

# PIRANHA

Belgique 210 FB  
Suisse 10 FS  
Canada 4,95 \$C

Une aventure  
dont VOUS êtes  
le héros  
**LE TEMPLE  
DE L'ÉPREUVE**



Le Clairon des  
cantines  
**A ROUEN**

**NOULOUK**  
Deuxième partie



Dossier  
Spécial élections  
**DES PLANS  
SUR LA COMETE  
OU LES MYSTÈRES  
DE LA CHAMBRE**



Lire et relire  
6 romans **GENIAUX**



# LE TEMPLE DE L'ÉPREUVE

**Écrit par A.E. Arkle**  
**Illustré par Donald Grant**  
**Traduit par V. de Ramière**



# COMMENT COMBATTRE LES CRÉATURES DU TEMPLE DE L'ÉPREUVE

Dans quelques instants, vous allez devoir entrer dans le Temple de l'Epreuve — y entrer... et en ressortir... Si vous êtes un habitué des *Défis Fantastiques*, vous n'aurez guère de difficultés à vous familiariser avec le principe du jeu. Il vous faut savoir, toutefois, que le plan du Temple — vous aurez à le tracer comme pour la plupart des autres aventures de cette série — pourra vous sembler quelque peu insolite. Sa configuration particulière a été étudiée pour vous permettre de vivre votre aventure en 200 numéros, tout en vous laissant le plus grand choix possible dans vos décisions. Parfois, lorsque vous vous trouverez dans un lieu dont la disposition se révélera inhabituelle, des mesures précises vous seront données pour mieux vous permettre d'établir votre plan.

Vos points d'HABILETE, d'ENDURANCE et de CHANCE seront déterminés plus tard, lors de votre passage dans le Sanctuaire de la Maîtrise. Le total de ces points changera souvent à mesure que se déroulera votre quête, mais souvenez-vous que votre HABILETE, votre ENDURANCE et votre CHANCE ne devront pas dépasser leur total initial, sauf si des instructions précises vous sont données à ce sujet au cours du jeu.

Voici à présent les règles qu'il vous faudra observer chaque fois que vous aurez à combattre une créature :

1. Lancez deux dés pour le compte de votre adversaire ; ajoutez au résultat obtenu ses points d'HABILETE. Le total représente la FORCE D'ATTAQUE de la créature.

2. Lancez deux dés pour vous-même. Ajoutez au résultat obtenu vos points d'HABILETE. Le total représente votre propre FORCE D'ATTAQUE.

3. Si votre FORCE D'ATTAQUE est supérieure à celle de la créature, vous l'aurez blessé ;

si vous êtes inférieur, vous serez blessé ; passez alors à l'étape n° 4. Si c'est la FORCE D'ATTAQUE de la créature qui est supérieure à la vôtre, c'est elle qui vous a blessé. Passez dans ce cas à l'étape n° 5. Si vos FORCES D'ATTAQUE respectives sont égales, cela signifie que vous avez chacun évité les coups de l'autre — sauf instruction contraire qui vous serait donnée dans le texte — et vous devrez recommencer l'Assaut en repartant de l'étape n° 1.

4. Vous avez blessé la créature ; vous ôterez de ce fait 2 points de son total d'ENDURANCE (à moins qu'on ne vous donne dans le texte une indication différente).

5. La créature vous a blessé ; vous perdez en conséquence 2 points d'ENDURANCE à soustraire de votre total actuel — sauf indication contraire. Vous avez cependant le droit de faire usage de votre CHANCE pour essayer d'atténuer les effets de la blessure.

6. Modifiez le total d'ENDURANCE de la créature, ou le vôtre, selon le cas. Si vous avez Tenté votre Chance, apportez également les modifications nécessaires à votre total de CHANCE.

7. Lancez l'Assaut suivant en reprenant depuis le début. Vous devrez répéter ces différentes étapes jusqu'à ce que le total d'ENDURANCE de l'un ou l'autre des adversaires, la créature ou vous-même, ait été réduit à zéro (quiconque n'a plus aucun point d'ENDURANCE est déclaré mort).

Parfois, vous aurez la possibilité de fuir un combat. Le texte vous donnera alors les instructions à suivre en vous indiquant ce qu'il vous en coûtera. Sachez néanmoins que prendre la fuite signifie sans doute tomber de Charybde en Scylla ! Lorsque vous perdrez des points d'ENDURANCE pour avoir ainsi reculé devant l'adversaire, vous pourrez faire

usage de votre CHANCE à la manière habituelle pour essayer de limiter les dégâts. Il vous arrivera peut-être d'avoir à combattre plusieurs créatures en même temps ; dans cette hypothèse, les règles à respecter vous seront indiquées en chaque circonstance. Quelquefois, vous aurez à affronter vos adversaires un par un d'autres fois, vous devrez combattre simultanément deux ou trois d'entre eux.

Au cours de votre aventure, il vous sera demandé à plusieurs reprises de Tenter votre Chance ; c'est cette même règle que vous devrez observer si vous décidez de faire usage de votre CHANCE au cours d'un combat. En voici le détail :

Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est égal ou inférieur à votre total actuel de CHANCE, vous avez été chanceux ; si ce chiffre, en revanche, est supérieur à votre total actuel de CHANCE, vous avez été malchanceux. Dans l'un et l'autre cas, vous devrez ôter 1 point de votre total de CHANCE chaque fois que vous la tenterez.

Si vous Tentez votre Chance pour vous conformer aux instructions données dans le cours du texte, vous vous rendrez au paragraphe indiqué selon que vous aurez été chanceux ou malchanceux. Si vous Tentez votre Chance de votre propre initiative lors d'un combat, les effets obtenus seront variables selon les cas. Si vous venez de blesser une créature et que vous soyez chanceux, vous aurez alors le droit de réduire de 2 points supplémentaires le total d'ENDURANCE de votre adversaire (qui aura perdu 4 points au lieu de 2). Si vous êtes malchanceux, en revanche, la blessure infligée ne se révélera en fait qu'une simple égratignure et vous devrez rendre à la créature 1 point d'ENDURANCE (elle n'aura donc perdu, sous votre coup, que 1 seul point

d'ENDURANCE au lieu des 2 habituels). Si c'est la créature qui vient de vous blesser et que vous soyez chanceux, les effets de votre blessure s'en trouveront atténués et vous ne perdrez que 1 seul point d'ENDURANCE au lieu de 2. Mais si vous êtes malchanceux, votre blessure se sera soudain aggravée, et c'est 3 points d'ENDURANCE que vous perdrez au lieu des 2 habituels.

Souvenez-vous ; plus vous vous en remettrez à votre CHANCE, plus vous prendrez de risques !

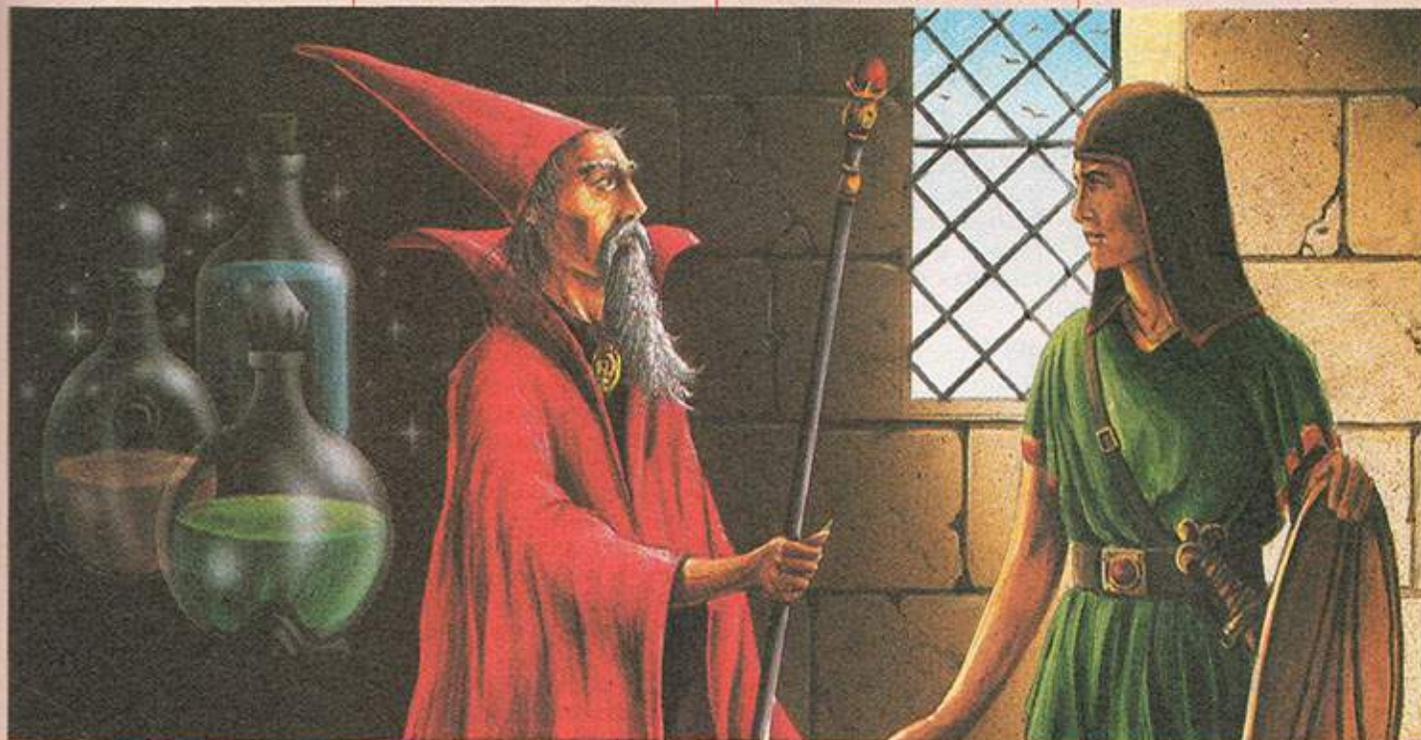
Il a déjà été fait allusion à la disposition particulière du Temple de l'Epreuve. Lorsque vous y aurez pénétré, vous vous apercevrez qu'une plus grande liberté vous y est donnée de vous rendre d'une pièce à l'autre que dans les labyrinthes auxquels les *Défis Fantastiques* vous ont peut-être accoutumés. Cette singularité vous investit d'une responsabilité plus grande qu'à l'ordinaire. Sachez en effet qu'il vous serait tout à fait possible de passer cinquante fois dans une pièce qui contient une Potion d'Extermination des Dragons ; mais si vous prétendez emporter à chacun de vos cinquante passages un flacon de cette potion, il faudra vous rendre à l'évidence : vous serez un TRICHEUR. Il n'existe aucun moyen de vous empêcher de tricher ; c'est à votre seule conscience que vous devrez vous en remettre, — conscience vous rappellera que dans le cas présent, par exemple, une fois que vous aurez pris un flacon de potion, il n'en restera plus dans la pièce traversée ; vous n'aurez le droit de revenir en chercher qu'en respectant certaines conditions qui vous seraient précisées. Oh, bien sûr, en usant de procédés douteux, vous pourriez vous donner l'illusion de réussir dans votre quête ;

vous pourriez même faire partager cette illusion à vos amis ; votre Initiateur lui-même se laisserait peut-être prendre à vos mensonges, pour quelque temps tout au moins, mais n'oubliez pas qu'il existe aussi un Conseil des Maîtres, et que ce

que objet, potion, influence bénéfique ou autre pouvoir surnaturel dont vous aurez fait usage dans une pièce — ou que vous aurez emporté s'il s'agit d'un bien à conserver — ne réapparaîtra à cette même place, après votre départ, que lorsque vous

occupez dans le bâtiment résidentiel de l'École des Arts Magiques. En dépit de l'heure matinale, vous ne dormez pas ; il y a même longtemps que vous vous êtes levé. Ce n'est certainement pas aujourd'hui, en effet, qu'il vous viendrait

moment où un monstre se rue sur vous. Donc vous ne pourrez manger qu'après un combat ou avant d'entrer dans la pièce suivante.)  
— Parfait, dit Alark, je t'apporte autre chose que tu mettras dans ton Sac à Dos. Le Grand Conseil autorise



Conseil observera attentivement *chacun* de vos mouvements grâce au Cristal d'Exar, un globe magique permettant de voir en permanence ce qui se passe dans chaque recoin du Temple de l'Épreuve. Et ces Maîtres, eux, inutile de chercher à les tromper...

Afin de réduire dans toute la mesure du possible la tentation que certains auraient de tricher, le Grand Sortilège par lequel les Maîtres du Conseil ont donné au Temple sa puissance magique comporte deux sortilèges annexes dont vous devrez tenir le plus grand compte. Voici en quoi consiste le premier : au moment même où vous quittez une pièce dans laquelle vous avez vaincu une créature ou neutralisé un danger, cette créature ou ce danger renaissent immédiatement ; vous aurez donc à les affronter de nouveau si vous repassez par là. Cette particularité vous sera rappelée à l'occasion, mais inscrivez-la dès à présent dans votre mémoire. Quant au deuxième sortilège annexe, voici son effet : cha-

urez traversé CINQ autres pièces au minimum. Pour reprendre l'exemple de la Potion d'Extermination des Dragons, vous n'aurez le droit de venir en rechercher un deuxième flacon — si vous en avez déjà emporté un lors de votre premier passage — qu'après avoir exploré ces cinq autres pièces — ou plus — et triomphé d'une manière ou d'une autre des dangers qui vous y guettent.

Malgré l'inhabituelle liberté de mouvement dont vous disposerez dans le Temple, vous serez amené à découvrir qu'un seul chemin doit être suivi pour parvenir au but ultime avec un minimum de risques et d'efforts. Ne confondez pas liberté et promenade : plus votre marge de manœuvre vous semblera grande, plus vous devrez en user avec rigueur.

