant que votre force vitale s'écoule de votre corps pour qu'Akharis puisse ressusciter.

224

Il n'y a rien remarquable au sujet de la clé, et Cranno vous indique qu'il n'a jamais trouvé une serrure qui s'y adapte. Revenez au [339](#).

225

Le temps vous manque. Sous vos yeux, le fantôme de Rhehotep commence à disparaître. « Puissent les bons Dieux de Djarat être avec toi, courageux aventurier... » C'est la dernière parole que vous l'entendez prononcer avant que son esprit quitte ce monde. Vous faites demi-tour pour prendre l'autre passage. Rendez-vous au [154](#).

226

Le crépuscule arrive, et vous n'avez toujours pas aperçu le temple. Ici, à la lisière du Désert des Crânes, les nuits sont aussi froides que les jours sont étouffants. Si vous utilisez un Œuf d'Yokka, rendez-vous au 83. Autrement, voulez-vous allumer un feu pour vous tenir chaud, même si cela vous rendra visible de loin (rendez-vous au [170](#)), ou préférez-vous ne pas risquer d'attirer l'attention des bêtes nocturnes (rendez-vous au [31](#)) ?

227

Pendant que vous dégagez la rocaïlle, vous êtes interrompu dans votre travail par l'arrivée d'un des gardes morts vivants qui errent dans le tombeau. Sans vie, les chairs en décomposition, les cheveux longs et humides, vêtus de loques d'habits djaratiens, le Traqueur des Tombeaux avance vers vous en gémissant. Si vous ne voulez pas combattre le

garde mort, vous pouvez abandonner le passage obstrué et courir le long du tunnel d'où vous venez, en le longeant après les portes en bois de cèdre (rendez-vous au [254](#))

TRAQUEUR DES TOMBEAUX HABILETE 8 ENDURANCE 6

Si le Traqueur des Tombeaux gagne deux Assauts consécutifs, il saisira votre cou dans des ses mains puissantes et vous étranglera, vous faisant perdre autant de points d'ENDURANCE qu'en amènera un dé ! Vous devrez ensuite remporter l'Assaut suivant pour vous libérer de sa poigne, ou subir automatiquement les mêmes dommages à l'Assaut suivant. Si vous renvoyez le mort vivant là d'où il vient, rendez-vous au [319](#).

228

La porte s'ouvre sur une antichambre décorée de fresques montrant les Djaratiens en guerre contre diverses nations et tribus du désert. Au fond de cette pièce, au-delà d'une arche, il y a une autre chambre plus petite. Au centre de la deuxième pièce se dresse un piédestal d'albâtre sur lequel, scintillant dans la lumière, vous apercevez une petit figurine de chat taillée dans le jais. Comme vous vous approchez de ce trésor, vous remarquez deux statues grandeur nature représentant des hommes armés de lances, de part et d'autre de la voûte. Voulez-vous entrer dans la chambre intérieure pour prendre la statuette de chat (rendez-vous au [251](#)) ou faire demi-tour pour revenir au passage extérieur (rendez-vous au [296](#))?

229

Quand vous entrez dans le passage, la température chute soudain, et il vous semble - quoique vous essayez de chasser cette idée - que votre lumière ne pénètre plus autant l'obscurité qu'auparavant, comme si elle se refermait sur vous. Sans avertissement, une énorme griffe cingle votre dos, déchirant vos chairs jusqu'à l'os. Criant de douleur, vous voyez, horrifié, une grande boule de feu rouler dans le couloir et vous engloutir. Au cœur des flammes, un cadavre brandit une lance puis l'enfonce entre vos côtes ; tout autour, des visages cruels rient de votre



détresse. Tout cela est-il bien réel ? Testez votre Habileté. Si vous réussissez, rendez-vous au [70](#). Si vous échouez, rendez-vous au [32](#).

230

Vous pressez le symbole du vautour, puis celui du serpent. Il y a un moment de tension, car vous vous demandez si vous avez fait le bon choix ; puis vous voyez le mur trembler et s'ouvrir dans un bruit de rouages. Vous franchissez la porte secrète pour vous retrouver dans un couloir court, qui s'achève au bout de dix mètres seulement sur un portail bizarre, décoré d'une grande gueule de serpent béante. Entre ses crocs tourbillonnent de petits points argentés dans un vide noir. Il n'y a aucun signe de l'adorateur, et ce portail est le seul chemin pour avancer. Allez-vous le franchir (rendez-vous au [347](#)) ou revenir sur vos pas jusqu'au tunnel principal, qui tourne à droite et vous mène à un escalier (rendez-vous au [216](#)) ?

231

Examinant les corps des Hommes-Lézards, vous vous demandez ce qu'ils font dans le tombeau. Les Lézards Géants que vous avez croisés doivent leur servir de monture. Il est probable que les Caarths se trouvent ici parce que leur territoire est proche, et aussi parce qu'ils adorent Sith, le Prince Démon. Ces deux-là sont peut-être les éclaireurs d'une plus grande troupe, car il n'ont visiblement pas beaucoup d'équipement ni de provisions. Laissant les Caarths morts, vous marchez jusqu'à l'extrémité la plus éloignée du hall à colonnes, où se trouve une arche. Elle donne sur un court passage qui s'achève sur une intersection en forme de T. Les deux nouveaux tunnels ont l'air aussi peu engageants l'un que l'autre, pour autant que vous puissiez voir à votre faible lumière. Prendrez-vous le tunnel de gauche (rendez-vous au [396](#)) ou de droite (rendez-vous au [75](#)) ?

232

Dans l'alcôve se trouve un orbe en cristal reposant sur un présentoir en or, une coupe d'albâtre translucide contenant une poudre brillante et colorée, et un flacon en forme de vipère contenant un liquide noir. Quel objet vous aidera à vous évader ?

L'orbe en cristal ? Rendez-vous au [58](#)

La poudre colorée ? Rendez-vous au [126](#)

Le venin de vipère ? Rendez-vous au [297](#)

233

Vous avancez prudemment le long du tunnel en tâtonnant dans l'obscurité. Vous atteignez une volée de marches que vous commencez à descendre. Progressant à l'aveuglette, vous ne voyez pas qu'il manque plusieurs marches. Perdant l'équilibre, vous tombez en bas de l'escalier, qui est malheureusement raide et très long. Assommé, vous entendez à peine le bruit de pas et le sifflement inquiétant, avant qu'une lame empoisonnée ne plonge dans votre cœur. Vous périssez dans l'obscurité. Votre aventure s'achève ici.



234

Vous passez sous une partie du plafond qui dégouline d'eau et de boue ; ce faisant, quelques gouttes vous tombent sur la peau. Malheureusement, cette boue est acide (déduisez 2 points de votre ENDURANCE). Maintenant, où allez-vous ?

A gauche, puis encore à gauche ? Rendez-vous au [182](#)

A gauche, puis tout droit ? Rendez-vous au [195](#)

Tout droit ? Rendez-vous au [369](#)

235

Balayant les environs au sommet de la falaise, vous ne voyez rien ni personne de menaçant. Après avoir dépassé la gorge, vous suivez une piste pierreuse qui descend jusqu'au chemin que vous aviez quitté auparavant. Rendez-vous au [90](#).

236

Tandis que vous luttez, les autres Momies vous encerclent lentement et vous saisissent avec leurs mains décomposées. Incapable de bouger, vous ne pouvez pas vous défendre quand la Grande Prêtresse profère son sortilège, vous vidant de votre force vitale pour ressusciter Akharis. Votre aventure est terminée.

237

Jetant son masque, l'homme court au bas de la scène et tombe à genoux près du corps de son animal favori, s'arrachant les cheveux de douleur. Alors il se tourne vers vous et, entre deux grands sanglots, il vous implore : « Je suis désolé. Pitié ! Je ne veux de mal à personne, je veux juste vivre seul et en paix ! » Voyant l'homme dans un tel état, vous êtes pris de remords et quittez le théâtre en ruines avant de causer plus de peine encore à Cranno. Rendez-vous au [8](#).

238

Vous multipliez les détours dans le labyrinthe de tombes et de cryptes, espérant semer vos poursuivants. En passant un coin, vous tombez nez à nez avec un second groupe de Momies, alors qu'un troisième émerge d'une ruelle latérale. Encerclé, vous faites de votre mieux pour vous défendre contre les morts vivants mais, même en utilisant le feu, vous serez rapidement submergé par le nombre. Votre aventure est terminée.

239

Vous n'êtes pas allé loin le long du passage quand vous parvenez à un croisement : un autre couloir mène à gauche. Voulez-vous suivre ce nouveau tunnel (rendez-vous au [305](#)) ou préférez-vous poursuivre dans la même direction (rendez-vous au [254](#)) ?

240

Tandis que vous allumez la torche, les guêpes vous harcèlent et vous piquent sans que vous puissiez vous défendre (déduisez 2 points de votre ENDURANCE et ajoutez 1 point à votre total de POISON). Cependant, en utilisant la torche enflammée, vous pourrez combattre l'essaim plus efficacement.

ESSAIM HABILETE 9 ENDURANCE 7

Puisque vous utilisez une arme inhabituelle, vous devez réduire votre Force d'Attaque de 1 point pour la durée de cette bataille. Si l'essaim gagne un Assaut, vous perdrez 2 points d'ENDURANCE et devrez ajouter 1 point de POISON à votre total. Si vous surmontez l'épreuve, rendez-vous au [302](#).

241

Si vous portez un Talisman Solaire, multipliez le nombre de rayons par huit, et rendez-vous alors au paragraphe portant le même numéro. Autrement, vous ne voyez rien d'autre à faire contre les morts vivants

que de les combattre avec le feu (rendez-vous au 18) ou avec votre épée (rendez-vous au [51](#)).

242

En quittant Rimon, Jerran Farr et vous-même vous dirigez vers les Monts Uron avant de tourner au nord. Pendant que vous marchez, Jerran vous montre une carte sommaire de sud du Désert des Crânes. Un croquis représente une oasis à côté d'un temple. « Avant de mourir, l'explorateur a pu m'indiquer l'emplacement du temple, mais pas celui du tombeau, dit Jerran. Si nous trouvons le temple, nous trouverons aussi l'inscription qui nous apprendra ce que nous voulons savoir. J'ai également entendu des rumeurs au sujet d'un Chaman qui vit dans les collines rocheuses à l'est, à un endroit connu sous le nom de "Rocher des Esprits". Si nous pouvions le trouver, il pourrait peut-être nous aider. Nous devons décider en temps utile si nous irons vers le temple ou chez ce Chaman. » Après deux jours de marche (pendant lesquels vous devez consommer 2 Repas ou perdre 2 points d'ENDURANCE pour chaque Repas sauté), vous atteignez l'emplacement du camp de Jerran. Il y a caché une tente et des lits de camp. Au crépuscule, vous vous installez sous l'abri de toile. Vous êtes réveillé plusieurs heures plus tard par un bruit sinistre, venant de quelque part près de la tente. Il y a un bruit de course précipitée, puis vous entendez Jerran crier à l'extérieur. En un instant vous êtes dehors. Sous le clair de lune, vous voyez l'archéologue se débattre entre les pinces d'une énorme monstruosité, un scorpion long de trois mètres à la carapace noire et luisante. La queue du Scorpion Géant s'élève au-dessus de son dos, pointant un dard aussi gros que la tête d'un homme. L'animal frappe Jerran au ventre, et il cesse immédiatement de lutter. Vous courez sus au scorpion et frappez sa pince. Lâchant le corps de Jerran, la créature grotesque se tourne vers vous pour combattre.

SCORPION GEANT HABILETE 10 ENDURANCE 10



Chaque pince peut attaquer indépendamment, aussi, menez ce combat comme si vous étiez face à deux adversaires, chacun avec une HABILETE de 10. Si à un moment, la Force d'Attaque du Scorpion est de 22, rendez-vous immédiatement au [137](#). Si vous gagnez, rendez-vous au [345](#).

243

La partie est serrée, mais vous battez Nemset en atteignant l'extrémité du plateau. « Tu as gagné ! Je te félicite, aventurier, dit Nemset, bonne perdante. Ce succès mérite récompense. » Le fantôme vous indique un cercueil d'or à l'intérieur du tombeau. L'ouvrant, vous trouvez un amulette montée sur une chaîne d'or, représentant un soleil, avec vingt-quatre rayons de lumière stylisés (notez-le). Il y a également un petit flacon en verre plein d'un liquide clair, gravé à l'eau-forte du symbole djaratien de la Vie. « Prends ce Talisman Solaire et les Eaux de Vie, dit la princesse. Cela pourra t'aider à contrecarrer le mal. » Si vous voulez boire les Eaux de Vie (à tout moment, sauf pendant un combat), notez le paragraphe où vous vous trouvez alors puis rendez-vous au [355](#) pour découvrir les effets du liquide. Maintenant, ajoutez vos nouvelles possessions à votre Feuille d'Aventure, puis rendez-vous au [322](#).

244

Le reste de la nuit se passe sans incident et, au matin, vous pouvez inspecter le corps du Nandinours. La créature se trouve toujours là où elle est tombée, et vous pouvez distinguer ses traces derrière elle. Sa tanière ne peut pas être loin, et vous vous demandez quels trésors y sont cachés. Si vous voulez suivre la piste du Nandinours dans l'espoir de trouver sa tanière, rendez-vous au [117](#). Si vous ne voulez pas faire de détour, rendez-vous au [337](#).

245

Ouvrant le rouleau, vous parcourez du regard les colonnes des hiéroglyphes en espérant trouver un charme qui vous aidera. Mais ce faisant, Akharis vous saisit et vous projette au sol (déduisez 4 points de votre ENDURANCE). Laissant tomber le rouleau, vous vous apprêtez à combattre ; rendez-vous au [215](#).

246

Vous évitez la boule de boue. Très en colère, le coléoptère se précipite en avant pour attaquer.

SCARABEE GEANT HABILETE 7 ENDURANCE 8

Si vous venez à bout de l'insecte, rendez-vous au [351](#).

247

Poursuivant le long du tunnel, vous êtes surpris d'entendre un bruit d'eau à quelque distance devant vous. Le bruit augmente en volume jusqu'à ce que vous parveniez devant un à-pic d'où s'élève un grondement de torrent. Promenant votre lumière au-dessus de l'abîme, vous voyez que le tunnel se poursuit quelques mètres plus loin. Vous distinguez les pentes escarpées du gouffre, mais vous n'apercevez pas l'eau qui gronde en contrebas. De façon ou d'autre, vous devrez passer de l'autre côté de la crevasse, à moins que vous ne vouliez sauter dans le fleuve souterrain. Allez-vous :

Tenter de sauter de l'autre côté du gouffre ? Rendez-vous au [292](#)

Utiliser une corde, si vous avez une ? Rendez-vous au [271](#)

Sauter dans le fleuve ? Rendez-vous au [386](#)

248

En hurlant, vous chargez le Cyclope et, avant qu'il puisse réagir, vous enfoncez votre lame dans sa jambe. Beuglant de douleur et de fureur, le monstre oublie Fernandez et tourne toute sa colère sur vous.

CYCLOPE HABILETE 10 ENDURANCE 10

Si vous gagnez, rendez-vous au [52](#).

249

Le tunnel se termine sur une salle inondée et sans issue. Un squelette humain est enchaîné au mur ; un pendentif d'obsidienne est encore passé autour de son cou. Vous pouvez le prendre si vous le souhaitez. Quittant la salle, vous revenez à l'intersection. Allez-vous prendre la première à droite (rendez-vous au [195](#)), à la seconde à droite (rendez-vous au [272](#)), la troisième à droite (rendez-vous au [182](#)), la première à gauche (rendez-vous au [69](#)), la seconde à gauche (rendez-vous au [301](#)) ou droit devant (rendez-vous au [142](#)) ?

250

Vous marchez sous la lourde chaleur du soleil à travers les collines rabotées. La seule végétation de cette région est constituée d'occasionnels cactus. Ils sont verts et charnus, mais protégés par d'épaisses épines qui les recouvrent. Vous remarquez un cactus particulièrement gros près du chemin que vous suivez. Vous savez que certaines espèces sont très nutritives, mais vous ne savez pas si c'est le cas de celle-là. Voulez-vous vous couper un morceau de la plante pour le manger (rendez-vous au [110](#)) ou continuerez-vous votre chemin (rendez-vous au [11](#)) ?

251

Vous passez sous l'arche entre les statues immobiles et prenez la figurine de jais sur son piédestal sans déclencher de dispositif mortel. C'est seulement quand vous revenez vers la voûte que la nature du piège devient évidente. Dans un grincement, les deux statues

s'arrachent à leur socle séculaire et avancent vers le pilleur de tombes, c'est-à-dire vous. Comme vous vous tenez sous la voûte, vous pouvez combattre les statues une après l'autre.

HABILETE ENDURANCE

Première STATUE	8	8
Deuxième STATUE	9	9

Si vous gagnez, la deuxième statue se brise quand vous portez coup fatal. Rangeant le chat de jais dans votre Sac à Dos, vous quittez la salle et continuez le long du passage à la recherche d'autres trésors. Rendez-vous au [296](#).

252

Au fond du sarcophage, parmi quelques bandelettes souillées et déchirées, se trouve une amulette en forme d'œil stylisé (vous pouvez la prendre si vous le souhaitez). Mais où est le corps d'Akharis ? Le Culte du Cobra doit avoir emporté son corps ailleurs pour le ranimer. Après avoir bravé les pièges du tombeau, vous êtes dépité à l'extrême, et surtout, vous craignez que votre périlleux voyage n'ait été qu'une perte de temps ! Vous êtes tiré de ces sombres pensées par un bruit doux. Vous voyez avec horreur que la chambre mortuaire se remplit de sable, coulant par des ouvertures dans le plafond. Et les portes n'ont pas de poignée à l'intérieur ! Le dernier piège vient de se déclencher et, si vous ne trouvez pas une issue très rapidement, vous allez être enterré vivant. Testez votre Habileté. Si vous réussissez, rendez-vous au [109](#). Si vous échouez, rendez-vous au [42](#).

253

« Retraite ! Retraite ! » hurle le vieil homme, qui rompt le combat, reconnaissant votre supériorité. Tirant sur les rênes pour remonter précipitamment, Fernandez galope vers les collines au nord-est, suivi par Gordo sur sa mule. Déconcerté par ce vieillard irrationnel, vous observez pendant quelques instants les deux silhouettes diminuer en s'éloignant avant de continuer votre voyage à pied. Rendez-vous au [24](#).

254

Après le passage, vous vous trouvez dans une petite salle carrée pourvue d'une ouverture dans chacun de ses quatre murs. Comme vous vous tenez au milieu de la salle, hésitant sur le chemin à suivre, un bruit discordant se fait entendre : quatre grandes dalles en pierre tombent simultanément, bloquant toutes les sorties ! Vous courez d'une issue à l'autre, martelant la pierre de vos poings. Comme si la situation n'était pas déjà assez compliquée, vous entendez maintenant un nouveau bruit : le gronde-ment du plafond qui s'abaisse alors que de grandes piques de métal jaillissent d'ouvertures qui y ont été pratiquées. Si vous ne sortez pas très vite, vous allez périr broyé entre les Crocs de Sithera ! Qu'allez-vous faire pour éviter cet effroyable destin ? Voulez-vous :

Enfoncer une des dalles ?

Rendez-vous au **188**

Essayer de bloquer le plafond qui s'abaisse ?

Rendez-vous au [66](#)

Rechercher un mécanisme d'arrêt ?

Rendez-vous au **362**

255

Dès que vous touchez la statue, une transformation magique a lieu : l'idole d'or grandit jusqu'à mesurer deux mètres et demi de haut. L'énorme tête de crocodile s'abaisse vers vous en même temps que se lève un poing doré pour vous clouer au sol. Avez-vous un objet en or parmi vos possessions ? Si c'est le cas, rendez-vous au [78](#). Sinon, rendez-vous au [275](#).



256

Regardant dans le télescope, vous êtes étonné de voir à quel point les objets éloignés vous apparaissent proches. A l'est, un haut pinacle de roche pointe vers le ciel parmi les collines. Un rocher massif semble être posé en équilibre à son sommet. Vous voyez à sa surface des motifs courbes et spiralés qui brillent à la lumière. C'est sûrement le Rocher des Esprits ! Regardant au nord, votre attention est attirée par les miroitements du soleil sur l'eau. C'est une oasis, entourée de nombreux palmiers, près des ruines du temple que vous cherchez. Rendez-vous au [235](#).

257

Pour atteindre le sarcophage, vous devrez d'abord affronter Akharis lui-même. La Momie est déjà sur vous, toutes griffes brandies (rappelez-vous de déduire tous les points de dommages que vous avez éventuellement déjà infligés à Akharis).

AKHARIS HABILETE 13 ENDURANCE 25

Dès que vous aurez combattu quatre Assauts, vous pourrez pousser brusquement le mort vivant pour courir jusqu'au sarcophage. Mais comment le détruire ? Vous y voyez plusieurs grandes fissures, mais même en les frappant de votre épée, vous n'arriverez à rien. Si vous avez de la Poudre de Feu et que vous souhaitez l'employer, rendez-vous au [373](#). Autrement, vous essayez de faire basculer le grand cercueil en pierre par-dessus les marches, espérant qu'il se brisera en tombant. Lancez alors 4 dés ; si la somme est supérieure à votre total d'ENDURANCE, vous n'êtes pas assez fort pour accomplir cet exploit herculéen (rendez-vous au [97](#)). Si le total est inférieur ou égal à votre ENDURANCE, vous réussissez à pousser le sarcophage, qui dévale les gradins et s'écrase au sol avec des conséquences dévastatrices (rendez-vous au [373](#)).

258

Empestant la mort et de la putréfaction, le Charognard mort vivant avance vers vous.

CHAROGNARD HABILETE 7 ENDURANCE 5

Malheureusement pour vous, en combattant, vous êtes infecté par les spores invisibles et les germes libérés par le Charognard. Si vous gagnez, ajoutez-vous 4 points de POISON, puis rendez-vous au [148](#).

259

« Courrez ! » criez-vous à Jerran. Les deux adorateurs se lancent à votre poursuite. La rue est dégagée jusqu'au marché. Parmi la foule, vous devriez pouvoir semer vos poursuivants facilement. Soudain, vous entendez un sifflement : deux shurikens volent des mains des adorateurs et vous atteignent dans le dos, vous et Jerran (déduisez 2 points de votre ENDURANCE). Vous perdez l'équilibre et tombez à terre. Les adorateurs sont déjà sur vous. Rendez-vous au [68](#).

260

Pendant que vous marchez vers la sortie à gauche, les gardes squelettiques se dressent en cliquetant par saccades, et ils avancent vers vous. Ils atteindront la voûte avant vous, aussi, si vous voulez éviter de vous battre, vous devez changer de direction et courir vers l'autre sortie (rendez-vous au [229](#)). Si vous voulez passer sous cette voûte, vous devez combattre.

HABILETE ENDURANCE

Premier GARDE SQUELETTE	8	6
Deuxième GARDE SQUELETTE	7	6

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

261

« Tu n'es donc pas un démon, dit-il, légèrement déconcerté. Peut-être que ce n'est pas cette canaille de Zannethees qui t'a envoyé. » Vous confortez Fernandez dans cette idée et, enfin convaincu, le vieux chevalier vous présente des excuses pour son comportement. Afin de vous dédommager, il vous offre une bourse contenant 6 Pièces d'Or. Si vous acceptez ce cadeau, notez la somme sur votre Feuille d'Aventure. Maintenant que le Cyclope est mort, Gordo, le couard serviteur de Fernandez, émerge de sa cachette pour panser les blessures de son maître ; vous ne perdez pas plus de temps ici et reprenez la route du temple. Rendez-vous au [226](#).

262

Le Sphinx parle encore, mais vous ne comprenez toujours pas. Il y a un silence tendu, puis la créature bondit à travers le hall en rugissant. Pris de court, vous tirez votre épée pour vous défendre. Malheureusement, votre arme terrestre n'a aucun effet sur cet agent des Dieux de Djarat. Ses griffes terribles vous mettent bientôt en pièces. Votre aventure est terminée.

263

La pierre siffle et manque votre tête de quelques centimètres. Imperturbables, les Hommes-Fourmis s'apprêtent à passer à l'attaque. Allez-vous tirer votre épée pour vous défendre (rendez-vous au [218](#)) ou chercher un objet à employer contre les Xoroas (rendez-vous au [139](#)) ?

264

L'explosion est trop forte pour ce vieux tunnel. Le plafond s'effondre sur vous et vous tuez net.

265

La petite bouteille ronde est pleine d'une fumée noire tourbillonnante. Le bouchon en verre est scellé avec de l'argile durci au four. Si jamais au cours de votre aventure, vous décidez de briser le sceau et d'ouvrir la bouteille, vous vous rendrez au [398](#) (notez-le). Maintenant, revenez au [339](#).

266

Vous vous videz de vos forces sous l'implacable regard la prêtresse. Déduisez 6 points de votre ENDURANCE et 2 points de votre HABILETE. En chancelant, vous parvenez tant bien que mal jusqu'au dais pour attaquer la prêtresse. Vous voyant approcher, elle cesse de se concentrer et vous êtes libéré de son regard hypnotique. Rendez-vous au [350](#).

267

La boule de feu manque votre tête de seulement quelques centimètres et éclate contre un pilier. Avant qu'ils puissent essayer autre chose, vous courez sus à vos attaquants reptiliens, épée brandie ; rendez-vous au [50](#).

268

Vous glissez puis butez sur une grande toile composée d'un lacs de fibres collantes et argentées, tendue dans une vaste caverne. Vous vous remettez rapidement sur pieds, pour apercevoir le propriétaire de la toile descendre du plafond de la caverne. Vous faites face à une araignée massive de presque cinq mètres de long et de couleur anthracite. Mais au lieu d'avoir une tête d'arachnide, son corps velu est surmonté par un visage humain au regard démoniaque, portant une coiffe djara-tienne. Il n'y a aucun doute : votre adversaire est une Araignée de la Mort.



ARAINÉE DE LA MORT HABILETE 9 ENDURANCE 14

L'Araignée de la Mort essaiera de vous mordre à chaque attaque. Si elle gagne un Assaut, déduisez 2 points d'ENDURANCE puis lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total de POISON, rendez-vous au [59](#). S'il est supérieur, ajoutez 1 à votre total de POISON et continuez le combat. Si vous l'emportez contre cet impressionnant adversaire, rendez-vous au [120](#).

269

Il y a deux manières d'employer le feu comme arme. La première est de combattre en utilisant une torche, si vous en avez une. Dans ce cas, rendez-vous au [325](#) et combattez normalement, mais en réduisant votre Force d'Attaque de 1 point ; à chaque Assaut remporté, vous ferez perdre 4 points d' ENDURANCE à la Momie au lieu de 2, car votre arme enflamme les bandelettes sèches. La deuxième méthode est de jeter un objet enflammé sur l'un des morts vivants, par exemple une lampe, un Œuf d'Yokka ou une mesure d'huile. Pour chaque objet lancé, Testez votre Habileté ; si vous réussissez, la Momie s'enflamme instantanément et sera détruite par le feu en quelques instants. Lancez un dé et ajoutez 2 pour savoir combien de Momies il vous faut affronter. Si vous détruisez tous vos adversaires de cette façon, vous traversez les rangs des Momies et courez vers les sanctuaires (rendez-vous au [295](#)) ou vers le temple de Sithera (rendez-vous au [395](#)). Si vous n'arrêtez pas toutes les Momies, ou si vous manquez de projectiles, rendez-vous au [325](#) mais en ignorant l'instruction de lancer les dés.

270

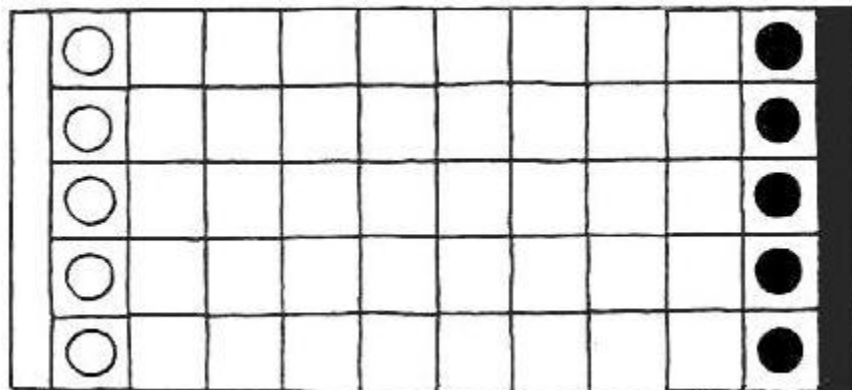
Vous prenez la statuette de grès dans votre baluchon pour la montrer au Chaman. Il vous explique que la divinité qu'elle représente est Assamarra, Dieu des Sables, maintenant presque oublié. Revenez au [194](#).

Après quelques vaines tentatives, vous parvenez à fixer le grappin à un affleurement rocheux au-dessus de l'entrée de tunnel opposé. Saisissant la corde, vous vous lancez au-dessus de la crevasse. Rendez-vous au [169](#).