Au moment où commence votre aventure, les lueurs grises qui annoncent l'aurore filtrent à grande-peine à travers la fenêtre de la petite chambre que vous

l'envie de faire la grasse matinée. Vous avez déjà pris votre petit déjeuner et revêtu votre armure de cuir ; en cet instant, vous achevez de ranger tout ce dont vous aurez besoin au cours de votre quête dans le grand Sac à Dos que le Conseil des Maîtres vous a fourni. Soudain, quelqu'un frappe à la porte.

— Entrez ! lancez-vous d'une voix énergique.

Alark, votre Initiateur, pénètre alors dans la pièce, refermant la porte derrière lui.

— Es-tu prêt ? demande-t-il.

— Pratiquement.

— Il ne te manque rien ?

— Non, je ne crois pas ; comme vous le voyez, j'ai déjà revêtu mon armure, mon épée est là, près de la porte, et je suis en train de ranger mes provisions dans mon Sac à Dos. J'emporte l'équivalent de 10 repas.

(Au cours de votre aventure, vous aurez le droit de manger quand vous le désirerez, à raison d'un seul repas à la fois qui vous rendra 4 points d'ENDURANCE. Sachez cependant que vous n'aurez pas le temps d'« avaler un morceau sur le pouce » au

chaque disciple à se munir d'un flacon de potion magique dont il pourra faire usage dans le Temple.

Alark fouille dans une grande poche de cuir attachée à sa ceinture et en retire trois petits flacons qu'il pose avec précaution sur votre table.

— Celui-ci, dit-il en montrant le premier flacon, contient une Potion d'HABILETE qui te permettra de retrouver ton niveau initial d'aptitude au combat. Cet autre, poursuit-il en désignant le deuxième flacon, contient une Potion de Force qui te permettra de retrouver tous les points d'ENDURANCE que tu avais au départ. Quant à ce troisième flacon, il contient une Potion de CHANCE ; si tu constates que le sort t'est contraire pendant trop longtemps, il sera bon d'en faire usage. Comme tu le sais, en te fiant trop à la CHANCE, tu romps l'équilibre de ton karma — ta dette envers le monde — mais les Gardiens de l'Écriture Suprême ont estimé que pendant le temps de l'Épreuve les disciples

auront le droit, en cas de besoin, de rétablir artificiellement cet équilibre grâce à cette Potion. Ils considèrent en effet que, si le disciple réussit son Initiation, les bénéfices qu'en retirera l'humanité tout entière compenseront largement cette petite dérogation aux Lois de l'Univers. Ces bénéfices leur paraissent même si importants que la Potion possède un pouvoir supplémentaire : celui qui en absorbe une dose voit son niveau initial de CHANCE augmenter de 1 point.

(Lorsque vous boirez de cette potion, vous retrouverez donc le total de CHANCE que vous aviez au départ de l'aventure et vous y ajouterez 1 point, obtenant ainsi un nouveau total initial.) — Comme je l'ai déjà dit, poursuit Alark, le Conseil ne t'autorise à emporter qu'un seul flacon. Chacun de ces flacons contient 2 doses de Potion. Sache faire preuve de discernement dans le choix de ta potion et choisis-la maintenant. Ta vie peut dépendre de ta décision.

Quel flacon choisir ? Vous avez le sentiment que votre épreuve a sans doute déjà commencé et qu'une mauvaise décision pourrait vous être fatale. Cela signifierait que vous auriez passé en vain un an à étudier la Théorie de l'Absolu dans la Grande Ecole des Arts Magiques. Pendant ces douze mois, on vous a enseigné les principes sur lesquels reposent tous les grands systèmes spiritualistes et magiques du monde, qu'ils soient orientaux ou occidentaux. Si vous parvenez à présent à traverser avec succès le Temple de l'Epreuve, montrant ainsi votre aptitude physique et mentale à survivre, vous pourrez passer de l'enseignement théorique à l'enseignement pratique et apprendre à créer vos propres sortilèges dont il vous sera loisible d'user librement, pourvu que la sagesse soit toujours votre guide.

Quel flacon prendre ? Vous les examinez attentivement, votre regard se portant de l'un à l'autre. Habilité ? Endurance ? Chance ? Habilité ?... Tandis que vous réfléchissez, vous levez machinalement les yeux vers le

parcemin fixé au mur de votre chambre. Chaque élève de la Grande Ecole reçoit un parchemin semblable ; c'est une sorte de Mandala mathématique, un carré magique divisé en 25 cases dont chacune contient un chiffre. La somme de ces chiffres, horizontalement, verticalement ou en diagonale, donne toujours le même résultat, comme pour montrer que, quel que soit le chemin que l'on emprunte dans la vie, on arrive inévitablement au même point.

Habilité, Endurance, Chance... Qui sait si votre choix aura réellement de l'importance ? Il vous faut prendre une



décision, cependant.

— J'emporte celui-ci, dites-vous enfin en prenant le flacon que vous avez choisi et en le glissant avec précaution dans votre Sac à Dos.

(Inscrivez sur votre liste d'équipement le flacon en question.)

— J'ai d'autres choses à te donner qui pourront t'être utiles, dit alors votre Initiateur. Voici d'abord des sangles de cuir qui te permettront de porter en bandoulière certains objets encombrants que tu trouveras peut-être au cours de ta quête. Voici également quelques petits sacs dans lesquels tu pourras ranger ce que tu voudras. Et maintenant, allons-y.

Vous ajustez votre Sac à Dos sur vos épaules et vous serrez autour de votre taille la ceinture à laquelle est attachée votre épée. Accompagné de votre Initiateur, vous vous dirigez maintenant vers le Sanctuaire de la Maîtrise.

— Y a-t-il quelques notions dont tu ne sois pas encore tout à fait sûr ? vous demande Alark. Veux-tu que je te rappelle brièvement certaines de tes leçons ? C'est le moment de le faire car, dès

que tu seras entré dans le Temple, je ne pourrai plus t'apporter aucune aide, tu devras te débrouiller seul.

— J'ai quelques incertitudes en ce qui concerne les Éléments, lui répondez-vous.

— Dans quel système ? La Cabale occidentale, ou le Taoïsme oriental ?

— Plutôt le Taoïsme ; j'ai du mal à assimiler la philosophie chinoise, je confonds toujours les Éléments qui s'engendrent et ceux qui se conquièrent.

Alark pousse un soupir navré.

— C'est pourtant simple, dit-il, regarde...

D'un geste magique, il fait apparaître entre ses mains un parchemin provenant de la bibliothèque de l'école et le déroule sous vos yeux. Bien que vous soyez habitué à le voir accomplir de tels prodiges, vous ne pouvez vous empêcher de rester admiratif devant cet extraordinaire pouvoir qui lui permet de transporter instantanément un objet d'un lieu à un autre.

— Je t'ai déjà montré ceci à plusieurs reprises, poursuit-il, le cercle extérieur représente la Génération. La Terre engendre le Métal, les minerais, par exemple. Le Métal engendre le Bois en apportant aux arbres et aux plantes certaines substances nutritives. Le Bois engendre le Feu en brûlant et le Feu lui-même engendre la Terre, en produisant des cendres, par exemple. Quant au pentagramme, à l'intérieur du cercle, il figure la conquête des éléments. La Terre conquiert l'Eau en l'absorbant, l'Eau conquiert le Feu en l'éteignant, le Feu conquiert le Métal en le faisant fondre, le Métal conquiert le Bois en le coupant et le Bois conquiert la Terre en puisant dans son sein la force nécessaire à la croissance des arbres. A présent, si tu combines le cercle de la Génération avec le cycle de la Conquête, qu'obtiendras-tu ? Le Pentacle !

L'un des symboles essentiels de la magie occidentale. Ah, nous voici arrivés au Sanctuaire de la Maîtrise. Silence, désormais, ne parle plus. Alark vous mène à l'intérieur du Sanctuaire dont les murs parfaitement lisses

sont en pierre grise. Au centre de l'édifice se tient une étrange silhouette vêtue d'une ample robe grise à capuchon. On ne peut voir le visage de cet être : c'est l'Oracle Gris. Un cercle noir est gravé sur le sol, devant la silhouette et, de chaque côté, des ossements sont entassés. Votre Initiateur vous fait signe de vous agenouiller, tête baissée, au bord du cercle, face à l'Oracle Gris. Alark recule ensuite dans l'ombre. Tout reste immobile et silencieux pendant un moment, puis l'Oracle Gris choisit lentement douze ossements dans le tas qui se trouve à sa droite. Il prononce alors un simple mot, dans un murmure qui vous glace le sang :

— Habilité. Soudain, il lance les ossements en l'air ; certains d'entre eux retombent à l'intérieur du cercle, d'autres à l'extérieur.

(Pour votre part, jetez un dé et ajoutez 6 au chiffre obtenu.)

L'Oracle Gris tend un doigt blême et décharné et compte les os qui sont tombés dans le cercle. Pour chaque ossement une cloche tinte d'un son grave, annonçant ainsi à l'école tout entière votre niveau d'habilité. Ensuite, l'Oracle ramasse les os d'une seule main et les repose là où il les a pris. Il choisit alors 24 autres ossements dans le tas qui se trouve à sa gauche et parle de nouveau :

— Endurance, dit-il. Une nouvelle fois, les ossements sont jetés en l'air ; une nouvelle fois, le doigt compte.

(Vous lancez quant à vous deux dés et vous ajoutez 12 au chiffre obtenu.)

Une nouvelle fois, la cloche retentit, révélant à tous votre niveau d'endurance.

— Chance. Pour la dernière fois, les ossements retombent sur le sol et la cloche sonne encore. (Jetez un dé et ajoutez 6 au chiffre obtenu.)

Alark réapparaît devant vous, un doigt sur les lèvres. Vous, humble disciple, n'êtes pas autorisé à parler au sein du Sanctuaire de la Maîtrise. Votre Initiateur vous conduit ensuite au Temple. Dans le ciel, des lueurs roses et pourpres annoncent



l'aurore. Alark vous donne alors des parchemins vierges et un fusain.

— Rappelle-toi bien, dit-il que le Temple est de forme circulaire, que son diamètre est de 72 mètres, et que le passage qui forme le cercle d'enceinte a une largeur de 4 mètres 50. La plupart des pièces du Temple sont carrées, cependant. Je ne puis t'en dire davantage...

Votre Initiateur s'éloigne lentement et, lorsque vous atteignez le point du Temple situé le plus à l'est, il fait un geste magique qui provoque aussitôt l'apparition d'une porte, dont l'embrasure s'éclaircit d'une lumière bleutée. Alark s'est tu et vous êtes seul, désormais. Vous franchissez alors la porte; un instant plus tard, elle disparaît derrière vous et vous vous retrouvez plongé dans la pénombre. Le mur est redevenu entièrement lisse. Rendez-vous à présent au 1.



1

Vous vous trouvez à l'extrême est du passage qui forme l'enceinte du Temple de l'Épreuve. Les murs intérieur et extérieur de ce couloir circulaire sont tous deux complètement nus. Où que vous tourniez le regard, vous n'apercevez pas la moindre porte, pas la plus petite ouverture. D'un geste instinctif, vous dégainez votre épée et, de sa pointe, vous tracez une croix sur le sol pour marquer l'endroit où vous êtes. Si vous souhaitez suivre le couloir vers la gauche, rendez-vous au 94. Si

vous préférez le suivre vers la droite, rendez-vous au 77.

2

Vous vous penchez avec précaution et vous tâtonnez sur le sol du bout des doigts. Vous trouvez alors un crucifix attaché à une chaîne que vous vous passez autour du cou. Rendez-vous à présent au 26.

3

En faisant ce choix, vous avez invoqué Mars, Dieu de la Guerre. Vous vous sentez aussitôt rempli d'énergie et d'enthousiasme et vos points d'ENDURANCE retrouvent leur niveau initial. Quatre portes vous permettent de sortir de la pièce. Si vous choisissez celle qui se trouve au nord, rendez-vous au 182; celle située à l'est, rendez-vous au 159; celle que vous voyez au sud, rendez-vous au 14; enfin, si vous préférez franchir la porte qui mène à l'ouest, rendez-vous au 131.

4

Le sol de la grande pièce carrée dans laquelle vous vous trouvez maintenant est recouvert de gazon fraîchement tondu. Des arceaux et de petits piquets sont plantés dans la terre. Il s'agit d'un parcours de croquet! Vous voyez même deux nains qui sont en train de jouer. Qu'allez-vous faire? Ne pas leur prêter attention et vous diriger vers une autre porte? Rendez-vous au 86. Essayer d'engager la conversation avec eux? Rendez-vous au 175. Tirer votre épée et les attaquer? Rendez-vous au 11.

5

Les lèvres parlent à nouveau: « Faux... Attention... Après trois réponses inexac-

tes, la porte restera verrouillée pendant toute la suite de votre aventure... » Retournez au 91 pour essayer de trouver la bonne réponse.

6

Vous déroulez le parchemin et vous poussez un soupir — vous avez eu l'occasion de contempler ce qui est inscrit là pratiquement chaque jour de l'année écoulée. Mais pourquoi ce document était-il caché ici et qui l'y a mis? Le Vampire ou le Conseil des Maîtres? Vous décidez de ranger le parchemin dans votre Sac à Dos et vous quittez la pièce. Par quelle porte allez-vous repartir? Celle qui se trouve au nord? Rendez-vous au 128. Celle située à l'est? Rendez-vous au 90. Celle qui mène vers le sud? Rendez-vous au 145.