Il y a soudain une agitation dans l'eau tout autour de vous : vous êtes attaqué par des Poissons Carnivores ! Lancez un dé, ajoutez 6 et divisez le total par 2 (en arrondissant si nécessaire à la fraction supérieure) pour savoir combien vous devez en combattre. Chaque Poisson Carnivore a une HABILETE de 6 et une ENDURANCE de 2, et la morsure d'une telle créature vous fera perdre 3 points d'ENDURANCE et 1 point d'HABILETE. Si vous survivez à cette rencontre, vous continuez. Lancez un dé. Si vous obtenez de 1 à 3, rendez-vous au [287](#) ; si vous obtenez de 4 à 6, rendez-vous au [69](#).

Désespérément, vous courrez vers les rochers. Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, vous vous échappez sans risque ; rendez-vous au [250](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [106](#).

La surface du plateau de jeu est divisée en cinquante cases. A chaque extrémité se trouve une rangée de pièces, l'une noire, l'autre blanche. Le tout se présente comme ceci :



Nemset explique que le but du jeu est d'amener l'une de vos pièces à l'extrémité du damier ; le premier qui y parvient a gagné. Les pièces peuvent avancer d'une ou deux cases à chaque tour, mais dans une seule direction : droit devant (ni sur le côté, ni en arrière). Seule exception : si l'une de vos pièces est bloquée par une pièce adverse placée juste devant elle, vous pouvez déplacer votre pièce d'une case vers le côté, si la case visée est libre. Une pièce ne peut jamais reculer ni se déplacer en diagonale. La meilleure tactique consiste à emprisonner les pièces de l'adversaire pour qu'il ne puisse plus avancer. Nemset choisit les blancs, vous avez donc les noirs. Les blancs commencent. Testez votre Habileté en ajoutant 2 au résultat. Si vous réussissez, rendez-vous au [53](#). Si vous échouez, rendez-vous au [129](#).

275

Vous ne pouvez pas blesser la Sentinelle, mais le gardien à tête de crocodile ne se prive pas de vous frapper de ses énormes poings, vous faisant voler à travers la pièce (déduisez 5 points de votre ENDURANCE). Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, vous parvenez à ouvrir la porte et à vous échapper de la chapelle (la Sentinelle ne vous suivra pas hors de la pièce) ; rendez-vous au [284](#). Si vous êtes Malchanceux, le géant de métal bloque la sortie et vous applique le châtiment réservé aux pillleurs et aux voleurs. Sans défense contre ses attaques, votre aventure prend fin ici.

276

Vous descendez dans la vallée pour vous glisser subrepticement vers l'entrée du tombeau, essayant de ne pas attirer l'attention des Lézards Géants. Testez votre Habileté en additionnant 2 au résultat. Si c'est un réussite, rendez-vous au [348](#). Si c'est un échec, rendez-vous au [306](#).

277

Vous descendez tant bien que mal en bas de la pente jusqu'à ce que vous vous teniez dans l'arène, devant la plate-forme. Le façade du bâtiment bas est ornée d'alcôves abritant les bustes de personnages, probablement des divinités. « Qui ose profaner le Théâtre des Dieux ? »

La voix de stentor retentit si fort et si soudainement que vous jaillissez presque de votre peau tellement vous êtes effrayé. Cette voix réveille les échos des rangées de sièges vides, mais elle semble venir d'une embrasure de porte plongée dans l'obscurité, à l'avant du bâtiment. Que faites-vous maintenant ? Voulez-vous :

Vous excuser ? Rendez-vous au [366](#)

Exiger que l'inconnu se montre ? Rendez-vous au [98](#)

Ne rien dire et approcher la porte ? Rendez-vous au [321](#)

Quitter le Théâtre des Dieux et continuer votre quête ? Rendez-vous au [8](#)

278

Allez-vous maintenant gagner le temple interdit de Sithera (rendez-vous au [395](#)) ou voulez-vous d'abord explorer les tombeaux des Djaratiens, si toutefois ce n'est pas déjà fait (rendez-vous au [149](#)) ?

279

Vous perdez pied et glissez. Vous tendez instinctivement vos bras pour vous rattraper, mais l'arrête rocheuse que vous saisissez se détache de la paroi. Vous tombez ! Si vous avez échoué à votre premier test d'Habileté, rendez-vous au [17](#). Si vous avez échoué au second, rendez-vous au 93. Si vous avez échoué au troisième, rendez-vous au [207](#).

280

Les murs de roche de chaque côté du fleuve sont couverts de lichen phosphorescent. Vous pouvez donc voir, à leur faible lueur, vers où vous êtes entraîné. Vous apercevez soudain quelque chose qui se déplace vers vous dans l'eau - et qui attaque ! C'est un Poisson Carnivore. A peine grand comme votre main, ses mâchoires puissantes et ses dents acérées en font néanmoins un redoutable carnassier. La morsure d'une de ces créatures cause non seulement des dommages physiques (3 points d' ENDURANCE) mais aussi un formidable choc

au système nerveux de la victime, qui doit réduire son HABILETE de 1 point ! En surnageant dans le fleuve, vous devrez combattre tous ces prédateurs en même temps et avec une Force d'Attaque réduite de 2 points.

HABILETE ENDURANCE

Premier POISSON CARNIVORE	6	2
Deuxième POISSON CARNIVORE	6	2
Troisième POISSON CARNIVORE	6	3

Si vous tuez tous les poissons, rendez-vous au [4](#).

281

Vous vous trouvez à l'extrémité inférieure d'un long passage qui s'élève en pente rapide. Les murs de la grande galerie sont ciselés avec art de bas-reliefs, montrant un puissant roi qui rencontre les Dieux dans le monde souterrain. Au sommet du passage, vous parvenez dans une grande pièce, à l'extrémité de laquelle se trouve une haute porte en pierre abondamment ornée et munie d'une magnifique serrure en or travaillé. Elle est flanquée de deux énormes statues représentant un roi de Djarat. Le visage est rendu avec talent, mais les yeux froids et le sourire cruel vous font courir des frissons le long du dos. Ce sont probablement des statues d'Akharis. Ces simples images de lui suffisent à inspirer la crainte ; vous avez l'impression que le monstre sait qu'il va bientôt revenir à la vie et que toute tentative de l'arrêter est futile. Vous remarquez soudain deux yeux rouge feu qui brillent dans l'obscurité de l'antichambre. Avec un cri horrible, une bête massive et hérissée de longs poils noirs saute hors des ombres, les griffes en avant. C'est un chien monstrueux qui exhibe de longs crocs brillants. Vous faites face au Gardien des Morts du mythe djaratien, qui protège les tombeaux des rois et tue quiconque vient les piller ou les profaner.

GARDIEN DES MORTS HABILETE 10 ENDURANCE 10



Si vous parvenez à vaincre ce puissant adversaire, rendez-vous au [364](#).

282

Tout en essuyant le sang de lézard qui souille votre épée, vous examinez la caverne. Du côté le plus lointain, vous pouvez voir un monticule de terre remuée avec une cavité sur le dessus, dans lequel reposent deux œufs colorés. Autour du nid sont dispersés les os de chiens sauvages et les morceaux épars d'un squelette humain. Si vous voulez chercher dans les débris, rendez-vous au 65. Autrement, vous n'avez aucune autre option que de quitter la retraite du Rasaur. rendez-vous au [226](#).

283

Il n'y a rien au sommet de la colonne. Mais, comme vous êtes sur le point de partir, vous éprouvez une sensation étrange : votre corps se réchauffe, et vous sentez une vibration particulière, accompagné d'un bruit profond. La sensation n'est pas désagréable, et vous vous sentez comme revitalisé - et c'est le cas ! C'est la puissante géométrie de cette pyramide qui a permis aux corps des défunts d'être si bien et si longtemps préservés. Mais comme vous n'êtes pas mort, le charme régénérateur de la pyra -mide sera plus salubre pour vous. Lancez un dé (et ajoutez 1 si vous possédez une Pyramide en Cristal). Si vous obtenez 1 ou 2, rendez-vous au [327](#) ; si c'est 3 ou 4, rendez-vous au [392](#) ; si c'est 5 ou 6, rendez-vous au [341](#).



284

Le tunnel donne sur une chambre carrée, décorée de fresques représentant le voyage du roi défunt dans le monde souterrain. Dans le mur face à vous se trouve une porte de bois sculpté. A votre gauche et à votre droite s'ouvrent de nouveaux couloirs ; celui de gauche donne presque immédiatement sur une autre porte. Un faible bruit de chuchotement se fait entendre derrière la porte qui se trouve devant vous. Par où allez-vous poursuivre ?

Par la porte devant vous ? Rendez-vous au [177](#)

Par la porte de gauche ? Rendez-vous au [393](#)

Le long du passage à droite ? Rendez-vous au [239](#)

285

Le monde autour de vous reprend consistance ; mais à votre grande horreur, vous vous retrouvez dans le temple en train de s'écrouler ! Lopar n'a pas la puissance nécessaire pour vous téléporter de si loin. Vous avez sauvé Allansia de la Malédiction d'Akharis mais, comme le temple s'effondre au-dessus de vous, votre aventure et votre vie s'achèvent ici, enterré vivant dans la Nécropole des antiques rois de Djarat.

286

« Vous auriez besoin d'exactly deux cents quatre-vingt six blocs de pierre », dites-vous. Le fantôme, vous entendant parler en Djaratien antique, arrête son marmottage et regarde dans votre direction. « Naturellement, répond lentement le vieil homme, c'est juste ! Merci, étranger. Dis-moi, comment s'appelle celui qui m'a libéré de mon tourment ? » Vous dites votre nom au fantôme. Il se présente lui-même comme Rhehotep, l'architecte qui a conçu et construit le tombeau et nombre de ses pièges. « J'étais ambitieux, et on m'a trompé. Quand le tombeau fut achevé, j'ai été enterré vivant dans cette chambre pour que je ne puisse jamais révéler ses secrets. Je travaillais sur ce problème avant de mourir. Depuis, je n'ai pas trouvé de repos. Merci à toi ; je

peux maintenant gagner le Champ des Roseaux, où le soleil ne se couche jamais. Mais avant cela, dis-moi, comment puis-je t'aider en retour ? » Vous expliquez rapidement votre quête à Rhehotep. Vous pouvez l'interroger sur deux des sujets énumérés ci-dessous (vous serez renvoyé à ce paragraphe après chaque choix). Quand vous aurez fait deux choix, rendez-vous au [225](#) immédiatement.

Les gardes et les monstres du tombeau	Rendez-vous au 101
Les pièges que vous pouvez rencontrer	Rendez-vous au 27
Les objets magiques dont vous aurez besoin	Rendez-vous au 133
Le Culte du Cobra	Rendez-vous au 334
Akharis	Rendez-vous au 365

287

Totalement perdu, vous errez dans les couloirs remplis d'eau. Tentez votre chance. Si vous êtes Chan -ceux, rendez-vous au [100](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [369](#).

288

Sur quel symbole appuyez-vous ensuite : le scarabée puis le serpent (rendez-vous au [141](#)) ou le serpent puis le scarabée (rendez-vous au [104](#)) ?

289

D'un violent effort, vous descellez les chaînes des piliers. Avant que les deux adorateurs puissent ré -agir, vous leur lancez les chaînes et les assommez tous les deux ! Vous saisissez alors votre épée et votre Sac à Dos. La plupart des adorateurs ne se sont encore aperçus de rien. Voulez-vous les attaquer (rendez-vous au [338](#)), ou préférez-vous affronter les Momies afin d'atteindre la Grande Prêtresse et stopper le rituel (rendez-vous au [160](#)) ?

Chaque muscle vous fait souffrir le martyr, mais vous parvenez à pousser le granit du sarcophage. Un entrebâillement apparaît, et bientôt, vous avez assez d'espace pour passer. Vous vous trouvez au dessus d'une volée de marches qui disparaît dans l'obscurité. Vous dévalez les marches quatre à quatre pendant que le sable commence à s'amonceler dans le passage secret, pour vous retrouver au bord d'un lac souterrain, dans une gigantesque caverne naturelle. Une mousse phosphorescente couvre les parois et les stalactites qui pendent au plafond, très loin au-dessus de vous. A une grande distance, vous pouvez voir une haute muraille, au-dessus de laquelle apparaissent les sommets de bâtiments antiques de style djaratien. Amarré au bord du lac se trouve un bateau étroit. C'est la barque funéraire d'Akharis, le seul moyen de traverser le Lac Sacré. Vous grimpez à bord de l'embarcation et la poussez loin du rivage en utilisant la longue perche qui sert à la guider sur les eaux immobiles. De l'autre côté du lac, vous abordez devant une grande porte à laquelle mène un large escalier. Dans un grincement, la porte s'ouvre, et vous entrez dans le grand hall d'entrée. Des torches sont fichées dans des appliques aux murs. Vous reculez de surprise : assis au centre du hall se trouve une créature colossale, dotée du corps d'une lionne mais de la tête d'une femme. C'est sûrement le légendaire Sphinx ! Dans un grondement, le Sphinx s'adresse à vous en djaratien antique. Si vous pouvez le comprendre, vous savez quoi faire. Sinon , rendez-vous au [262](#).

Dans la langue des tribus pygmées des jungles du sud d'Arantis, "yokka" signifie "soleil". Selon leurs légendes, ces œufs sont pondus par des oiseaux fabuleusement rares, les Oiseaux Yokkas : ils viennent du soleil pour pondre leurs œufs sur la terre fraîche et, quand ils éclosent, les animaux qui en sortent ressemblent à des boules de feu. Vous pouvez jeter un Œuf d'Yokka à un adversaire au début d'un combat et, si vous Testez votre Habileté avec succès, il l'atteindra et éclatera en libérant l'Oiseau Yokka, qui brûlera votre ennemi. Il perdra alors autant de points d'ENDURANCE qu'en amènera un dé, avant que l'oiseau ne s'envole. Revenez maintenant au [15](#).

292

Vous prenez votre élan et sautez par-dessus le gouffre. Lancez deux dés en ajoutant 6 au total. Si le nouveau total est inférieur ou égal à votre ENDURANCE, rendez-vous au [169](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [332](#).

293

Laissant votre épée au fourreau, vous courez sus à la Momie pour lui arracher son masque mortuaire poli. Menez le combat de la façon habituelle, mais avec une Force d'Attaque réduite de 3 points. En outre, si vous gagnez un Assaut, vous ne blessez pas Akharis, vous parvenez simplement à éviter ses coups ; naturellement, s'il gagne un Assaut, vous subissez les dommages habituels.

AKHARIS HABILETE 13

Si à un moment ou un autre, votre Force d'Attaque est supérieure d'au moins 3 points à celle de votre adversaire, rendez-vous au [203](#). Vous pouvez renoncer à cette tactique à tout moment, et essayer à la place de détruire le sarcophage (rendez-vous au [257](#)) ou d'attaquer Akharis avec votre épée (rendez-vous au [97](#)).