7

Vous vous trouvez dans une pièce étroite dont l'un des murs forme un arc de cercle. L'autre mur, situé au sud, est droit. Il est long de 45 mètres et cinq portes y sont aménagées. Dans sa plus grande largeur, l'espace compris entre les deux murs mesure un peu plus de 9 mètres. Le sol est constitué de marbre noir. Tandis que vous vous demandez quelle porte franchir, vous entendez soudain un battement d'ailes. Vous levez la tête et vous apercevez alors une Chauve-Souris Géante qui fond sur vous. Tentez votre Chance. Si vous

êtes chanceux, rendez-vous au 174; si vous êtes malchanceux, rendez-vous au 61.

8

Lorsque vous ouvrez la porte, vous reculez avec horreur. Un mur de flammes de 1 mètre 80 se dresse en effet devant vous, jaillissant d'une tranchée creusée tout autour de la pièce, à environ 15 centimètres des parois intérieures. Si vous avez une gourde pleine d'eau, rendez-vous au 120. Si vous n'en avez pas, rendez-vous au 108.

9

A votre grande irritation, vous avez de nouveau parcouru presque entièrement le couloir d'enceinte sans avoir trouvé plus de porte que précédemment. Rendez-vous au 144.

10

Les lèvres parlent à nouveau: « Faux... Attention, au bout de trois mauvaises réponses, la porte restera verrouillée pendant toute la suite de votre aventure. » Retournez au 91 pour essayer de trouver la bonne réponse.

11

Vous combattez les Nains un par un. Sachez qu'ils sont armés de maillets qui vous infligeront une perte de 3 points d'ENDURANCE chaque fois que vous recevrez une blessure.

	HAB.	END.
1 <sup>er</sup> NAIN	8	6
2 <sup>e</sup> NAIN	8	5

Si vous remportez la victoire, rendez-vous au 38.

**12**

Vous vous retrouvez dans une pièce étroite dont l'un des murs forme un arc de cercle. L'autre mur, situé à l'ouest, est droit. Il est long de 45 mètres et trois portes y sont aménagées. Dans sa plus grande largeur, l'espace entre les deux murs mesure un peu plus de 9 mètres. Le sol est constitué de dalles de marbre blanc et noir, arrangées de façon à former des centaines de symboles du Yin-Yang taoïste. Si vous souhaitez franchir la porte située au nord, rendez-vous au 101. Si vous préférez passer par celle du milieu, rendez-vous au 4. Enfin si vous préférez la porte qui se trouve au sud, rendez-vous au 183.

**13**

Vous avez placé l'objet sur le bon autel et la statue d'Uriel, Gardien du nord, tourne silencieusement sur elle-même, vers l'extérieur. Si vous n'avez pas encore placé correctement tous les objets sur les différents autels, retournez au 111. Si vous avez placé correctement tous les objets sur les quatre autels, rendez-vous au 76.

**14**

La grande pièce carrée dans laquelle vous vous trouvez à présent est remplie du sol au plafond d'objets égyptiens : tables chaises, coffrets, poteries, peintures et statues rassemblés pêle-mêle. Au centre de la pièce, vous découvrez un magnifique sarcophage somptueusement décoré. Soudain, un hurlement assourdissant retentit au-dessus de vous et vous voyez alors une tête humaine dotée de deux ailes de faucon, qui semblent jaillir de ses oreilles, voler vers le sarcophage et se poser dessus. Si vous souhaitez quitter cette pièce, rendez-vous au 98. Si vous préférez rester et attendre de voir ce qui va se passer, rendez-vous au 75.

**15**

Les lèvres parlent à nouveau : « Faux... Attention...

Si vous donnez trois mauvaises réponses, la porte restera verrouillée pendant toute la suite de votre aventure. » Retournez au 91 pour essayer de trouver la bonne réponse.

**16**

Vous évitez le Vampire et vous vous précipitez vers la porte la plus proche. Lancez un dé. Si vous obtenez un 1 ou un 4, la porte la plus proche est celle située au nord ; rendez-vous au 128. Si vous obtenez un 2 ou un 5, la porte la plus proche est celle de l'est ; rendez-vous au 90. Si vous obtenez un 3 ou un 6, la porte la plus proche est celle du sud ; rendez-vous au 145. Vous serez peut-être contraint de revenir dans la pièce que vous aviez quittée quelques instants auparavant ; dans ce cas, rappelez-vous qu'un sortilège y aura fait renaître toute créature ou danger que vous auriez pu avoir déjà affronté. Vous devrez donc à nouveau faire face à ce qui vous y attend.

**17**

Lorsque le couvercle s'ouvre, l'odeur du bois de santal dont est fait le coffre vous monte aux narines. Tout d'abord, vous voyez une paire de sandales brodées posée sur une étoffe multicolore ; mais, en les écartant, vous découvrez au-dessous une tunique blanche taillée dans du lin d'Egypte d'une étonnante finesse. Sous la tunique se trouvent toutes sortes de pots et de flacons qui contiennent des huiles, des onguents et des cosmétiques. Ces trésors étaient probablement les objets favoris du noble Egyptien qui attend ici depuis des siècles qu'Osiris le réveille de son

interminable sommeil, et vous les remettez soigneusement en place ; mais vous savez, hélas, qu'en vous rendant coupable de cette profanation vous avez empêché une âme de se réveiller au jour de la résurrection. Quelque peu attristé, vous quittez alors la pièce et vous vous rendez au 98.

**18**

Si vous souhaitez sortir de la pièce par la porte située le plus à gauche, rendez-vous au 93. Si vous préférez choisir la porte qui se trouve entre celle du milieu et celle de gauche, rendez-vous au 181. Si la porte du milieu vous séduit davantage, rendez-vous au 157. Si vous choisissez de franchir la porte située entre celle de droite et celle du milieu, rendez-vous au 106. Enfin, s'il vous semble plus judicieux de sortir par la porte qui se trouve le plus à droite, rendez-vous 99.

**19**

Vous vous penchez en avant avec précaution et vous tâtonnez par terre du bout des doigts. Vous trouvez alors un diamant de belle taille que vous vous hâtez de ranger dans votre Sac à Dos. Rendez-vous au 26.

**20**

Les lèvres parlent à nouveau : « Faux... Attention... Si vous donnez trois mauvaises réponses, la porte restera définitivement verrouillée pendant toute la suite de votre aventure... » Retournez au 91 pour essayer de trouver la bonne réponse.

**21**

Les serpents restent tout à fait indifférents à votre musique. Peut-être auriez-vous réussi à les intéresser si vous aviez su jouer des mélodies indiennes... En tout cas, il ne vous reste plus à présent qu'à retourner au 128 pour les combattre.

**22**

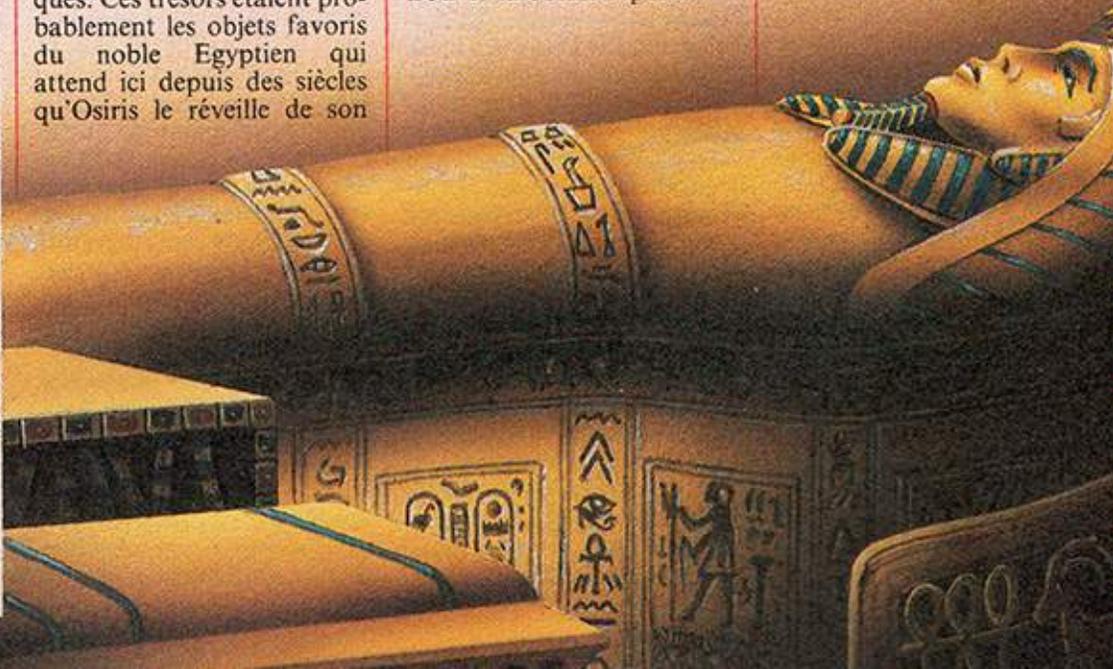
Vous ne trouvez rien d'intéressant dans les poches des Orques, mais une gourde remplie d'eau est accrochée à une patère dans un coin de la pièce. Vous pouvez la prendre si vous le désirez. Si vous souhaitez quitter la pièce en franchissant la porte située au nord, rendez-vous au 195 ; celle située au sud, rendez-vous au 67 ; celle qui se trouve à l'est, rendez-vous au 47 ; enfin, si vous préférez sortir par la porte de l'ouest, rendez-vous au 8.

**23**

Une intuition soudaine vous dit que vous n'avez sans doute pas fait un très bon choix, mais il est trop tard pour reculer. Avec quelque appréhension, vous vous rendez au 102 en redoutant par avance ce que vous allez y découvrir.

**24**

La cire qui maintient le bouchon de la bouteille a durci avec le temps, se transformant en une substance noire presque aussi difficile à entamer que du verre. En la grat-





tant avec la pointe de votre épée, vous parvenez cependant à dégager le bouchon ; vous vous apprêtez alors à l'arracher du goulot en pensant qu'il vous faudra déployer de grands efforts pour arriver à vos fins, mais en fait, il n'offre aucune résistance et saute aussi facilement qu'un bouchon de champagne. Hélas, il aurait mieux valu le laisser où il était, car une colonie de petites araignées noires jaillit à présent de la bouteille et remonte le long de votre bras. En quelques secondes, vous êtes couvert des pieds à la tête par une masse noire et grouillante. Vous avez libéré le Fléau des Mille Araignées qu'un Prêtre-Guerrier Dravidien avait emprisonné dans la bouteille. Les insectes commencent à mordre dans votre chair : ils sont en train de vous dévorer vivant ! Hurlant de douleur, à moitié aveuglé par le voile noir que les répugnantes créatures forment devant vos yeux, vous essayez à tâtons de sortir de la pièce, vous cognant contre les meubles qui y sont entassés. Mais vos efforts resteront vains, car nul ne peut échapper au Fléau maléfique et, bientôt, il vous faudra abandonner tout espoir : dans un quart d'heure tout au plus, il ne restera plus de vous qu'un squelette nu qui témoignera des périls que recèle le Temple de l'Épreuve...

25

Les lèvres parlent à nouveau : « Faux... Attention... Si vous donnez trois mauvaises réponses, la porte restera verrouillée pendant toute la suite de votre aventure... » Retournez au 91 pour essayer de trouver la bonne réponse.

26

Finalement, vous arrivez devant un mur que vous sentez sous vos doigts. En le suivant à tâtons, vous trouvez

bientôt une porte, mais la Chambre de Brume vous a fait perdre momentanément votre sens de l'orientation et vous n'avez pas la moindre idée de la direction vers laquelle cette porte peut mener. Lancez un dé sans tenir compte des 5 ni des 6. Si vous obtenez un 1, rendez-vous au 151 ; un 2, rendez-vous au 112 ; un 3, rendez-vous au 145 ; un 4, rendez-vous au 90.

27

A votre grand étonnement, vous parvenez à traverser la pièce sans dommage. Vers quelle porte vous êtes-vous dirigé ? Celle située au nord ? Rendez-vous au 181. Celle située à l'est ? Rendez-vous au 101. Celle située au sud ? Rendez-vous au 73. Celle située à l'ouest ? Rendez-vous au 49.

28

Les trois coups consécutifs que vous avez reçus vous ont à demi assommé et le Bulbhomme n'a plus qu'à vous ramasser et à vous charger sur son épaule sans que vous puissiez réagir. Il se dirige ainsi vers l'une des portes, l'ouvre et vous jette sans ménagement dans la pièce contiguë. Vous parvenez tant bien que mal à vous redresser et à vous asseoir par terre ; le spectacle qui s'offre à vos yeux vous laisse alors stupéfait. Rendez-vous au 165.

29

Quelle chandelle allez-vous allumer ? L'argentée ? Rendez-vous au 65. La blanche ? Rendez-vous au 168. La violette ? Rendez-vous au 85. La rouge ? Rendez-vous au 3. La verte ? Rendez-vous au 123.

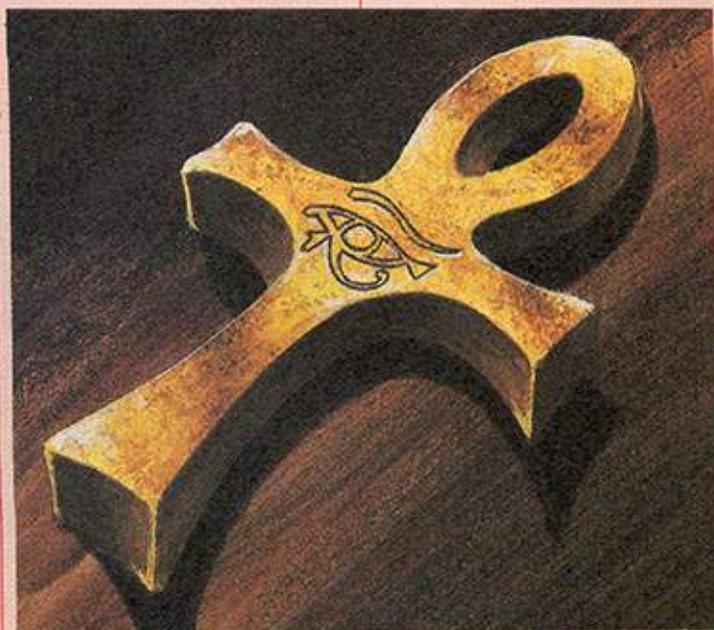
30

Les lèvres parlent à nouveau : « Faux... Attention... Si vous donnez trois mauvaises réponses, la porte restera verrouillée pendant

toute la suite de votre aventure... » Retournez au 91 pour essayer de trouver la bonne réponse.

31

Félicitations ! Vous avez placé l'objet sur le bon autel et la statue de Raphaël, Gardien de l'est, tourne silencieusement sur elle-même, vers l'extérieur. Si vous n'avez pas encore placé correctement tous les objets sur les quatre autels, rendez-vous au 111. Si vous avez réussi à placer correctement tous les objets sur les quatre autels, rendez-vous au 76.



32

Par quelle porte allez-vous quitter la pièce ? Celle située au nord ? Rendez-vous au 159. Celle située à l'est ? Rendez-vous au 8. Celle située au sud ? Rendez-vous au 67. Celle située à l'ouest ? Rendez-vous au 14.

33

Ce bouclier est une véritable œuvre d'art ; il vous semble presque trop beau pour être utilisé au combat mais, si vous vous en servez, il augmentera de 1 point votre total d'HABILETE lors de chaque affrontement. Ren-

dez-vous à présent au 186.

34

Par quelle porte allez-vous sortir ? Celle située au nord ? Rendez-vous au 165. Celle située à l'est ? Rendez-vous au 4. Celle située au sud ? Rendez-vous au 195. Celle située à l'ouest ? Rendez-vous au 45.

35

Les lèvres disparaissent ; un déclic retentit dans la serrure et la porte s'entrouve. Vous avez donné la bonne réponse ! Vous poursuivez à présent votre chemin en vous rendant au 131.

36

Vous vous penchez avec précaution et vous tâtonnez par terre du bout des doigts. Vous trouvez alors une Croix d'Or Égyptienne, symbole de la vie. A en juger par son poids, il s'agit là d'un talisman de grande valeur et vous vous hâtez de le ranger dans votre Sac à Dos. Rendez-vous au 26.

37

Vous jetez la coupe dans l'eau ; à votre grande consternation, elle coule à pic sans provoquer le moindre effet et vous avez beau

attendre, rien ne se produit. Retournez au 157 pour faire un autre choix.

**38**

La pièce ne contient rien d'autre que les accessoires du jeu de croquet. En fouillant les cadavres des nains, vous trouvez en revanche quelques objets qui vous sembleront peut-être intéressants : trois Pièces d'Or, un morceau de ficelle, un mouchoir très sale, une boule de gomme à mâcher qui a déjà bien servi et un jeu de cartes poisseuses (il y manque le quatre de trèfle). Vous pouvez prendre ce que vous voulez parmi ces « trésors » en modifiant en conséquence votre liste d'équipement. Quatre portes vous permettent de quitter la pièce. Si vous choisissez celle située au nord, rendez-vous au 101 ; celle située à l'ouest, rendez-vous au 12 ; celle située au sud, rendez-vous au 183 ; celle située à l'est, rendez-vous au 73.

**39**

La grande pièce carrée dans laquelle vous vous trouvez ne comporte pratiquement aucun ameublement ; en revanche, elle est occupée par trois Orques : deux d'entre eux se livrent à un match de lutte amical tandis que le troisième arbitre la rencontre. En vous voyant entrer, ils abandonnent aussitôt leur jeu et saisissent leurs épées pour vous attaquer. Vous devrez les combattre par paire, les deux premiers d'abord, puis le survivant et le troisième si vous parvenez à poursuivre le combat jusque-là. Procédez de la manière suivante : à chaque Assaut, choisissez celui des deux adversaires que vous souhaitez affronter en priorité et combattez-le normalement ; lancez ensuite les dés pour calculer votre Force d'Attaque et celle du deuxième adversaire ; si la Force d'Attaque de ce dernier est supérieure à la vôtre, il vous aura infligé une blessure selon la règle habituelle ; si en revanche c'est votre Force d'Attaque qui est supérieure à la sienne, cela ne signifie pas que vous l'aurez blessé, vous aurez simplement évité son coup. Si vous parvenez à tuer deux

des Orques, le combat se poursuivra avec le troisième en observant les règles normales.

	HAB.	END.
1 <sup>er</sup> ORQUE	6	7
2 <sup>e</sup> ORQUE	7	6
ARBITRE	7	7

Si vous remportez la victoire, rendez-vous au 22.

**40**

Les lèvres parlent à nouveau : « Faux... Attention... Si vous donnez trois mauvaises réponses, la porte restera verrouillée pendant toute la suite de votre aventure. » Retournez au 91 pour essayer de trouver la bonne réponse.

**41**

Par quelle porte allez-vous sortir ? Celle située au nord ? Rendez-vous au 7. Celle située à l'est ? Rendez-vous au 157. Celle située au sud ? Rendez-vous au 198. Celle située à l'ouest ? Rendez-vous au 99.

**42**

Vous fiant à votre intuition, vous prenez votre flûte dans votre Sac à Dos en espérant que les serpents se laisseront

charmer par votre musique et vous vous mettez à leur jouer une berceuse. Tentez votre Chance. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au 177 ; si vous êtes malchanceux, rendez-vous au 21.

**43**

Vous n'avez réussi qu'à accroître la fureur de la Momie dont l'énorme masse, couverte de poussière, s'avance inexorablement vers vous. Dégagez votre épée et préparez-vous à combattre.

MOMIE HAB. : 7 END. : 12

Si vous remportez la victoire, rendez-vous au 132.

**44**

Une intuition soudaine vous dit que vous n'avez sans doute pas fait le bon choix, mais il est trop tard pour reculer. Avec quelque appréhension, vous vous rendez au 102 en redoutant par avance ce que vous allez y découvrir.

**45**

Lorsque vous ouvrez la porte, vous êtes stupéfait en contemplant le spectacle qui

s'offre à vous : la pièce est en effet envahie de plantes tropicales, d'arbres au feuillage luxuriant d'où pendent des lianes, de buissons touffus, le tout formant une masse verte qui semble impénétrable. Vous allez devoir vous tailler un chemin dans cette épaisse végétation si vous voulez avoir quelque chance d'avancer. Si vous possédez une machette, rendez-vous au 143. Dans le cas contraire, rendez-vous au 134.

**46**

Avez-vous trouvé un crucifix que vous portez au cou ? Si oui, le Vampire ne peut pas vous attaquer : il recule devant vous en sifflant comme un chat furieux, son regard malfaisant fixé sur votre sainte croix. Vous pouvez donc quitter la pièce sans encombre en allant vers le nord (rendez-vous au 128), vers l'est (rendez-vous au 90) ou vers le sud (rendez-vous au 145). Si vous n'avez pas de crucifix, vous devrez essayer de tuer le monstre en vous rendant au 71.

**47**

La grande pièce carrée dans laquelle vous vous trouvez maintenant abrite une mystérieuse machine qui n'évoque à vos yeux rien de connu. Elle est composée d'un assemblage complexe de leviers, de pistons d'acier et de boutons aux couleurs vives. Tous ces éléments sont rattachés à une masse métallique de la forme d'une voiture. Au pied de la machine sont disposées plusieurs boîtes, également en métal. Qu'allez-vous faire ? Examiner la machine ? Rendez-vous au 187. Examiner les boîtes ? Rendez-vous au 135. Traverser la pièce ? Rendez-vous au 137.

**48**

Le Ninja jette un coup d'œil au diamant que vous avez jeté devant lui, pousse un grognement méprisant puis, d'un coup de pied, l'envoie rouler à l'autre bout de la pièce. Il continue ensuite d'avancer vers vous, faisant tourner son Nunchaku d'un air menaçant. Retournez au 101 pour combattre le Ninja et, si vous gagnez,



n'oubliez pas de récupérer votre diamant !

49

Lorsque vous ouvrez la porte, vous découvrez en face de vous un énorme tas de terre meuble. Pour traverser la pièce, il faut franchir cet obstacle instable qui tremble et ondule comme la surface d'une grosse masse de gelée. Si vous avez trouvé des graines, rendez-vous au 141. Dans le cas contraire, rendez-vous au 173.

50

Vous vous êtes trompé en plaçant l'objet sur cet autel et vous avez, de ce fait, mécontenté Gabriel, Gardien de l'ouest. Aussitôt, un puissant jet d'eau jaillit du cercle au centre de la pièce et vous projette violemment contre le mur, vous infligeant une perte de points d'ENDURANCE égale au chiffre que vous aurez obtenu en lançant un dé. Retournez ensuite au 59 pour faire un nouveau choix.

51

Sur quel autel allez-vous placer cet objet ? Si vous choisissez celui qui se trouve au nord, rendez-vous au 13 ; si vous préférez celui qui est situé à l'est, rendez-vous au 69 ; si vous estimez plus judicieux de le poser sur l'autel qui se trouve au sud, rendez-vous au 127 ; enfin si vous décidez de choisir l'autel situé à l'ouest, rendez-vous au 179.

52

Vous atteignez sans encombre la porte que vous aviez choisie. Si cette porte était celle située au nord, rendez-vous au 181 ; à l'est, rendez-vous au 101 ; au sud, rendez-vous au 73 ; à l'ouest, rendez-vous au 49.

53

La rapidité de vos réflexes vous permet d'éviter le jet de feu, mais la Salamandre s'avance vers vous et il vous faut vous défendre. La créature se sert essentiellement de ses griffes pour vous combattre ; lors d'un Assaut sur deux, cependant, elle crachera de nouveau un jet de flammes ; pour savoir si vous l'avez évité, lancez deux dés : si le chiffre obtenu est

égal ou inférieur à votre total d'HABILETE, les flammes ne vous auront pas touché ; si ce chiffre, en revanche, est supérieur à vos points d'HABILETE, vous aurez subi une brûlure qui vous fera perdre 2 points d'ENDURANCE et 1 point d'HABILETE. Le premier Assaut se déroule normalement ; la Salamandre recommence à cracher le feu à partir du deuxième, puis une fois sur deux.

SALAMANDRE HAB.: 8 END.: 9

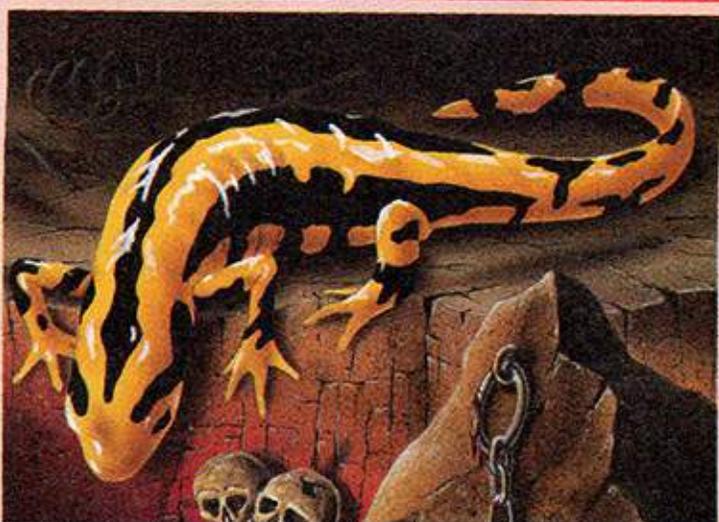
Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au 32.

54

Vous posez avec précaution le Tison sur le sol et vous voyez alors les mains les plus proches de vous se détourner, se ratatiner puis disparaître, abandonnant leurs armes. Vous vous hâtez de ranger vos affaires et vous vous avancez parmi les mains en balayant le sol de votre Tison. Des armes jonchent ainsi votre chemin et vous ramassez au passage celles qui vous semblent les plus intéressantes. Lorsque vous arrivez devant la porte, vous vous arrêtez un instant pour examiner les armes que vous avez récupérées. Etant donné leur taille et leur poids, vous ne pourrez en conserver que trois, à choisir dans la liste ci-dessous. Si vous emportez l'une des quatre premières, vous devrez abandonner votre propre épée en échange. (La colonne de droite indique le nombre de points d'ENDURANCE que chacune de ces armes fait perdre à un adversaire lorsqu'on s'en sert pour le blesser ; par exemple, un Sabre inflige 2 points de perte, un couteau 1 point seulement.)

Épée	2
Estoc	2
Sabre	2
Machette	0
Couteau à lancer	1
Épée d'Or	0

Tandis que vous rangez les objets que vous avez décidé d'emporter, le Tison s'éteint peu à peu et des mains réapparaissent aussitôt, attirant les armes dont vous



n'avez pas jugé utile de vous encombrer et les faisant circuler vers le centre de la pièce pour les rendre à leurs propriétaires. Il est temps de partir ! Rendez-vous au 169.

55

Par chance, la porte s'ouvre sans difficulté ; vous vous hâtez de la franchir, puis vous la refermez derrière vous, écoutant la Chauve-Souris en griffer le panneau à grands coups de ses pattes crochues, en poussant des cris de fureur. Il est temps d'examiner l'endroit dans lequel vous venez d'entrer ; rendez-vous pour cela au 106.