294

Grimpant par-dessus les rochers, vous jetez un œil par-dessus le rebord rocheux et êtes stupéfié par ce que vous voyez. Empêtré dans un filet se trouve une énorme créature, de presque six mètres de long ; elle a un gigantesque corps de lion et des pieds griffus. Pendant que le monstre lutte pour se libérer, vous voyez que sa grande tête est léonine, mais ses crocs ressemblent à ceux d'un dragon. Sa crinière est dorée de même que le reste de son corps lisse et puissant, et une paire de petites ailes s'agite sur ses épaules - une Chimère ! La bête emprisonnée ne vous a pas encore remarqué.



Allez-vous partir d'ici avant qu'elle le fasse (rendez-vous au [250](#)), rester dans votre cachette et attendre pour voir ce qui se produit (rendez-vous au [37](#)), ou franchir la crête rocheuse pour approcher la Chimère (rendez-vous au [174](#)) ?

295

Tous les sanctuaires ont été pillés ou profanés - excepté un. L'un des édifices, petit et bâti comme un tombeau, a été laissé intact. Vous approchant du bâtiment, vous sentez une forte aura bénéfique qui vous frappe comme une vague régénératrice. Qu'est-ce qui peut, à l'intérieur, créer une telle atmosphère? Vous pouvez ouvrir la porte et y pénétrer (rendez-vous au [317](#)) ou partir d'ici sans retard (rendez-vous au [278](#)).

296

Après plusieurs minutes de marche, vous parvenez à une jonction : un passage situé à votre gauche rejoint celui que vous suiviez. Voulez-vous prendre ce nouveau tunnel (rendez-vous au [370](#)) ou continuez-vous tout droit (rendez-vous au [130](#)) ?

297

Vous avalez le liquide et sentez une poussée subite d'énergie dans votre corps (vous regagnez jusqu'à la moitié de votre total de départ d'ENDURANCE, arrondi à la fraction supérieure si nécessaire). Le venin de vipère était en fait une Potion de Force ! Vos muscles gonflés d'une nouvelle puissance, vous quittez le temple à toutes jambes. Rendez-vous au [2](#).

298

Entre les hautes falaises, il fait beaucoup plus frais. Cependant, vous n'êtes pas allé loin le long de la gorge quand vous entendez le bruit d'une roche rebondir sur les parois, suivi d'un sinistre grondement. La chute d'un rocher a provoqué un éboulement ! Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [57](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [123](#).

299

Vous l'avez enfin trouvé ! Devant vous, illuminée par votre lanterne, se trouve la chambre mortuaire d'Akharis et, en son centre, un grand sarcophage en pierre scellé. Excité, vous courez dans la chambre. Avec un bruit sourd, un monolithique bloc de granit tombe derrière vos pas, bloquant l'unique issue. Trop tard, vous réalisez que vous ne vous trouvez pas au bon endroit : les murs sont grossièrement taillés, sans aucune décoration, de même que le sarcophage. Vous soulevez péniblement le couvercle en pierre et, comme vous le craigniez, vous trouvez un sarcophage vide. Cette chambre mortuaire est un leurre, un piège pour les pilliers. Et ce sera votre tombeau.

300

La chaleur est insupportable et, avant que vous soyez à mi-chemin de la pièce, vous perdez connaissance. La force des flammes s'intensifie... Votre aventure se termine ici.



301

Comme chaque couloir ressemble au précédent, vous êtes bientôt complètement désorienté. À la prochaine intersection, voulez-vous aller :

A gauche, puis à droite ?

Rendez-vous au [383](#)

A droite, puis à gauche ?

Rendez-vous au [272](#)

A droite, puis encore à droite ?

Rendez-vous au [217](#)

A droite, puis tout droit ?

Rendez-vous au [48](#)

302

Le sortilège qui maintenait l'essaim en formation est enfin brisé par votre attaque, et les insectes sur-vivants se dispersent. Vous faites une pause pour récupérer la fatigue de cette bataille. Il n'y a plus aucun signe de l'adorateur ; cependant, quelque chose vous dit que vous le croiserez à nouveau avant la fin de votre voyage. Consultante la carte de Jerran, vous estimez la position du tombeau d'Akharis et la distance qu'il faudra parcourir pour l'atteindre. Renforcé dans votre détermination, vous prenez la direction de l'est, vers le lointain temple.

A l'est, la plaine de sable borde les collines stériles où vous vous trouvez. Le chemin à travers les col-lines semble devenir de plus en plus difficile. Cependant, non loin au nord-est, une brèche dans la paroi rocheuse sur le Désert des Crânes. D'après la carte de Jerran, vous pouvez l'emprunter pour gagner le tombeau et, bien que cela puisse prendre légèrement plus de temps, ce sera probablement plus facile. Quel itinéraire voulez-vous choisir : le détour par le désert (rendez-vous au [131](#)) ou le chemin direct à travers les collines (rendez-vous au [62](#)) ?

303

Que voulez-vous employer contre les Momies : votre épée (rendez-vous au [325](#)) ou le feu (rendez-vous au [269](#))?

304

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [167](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [86](#).

305

Partout où vous regardez, les murs de granit du tombeau sont couverts de bas-reliefs décrivant la vie maléfique d'Akharis. L'une de ces frises montre la mise à mort d'esclaves devant une énorme idole de Sithera, une femme géante pourvue de quatre bras armés et d'une tête de serpent. Absorbé par la contemplation de ces horribles peintures, vous manquez presque un passage voûté sur votre droite. En tendant votre

lumière à bout de bras, vous voyez un long hall à colonnes. Voulez-vous entrer dans ce hall (rendez-vous au [30](#)) ou continuerez-vous à marcher le long du même passage (rendez-vous au [377](#)) ?

306

Les grandes bêtes détectent votre mouvement. Ces créatures agressives attaquent immédiatement. Vous devrez vaincre ces énormes reptiles avant d'entrer dans le tombeau, puisqu'ils bloquent maintenant l'entrée.

HABILETE ENDURANCE

Premier LEZARD GEANT	8	9
Deuxième LEZARD GEANT	8	8

Si l'un ou l'autre des Lézards remporte un Assaut, lancez un dé. Si vous tirez un 6, la bête vous frappe avec sa queue, ce qui vous infligera une perte de 2 points d'ENDURANCE. Il vous faut un Assaut pour vous relever, pendant lequel le monstre peut vous frapper sans que vous puissiez riposter (si vous remportez cet Assaut, vous ne l'avez pas blessé, vous avez simplement esquivé le coup). Si vous gagnez, rendez-vous au [33](#).

307

Après avoir allumé votre lumière, vous avancez le long du passage. Vous pouvez voir à environ dix mètres devant vous. Le tunnel s'achève bientôt sur une volée de marches particulièrement raide, taillée dans la roche, qui s'enfonce dans l'obscurité. Vous aboutissez à un nouveau tunnel qui vous mène plus avant, mais celui-ci est paré en pierre taillé. Vous émergez bientôt dans un long hall à colonnes. Vous ne pouvez pas voir son extrémité, et dans la faible lumière, vous apercevez à peine le plafond, très haut au-dessus de vous. Votre lumière éclaire de complexes bas-reliefs djaratiens recouvrant les piliers et les murs ; ils représentent des prêtres et des domestiques portant des offrandes à l'intérieur du tombeau. L'habileté de ces antiques Djaratiens, dont les œuvres ont survécu pendant des siècles, vous sidère. Soudain, la chambre entière est illuminée par une flamboyante boule de feu qui



siffle non loin de votre tête ! Surpris, vous faites néanmoins face à votre attaquant. Il se tient à côté d'un pilier à quelque distance, et porte une volumineuse robe de mousseline. Dans une main écaillée, il tient une épée incurvée et vous voyez que sa tête, loin d'être humaine, est celle d'un serpent ! Horrifié, vous vous rendez compte que vous avez affaire à un Caarth, un des légendaires Hommes-Serpents qui vivent dans le Désert des Crânes ! Le Caarth lève sa main libre et un nouveau projectile enflammé se forme dans sa paume pendant qu'un deuxième Homme-Serpent, brandissant une lame dentelée, sort de derrière un autre pilier. Pendant que le guerrier avance vers vous, le sorcier libère la boule de feu. Calculez votre Force d'Attaque et celle du sorcier Caarth (qui a une HABILETE de 10), mais ne déduisez aucun point d'ENDURANCE. Si votre Force d'Attaque est la plus haute, rendez-vous au [267](#). Si c'est la Force d'Attaque du sorcier, rendez-vous au [335](#). Si elles sont identiques, relancez les dés.

308

En utilisant la Dent de Ver des Sables, vous devrez réduire 1 point de votre Force d'Attaque durant le combat avec le Golem, car vous êtes habitué à manier une épée. Cependant, cette arme inhabituelle ne vous donnera aucun avantage contre la créature magique, car elle traversera le sable qui le constitue, lui faisant à peine perdre 1 point d'ENDURANCE (2 points si vous êtes Chanceux après avoir Tenté votre Chance). De son côté, la créature vous décochera des coups de poings aussi violents que si elle portait des gantelets de métal !

GOLEM DE SABLE HABILETE 8 ENDURANCE 9

Si vous ramenez l' ENDURANCE de votre adversaire à zéro, vous brisez le sortilège qui l'anime et il s'effondre en un inoffensif tas de sable (rendez-vous au [183](#)).

309

Le regard fixe et implacables de la Prêtresse vous paralyse, et vous vous effondrez au pied du dais. Un sourire passe sur les lèvres de la femme pendant que vous vous videz de votre force vitale, qui alimentera l'esprit vampirique d'Akharis pour lui donner la vie à nouveau.

310

Vous rappelant les paroles de l'acteur au sujet des habitants primitifs de ces régions, vous remarquez que cette gorge est parfaite pour tendre une embuscade aux voyageurs tels que vous. Continuerez-vous néanmoins sur ce chemin (rendez-vous au [298](#)), ou préférez-vous escalader la falaise pour longer la gorge par au-dessus (rendez-vous au [387](#)) ?

311

Vous vous agrippez quelques instants aux bords du trou, puis vous tombez. Votre faites une chute de dix bons mètres avant de heurter le sol couvert de sable de la chambre inférieure (déduisez 3 points de votre ENDURANCE). Si vous transportez des Œufs d'Yokka, Tentez votre Chance en ajoutant 2 au résultat. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [202](#) ; si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [49](#). Si vous n'avez pas d'Œuf d'Yokka, rendez-vous au [202](#).

312

La statuette de grès, haute d'un demi-mètre, représente un homme d'allure majestueuse et à la poitrine nue, portant une simple étoffe autour de la taille. Sur sa tête, il porte une grande couronne cylindrique formée de neuf bandes circulaires (notez-le). Dans une main, il tient un long bâton. Revenez au [339](#).

313

L'orbe ne vous révèle rien. N'ayant plus un instant à perdre et plus rien à essayer, vous devez essayer de fuir le temple. Rendez-vous au [2](#).



314

Rien ne se produit. Allez-vous à présent enfoncer le scarabée puis le vautour (rendez-vous au [157](#)) ou le vautour et puis le scarabée (rendez-vous au [104](#)) ?

315

La porte n'est pas verrouillée et, en l'ouvrant, vous êtes presque aveuglé. Vous vous tenez à l'entrée d'une grande salle aux murs de marbre, pleine des trésors fabuleux. D'innombrables objets d'or et d'argent reflètent votre lumière, et une multitude de bijoux de toutes tailles étincellent de tous leurs feux. Vos yeux ont du mal à s'habituer à toute cette clarté et cette richesse après l'obscurité des tunnels. Vous regardez, émerveillé (quoique craignant un piège), les gobelets, les statues, les chariots dorés, les meubles, les cercueils royaux et les nombreux autres articles, tous plus merveilleux les uns que les autres. Vous pourriez passer une heure à chercher dans cette pièce des objets magiques ou de valeur (rendez-vous au [359](#)), ou sortir pour revenir sur vos pas jusqu'à l'intersection en forme de T (rendez-vous au [105](#)).

316

Voyant que vous avez tué deux de ses compagnons, le plus grand babouin hurle de fureur et lance son rocher sur vous. Testez votre Habilité. Si vous réussissez, vous esquiverez le projectile. Si vous échouez, la roche vous frappe et vous sonne (déduisez 2 points de votre ENDURANCE et réduisez votre Force d'Attaque de 2 pour le premier Assaut du combat). Le Grand Babouin bondit au bas de la falaise pour vous montrer ce qu'il en coûte à ceux qui violent le territoire de sa

tribu. Votre lame couverte du sang de ses camarades, vous vous lancez sur l'animal enragé.

GRAND BABOUIN HABILETE 8 ENDURANCE 7

Si vous l'emportez, les babouins survivants reconnaissent votre supériorité et s'enfuient sur les falai -ses. Vous traversez la gorge sans être attaqué, bien que vous sentiez leurs yeux peser sur vous du haut des parois. Une fois hors de la passe, le terrain s'égale et vous vous dirigez vers l'est. Rendez-vous au [90](#).

317

Vous poussez le battant qui s'ouvre sans difficulté sur une chambre mortuaire abondamment meublée. Des charmes bénéfiques ont visiblement protégé ce tombeau des maléfices et des ravages. Allongé sur un lit djaratien lourdement orné, se trouve un corps enveloppé de la tête aux pieds de bandages qui l'ont parfaitement préservé. Vous vous approchez ; la Momie ne bouge pas. Vous ne pouvez vous empêcher de penser qu'il y a une aide ou quelque précieux avantage à trouver ici - mais comment ? Si vous avez de l'Huile de Lotus, rendez-vous au [384](#). Autrement, vous devrez sortir de ce tombeau en laissant tout en place (rendez-vous au [278](#)).

318

Le plancher cède brusquement sous vos pieds et, n'ayant rien à saisir, vous ne pouvez stopper votre chute dans le puits garni de piques... avec le résultat qu'on peut attendre. Votre aventure se termine d'horrible manière dans le tombeau d'Akharis.

319

Lorsque vous avez enfin repoussé toute la rocaille, vous pouvez vous engager dans le passage. Vous ne lui trouvez rien de remarquable, rien qui justifie qu'on l'ait scellé. Le tunnel se termine bientôt sur une petite chambre carrée, entièrement nue. Vous apercevez soudain une phosphorescence au milieu de la salle et, alors que vous la fixez, se matérialise devant vous la silhouette fantomatique d'un homme âgé,

une expression impatiente peinte sur son visage. Il est vêtu comme les personnages des bas-reliefs qui ornent les murs du tombeau, et marmonne à plusieurs reprises la même chose dans une langue que vous ne comprenez pas, probablement du djaratien antique. Vous ne ressentez rien de mauvais dans l'aura du fantôme mais rien de bénéfique non plus. Il ne tente rien contre vous. Comme vous êtes incapable de communiquer avec l'apparition et qu'il n'y a rien à faire dans la chambre, vous décidez de laisser la créature à ses marmottements. Rendez-vous au [154](#).