56

Le maillet vous siffle aux oreilles sans vous atteindre, ce qui est heureux car c'est une arme redoutable qui inflige une perte de 3 points d'ENDURANCE à chaque coup porté. Les deux Nains sont furieux : vous avez interrompu leur jeu, laissé des traces de pas sur leur gazon méticuleusement entretenu et dérangé d'un coup de pied maladroit les boules qu'ils avaient disposées avec soin. Les deux créatures décident donc de vous faire payer cher votre intrusion et vous attaquent en brandissant leurs maillets. Vous devez les combattre l'un après l'autre, en vous rappelant que chaque coup de maillet vous fait perdre 3 points d'ENDURANCE au lieu de 2 lorsqu'il vous atteint.

	HAB.	END.
1 <sup>er</sup> NAIN	8	6
2 <sup>e</sup> NAIN	8	5

Si vous remportez la victoire, rendez-vous au 38.

57

La voix parle à nouveau : « As-tu trouvé une lance ? » demande-t-elle. Si oui, rendez-vous au 59. Si vous avez déjà placé la lance sur le bon autel, ou si vous n'avez pas encore trouvé cette arme, rendez-vous au 176.

58

D'après ce que vous pouvez voir, la pièce ne contient absolument rien d'intéressant. Si vous souhaitez partir par la porte située au nord, rendez-vous au 7 ; au sud, rendez-vous au 101 ; à l'ouest, rendez-vous au 181.

59

Sur quel autel allez-vous placer l'objet ? Celui qui est situé au nord ? Rendez-vous au 122 ; à l'est ? Rendez-vous au 156 ; au sud ? Rendez-vous au 178 ; à l'ouest ? Rendez-vous au 50.

60

Connaissant les superstitions des primitifs, vous sortez le miroir de votre Sac à Dos et vous l'orientez dans sa direction. Lorsqu'il aperçoit son image face à lui, il s'immobilise soudain, une expression de terreur sur le visage. Puis il se jette à genoux en se prenant la tête dans les mains. Il croit que vous avez réussi à capturer son âme et à l'enfermer dans le miroir. Poussant alors un cri, il laisse tomber son Os de la Mort et se précipite hors de la pièce. Vous gagnez 1 point de CHANCE. Rendez-vous au 150.

61

Vous essayez d'éviter la créature mais, d'un puissant coup d'aile, elle vous projette à terre en vous faisant perdre de ce fait 1 point d'ENDURANCE. Il ne vous reste plus qu'à engager le combat.

CHAUVE-SOURIS GEANTE  
HAB.: 6 END.: 6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au 18.

62

En dépit de tous vos efforts, vous trébuchez et, en tombant, vous passez involontairement le bras dans l'un des redoutables anneaux, lequel se dilate aussitôt et vous enserre douloureusement. Vous vous débattiez pour essayer de vous libérer, dégainant votre épée de votre main libre et entaillant avec rage la masse dure et caoutchouteuse de la plante. Vous parvenez finalement à dégager votre bras, mais non sans avoir perdu 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous à présent au 136.

63

« Prends ça ! » vous criez-vous en abattant violemment votre épée sur la tête du Vampire. Hélas, vous constatez avec horreur que ce coup qui aurait dû être mortel n'a réussi qu'à interrompre momentanément son avance. En fait, il est pratiquement impossible de tuer les Vampires si l'on ne possède pas d'armes magiques. Les coups que vous porterez à votre adversaire ne lui coûteront que 1 seul point d'ENDURANCE au lieu des 2 habituels. Si vous parvenez malgré tout à vaincre l'immonde diable dentu, rendez-vous au 196. En revanche, si vous vous estimez incapable de le terrasser, vous pouvez essayer de vous enfuir. Dans ce cas, *Tentez votre Chance*; si vous êtes *chanceux*, rendez-vous au 188; si vous êtes *malchanceux*, rendez-vous au 80.

64

La Momie s'arrête, se tourne lentement, puis va chercher la Croix d'Or qu'elle ramasse avec précaution.

C'est le moment ou jamais de vous éclipser; rendez-vous au 98.

65

En faisant ce choix, vous avez invoqué Mercure au pied ailé et aux doigts agiles; le Dieu vous permet de retrouver votre niveau initial d'HABILETE. Vous pouvez à présent quitter la pièce en choisissant entre quatre directions. Si vous souhaitez partir par la porte située au nord, rendez-vous au 182; à l'est, rendez-vous au 159; au sud, rendez-vous au 14; à l'ouest, rendez-vous au 131.

66

Le maillet vous atteint à la hanche en produisant un bruit sinistre. Le coup a été si violent que vous tombez à genoux. Vous perdez 1 point d'HABILETE et 3 d'ENDURANCE. Les deux Nains, à présent, sont sur vous! Combattez-les l'un après l'autre sachant que chaque coup de maillet qui atteindra son but vous infligera une perte de 3 points d'ENDURANCE au lieu de 2.

	HAB.	END.
1 <sup>er</sup> NAIN	8	6
2 <sup>e</sup> NAIN	8	5

Si vous remportez la victoire, rendez-vous au 38.

67

Vous vous trouvez dans une grande pièce étroite dont l'un des murs forme un arc de cercle. L'autre mur est situé au nord, il est droit et cinq portes y sont aménagées. Au centre de la pièce se trouve un grand bassin décoré avec goût, dont les parois sont en mosaïque d'Orient. Deux bancs sont posés contre le mur courbe; des serviettes propres, soigneusement pliées, y sont

empilées. Qu'allez-vous faire? Oter vos vêtements et vous plonger dans le bassin? Rendez-vous au 130. Essayer l'eau d'abord? Rendez-vous au 119. Ne pas y prêter attention et quitter la pièce? Rendez-vous au 192.

68

Son arme n'est qu'une épée ordinaire que vous pouvez échanger contre votre propre arme si vous le souhaitez. Son bouclier, en revanche, est plus intéressant; il est en bronze ancien et orné de runes magiques; si vous désirez le prendre, rendez-vous au 33. Dans le cas contraire, rendez-vous au 186.

69

Vous vous êtes trompé en plaçant l'objet sur cet autel et vous avez, de ce fait, mécontenté Raphaël, Gardien de l'est. Un violent souffle d'air chaud jaillit aussitôt du cercle, au centre de la pièce, et vous projette contre le mur en vous infligeant une perte de points

d'ENDURANCE égale au chiffre obtenu en lançant un dé. Retournez à présent au 59 pour faire un nouveau choix.

70

Dans l'armoire, vous trouvez trois bouteilles soigneusement bouchées. Vous pouvez essayer d'ouvrir l'une d'elles en vous rendant au 110. Si vous préférez ne pas y prêter attention, rendez-vous au 98.

71

Si vous avez trouvé un arc et des flèches au cours de votre quête et que vous vous estimez bon tireur, vous pouvez tenter d'atteindre le monstre en plein cœur; rendez-vous pour cela au 107. Dans le cas contraire, il faudra vous contenter de votre épée pour combattre. Rendez-vous alors au 162.



72

Une intuition soudaine vous dit que vous n'avez sans doute pas fait le bon choix, mais il est trop tard pour reculer. Avec quelque appréhension, vous vous rendez au 102 en redoutant par avance ce que vous allez y découvrir.

73

Vous restez un instant dans l'embrasement de la porte, contemplant la grande pièce nue qui s'offre à vos yeux. Le sol est recouvert d'une mince couche de terre mais, avant que vous n'ayez pu vous demander pour quelle raison, une main noueuse et parsemée de verrues jaillit soudain de derrière la porte, vous attrape par la peau du cou et vous jette d'un geste négligent au centre de la pièce. Vous tombez sur le sol en perdant 1 point d'ENDURANCE, puis vous vous relevez, crachant des morceaux de terre. On peut dire que vous avez véritablement « mordu la poussière ». Vous faites alors volte-face juste à temps pour éviter les coups redoutables d'un Bulbhomme — répugnant hybride issue de l'union diabolique d'un homme et d'une racine d'arbre. La monstrueuse créature aux membres ligneux vous attaque et il vous faut la combattre l'épée à la main. Si au cours de l'affrontement le monstre parvient à vous frapper *trois fois de suite*, rendez-vous immédiatement au 28. Si vous parvenez à éviter qu'elle ne vous inflige trois coups consécutifs, le combat se poursuivra normalement jusqu'à la mort de l'un d'entre vous.

BULB-  
HOMME HAB.: 10 END.: 9

Si vous remportez la victoire, rendez-vous au 34.

74

La voix s'élève à nouveau : « As-tu trouvé l'Épée d'Or ? » demande-t-elle. Si c'est le cas, rendez-vous au 89. Si vous avez déjà placé l'Épée d'Or sur le bon autel, ou si vous n'avez pas encore trouvé cet objet, rendez-vous au 111.

75

La créature qui vient d'apparaître est un Faucon Ba qui incarne l'âme et le flux vital de la Momie. L'être vous fixe d'un regard perçant dans lequel vous lisez une haine féroce. Soudain, il reprend son vol, tournoie dans la pièce puis fonce en piqué sur le sarcophage. Mais, au lieu de s'écraser



contre le bois, il disparaît en se faufilant dans un interstice. Un instant plus tard, le sarcophage se met à craquer d'une manière inquiétante et, bientôt, il s'ouvre brusquement, libérant la silhouette emmaillottée de bandelettes d'une Momie qui avance vers vous d'un pas maladroit, les bras tendus. Si au cours de votre quête vous avez trouvé un objet dont vous estimez qu'il pourrait vous être utile en la circonstance, rendez-vous au 140. Dans le cas contraire,

vous devrez combattre la Momie.

MOMIE HAB.: 7 END.: 12

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au 132.

76

Les quatre statues ont maintenant tourné sur elles-mêmes, vers l'extérieur. La

table de l'univers. Ainsi que tu as pu t'en rendre compte en traçant ta carte, le Temple de l'Épreuve a la forme d'un cercle entourant un carré. A ton avis, cela signifie-t-il que l'esprit existe dans la matière ou que la matière existe dans l'esprit ? Bon nombre des rencontres que tu as faites dans le Temple ont dû te donner une idée de la réponse ; à toi maintenant de décider...

Quelle réponse allez-vous choisir ? Si vous estimez que l'esprit existe dans la matière, rendez-vous au 113 ; si vous pensez que c'est l'inverse qui est vrai, rendez-vous au 147. Réfléchissez bien...

77

Vous commencez à marcher le long du couloir en vous arrêtant de temps à autre pour essayer de découvrir une porte secrète, mais vous n'en trouvez pas. Au bout de cinq minutes, vous vous apercevez que vous avez fait tout le tour du Temple et que vous êtes revenu à votre point de départ, là où vous avez tracé la marque sur le sol ! Si, à présent, vous souhaitez poursuivre dans la même direction, rendez-vous au 95 ; si vous préférez faire demi-tour et marcher dans la direction opposée, rendez-vous au 82.

78

Si vous le souhaitez, vous pouvez à présent échanger votre arme contre le Ninjato de votre adversaire vaincu ; dans ce cas, chaque fois que vous vous en servirez dans un combat, vous infligerez à votre adversaire une perte de 3 points d'ENDURANCE au lieu de 2 lorsque vous le blesserez. Caché dans les plis du kimono noir du Ninja, vous trouvez un morceau de parchemin soigneusement plié sur lequel on a tracé des caractères orientaux que vous êtes incapable de déchiffrer. Vous pouvez cependant emporter ce parchemin si vous le désirez ; n'oubliez pas de l'inscrire sur votre liste d'équipement. Si vous souhaitez maintenant quitter la pièce par la porte située au nord, rendez-vous au 93 ; à l'est, rendez-vous au 12 ; au sud, rendez-vous au 4 ; à l'ouest, rendez-vous au 165.

colonne de fumée se concentre alors et laisse bientôt apparaître la silhouette aux contours encore indécis d'un homme : c'est votre Initiateur ! Il fait quelques pas en avant, sortant du cercle enfumé, tousse à plusieurs reprises, puis s'adresse à vous :

— Félicitations, mon bon disciple, dit-il, tu es presque arrivé au terme de ton initiation. Il ne te reste plus qu'à répondre à une question pour montrer que tu as bien compris la nature véri-

79

Malheureusement, la poignée de la porte refuse de bouger et, tandis que vous essayez désespérément de la faire céder, un puissant coup d'aile vous projette à terre, vous infligeant une perte de 1 point d'ENDURANCE. Il vous faut à présent combattre la Chauve-Souris Géante.

CHAUVE-SOURIS GEANTE  
HAB.: 6 END.: 6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au 18.

80

Vos efforts sont vains, le Vampire vous interdit toute fuite en vous barrant le passage. Vous devez donc vous résoudre à le combattre jusqu'à la mort — la vôtre probablement, car rares sont ceux qui parviennent à terrasser au moyen d'une arme normale ces misérables voleurs d'âme.

VAMPIRE HAB.: 10 END.: 10

Si vous réussissez malgré tout à le vaincre, rendez-vous au 196.

81

A l'intérieur de la grande armoire, vous découvrez des dizaines de rouleaux de parchemin dont chacun est soigneusement rangé dans une niche fixée au fond du meuble. Vous prenez l'un de ces rouleaux au hasard et vous y voyez tracées des rangées horizontales d'étranges hiéroglyphes que vous parvenez plus ou moins à lire. En l'occurrence, il s'agit de la recette d'un onguent destiné à soigner les yeux malades ; la liste des ingrédients nécessaires n'est guère appétissante : il faut en effet mélanger de l'oxyde de cuivre, des pépins de citron, des fleurs de cyprès, de la bouse de gazelle et des abats d'oryx ! Cette lecture palpitante vous a pris plus d'une heure et il est temps de vous remettre en chemin pour vous occuper d'affaires plus sérieuses. Rendez-vous au 98.