320

« Mortel, grogne le Sphinx, tous ceux qui veulent entrer dans Nécropolis doivent d'abord en être jugés dignes. Tu devras donc répondre correctement à mes trois énigmes. Si tu mens ou fais preuve d'ignorance, ton châtimeur sera terrible. Mais d'abord, dis-moi, pourquoi cherches-tu à entrer dans la Ville des Morts ? » En réponse, direz-vous au Sphinx que vous venez trouver et détruire Akharis (rendez-vous au [175](#)), ou direz-vous simplement que vous êtes un aventurier explorant les ruines de cette civilisation perdue (rendez-vous au [361](#)) ?



321

Une petite silhouette apparaît soudain à la porte. L'homme est habillé d'une longue robe grise et porte un masque d'acteur antique aux traits grotesquement exagérés. « Personne ne peut violer le Théâtre des Dieux sans subir la colère du grand Cranno ! » tonne-t-il. Puis il lance un ordre, et un énorme Tigre à Dents de Sabre bondit et atterrit à travers la porte sur le sable. Il vous attaque avant que vous puissiez atteindre son maître.

TIGRE A DENTS DE SABRE HABILETE 11 ENDURANCE 8

Si vous gagnez, rendez-vous au [237](#).

322

« Adieu, courageux aventurier, dit encore le fantôme. Rappelle-toi, Akharis tire sa force de son cercueil. » Quand vous quittez son tombeau, l'esprit de la Princesse Nemset ajoute : « Puisse les Dieux de Djarat favoriser ton noble cœur. » Rendez-vous au [278](#).

323

La porte est très bien cachée, mais vous finissez par découvrir une fente qui vous indique sa position ; le mur est légèrement plus enfoncé à cet endroit. Poussant d'une main contre le battant, la porte s'ouvre dans un grincement, et vous entrez dans une très petite salle. Sur une dalle reposent plusieurs objets dignes d'intérêt : le premier est un petit récipient de terre cuite contenant un paquet momifié ; le second est une broche en or et en lapis-lazuli en forme de faucon, orné de soixante plumes soigneusement façonnées ; et le troisième est un sarcophage minuscule, long de seulement cinquante centimètres. Vous pouvez prendre l'un ou l'autre des deux premiers - la poterie ou la Broche Faucon – voire les deux, mais que faites-vous du sarcophage ? L'ouvrirez-vous (rendez-vous au [381](#)), ou préférez-vous le laisser pour poursuivre votre chemin (rendez-vous au [254](#)) ?

324

Le trou est en fait l'entrée d'un tunnel. L'air à l'intérieur est chaud et sec. Le tunnel ne se poursuit pas sur une trop longue distance : il débouche sur une petite caverne. Les rayons du soleil pénètrent même cette chambre souterraine. Brusquement, vous entendez le bruit désagréable du raclement de griffes sur le sol de pierre. Vous vous retournez d'un bloc pour apercevoir une grande créature reptilienne pourvue d'une longue tête semblable à celle d'un dragon. Elle claque ses mâchoires hérissées de crocs en jaillissant hors de l'ombre, portée par six pattes de crocodile. Une langue noire se tord dans la gueule du Rasaur alors qu'il se précipite sur vous. Vous devez combattre ce reptile carnivore.

RASAUR HABILETE 8 ENDURANCE 9

Si le Rasaur gagne un Assaut, lancez un dé. Sur un résultat de 4 à 6, il vous frappera avec sa langue, dont l'extrémité est une glande à poison (déduisez 1 point d'ENDURANCE en plus du dégât normal, et ajoutez 1 à votre total de POISON). Si vous gagnez, rendez-vous au 282.

325

Les Momies avancent gauchement vers celui qu'elles prennent pour un pilleur ou un sacrilège. Lancez un dé et additionnez 2 ; vous obtiendrez le nombre de Momies que vous devez combattre avant de pouvoir vous échapper (à partir du haut de la liste suivante). Comme elles se déplacent très lentement, vous pouvez les combattre une par une. Cependant, si n'importe lequel des combats individuel dure plus de neuf Assauts, rendez-vous immédiatement au 399. (Si vous avez déjà détruit des Momies, rayez-les à partir du haut de la liste).

HABILETE ENDURANCE

MOMIE ANTIQUE	7	9
MOMIE INFESTEE	8	8
DENU DE TEZRA	8	10
SEIGNEUR SARROTH	9	12
ZOTH-LAR	9	11
MOMIE COURONNEE	8	11
MOMIE DELABREE	7	10
PTAHNEM LE PUISSANT	10	12

Si vous venez à bout de toutes les Momies, fuyez vers les sanctuaires (rendez-vous au [295](#)) ou vers la pyramide noire (rendez-vous au [395](#)) avant qu'elles reviennent à la vie !

326

La traduction de l'inscription au-dessus de la carte sur le mur donne ceci :

Le corps du roi mort a été transporté depuis la Cité de Tezra, sur trente kilomètres le long des collines où se trouvent les carrières d'albâtre. Au sud des Piliers d'Antep, le maléfique s'est reposé pendant trois jours dans le temple avant d'être porté à son tombeau souterrain. Le roi infernal avait ordonné des décennies auparavant de le creuser dans les collines, et que ses profondeurs soient hérissées d'innombrables pièges et peuplé de choses horribles, afin que son repos éternel reste inviolé. Leur tâche achevée, les prêtres et les embaumeurs ont quitté cette crevasse dans les collines, située juste entre les Tunnels d'Or et l'Oasis d'Iash, mais un seul en est revenu vivant ; tous les autres ont péri de la Malédiction.

Revenez maintenant au [346](#).

327

Vous vous sentez fortifié et prêt à relever de nouveaux défis. Ramenez votre total d'ENDURANCE à son niveau initial, réduisez de 4 points votre total de POISON et reprenez 1 point de CHANCE. Descendant à bas du pilier, vous quittez la chambre ; rendez-vous au [16](#).

328

Les Dents de Ver des Sables, au bord dentelé, deviennent de redoutables poignards d'ivoire entre les mains des nomades du Désert des Crânes. C'est là un objet de valeur. Revenez maintenant au [15](#).

329

Plongeant vos mains dans les pétales, vous envoyez un nuage de pollen dans l'air et en inhalez une partie. Malheureusement le pollen de la Rose Sang-de-Feu est hautement toxique ! Cependant, votre immunité est telle que vous n'aurez à souffrir que quelques larmoiements et un sentiment d'intense fatigue - mais c'est toujours mieux que de mourir ! Déduisez 2 points de votre ENDURANCE et additionnez 3 points à votre total de POISON. Tout que vous trouvez en récompense de vos efforts, c'est un pot de terre cuite, orné de prières hiéroglyphiques pour assurer la protection dans l'après-vie. Regardant à l'intérieur, vous trouvez un objet difficilement identifiable enveloppé de bandages de momification et imbibé de fluides d'embaumement. Cet objet paraît inutile mais, si vous voulez le prendre avec vous, ajoutez-le sur votre Feuille d'Aventure. Quittant les rois défunts, essayerez-vous d'emprunter l'autre porte (rendez-vous au [177](#)) ou le couloir (rendez-vous au [239](#)) ?



330

Vous voyez avec satisfaction la Momie se consumer dans les flammes. Le brasier fait rage pendant plusieurs secondes, puis s'éteint soudainement. Horrifié, vous voyez qu'Akharis est totalement indemne ! Pour empêcher une telle fin, son corps a été protégée avec des sortilèges anti-feu et des mixtures magiques. Comme vous vous tenez là, abasourdi, Akharis vous décoche un puissant coup de poing (déduisez 2 points de votre ENDURANCE). Rendez-vous au [215](#).

331

Vous mettez rapidement le plus de distance possible entre vous et les monticules. Heureusement, le reste de votre voyage à travers le désert se déroule sans incident. Vous vous retrouvez bientôt à nouveau dans les collines pour rechercher le tombeau d'Akharis. Rendez-vous au [62](#).

332

La force de votre saut n'est pas suffisante pour atteindre l'autre côté de la crevasse. Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [386](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [353](#).

333

Avec efforts, vous parvenez à l'entrée de la caverne à la base du grand rocher. Après quelques mètres, le tunnel s'ouvre sur vaste chambre au cœur de la roche massive. Un feu brûle au milieu, la fumée s'échappant par une ouverture dans le plafond. Assis les jambes croisées de l'autre côté du feu se trouve un homme, la tête inclinée. « Qui cherche Lopar, le Chaman du Rocher des Esprits ? » de-mande-t-il dans l'ombre. Ressentant l'aura bénéfique qui l'entoure, vous vous nommez. « Et pourquoi me cherches-tu ? » demande-t-il encore. Vous lui expliquez rapidement l'objet de votre quête. Il relève soudain le visage vers vous, et vous voyez que sa tête est celle d'un chien ! Sa fourrure est tissée de perles et de plumes, et ses mains ressemblent à des pattes. « La connaissance peut être dangereuse entre les mains de l'ignorant, dit sagement le Chaman. Après avoir bravé le Rocher des Esprits, tu dois



prouver que tu es digne de recevoir ma sagesse en résolvant mon énigme. » Surpris, vous écoutez l'énigme de Lopar :

Cette chose toutes choses dévore

Oiseaux, bêtes, arbres, fleurs

Elle ronge le fer, mord l'acier

Réduit les dures pierres en poudre

Met à mort les rois, détruit les villes

Et rabat les hautes montagnes

Si vous connaissez la réponse à l'énigme, convertissez les lettres de la réponse en nombres en utilisant le code A = 1, B = 2, C = 3... Z = 26. Additionnez tous les nombres, puis rendez-vous au paragraphe correspondant au total. Si le paragraphe ne fait pas logiquement suite, ou si vous ne pouvez pas résoudre l'énigme, rendez-vous au [161](#).

334

« Les membres de ce culte maudit sont dirigés par la Grande Prêtresse de Sithera, une femme rusée et habile, qui maîtrise la magie noire et les puissances occultes. Évitez-les, si tu le peux. » Revenez au [286](#).

335

La boule de feu éclate sur votre poitrine, vous enveloppant de flammes écarlates pendant quelques secondes (déduisez 4 points de votre ENDURANCE). Malgré votre souffrance, vous vous apprêtez à vous défendre contre vos assaillants reptiliens ; rendez-vous au [50](#).

336

Contre toute probabilité, vous y êtes parvenu - après d'innombrables siècles, Akharis est mort ! Vous regagnez 1 point de CHANCE. Il ne vous reste plus qu'à brûler les restes du mort vivant, et puis... Mais soudain, un terrible gémissement venant d'au-dessus de vous, joint aux

cris de terreur des adorateurs, vous fait lever les yeux sur la statue de Sithera. Alors que vous croyiez en avoir fini, vous voyez que les yeux de la statue se sont mis à rougeoyer de sinistre manière alors que le colosse s'anime. La statue lance son énorme bras vers vous, et vous ne parvenez à l'esquiver que de justesse. Votre arme n'est pas magique, elle n'aura donc aucun effet sur la statue animée ; que pouvez-vous employer comme arme ? Si vous avez un Ankh parmi vos possessions, vous savez combien de pierres précieuses y sont incrustées. Multipliez ce nombre par douze, puis rendez-vous au paragraphe portant le même numéro. Si vous n'avez pas l'Ankh, rendez-vous au [47](#).

337

Sous le regard fixe de Glantanka, le Dieu du soleil, vous voyagez dans la lourde chaleur du jour. Le chemin inégal vous mène de plus en plus loin dans les étendues sauvages qui bordent le Désert des Crânes. Vous suivez la direction du nord-ouest à travers les collines jonchées de rochers et les vallées étroites. Pendant que vous traversez un ravin rocheux, vous remarquez un grand trou au fond, menant sous terre. Voulez-vous vous arrêter et étudier cette entrée souterraine (rendez-vous au [324](#)) ou préférez-vous continuer sans vous arrêter (rendez-vous au [226](#)) ?

338

Vous venez à bout de plusieurs adorateurs mais vous êtes rapidement dépassé par le nombre, et les survivants ont tôt fait de vous maîtriser. Vous ne pouvez plus rien faire pour empêcher la Grande Prêtresse de vous vider de votre force vitale, qu'elle emploiera pour ressusciter son maître, Akharis ! Votre aventure s'achève ici.

339

Vous donnez à Cranno un aperçu de votre mission, mais sans révéler les détails les plus importants. « En effet, je peux t'aider », dit-il en enlevant son masque, révélant un visage âgé auréolé de rares cheveux gris. Il vous mène par la porte dans le bâtiment de pierre ; vous vous trouvez dans une longue salle, pleine de décors fanés et d'autres

accessoires de théâtre. « Tu sais, j'ai longtemps été un des plus grands acteurs qu'Allansia a jamais vus, dit Cranno. J'ai joué tous les grands rôles : le Duc Merion de Kallamehr, Quor le sorcier, Vorga le Seigneur Pirate. Tu comprends que je me protège des malfaisants, en utilisant ce masque et mon talent dramatique. Je veux juste passer ma retraite loin des foules ingrates. » Vous êtes très étonné de voir un énorme Tigre à Dents de Sabre venir lécher la main de l'acteur. « Ne t'inquiète pas pour Cléomina, ajoute Cranno, elle est parfaitement dressée. Au sujet de l'aide que je peux t'apporter, tu vois que j'ai rassemblé au cours de ma carrière un certain nombre d'objets intéressants. J'échangerais volontiers l'un de tes propres bibelots contre deux de ces articles. » Cranno est intéressé par l'un quelconque des objets de cette liste : un Télescope de Cuivre, une Potion Curative, de l'Huile de Lotus ou une Pyramide en Cristal. En retour, vous pouvez choisir deux articles de la liste ci-dessous si vous acceptez ce troc. Après avoir choisi vos deux articles, rendez-vous au paragraphe concernant chaque objet pour en apprendre plus.

Un Rouleau de Papyrus	Rendez-vous au 74
Une Corne d'Os	Rendez-vous au 128
Une vieille lampe	Rendez-vous au 354
La statuette d'un Dieu	Rendez-vous au 312
Une grande Clé de Bronze	Rendez-vous au 224
Une bouteille noire scellée	Rendez-vous au 265

Quand vous avez fini votre troc (ou si vous ne voulez rien échanger), vous remerciez Cranno de son aide et quittez les ruines du Théâtre des Dieux (rendez-vous au [8](#)).



340

L'adorateur est occupé à faire quelque chose devant le mur, à côté de la statue. Soudainement, une section du mur s'ouvre et révèle un escalier, que l'homme gravit dans l'obscurité. Vous courez mais, avant que vous puissiez atteindre la porte secrète, elle se referme dans un bruit sourd. Vous essayez de forcer la paroi de pierre en poussant et tirant puis en utilisant votre épée comme levier, mais sans aucun résultat. Il doit y avoir un crochet ou un mécanisme caché pour ouvrir le passage secret. Vous remarquez alors, sur la paroi de pierre, trois symboles entourés de hiéroglyphes, visiblement découpés dans l'épaisseur du mur pour pouvoir être enfoncés comme des boutons. Les trois symboles sont un serpent, un scarabée et un vautour. Si vous ne voulez pas prendre le risque d'essayer d'ouvrir cette porte, vous suivez le tunnel d'où vous veniez, qui tourne vers la droite avant d'aboutir à un escalier de pierre qui vous mène plus profondément dans le tombeau (rendez-vous au [216](#)). Si vous voulez essayer d'ouvrir la porte secrète, quel symbole voulez-vous enfoncer d'abord :

Le serpent ? Rendez-vous au [314](#)

Le scarabée ? Rendez-vous au [19](#)

Le vautour ? Rendez-vous au [288](#)

341

La puissance de la pyramide converge au point où vous vous tenez, vous remplissant d'une force nouvelle et vous soulageant de votre fatigue. Ramenez votre ENDURANCE, votre HABILETE et votre CHANCE à leur total initial, et ramenez votre total de POISON à zéro. Sous l'effet de l'énergie mystique, la lame de votre épée s'affile, de sorte que dorénavant vous pourrez ajouter 1 point à votre Force d'Attaque dans les combats. Avec une détermination renforcée, vous quittez la pièce pour continuer votre recherche ; rendez-vous au [16](#).

342

« Je suis, moi aussi, engagé dans une mission cruciale, dit-il avec importance. Je suis Don Huan Fernandez, chevalier de Vastille, et voici mon écuyer, Gordo. » L'homme rondet incline la tête et essuie la sueur de son front avec un mouchoir crasseux. « J'ai juré de débarrasser cette contrée sauvage et désolée des fétides Géants qui y demeurent, attaquant les honnêtes villageois de cette province, poursuit-il. Dis-moi, as-tu aperçu de tels monstres durant tes pérégrinations ? » Vous secouez la tête. Don Huan semble déçu et un peu abattu. « Pas grave. Je suis sûr que ma quête s'achèvera bientôt et que, pour prix de mes efforts, je gagnerai la main de ma dame. Porte-toi bien ! » Sur ce, l'excentrique chevalier talonne sa monture et part vers le nord-est, suivi de son écuyer sur sa vieille mule, vous laissant continuer votre voyage à pied. Rendez-vous au [24](#).

343

Vous heurtez brusquement une grande toile gluante dans laquelle vous vous empêtrez. Vous luttez pour vous libérer des rets gélatineux, mais en vain. Vous vous sentez comme une mouche prise au piège dans une toile d'araignée. Vous ne pouvez rien faire lorsqu'une forme noire descend du plafond de la caverne le long d'un fil. La dernière chose que vous vous ressentez dans ce monde est une morsure, lorsque la démoniaque Araignée de la Mort plonge ses crocs dans votre chair.

344

Le sortilège de Mauvais Œil lancé par la Grande Prêtresse aspire toute l'énergie de vos muscles ; au désespoir, vous vous forcez à avancer pour atteindre la femme. Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au 266. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au 309.

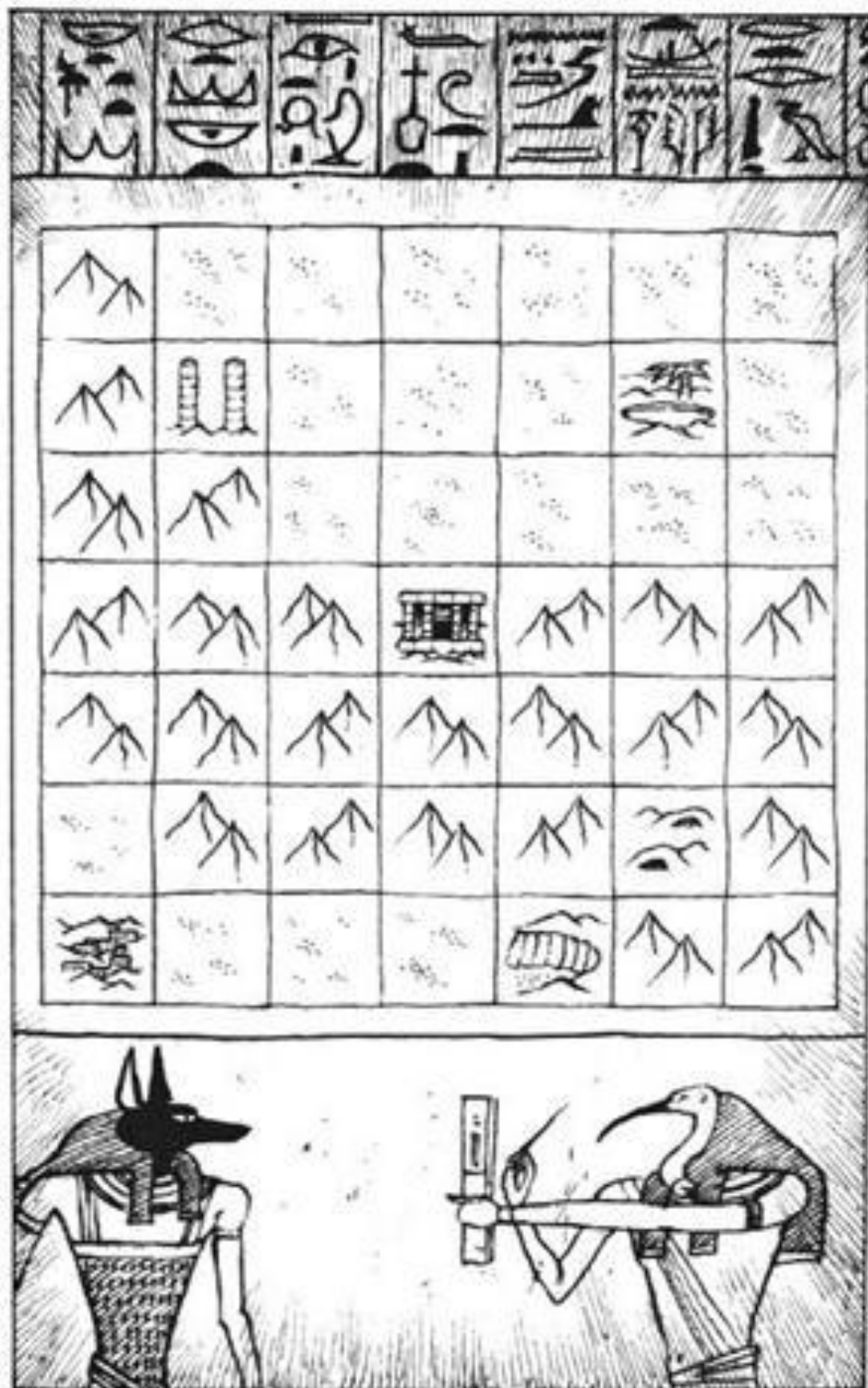
345

Quand le Scorpion Géant s'effondre, vous vous précipitez pour aider Jerran. Sa vie ne tient plus qu'à un fil. « C'en est fini de moi, halète-t-il, mais tu dois continuer. Arrête le Culte du Cobra, et prend garde à la Malédiction d'Akharis. » Sur ces mots, le courageux archéologue rend l'âme. Le matin suivant, vous enterrez Jerran Farr, marquant la tombe avec son vieux chapeau. Vous dédiez une prière aux Dieux pour son âme, et vous vous jurez de faire tout ce qui est en votre pouvoir pour combattre la secte maléfique et empêcher le retour d'Akharis. Prenant la carte de Jerran avec vous, vous vous mettez en marche vers le nord.

Au milieu de la matinée, le chemin devient graduellement plus raide. Il vous mène vers les collines rocheuses qui encadrent le Désert des Crânes. Vous continuez à suivre la sente poussiéreuse quand elle tourne vers le nord-est. Quelques kilomètres plus loin, au dessus d'une arête rocheuse, vous voyez que plusieurs rangées semi-circulaires de sièges ont été taillées à la base d'une colline, devant une plateforme surélevée et un bâtiment rectangulaire en pierre. Autour de ce lieu apparemment abandonné se trouvent de nombreux piliers brisés et les restes de murs effondrés. Voulez-vous descendre le flanc de coteau pour étudier ces ruines (rendez-vous au 277) ou continuerez-vous plutôt votre chemin (rendez-vous au 8) ?

346

Il ne reste du temple que quelques sections de murs en pierre émiettées et, ici et là, quelques alignements de piliers brisés. Des statues de divinités étranges à tête d'animal dépassent de tas de sable, et des bas-reliefs usés ornent les dalles de pierre. Un calme inquiétant règne sur cet endroit ; le seul bruit audible est le sifflement du vent entre les



antiques colonnes. Déambulant parmi les ruines, vous parvenez devant un petit bâtiment bas qui ne s'est pas encore effondré. Pénétrant dans cet édifice, vous constatez que l'intérieur est faiblement éclairé par le jour qui filtre des fissures du toit. Les murs du temple sont couverts de peintures stylisées représentant des figures humaines et semi-humaines. Le motif le plus souvent répété est celui d'un roi priant, faisant des offrandes ou conversant avec des Dieux et des Déesses. Enfin vous parvenez dans une pièce dans laquelle, taillée à même le mur, se trouve une carte des territoires qui entourent le temple. La topographie du Désert des Crânes ressemble à ce qu'elle est aujourd'hui, mais il y a plusieurs différences évidentes. Des bâtiments et d'autres emplacements ont été indiqués et, au dessus du mur, il y a une inscription en djaratien. Etudiez l'illustration pour essayer d'établir l'emplacement du tombeau d'Akharis.

Si vous y parvenez, vous saurez combien de kilomètres séparent le temple du tombeau (rendez-vous au paragraphe correspondant pour poursuivre votre aventure). Autrement, votre aventure s'achève ici, car vous n'avez aucune idée de l'endroit où chercher le tombeau. Bientôt, vous et de nombreux autres subirez la malédiction d'Akharis !

347

Vous vous trouvez dans un long hall d'entrée. Devant vous se trouve une grande voûte, flanquée de chaque côté de sculptures à l'image de Sithera, Déesse du Mal ! Deux adorateurs, leurs longues robes rouges portant le symbole du cobra doré, se précipitent vers vous par la voûte en tirant leurs épées courbes. Alors que vous vous disposez à combattre, vous sentez quelque chose vous frapper dans le dos, et tout devient noir...

Lentement, vous revenez à vous, mais en fâcheuse posture. Vous êtes enchaîné entre deux grands piliers, vos bras tendus de chaque côté de votre corps. Vous avez été capturé par le Culte du Cobra ! Vous n'avez aucune idée du temps pendant lequel vous avez été sans connaissance, mais vous vous êtes réveillé à temps pour assister au rituel qui achèvera la résurrection d'Akharis. Vous êtes retenu à l'extrémité d'une vaste pièce à l'intérieur du temple de Sithera. A l'autre extrémité se trouve

une statue gigantesque de la Déesse à tête de serpent et aux quatre bras menaçants. Sous la statue, abrité par un grand dais, se trouve un sarcophage de pierre qui contient les restes momifiés d'Akharis. La momie est énorme et porte un masque mortuaire orné qui dissimule le visage décomposé. À la base du dais se dressent deux braseros, dont les feux magiques éclaboussent de lumière toutes les parois. Entre les braseros se tient une femme d'une beauté saisissante, dont les cheveux noirs sont coiffés à la mode djaratienne antique. Elle est habillée des longues robes que portaient les prêtresses de Djarat et, dans une main, elle tient un bâton dont le bourdon est taillé à l'image d'une tête de cobra. Elle chante une incantation en Djaratien antique, que psalmodie en retour la foule des adorateurs qui se tient entre vous et le dais. Vous remarquez également avec horreur que plusieurs Momies, à divers stades de décomposition, formant une haie devant la Grande Prêtresse. Ce doivent être les Momies des fidèles d'Akharis, ramenées à la vie par la secte. Vous devez arrêter ce rituel ! Devant vous, de chaque côté, deux adorateurs vous gardent, mais ils semblent totalement absorbés par la cérémonie. L'un tient votre épée et l'autre a votre Sac à Dos. Mais comment vous libérer ? Avec l'énergie du désespoir, vous tirez sur vos chaînes, et à votre grande surprise, vous les sentez très légèrement céder : elles se trouvent certainement ici depuis des siècles et sont piquetées de rouille par endroit. Si seulement vous étiez assez fort... Lancez trois dés. Si le total obtenu est inférieur ou égal à votre ENDURANCE, rendez-vous au [289](#). S'il est plus grand, rendez-vous au [388](#).

348

Avant que les lézards puissent réagir à votre présence, vous vous êtes précipité dans l'obscurité sous le portique. Regagnez 1 point de CHANCE et rendez-vous au [204](#).

349

Grâce au don de la Sagesse de Khunam, vous comprenez parfaitement ce que dit le fantôme. « ...si le premier niveau de la pyramide se compose d'un bloc de pierre, et le deuxième niveau de neuf blocs, combien de blocs seront nécessaires pour élever une pyramide de six niveaux ? Si le premier niveau... » Le fantôme répète le problème à plusieurs reprises sans jamais parvenir à la solution. Si vous connaissez la réponse, vous pourriez essayer d'attirer son attention (rendez-vous au paragraphe dont le numéro correspond à la réponse). Si vous ne connaissez pas la solution, ou si vous ne voulez pas perdre plus de temps ici, rendez-vous au [154](#).

350

Fendant l'air de votre épée, vous essayez de frapper la Grande Prêtresse pour l'empêcher d'utiliser son Mauvais Œil contre vous. Pour se défendre, la femme soulève son bâton au cobra, qui se tord soudainement entre ses mains pour revenir à la vie ! Si la Prêtresse remporte un Assaut avec cette arme, outre la perte des 2 points d'ENDURANCE habituels, vous devrez additionner 1 à votre total de POISON !

GRANDE PRETRESSE HABILETE 9 ENDURANCE 7

Si vous gagnez, rendez-vous au [397](#).

351

Vous renoncez à explorer le terrier du Scarabée, car vous n'y trouverez certainement aucun trésor djaratien ; la seule chose que vous risquez de rencontrer, c'est la femelle du coléoptère ou ses larves. Vous poursuivez donc le long du passage en contournant le corps inerte de l'insecte, nettoyant d'un revers de main votre épée de l'épais liquide jaune qui l'englue. Le tunnel tourne encore à gauche, avant de s'achever sur une nouvelle volée de marches en pierre. Vous les descendez, vous enfonçant plus profondément dans le tombeau. Rendez-vous au [216](#).