82

Votre quête vous semble mal commencer : ces allées et venues doivent faire rire les

Maîtres qui vous observent grâce au Cristal d'Exar ; mais après tout, vous êtes encore jeune et c'est bien souvent en tâtonnant qu'on acquiert la meilleure expérience. Rendez-vous au 94.

83

La flèche va se ficher dans l'épaule gauche du Vampire qui interrompt son avance et recule de quelques pas en chancelant sous le choc ; mais, au lieu de hurler de douleur, il se met à sourire et arrache la flèche de ses chairs avec une aisance qui vous glace le sang. Ce coup n'était pas suffisant pour l'arrêter. Vous avez joué votre dernière carte et à présent le démon des ténèbres fixe sur vous un regard noir et brillant qui vous immobilise. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *chanceux*, rendez-vous au 149 ; si vous êtes *malchanceux*, rendez-vous au 158.

84

Avec le temps, la cire qui maintient le bouchon est devenue friable et vous parvenez sans grande difficulté à la gratter avec la pointe de votre épée. Bientôt, vous voyez le bouchon se dégager tout seul du goulot et sauter comme celui d'une bouteille de champagne ; une épaisse fumée se dégage alors en prenant peu à peu la forme d'un génie à la forte carrure, debout devant vous, les poings sur les hanches.

— Je vous dois une infinie gratitude, ô Maître, pour m'avoir ainsi libéré de la prison dans laquelle le mage Suleiman Ibn Daoud m'avait enfermé, dit-il. Normalement, je devrais être capable d'exaucer trois de vos souhaits mais, hélas, mes pouvoirs ont été neutralisés par les puissants sortilèges que les gardiens du Temple ont multipliés en ces lieux. Ils ne peuvent cependant m'empêcher de vous donner un conseil. Aussi, sachez que dans la chambre d'autels — pardonnez-moi, Maître, ce mauvais jeu de mots — les runes tracées au-dessus du carré magique vous seront d'un grand secours. Je ne puis malheureusement vous en dire plus sous peine d'encourir le courroux des gardiens, mais il suffit de déchif-

frer en toute simplicité ces quelques lettres pour que votre initiation porte ses fruits. Si nous nous étions rencontrés en d'autres circonstances, j'aurais pu combler tous vos désirs, mais qui sait, peut-être un jour...

Le génie se dématérialise sous vos yeux, vous laissant seul et perplexe. Qu'a-t-il voulu dire ? *Le conseil qu'il vous a donné est précieux et il vous fait gagner 2 points de CHANCE. Espérons que vous saurez comprendre en temps utile le sens de ses paroles...* Il vous faut à présent poursuivre votre chemin en vous rendant au 98.

85

En allumant cette chandelle, vous avez invoqué Saturne, Dieu du Temps, de la Vieillesse et de la Mort. Hélas, ce n'est pas du tout un bon choix, tout au moins pour un aventurier encore débutant, et vous perdez 1 point d'HABILETE, 1 point d'ENDURANCE et 1 point de CHANCE. Mécontent, vous décidez de quitter cette pièce. Si vous souhaitez partir par la porte située au nord, rendez-vous au 182 ; à l'est, rendez-vous au 159 ; au sud, rendez-vous au 14 ; à l'ouest, rendez-vous au 131.

86

— Hé là ! regardez un peu où vous mettez vos grands pieds ! s'exclame un des Nains qui n'apprécie pas du tout que vous traversiez son terrain pendant qu'il joue. Se redressant alors de toute sa taille (qui atteint une hauteur de 67,5 cm pour être précis), il brandit son énorme maillet et essaye de vous en porter un coup. *Tentez votre Chance* ; si vous



êtes *chanceux*, rendez-vous au 56 ; si vous êtes *malchanceux*, rendez-vous au 66.

87

Vous vous êtes trompé en plaçant l'objet sur cet autel et vous avez de ce fait mécontenté Michel, Gardien du sud. Un jet de feu jaillit aussitôt du cercle, au centre de la pièce, en vous infligeant de douloureuses brûlures. Vous perdez autant de points d'ENDURANCE que le chiffre obtenu en lançant un seul dé. Retournez à présent au 125 et faites un autre choix.

88

Vous prenez dans votre Sac à Dos l'une des poches de cuir que votre Initiateur vous a données et vous y glissez un peu de terre ; vous attachez ensuite la poche à votre ceinture. Vous avez maintenant le choix entre quatre portes pour quitter la pièce. Si vous souhaitez franchir celle située au nord, rendez-vous au 157 ; à l'est, rendez-vous au 165 ; au sud, rendez-vous au 45 ; à l'ouest, rendez-vous au 198.

89

Sur quel autel allez-vous placer l'objet ? Celui qui est situé au nord ? Rendez-vous au 133 ; à l'est ? Rendez-vous au 31 ; au sud ? Rendez-vous au 194 ; à l'ouest ? Rendez-vous au 180.

90

Le bruit que vous avez fait en entrant dans cette pièce a réveillé le Rongebois, un grand singe endormi dans un nid de branchages et de feuilles ; comme tous les grands singes qui se respectent, il est furieux d'avoir été ainsi arraché à son paisible sommeil. Vous allez devoir combattre cette créature primitive.

RON-  
GEOIS HAB.: 7 END.: 8

Si vous remportez la victoire, rendez-vous au 129.

91

La porte est verrouillée et, tandis que vous essayez en vain de l'ouvrir, des lèvres gigantesques apparaissent sur le mur, juste à côté. Dans un murmure clairement

audible, cette mystérieuse bouche vous recommande alors d'étudier attentivement le symbole gravé sur la porte et de compter les triangles qu'il contient. Lorsque vous penserez avoir trouvé la solution, rendez-vous au paragraphe correspondant au nombre de ces triangles. Si vous ne parvenez pas à ouvrir cette porte, vous devrez passer par l'une des autres portes indiquées au paragraphe 170.

92

Trop tard ! Vos réflexes n'ont pas été suffisamment rapides et le jet de flammes vous a atteint au bras, vous faisant perdre 2 points d'ENDURANCE et 1 point d'HABILETE. Il vous faut à présent combattre la Salamandre en sachant qu'elle crachera à nouveau du feu lors d'un Assaut sur deux. Vous devrez alors lancer deux dés ; si le chiffre obtenu est supérieur à votre total d'HABILETE, vous perdrez 2 points d'ENDURANCE et 1 point d'HABILETE. Lorsqu'elle ne crache pas de flammes, la Salamandre combat avec ses griffes et l'Assaut se déroule normalement. Pour le premier Assaut, elle se sert de ses griffes seulement.

SALAMANDRE HAB.: 8 END.: 9

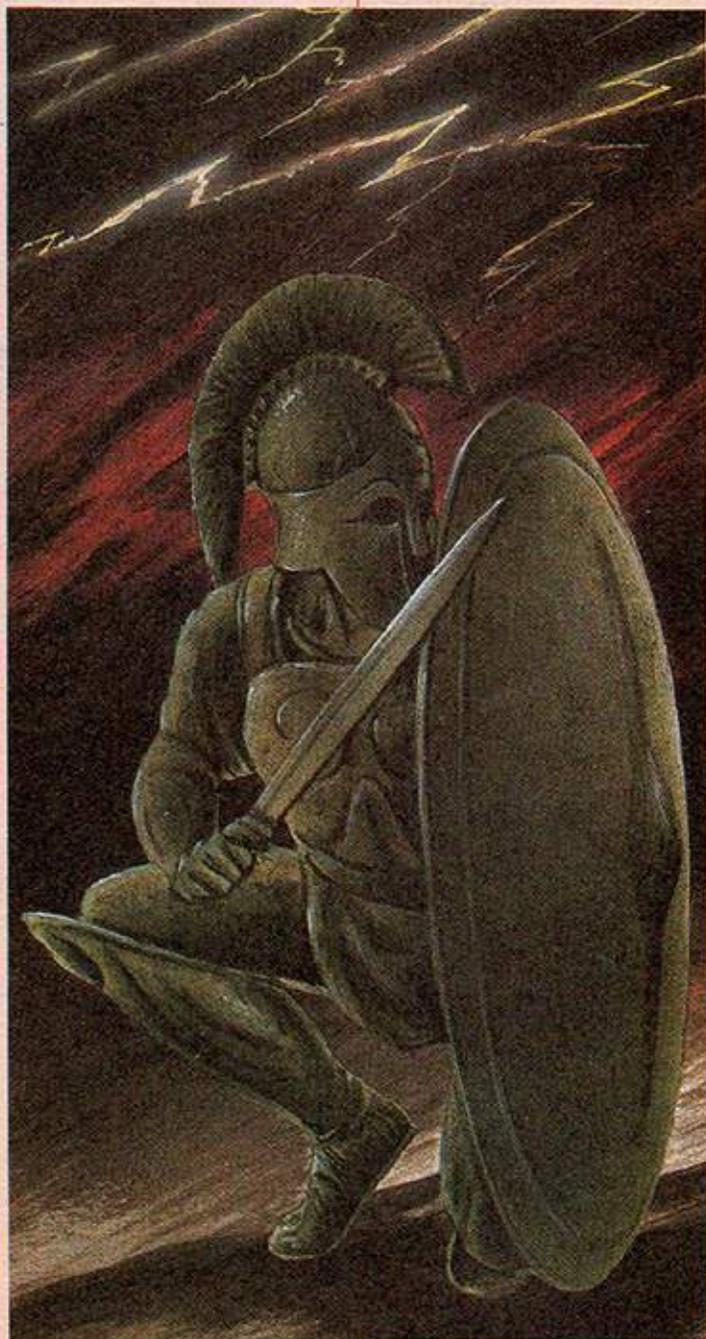
Si vous remportez la victoire, rendez-vous au 32.

93

La grande pièce carrée dans laquelle vous vous trouvez maintenant ne contient qu'un miroir en pied posé en son centre. Il est constitué d'une feuille d'obsidienne encadrée d'une armature de métal. Des caractères sont gravés dans les montants de ce cadre ; vous êtes incapable de les lire, mais vous savez cependant, pour en avoir vu de semblables au cours de vos études, qu'ils sont d'origine tibétaine. Tandis que vous les examinez, vous apercevez à plusieurs reprises votre reflet sur la surface noire et brillante de l'obsidienne et, curieusement, ce reflet vous semble de plus en plus net à chaque fois. Lorsque vous comprenez enfin ce qui est

en train de se passer, il est trop tard ! C'est un *Miroir Tulpa* que vous avez devant vous ; il a été fabriqué par un prêtre tibétain malfaisant qui a dévoyé ses pouvoirs magiques. Normalement, un Tulpa est créé par un Adepté : il s'agit d'une mani-

naître un Tulpa calqué sur quiconque y contemple son reflet suffisamment longtemps. Et non seulement ce Tulpa échappe à toute influence psychique, mais il est en plus animé d'une agressivité redoutable. Un sosie de vous-même, le



festation physique engendrée par la pensée, et qui a en général l'apparence de l'Adepté lui-même. Un Tulpa reste sous le contrôle télépathique de son créateur mais il arrive parfois qu'il échappe à ce contrôle, prenant une vie indépendante et devenant alors singulièrement dangereux. Or, ce miroir a été conçu pour faire

visage déformé par la haine, vient de se détacher du miroir d'obsidienne et il vous faut à présent l'affronter. Parfois, la meilleure tactique consiste à combattre le feu par le feu et si, au cours de votre quête, vous avez découvert un miroir d'argent poli incrusté de signes tibétains, c'est le moment d'en faire usage en vous rendant

au 184. Si vous ne possédez pas ce miroir, vous n'aurez plus qu'à combattre à la manière habituelle cette réplique de vous-même. Votre adversaire a le même total d'HABILETE et d'ENDURANCE que vous et il dispose d'une arme identique à la vôtre. Si vous remportez la victoire, rendez-vous au 58.

94

Vous marchez le long du couloir en vous arrêtant de temps à autre pour essayer de découvrir une porte secrète, mais vous n'en trouvez pas et au bout de cinq minutes vous vous apercevez que vous êtes revenu à votre point de départ ! Si vous souhaitez continuer à marcher dans la même direction, rendez-vous au 167 ; si vous préférez faire demi-tour et prendre la direction opposée, rendez-vous au 9.

95

A votre grande irritation, après avoir refait presque un tour complet, vous n'avez toujours pas trouvé de porte ! Vous commencez à perdre patience. Rendez-vous au 144.

96

Avec un hurlement de douleur, il laisse tomber à terre son Os de la Mort et continue de vous combattre à coups de poing et de dents.

SORCIER ABORIGENE HAB.: 8 END.: 6

Si vous remportez la victoire, rendez-vous au 150.

97

Le Vampire ne dispose d'aucune arme, mais il est investi de la terrible puissance des morts vivants.

VAMPIRE HAB.: 10 END.: 10

Dès que vous aurez réussi à lui infliger une blessure, rendez-vous au 63.

98

Si vous souhaitez sortir par la porte située au nord, rendez-vous au 145 ; à l'est, rendez-vous au 112 ; au sud, rendez-vous au 67.

99

Les murs de la grande pièce carrée dans laquelle vous

vous trouvez à présent sont entièrement recouverts de métal sur lequel ont été gravés des entrelacs de motifs abstraits. Au centre de la pièce se dresse la statue de bronze grandeur nature d'un guerrier grec. Lorsque vous passez devant, vous entendez le métal grincer : le guerrier de bronze tourne alors la tête et vous fixe d'un regard qui vous glace le sang. Frappé d'horreur, vous le voyez s'animer peu à peu, puis descendre de son piédestal et s'avancer vers vous. Il brandit une épée en se protégeant d'un bouclier ; inutile de chercher à vous enfuir, il vous barre le passage et vous devez le combattre.

**GUERRIER DE BRONZE**  
HAB. : 10 END. : 10

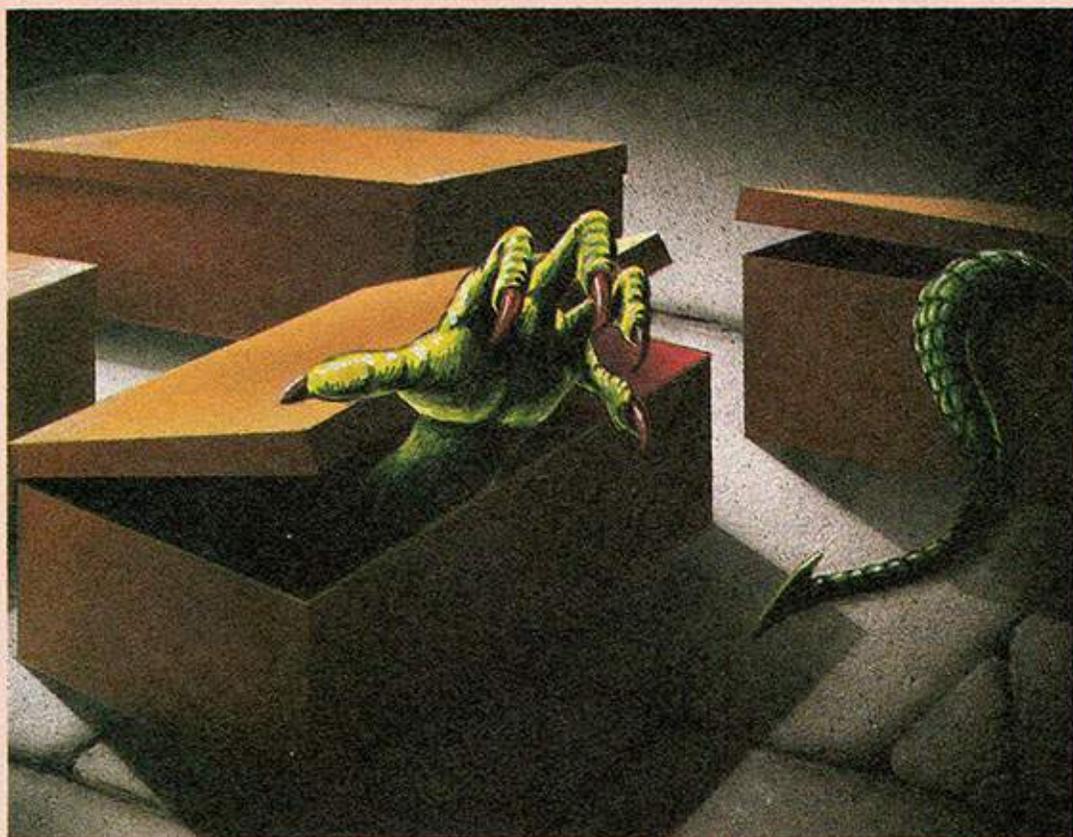
Si vous remportez la victoire, rendez-vous au 68.

### 100

La cire qui maintient le bouchon s'est solidifiée avec le temps, devenant presque aussi dure que du verre. Avec la pointe de votre épée, vous parvenez cependant à dégager le goulot et le bouchon saute soudain comme celui d'une bouteille de champagne. Une odeur agréable se dégage aussitôt : la bouteille contient de la sciure de bois de santal dont une simple pincée jetée dans votre armoire éloignera les mites pour longtemps. Vous rebouchez la bouteille et, si vous souhaitez l'emporter, vous la rangez dans votre Sac à Dos. Vous vous rendez brusquement compte que vous venez de passer une heure dans cette pièce alors que des tâches plus urgentes vous attendent. Il est temps de poursuivre votre chemin en vous rendant au 98.

### 101

La grande pièce carrée dans laquelle vous vous trouvez à présent est décorée dans un style oriental. Des paravents sont disposés çà et là et des dragons ou des démons chinois ornent les murs. Un Ninja est assis en tailleur devant une table basse ; lorsqu'il vous aperçoit, il se hâte de s'entourer le visage d'une voile qui ne laisse apparaître que ses yeux. D'un mouve-



ment souple, il se lève aussitôt et vous constatez alors qu'un redoutable Ninjato (il s'agit d'une arme semblable au sabre des Samourais, mais plus courte) est attaché à sa ceinture. Dans chaque main, il tient un Nunchaku ; cette arme est constituée de deux morceaux de bois rattachés par une chaîne que le Ninja manie en virtuose, traçant dans l'air de fascinantes arabesques. Un Nunchaku est au moins aussi mortel qu'une épée, et l'adversaire que vous avez devant vous est sans doute l'un des plus dangereux que vous aurez à affronter. Peut-être souhaitez-vous essayer de l'amadouer en lui faisant un cadeau ? Si au cours de votre quête vous avez trouvé un diamant, rendez-vous, au 172. Dans le cas contraire il vous faudra combattre. Ce combat se déroulera en deux temps. Tout d'abord, vous devrez affronter les Nunchakus en les considérant comme des adversaires à part entière. Vous les combattrez un par un, à tour de rôle.

**NUNCHAKUS 1 et 2**  
HAB. : 12 END. : 4

Si vous parvenez à vous débarrasser de ces deux armes, le Ninja dégainera alors son Ninjato dont le

tranchant est si aiguë qu'il vous infligera une perte de 3 points d'ENDURANCE au lieu de 2 chaque fois que vous en recevrez un coup.

**NINJA** HAB. : 11 END. : 8

Si vous parvenez à tuer le Ninja, rendez-vous au 78.

### 102

Vous ouvrez la boîte et vous regardez à l'intérieur : aussitôt, vous refermez le couvercle d'un coup sec et vous vous asseyez dessus. La boîte, en effet, ne contient ni outils ni pièces détachées, mais une créature verdâtre dotée d'une quantité impressionnante de dents et de griffes. Vous jetez à présent un coup d'œil soupçonneux aux autres boîtes disposées autour de vous. La créature cogne contre le couvercle sur lequel vous êtes assis et pousse de petits cris furieux ; soudain, le couvercle de l'une des autres boîtes se soulève avec fracas, puis un autre et encore un autre ; en quelques instants, vous vous trouvez ainsi entouré de quatre Gremlins armés d'épées redoutables en plus de leurs griffes et de leurs dents. Vous vous relevez d'un bond pour vous défendre et la boîte sur laquelle vous étiez assis s'ouvre alors à son tour, laissant échapper

le cinquième Gremlin. Ces petites créatures sont si agiles qu'elles peuvent vous attaquer trois par trois, mais comme vous-même ne disposez que d'une épée, vous ne pouvez blesser qu'un seul Gremlin à la fois. En conséquence, chaque Assaut devra se dérouler de la manière suivante :

1. Choisissez celui des Gremlins que vous souhaitez attaquer en priorité ; livrez contre lui un Assaut normal.
2. Voyez à présent quel est le Gremlin qui a le total d'ENDURANCE le plus élevé ; c'est lui qui viendra prêter main-forte à celui que vous venez d'affronter ; calculez alors vos Forces d'Attaque respectives ; si sa Force d'Attaque est supérieure à la vôtre, il vous a infligé une blessure ; mais si c'est votre propre Force d'Attaque qui est supérieure à la sienne, cela signifie seulement que vous avez paré son coup ; vous ne pouvez pas le blesser.
3. Quel est, parmi ceux que vous n'avez pas encore combattus, le Gremlin qui a le total d'ENDURANCE le plus élevé ? C'est celui-là qui vous attaquera en même temps que les deux autres ; procédez avec lui comme à l'étape n° 2.
4. Choisissez ensuite le Gremlin que vous souhaitez attaquer en priorité lors du pro-

chain Assaut et reprenez depuis le n° 1.

	HAB.	END
GREMLIN I	5	3
GREMLIN II	4	4
GREMLIN III	5	5
GREMLIN IV	5	4
GREMLIN VI	4	5

Si vous remportez la victoire, rendez-vous au 190.

### 103

Vous dégainez votre épée et vous vous lancez à l'attaque, mais ses bonds continuels en font une cible difficile à atteindre. De plus, tant que vous n'aurez pas réussi à lui porter le premier coup, lui-même vous fera perdre 3 points d'ENDURANCE à chaque Assaut (même si votre Force d'Attaque est égale à la sienne), car il est impossible d'éviter la puissance magique d'une arme telle que l'Arungquila.

SORCIER  
ABORIGÈNE HAB. : 9 END. : 8

Dès que vous serez parvenu à le blesser, rendez-vous au 96.

### 104

Vous jetez dans l'eau le crucifix qui, à votre grande consternation, coule à pic sans provoquer le moindre effet ; vous attendez quelques instants, mais rien ne se produit. Retournez au 157 pour faire un autre choix.

### 105

A votre grande irritation, après avoir refait un tour complet, vous n'avez toujours pas découvert de porte et vous vous retrouvez une nouvelle fois à l'endroit où vous avez tracé une marque sur le sol ! Mais, avant que la fureur ne vous gagne vraiment, vous entendez une cloche sonner un coup en un son cristallin dont il vous est impossible de déterminer l'origine. A ce moment, une autre porte magique entourée d'une lumière bleutée se dessine dans le mur intérieur ; vous la franchissez aussitôt et elle disparaît derrière vous. Rendez-vous à présent au 12.

### 106

Lorsque vous entrez dans cette nouvelle pièce, vous apercevez un petit feu de bois qui brûle en son centre.



Un Sorcier Aborigène australien danse autour des flammes ; quand il se rend compte qu'un intrus l'a surpris dans son rituel secret, il s'interrompt et brandit son Arungquila (l'Os de la Mort) qu'il pointe sur vous ; l'Arungquila est une flèche miniature fixée à un objet en forme d'arbalète, de couleur ocre, et sur lequel sont peints des traits blancs, noirs et jaunes. C'est une arme magique qui agit à distance et dont vous ne tardez pas à expérimenter les redoutables propriétés. Le sorcier chante en effet quelques notes et, soudain, une douleur insupportable vous déchire le corps tout entier. Vous perdez aussitôt 3 points d'ENDURANCE. Si, au cours de votre quête, vous avez trouvé un petit miroir, rendez-vous au 60. Sinon, il vous faut combattre le sorcier en vous rendant au 103.

### 107

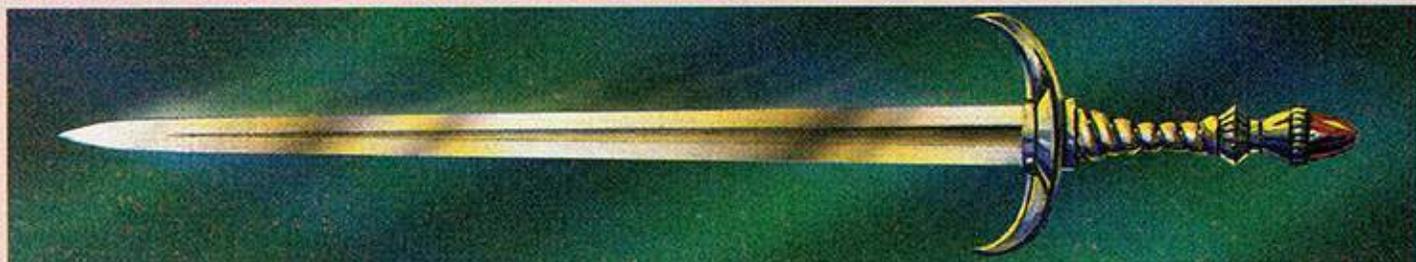
Vous saisissez votre arc, vous encochez une flèche, puis vous visez soigneusement la poitrine du Vampire. Lancez deux dés ; si le chiffre obtenu est égal ou supérieur à votre total actuel d'HABILETE, rendez-vous au 83. Si ce chiffre est inférieur à votre total d'HABILETE, rendez-vous au 171.

### 108

Le feu est trop intense pour que vous vous risquiez à le traverser d'un bond. Il vous faut revenir dans la pièce que vous venez de quitter ; hélas, en raison du sortilège dont vous connaissez les effets, la créature ou le danger que vous aviez peut-être eu à y affronter s'y trouve de nouveau ; vous devrez donc faire comme si vous y entriez pour la première fois. Si vous avez essayé de pénétrer dans la pièce au mur de feu en venant du nord, rendez-vous au 151 ; de l'est, rendez-vous au 39 ; du sud, rendez-vous au 67 ; de l'ouest, rendez-vous au 112.

### 109

Fort heureusement, la porte s'ouvre facilement ; vous vous hâtez de la franchir et vous la refermez derrière vous. De l'autre côté, la Chauve-Souris donne des



coups de patte furieux contre le panneau, mais en vain. Vous restez immobile quelques instants à l'écouter se démener ainsi, puis vous estimez qu'il est temps d'inspecter la pièce dans laquelle vous venez d'entrer. Rendez-vous pour cela au 181.

110

Souhaitez vous ouvrir la bouteille située à gauche ? Rendez-vous au 100 ; à droite ? Rendez-vous au 84 ; au milieu ? Rendez-vous au 24.

111

Tandis que vous fouillez dans votre Sac à Dos, une voix puissante et étrange s'élève de la colonne de fumée.

— Sache que, pour réussir l'épreuve, dit-elle, tu devras placer chacun des quatre symboles magiques sur l'autel auquel il est destiné. As-tu trouvé une coupe ?

Si oui, rendez-vous au 125. Si vous avez déjà placé la coupe sur le bon autel, ou si vous ne l'avez pas encore trouvée au cours de votre quête, rendez-vous au 57. Si vous ne possédez pas les quatre objets nécessaires, vous pouvez, si vous le souhaitez, placer ceux que vous avez déjà sur les autels qui doivent les recevoir, puis aller chercher ceux qui vous manquent ; pour pénétrer à nouveau dans la labyrinthe, vous franchirez l'une ou l'autre des deux portes aménagées dans le mur situé à l'est. Si vous désirez passer par la porte qui se trouve au nord de ce mur, rendez-vous au 128. Si vous préférez la porte située au sud du mur, rendez-vous au 145.