352

Trouver des prises dans les fissures entre les blocs de granit ne vous pose aucune difficulté et, après avoir gravi plusieurs mètres, votre lumière illumine un autre couloir. Voulez-vous vous étudier ce nouveau passage (rendez-vous au [281](#)), ou préférerez-vous redescendre dans le tunnel d'où vous venez pour le suivre (rendez-vous au [299](#)) ?

353

Vous manquez l'entrée au tunnel et vous heurtez la paroi rocheuse en-dessous. Pendant votre chute vers le fleuve, votre tête frappe un affleurement rocheux. Vous tombez sans connaissance dans le fleuve rapide et vous vous noyez bientôt. Votre aventure est terminée.

354

Frotter la lampe ne provoque aucun événement surnaturel, mais vous permet de découvrir qu'il reste une mesure d'huile à l'intérieur. Revenez au [339](#).

355

Vous débouchez la bouteille et buvez son contenu. L'eau est fraîche, et possède un incroyable pouvoir régénérant (vous regagnez autant de points d' ENDURANCE que la moitié de votre total de départ en arrondissant à la fraction supérieure si nécessaire, ainsi que 2 points d'HABILETE et 2 points de CHANCE, et vous pouvez réduire votre total de POISON de moitié, en arrondissant à la fraction inférieure). Rayez les Eaux de Vie de votre Feuille d'Aventure, puis revenez au paragraphe d'où vous veniez.

356

Vous marchez jusqu'à la plate-forme et inspectez le coffre ancien. Ne voyant aucune trace d'un piège caché, vous relevez soigneusement son couvercle. Vous êtes étonné de découvrir son contenu : il est plein de pétales pourpre séchés, qui pourraient cacher quelque chose. Voulez-vous remuer les pétales pour voir ce qui se trouve en-dessous (rendez-

vous au [329](#)), ou quitter cette chambre par l'autre porte (rendez-vous au [177](#)) ou le long du passage (rendez-vous au [239](#)) ?

357

La pierre vous frappe en plein visage, à la tempe. Le coup vous sonne et vous laisse une contusion douloureuse sur le visage (déduisez 2 points de votre ENDURANCE et réduisez votre Force d'Attaque de 1 point pour la prochaine bataille). En attendant, les Hommes-Fourmis avancent pour attaquer. Allez-vous tirer votre épée pour vous défendre (rendez-vous au [218](#)) ou voulez-vous chercher un autre moyen de combattre les Xoroas (rendez-vous au [139](#)) ?

358

Vous voyez une image se former au centre de l'orbe : c'est un visage orné de perles et de plumes tissées dans une fourrure, car il s'agit d'une tête de chien - vous êtes entré en contact avec Lopar, le Chaman du Rocher des Esprits ! Vous appelez Lopar, et il regarde dans votre direction. Légèrement étonné, il vous salue. Vous lui relatez à la hâte votre succès et votre situation fâcheuse. « Alors, je dois te faire sortir de là immédiatement, dit Lopar avec impatience. Je vais essayer de te déplacer par télépathie - mais je dois t'avertir que tu es si loin que je suis pas sûr d'avoir la force nécessaire. » L'expression du Chaman indique une profonde concentration, et le monde autour de vous devient brumeux. Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [400](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [285](#).

359

Vous pouvez à peine en croire vos yeux, tant il y a de richesses accumulées dans cette salle. Avec la moitié de ce qui est ici, vous pourriez probablement acheter toute la cité de Rimon ! Ebloui par l'éclat de l'or et de l'argent, vous n'entendez qu'au dernier moment votre assaillant. Vous faites volte-face en tirant votre épée dans le même mouvement. Vous vous retrouvez face-à-face avec une apparition tout à fait terrifiante : le cadavre d'un vieil homme, vêtu de longues robes d'or



et d'écarlate, mais complètement fripé et desséché ! Deux yeux vous fixent au milieu d'un visage parcheminé qui a épousé les formes du crâne. Par endroits, la peau trop sèche a cédé, révélant l'os jauni. Ce mort vivant est visiblement des plus redoutables. Amentut était le Vizir d'Akharis, si fidèle qu'il a accepté d'être enterré vivant avec son maître pour pouvoir le servir dans l'après-vie. Depuis cette époque, il garde et protège le trésor de son souverain - et il vous a attrapé la main dans le sac !

AMENTUT HABILETE 9 ENDURANCE 11

Si le Vizir mort vivant remporte un Assaut, lancez un dé ; si vous amenez 5 ou 6, Amentut saisit votre peau et aspire une partie de votre force vitale. Déduisez alors 2 points de votre total initial et actuel d'ENDURANCE, et 1 point de votre total initial et actuel d'HABILETE, car vous vieillissez brusquement de plusieurs années ! Amentut s'alimentera de cette force volée, aussi, il faudra lui ajouter 2 points d'ENDURANCE à chaque fois. Si vous venez à bout de cette horreur ambulante, rendez-vous au [221](#).

360

Dès que Lopar voit la croix d'or en forme de T ansé, il s'étrangle de stupéfaction. « Mon ami, tu as là un des artefacts les plus vénérés et les plus puissant de l'antique Djarat. C'est l'Ankh, la Clé de Vie. Gardes-le bien, parce que tu en auras probablement besoin pour vaincre le Culte et Akharis ! » Revenez maintenant au [194](#).

361

« Tu mens ! » hurle le Sphinx en bondissant sur vous. Votre arme terrestre n'a aucun effet sur cet agent des Dieux de Djarat. Vous êtes plaqué au sol par la bête, qui commence à vous déchirer membre par membre, de sorte que vous périissiez rapidement mais dans d'atroces souffrances !

362

Tentez votre Chance et Testez votre Habileté. Si vous êtes Chanceux et que vous réussissez votre test, rendez-vous au [127](#). Dans tous les autres cas, vous ne pouvez pas enrayer l'implacable descente du plafond hérissé de lames. Vous souffrez mille morts entre les Crocs de Sithera.

363

Vous parvenez à vous remettre sur pieds avant que les adorateurs puissent attaquer. De son côté, Farr s'occupe d'un des assassins en robe rouge, alors que les deux autres avancent sur vous. Vous devez les combattre tous les deux en même temps.

HABILETE ENDURANCE

Premier ADORATEUR	7	7
Deuxième ADORATEUR	7	6

Dès que vous aurez tué un des adorateurs, rendez-vous au [214](#).

364

La monstrueuse bête s'effondre à terre en poussant un cri déchirant. Vous êtes persuadé qu'au-delà de la porte ornée se trouve la chambre mortuaire d'Akharis, mais possédez-vous la clé pour ouvrir la serrure en or ? Si vous l'avez, rendez-vous au paragraphe correspondant au nombre de hiéroglyphes gravés sur la clé. Si vous ne l'avez pas, aucune force ne fera bouger la grande porte en pierre. Vous avez échoué devant le dernier obstacle de votre quête.

365

Vous demandez à Rhehotep comment détruire le corps momifié d'Akharis. « Les morts vivants de son espèce sont vulnérables au feu, explique l'architecte. On dit également que son masque mortuaire est imprégné d'énergies qui le revitalisent. Détruis-le, et tu pourras détruire son corps terrestre. » Revenez au [286](#).



366

Un petit personnage apparaît dans l'ouverture de la porte, vêtu d'une longue robe grise et portant un masque d'acteur antique aux traits grotesquement exagérés. « Que veux-tu au grand Cranno ? » tonne le petit homme. Voulez-vous :

Demander s'il peut vous aider dans votre mission ? Rendez-vous au [339](#)

Demander ce qu'il sait du Chaman ? Rendez-vous au [389](#)

Attaquer l'homme ? Rendez-vous au [134](#)

Quitter le théâtre en ruines ? Rendez-vous au [8](#)

367

Lorsque la dernière Momie s'effondre, vous bondissez au pied du dais surélevé. Face à vous se tient la Grande Prêtresse du Culte du Cobra ! La majeure partie des adorateurs a été plongée dans la confusion par votre attaque soudaine et court en tous sens, dans la panique et le chaos, mais leur chef a gardé tout son sang froid. Vous avez interrompu le Rituel de Résurrection, et vous devez maintenant vous préparer à subir la fureur de la prêtresse de Sithera. Portez-vous une Amulette de Malachite ? Si oui, rendez-vous au [223](#). Sinon, rendez-vous au [121](#).

368

La statue de Cracca, Seigneur des Fleuves et Passeur des Dieux, s'écroule enfin et redevient immédiatement une statue de trente centimètres de haut. Maintenant vidée de son énergie magique, l'idole dorée est inoffensive et vous pouvez l'ajouter à vos possessions si vous le souhaitez. Il n'y a rien d'autre de valeur dans la chapelle. Vous sortez donc. Rendez-vous au [284](#).

369

Marcher avec de l'eau jusqu'à mi-corps en tenant lumière et épée à bout de bras est un exercice épuisant (déduisez 1 point de votre ENDURANCE). Le tunnel vire brusquement vers la gauche, puis à gauche encore. A la prochaine jonction, irez-vous à gauche (rendez-vous au [383](#)), à droite (rendez-vous au [195](#)) ou tout droit (rendez-vous au [142](#)) ?

370

Non loin dans le tunnel, vous découvrez que le plafond rocheux s'est écroulé, le bloquant complètement, mais une anfractuosit  donne sur une pi ce situ e au-dessous du passage. Que faites-vous maintenant ? Si vous avez une corde et un grappin, vous pouvez y attacher votre lumi re et la descendre dans le trou pour inspecter les lieux (rendez-vous au [385](#)) ou descendre directement dans la nouvelle pi ce (rendez-vous au [202](#)). Si vous n'avez pas de corde, vous pouvez prendre le risque de vous laisser tomber par le trou (rendez-vous au [311](#)). Autrement, vous devez revenir sur vos traces et prendre soit   gauche, si vous ne l'avez pas d j  fait ainsi (rendez-vous au [130](#)), soit   droite (rendez-vous au [63](#)).

371

Le couloir s'élève graduellement jusqu'à une voûte, que vous franchissez pour émerger dans une chambre élevée et pyramidale dont les quatre murs se rejoignent en un seul point, à plusieurs mètres au-dessus de vous. Dans le mur vis-à-vis de l'entrée s'ouvre un autre tunnel, et, au centre de la salle quelques marches permettent de grimper au sommet d'un pilier. Voulez-vous gravir les marches pour monter sur le pilier (rendez-vous au [283](#)) ou plutôt quitter cet endroit (rendez-vous au [16](#)) ?

372

Escaladant tant bien que mal les rochers, vous pouvez balayer du regard les étendues sauvages ponctuées de rocaillies. Etendu au sol sur le dos, Huan Fernandez est dominé par un humanoïde grotesque haut de trois mètres. Sa peau rugueuse a la couleur du sable, et la créature est nue excepté un lambeau de peau d'animal autour de la taille. Dans son énorme main, elle porte un grand gourdin de bois hérissée de gros morceaux de silex, mais c'est son visage qui vous paraît le plus effrayant : cette monstruosité a un seul œil au milieu du front et une corne pousse au sommet de son crâne ! Fernandez se défend du mieux qu'il peut contre le Cyclope avec le tronçon de lance qui lui reste entre les mains. Vous apercevez son écuyer couard, caché dans une crevasse entre les roches. Les chances du vieux chevalier de survivre à cette bataille sont très minces. Allez-vous :

Tirer votre épée et courir le défendre ? Rendez-vous au [248](#)

Essayer de distraire le Cyclope ? Rendez-vous au [181](#)

Abandonner Fernandez à son destin ? Rendez-vous au [114](#)



373

Le sarcophage se brise et éclate en une multitude de blocs et d'éclats de pierre. Quelques morceaux de vous frappent (vous perdez 3 points d'ENDURANCE) mais Akharis souffre bien plus. Le sarcophage contenait une partie de la magie qui donne sa force à la Momie, force que vous venez de lui dérober. Notez que vous pourrez réduire son ENDURANCE de 6 points quand vous combattrez Akharis. Cependant, votre adversaire est maintenant presque sur vous. Voulez-vous l'attaquer avec les Eaux de Vie, si vous les possédez (rendez-vous au 64) ou avec votre épée (rendez-vous au [97](#)), ou essayer plutôt de lui arracher son masque mortuaire (rendez-vous au [293](#)).

374

Comme vous avancez le long du tunnel, vous vous rendez compte que la température de l'air dans le tombeau s'élève rapidement. Vous commencez à vous sentir mal à l'aise dans cette chaleur. Après avoir descendu quelques marches escarpées, le couloir tourne vers la droite. Les parois sont éclaboussées d'une lumière rougeâtre, de sorte que vous n'avez plus besoin de votre lumière pour voir. Quand vous tournez l'angle du tunnel, vous devez vous protéger le visage de la lumière et de la chaleur ! Devant vous, le passage donne sur une pièce carrée qui ressemble à l'antichambre de l'enfer : il n'y a pas de plancher, et dans ce gouffre brûle un énorme brasier. Un pont de pierre est suspendu au-dessus du puits ardent. Les flammes hurlent et s'élèvent de chaque côté. De l'autre côté, vous distinguez une issue qui paraît vibrer à travers l'air surchauffé. C'est le seul moyen d'aller plus avant ; vous mettez donc courageusement le pied sur le pont. Au fur à mesure que vous avancez, la chaleur s'intensifie, et vous commencez à vous sentir très mal. Lancez trois dés. Si le total obtenu est inférieur ou égal à votre ENDURANCE, rendez-vous au [115](#). S'il est plus grand, rendez-vous au [300](#).

375

Un grognement vous réveille au milieu de la nuit ; en quelques secondes vous êtes sur pieds, votre épée à la main. Deux Chacals, attirés par la lumière de votre feu, vous sautent dessus. Combattez-les ensemble.

HABILETE ENDURANCE

Premier CHACAL	6	5
Deuxième CHACAL	5	5

Si vous venez à bout des animaux, vous parvenez à avoir quelques heures de sommeil avant l'aube. Vous vous remettez en route vers le nord et le temple. Rendez-vous au [5](#).

376

Poussant de toute votre force contre le couvercle, vous ouvrez le sarcophage - pour découvrir que le corps momifié d'Akharis ne s'y trouve plus ! Cependant, son esprit gardien ou "Ka" y est encore. Semblable à une silhouette humaine scintillante, le Ka est allongé dans le cercueil de pierre. Il se redresse en flottant et se dirige vers vous, décidé à aspirer votre force vitale pour renforcer Akharis.

KA HABILETE 8 ENDURANCE 7

En dépit de son forme insubstantielle, le Ka peut être blessé par votre arme. Si vous tuez l'esprit gardien, rendez-vous au [252](#).

377

Le plancher du tunnel commence à s'incliner graduellement, alors que le plafond demeure à la même hauteur. Il n'y a aucune marche et le tunnel devient bientôt plus raide, et le sable qui recouvre le sol le rend dangereusement glissant. Brusquement, vous perdez l'équilibre et vous partez les pieds en avant le long de la pente. Tentez votre Chance. Si

vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [343](#). Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [268](#).

378

Le fait de brandir la statuette devant le Golem n'aura aucun effet, à moins d'invoquer la divinité qu'elle représente. Si vous connaissez le nom du Dieu dont vous tenez l'idole à la main, convertissez les lettres de ce nom en nombres, en utilisant le code A = 1, B = 2, C = 3... Z = 26. Additionnez ces nombres ensemble et rendez-vous au paragraphe correspondant au total. Si vous ne connaissez pas le nom du Dieu, vous n'avez d'autre choix que de dégainer votre épée, car le Golem est presque sur vous (rendez-vous au [143](#)).

379

Laissant là les liquides magiques, vous vous dirigez vers la sortie des chambres. Tournant un angle, vous trouvez le chemin barré par trois créatures bizarres : un Chacal, un Tigre et un Cobra momifiés. Si vous voulez attaquer les animaux gardiens avec votre épée, rendez-vous au [163](#). Si vous préférez employer le feu, rendez-vous au [25](#).

380

Les Nandinours n'amassent aucun trésor dans leur antre, car ils n'en ont aucun besoin. Tout ce que vous parvenez à trouver, ce sont quelques Pièces d'Or qui se trouvaient parmi les carcasses (lancez un dé pour savoir combien). Ne trouvant rien d'autre de valeur, vous quittez la tanière du monstre et rejoignez la piste orientée au nord-ouest, vers le temple. Rendez-vous au [337](#).

381

À l'intérieur du sarcophage se trouve le corps partiellement bandé et momifié d'un singe. Ses yeux s'ouvrent soudain et, en hurlant, il saute hors du sarcophage pour vous mordre le bras (déduisez 2 points de votre ENDURANCE). Vous tirez aussitôt votre épée pour tenter de vous défendre contre la créature.

SINGE MOMIFIE HABILETE 6 ENDURANCE 4

Si vous l'emportez, en regardant à l'intérieur du sarcophage, vous trouvez une grande clé d'or. Sur son anneau sont gravés en hiéroglyphes les trente-quatre noms royaux d'Akharis (notez-le). Vous pouvez prendre la clé si vous le souhaitez, avant de quitter la salle cachée. Rendez-vous au [254](#).



382

« Quel irrespect ! gronde la créature en colère. Vous, les humains, vous n'avez aucun savoir-vivre. Il est clair que je dois te donner une bonne leçon. » D'une grande poussée, la Chimère arrache les pieux hors de terre et se libère du filet. En hurlant, le monstre se jette sur vous, prêt à vous réduire en morceaux avec ses griffes et ses dents surdimensionnées.

CHIMERE HABILETE 9 ENDURANCE 14

Pendant le combat, la Chimère vous déconcentre en se moquant de vous et en raillant vos piètres talents d'escrimeur ; en conséquence, vous devez réduire votre Force d'Attaque de 1 point pour la durée de cette bataille. Si vous ramenez l'ENDURANCE de la créature à 5 ou moins, rendez-vous immédiatement au [61](#).

383

Vous vous trouvez à nouveau au sommet des marches par où vous êtes entré dans le labyrinthe ! Après tous ces efforts, vous n'avez réussi qu'à tourner en rond (vous perdez 1 point de CHANCE). Vous redescendez dans le labyrinthe. Irez-vous maintenant vers la gauche (rendez-vous au [124](#)), vers la droite (rendez-vous au [234](#)) ou droit devant (rendez-vous au [217](#)) ?

384

Une intuition vous vient : vous devez oindre la Momie avec l'huile. Vous versez donc le contenu du flacon sur le corps et aussitôt, une lumière miroitante apparaît à côté du lit. De couleur blanc-bleu, elle prend la forme d'une femme vêtue à la façon des nobles Djaratiennes, portant une coiffe à tête de faucon. La dame blanche vous adresse la parole d'une voix douce : « Etranger, pourquoi m'avoir tiré de mon sommeil éternel ? » Vous sentez que vous pouvez être sincère avec elle. Vous lui exposez donc votre mission. « Je suis la Princesse Nemset, fille d'Horari, vingt-quatrième roi de Dja-rat, dit le fantôme, et je t'aiderai dans ta noble tâche. Mais d'abord, je dois te dire qu'il y a longtemps que je souhaitais jouer à nouveau une partie de Tenet, mon jeu favori. » Nemset se dirige vers une table dont la surface est divisée en grille de damier, sur laquelle sont posées de petites pièces sculptées. « Si je t'enseigne les règles, accepterais-tu de jouer contre moi ? » demande gentiment la Princesse.

Acceptez-vous sa demande (rendez-vous au [274](#)) ou, craignant que le temps ne joue contre vous, lui direz-vous que vous devez partir immédiatement (rendez-vous au [322](#)) ?



385

Votre lumière éclaire en partie une grande salle, dont le plancher est couvert de sable et de rocaille. Le sol se trouve à au moins à dix mètres en contrebas. Vous pourrez descendre sans risque le long de votre corde, si vous le souhaitez (rendez-vous au [202](#)). Si vous ne voulez pas, vous devez revenir sur vos pas jusqu'au tunnel d'où vous veniez, et tourner soit à gauche, si vous ne l'avez pas déjà fait (rendez-vous au [130](#)), ou à droite (rendez-vous au [63](#)).

386

Vous frappez l'eau dans une grande gerbe liquide. Momentanément assommé par le choc et le froid, vous êtes emporté le long du fleuve souterrain. Rendez-vous au [280](#).

387

Vous escaladez la falaise tant bien que mal. Vous glissez à plusieurs reprises, déclenchant de petites avalanches de pierre vers le fond de la gorge, mais vous êtes bientôt en sûreté au sommet. Vous devez maintenant manger un Repas ou perdre 2 points d'ENDURANCE. En explorant du regard les alentours depuis ce point de vue avantageux, vous pouvez clairement voir au nord l'endroit où les collines cèdent le pas au Désert des Crânes, et, au sud, le miroitement de la Baie d'Elkor. Si vous avez un Télescope en Cuivre et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [256](#). Autrement, rendez-vous au [235](#).

388

Vous vous arc-boutez contre les chaînes, mais vos aventures vous ont épuisé ; vous n'avez pas la force de les briser. Le rituel atteint son apogée, et la Grande Prêtresse se tourne vers vous et vous fait face. « Et maintenant, Seigneur Akharis, Destructeur des Cités et Favori de Sithera, prends à cet homme son énergie et sa force vitale pour revenir à la vie ! » Votre aventure s'achève ici.

389

« Le Chaman des étendues sauvages a sa demeure dans le Rocher des Esprits, à l'est. Mais sache que la région entre ici et là-bas est le territoire de dangereuses tribus de non-humains primitifs. » Vous remerciez Cranno pour cette information (notez l'Avertissement de Cranno sur votre Feuille d'Aventure). Maintenant, lui demanderez-vous s'il peut vous aider dans vos recherches (rendez-vous au [339](#)), ou quitterez-vous le Théâtre des Dieux sans autre retard (rendez-vous au [8](#)) ?

390

Coinçant le paquet de papier dans une anfractuosit , vous allumez la m che et vous courez vous abriter derri re l'ange du passage. Avant que vous puissiez l'atteindre, la Poudre de Feu  clate avec dans un bruit assourdissant. De la poussi re s' coule par les fissures du plafond et les murs tremblent sous la force de l'explosion. Tentez votre Chance. Si vous  tes Chanceux, rendez-vous au [319](#). Si vous  tes Malchanceux, rendez-vous au [264](#).

391

Vous choisissez l'itin raire qui semble vous offrir le plus grand nombre de prises et de points d'appui pour grimper le long du Rocher des Esprits. Vous vous  levez lentement vers l'entr e de caverne, cinquante m tres au-dessus de votre t te. Testez votre Habilet  trois fois. Si vous  tes r ussissez   chaque fois, rendez-vous au [333](#). Si vous  chouez   l'un quelconque de ces trois tests, rendez-vous imm diatement au [279](#).

392

Ramenez votre ENDURANCE et votre HABILETE   leurs total initial, et reprenez 2 points de CHANCE. Vous pouvez  galement r duire votre total de POISON de 8 points. Rass r n  et plein d'une nouvelle  nergie, vous quittez la pi ce pyramidale par le nouveau couloir ; rendez-vous au [16](#).

393

Vous entrez dans une longue salle le long de laquelle sont alignées des deux côtés les statues des rois du Djarat. À l'extrémité de la salle se trouve une plate-forme élevée où repose un coffre doré, dont le couvercle est orné de têtes de faucon à chaque angle. Vous ne pouvez rien voir d'autre. Si vous voulez examiner de plus près ce coffre, rendez-vous au [356](#). Autrement, vous abandonnez la chambre et poursuivez par l'autre porte (rendez-vous au [177](#)) ou le long du nouveau passage (rendez-vous au [239](#)).

394

Vous et Farr pourchassez l'adorateur le long de la rue, mais il disparaît bientôt en se fondant dans la foule du marché aux bestiaux. Vous apercevez soudain sa robe rouge de l'autre côté de la place, s'éloignant de vous. Vous vous précipitez en écartant la populace à coups de coudes, quand vous voyez l'une des cages d'un commerçant s'ouvrir brusquement ; avec un hurlement, son occupant bondit dans la foule. Aussitôt, tous les badauds s'écartent. Il ne reste plus que Farr et vous-même au milieu de la place, face au Lion Noir qui vient de s'échapper. Furieux d'avoir été enfermé dans une minuscule cage et effrayé par cet environnement si inhabituel, il vous attaque tous les deux. D'un grand coup de patte, il jette Jerran Farr à terre, inconscient. Vous n'avez aucun autre solution que de combattre l'animal enragé.

LION NOIR HABILETE 9 ENDURANCE 9

Si vous gagnez, rendez-vous au [28](#).

395

Devant vous s'élèvent les degrés de granit de la pyramide noire et menaçante, le temple de Sithera ! Votre avenir et votre destin se trouvent à l'intérieur. Au pied de la pyramide, une avenue bordée de piliers mène à une haute et étroite ouverture, devant laquelle vous pouvez voir deux gardes portant des cuirasses djaratiennes. Allez-vous marcher hardiment jusqu'à l'entrée (rendez-vous au [132](#)) ou préférez-

vous chercher une autre manière de pénétrer dans le temple (rendez-vous au [208](#)) ?

396

Vous n'avez pas fait plus de vingt mètres le long du passage quand vous sentez une dalle branler sous votre pied. Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [201](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [318](#).

397

La Grande Prêtresse du Culte du Cobra tombe au pied du dais en poussant ce dernier cri : « Ô Si-thera, aide-nous ! » Elle ne respire plus. Vous avez réussi à empêcher la Prêtresse d'accomplir le Rituel de Résurrection ! (vous regagnez 1 point de CHANCE). Des cris de colère s'élèvent tout autour. Vous vous retournez pour voir les adorateurs, revenus de leur panique, avancer vers vous en rangs serrés. Alors que vous vous demandez comment vous sortir vivant de cette épineuse situation, le Culte s'arrête soudain ; tous les regards sont concentrés sur le dais derrière vous. La gorge nouée, vous vous tournez à nouveau pour vous apercevoir que les yeux de la statue de Si-thera se sont mis à rougeoyer d'une lumière sinistre. Une main bandée agrippe alors le bord du cercueil, puis une autre ; tout le corps décomposé d'Akharis se redresse hors du sarcophage. La Momie, haute de près de deux mètres, se tient debout devant vous. Le souverain mort vivant du Djarat vous transperce d'un regard de haine pure ! La Déesse maléfique d'Akharis vient d'intervenir et a utilisé ses pouvoirs occultes pour accomplir la résurrection de son fidèle serviteur. Vous devez arrêter cette monstruosité, ou la Malédiction d'Akharis s'accomplira. La Momie pousse un gémissement menaçant et avance vers vous d'un pas lourd et raide. Vous devez réagir rapidement.

Allez-vous :



Utiliser le feu contre la Momie ?

Rendez-vous au [330](#)

Utiliser les Eaux de Vie (si vous les possédez) ? Rendez-vous au [64](#)

Essayer d'utiliser un ou plusieurs pots de terre cuite (si vous en avez)
Rendez-vous au [118](#)

Utiliser un autre objet magique ?

Rendez-vous au [85](#)

Essayer d'arracher le masque mortuaire d'Akharis ? Rendez-vous au [293](#)

Essayer de détruire le sarcophage ?

Rendez-vous au [257](#)

Attaquer la Momie avec votre épée ?

Rendez-vous au [97](#)

398

Après avoir brisé le sceau, vous débouchez la bouteille. Immédiatement, une fumée noire s'en échappe en tourbillonnant. Dans ses volutes, vous devinez une forme vaguement humanoïde puis, soudain, une paire d'yeux s'ouvre et vous fixe. Le Nanka, un terrible esprit malveillant, vous enveloppe complètement puis s'enfonce à nouveau dans la bouteille, vous emmenant avec lui ! Votre aventure prend fin ici.

399

Pendant que vous combattez, les autres morts vivants vous entourent. Leurs poings enveloppés de bandelettes martèlent implacablement votre corps jusqu'à ce que vous vous effondriez sans connaissance. Votre aventure est terminée.

Dans un terrible fracas de tonnerre, le Temple de Sithera se brise de bas en haut et s'effondre en un millier de blocs de pierre - mais vous n'êtes déjà plus là... Le monde reprend forme et substance autour de vous, et vous vous retrouvez dans la désormais familière caverne de Lopar, à l'intérieur du Rocher des Esprits. Le Chaman semble épuisé après avoir lancé le sortilège qui vous a transporté ici, mais vous sentez sa joie et son soulagement. Vous êtes soudain terrassé par la fatigue, maintenant que vous pouvez enfin vous reposer, pour la première fois depuis bien des jours. Lopar vous félicite. « C'est grâce à ton courage, à ton habileté et à ta présence d'esprit que le retour d'Akharis a pu être évité. Pour cela, des centaines, des milliers d'inconnus ont désormais une dette envers toi. Mais maintenant, tu dois te reposer. Couche-toi près du feu et dors. » Et vous vous endormez, bercé par la certitude d'avoir définitivement contrecarré les plans du Culte du Cobra et sauvé tout Allansia de la Malédiction de la Momie.