112

Lorsque vous franchissez la porte, un spectacle réconfortant vous accueille : un feu de bois, en effet, danse joyeusement au centre de la pièce dans laquelle vous venez d'entrer. Mais, alors

que vous passez devant, vous remarquez que deux yeux vous observent parmi les flammes ! Avant que vous n'ayez pu réagir, une énorme Salamandre bondit du feu en projetant tout autour d'elle des braises ardentes. Lancez un dé : le chiffre obtenu représente le nombre de braises qui vous ont atteint ; chacune d'elles vous fait perdre 1 point d'ENDURANCE. La Salamandre ouvre alors la gueule et crache sur vous un jet de feu. Vous essayez de l'éviter... Lancez deux dés ; si le chiffre obtenu est supérieur à votre total d'HABILETE, rendez-vous au 92. Si ce chiffre est égal ou inférieur à votre total d'HABILETE, rendez-vous au 53.

113

Lorsqu'il entend votre réponse, votre Initiateur lève les bras vers vous. Il a les larmes aux yeux... Rendez-vous au 161.

114

Tandis que vous avancez à l'aveuglette dans la brume, vous heurtez quelque chose du pied. Lancez un dé. Si vous obtenez un 1, rendez-vous au 2 ; 2, rendez-vous au 36 ; 3, rendez-vous au 19 ; 4, rendez-vous au 155 ; 5, rendez-vous au 126 ; 6, rendez-vous au 197.

115

Tentez votre Chance. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au 136. Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au 62.

116

Sans vous quitter du regard, il s'accroupit et ramasse le diamant. Il se redresse ensuite, jette un coup d'œil à la pierre, émet un grognement, hoche la tête d'un air approbateur, puis quitte la pièce en glissant le diamant dans sa ceinture. Vous feriez bien de repartir également avant qu'il ne change d'avis et ne revienne vous attaquer. Si vous souhaitez quitter la

pièce en franchissant la porte située au nord, rendez-vous au 93 ; à l'est, rendez-vous au 12 ; au sud, rendez-vous au 4 ; à l'ouest, rendez-vous au 165.

117

Par quelle porte allez-vous repartir ? Celle située au nord ? Rendez-vous au 7 ; à l'est ? Rendez-vous au 93 ; au sud ? Rendez-vous au 165 ; à l'ouest ? Rendez-vous au 157.

118

Malgré tout vos efforts vous finissez par trébucher et vous posez malencontreusement le pied au centre de l'un des anneaux qui se dilate aussitôt, vous emprisonnant la jambe. L'étreinte est si brutale qu'elle vous fait perdre 1 point d'ENDURANCE. Vous tirez alors votre épée et vous en donnez de grands coups sur la masse caoutchouteuse de l'anneau qui résiste un bon moment. Ce n'est qu'après avoir perdu 2 points d'ENDURANCE supplémentaires que vous parvenez enfin à vous libérer. Vers quelle porte vous dirigiez-vous ? Celle située au nord ? Rendez-vous au 181 ; à l'est ? Rendez-vous au 101 ; au sud ? Rendez-vous au 73 ; à l'ouest ? Rendez-vous au 49.

119

Vous prenez l'une des serviettes et vous en trempez un coin dans l'eau du bassin. Rien ne se produit. Enhardi par ce premier essai rassurant, vous joignez les mains en coupe et vous y recueillez un peu d'eau que vous goûtez avec prudence. C'est de l'eau de source, un peu tiède, mais qui a bon goût ; si vous avez une gourde que vous souhaitez remplir, vous pouvez le faire maintenant. Si vous désirez ensuite ôter vos vêtements et plonger dans le bassin, rendez-vous au 130. Si vous préférez poursuivre votre chemin, rendez-vous au 192.

120

Avec prudence, vous versez un peu d'eau dans le fossé. Peu à peu, les flammes rapetissent et vous parvenez sans difficulté à sauter par-dessus pour pénétrer dans la pièce. Vous avez utilisé environ la moitié de l'eau que contenait votre gourde. Au centre de la pièce, vous trouvez un Tison qui brûle d'une flamme blanche et pure. Vous pouvez l'emporter avec vous si vous le désirez. Il n'y a rien d'autre d'intéressant autour de vous et, pour pouvoir repartir, vous videz votre gourde dans le fossé situé devant la porte que vous avez choisi de franchir. Vous bondissez de nouveau par-dessus les flammes puis vous rangez votre gourde vide dans votre Sac à Dos. Vous gagnez 1 point de CHANCE avant d'ouvrir la porte. Laquelle avez-vous choisie ? Celle qui se trouve au nord ? Rendez-vous au 151 ; à l'est ? Rendez-vous au 39 ; au sud ? Rendez-vous au 67 ; à l'ouest ? Rendez-vous au 112.

121

Fort heureusement, la porte s'ouvre sans difficulté et vous vous hâtez de la refermer derrière vous. Vous entendez la Chauve-Souris cogner à grands coups furieux contre le panneau, mais vous ne lui accordez plus aucune attention, vous intéressant plutôt aux lieux dans lesquels vous venez de pénétrer. Rendez-vous au 99.

122

Vous vous êtes trompé en plaçant l'objet sur cet autel et vous avez, de ce fait, mécontenté Uriel, Gardien du nord. Du cercle tracé au centre de la pièce jaillissent alors des dizaines de pierres de la taille d'un poing. Lancez un dé : le chiffre obtenu vous indique combien de pierres vous ont atteint ; chacune d'elles vous fait

perdre 1 point d'ENDURANCE. Retournez à présent au 59 pour faire un autre choix.

## 123

En faisant ce choix, vous avez invoqué Vénus, Déesse de l'Amour. Elle est très sensible à la marque de dévotion que vous venez de lui manifester, et il ne fait aucun doute que votre vie sentimentale s'en trouvera singulièrement améliorée si vous survivez à votre épreuve initiatique, mais, dans l'immédiat, Vénus ne peut rien pour vous. Quelque peu déçu, il ne vous reste plus qu'à quitter la pièce. Si vous choisissez de franchir la porte située au nord, rendez-vous au 182 ; à l'est, rendez-vous au 159 ; au sud, rendez-vous au 14 ; à l'ouest, rendez-vous au 131.

## 124

Vos efforts sont vains, vous ne parvenez pas à pénétrer dans le cercle magique. Retournez au 131 pour faire un autre choix.

## 125

Sur quel autel allez-vous placer l'objet ? Celui qui se trouve au nord ? Rendez-vous au 146 ; à l'est ? Rendez-vous au 160 ; au sud ? Rendez-vous au 87 ; à l'ouest ? Rendez-vous au 154.

## 126

Vous vous penchez et vous tâtonnez sur le sol du bout des doigts. Vous découvrez alors un miroir d'argent au dos duquel sont gravés d'étranges symboles, apparemment d'origine tibétaine. Vous rangez le miroir dans

votre Sac à Dos. Rendez-vous au 26.

## 127

Vous vous êtes trompé en plaçant l'objet sur cet autel et vous avez, de ce fait, mécontenté Michel, Gardien du sud. Un jet de flammes jaillit alors du cercle, au centre de la pièce, vous infligeant de douloureuses brûlures ; lancez un dé : vous avez perdu autant de points d'ENDURANCE que le chiffre obtenu. Retournez au 51 pour faire un nouveau choix.

## 128

Les murs de la pièce dans laquelle vous vous trouvez maintenant sont ornés de panneaux de chêne finement sculptés et disposés à intervalles réguliers sur la pierre. Chacune de ces sculptures en bas-relief représente une scène de la vie à la campagne ; en jetant un regard autour de vous, vous remarquez à l'ouest une porte sur laquelle un symbole a été gravé. Mais, avant que vous n'avez pu en voir davantage, vous sentez qu'on vous tape légèrement sur l'épaule. Vous faites aussitôt volte-face pour vous trouver face à un serpent de trois bons mètres de longueur. Le reptile est suspendu à l'une des poutres du plafond ; vous reculez d'un pas, mais un autre serpent se laisse tomber sur vous, puis un autre encore ; bientôt, trois serpents se sont enroulés autour de votre corps tandis que deux autres attendent l'occasion de se joindre à leurs congénères. Si, au cours de votre quête, vous avez trouvé une flûte, rendez-vous au 42. Dans le cas contraire, il vous faut combattre les reptiles. Ces der-

niers, en vous étreignant dans leurs anneaux, peuvent vous attaquer trois par trois, mais, comme vous n'avez qu'une seule arme, il vous est impossible d'en blesser plus d'un à la fois. Chaque Assaut devra donc se dérouler de la manière suivante :

1. Choisissez celui des serpents que vous souhaitez attaquer en priorité ; livrez contre lui un Assaut normal. 2. Voyez à présent quel est le serpent qui a le total d'ENDURANCE le plus élevé ; il vous attaquera en même temps et vous calculerez sa Force d'Attaque ainsi que la vôtre selon la règle que vous connaissez ; s'il a une Force d'Attaque supérieure, il vous aura infligé une perte de 2 points d'ENDURANCE. Si, en revanche, votre Force d'Attaque est égale ou supérieure à la sienne, vous ne l'aurez pas blessé pour autant, vous aurez simplement réussi à ne pas subir les effets douloureux de son étreinte.

3. Quel est, parmi ceux dont vous n'avez pas encore eu à subir l'attaque, le serpent qui a le total d'ENDURANCE le plus élevé ? C'est celui-là qui se joindra aux deux autres au cours de cet Assaut. Procédez avec lui comme à l'étape n° 2.

4. Choisissez ensuite le reptile que vous souhaitez attaquer en priorité lors du prochain Assaut et reprenez depuis le n° 1.

	HAB.	END.
SERPENT I	7	5
SERPENT II	6	6
SERPENT III	6	5
SERPENT IV	7	6
SERPENT VI	5	6

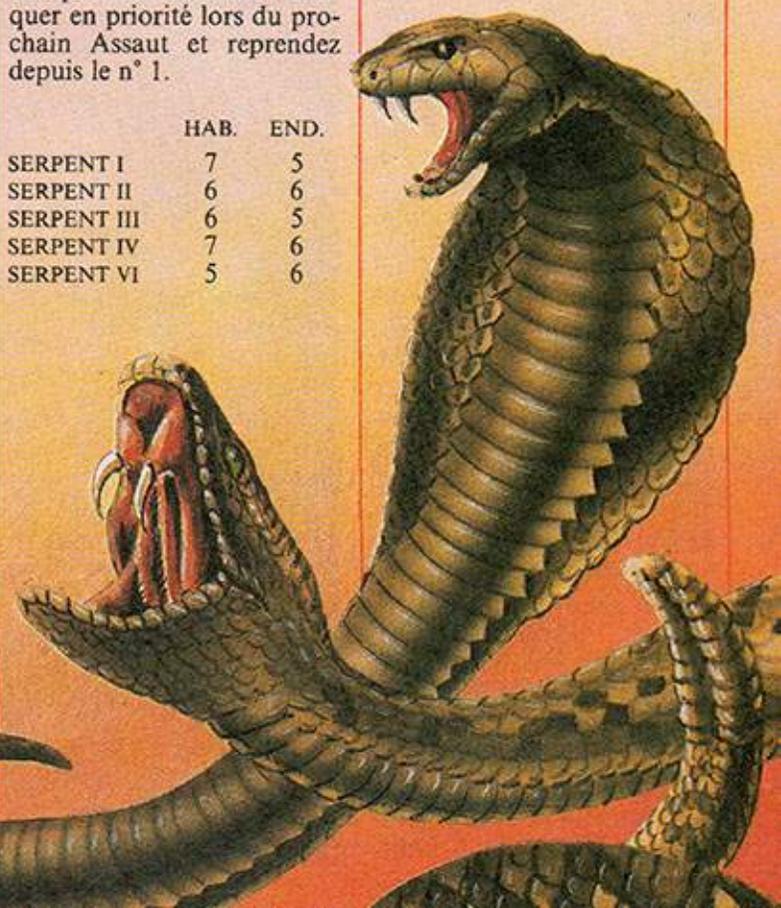
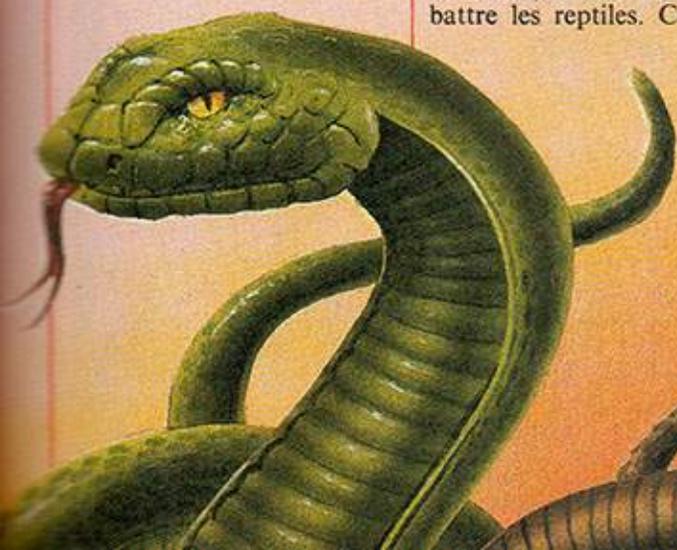
Si vous remportez la victoire, rendez-vous au 170.

## 129

En fouillant parmi les branches sur lesquels le singe dormait, vous trouvez des pierres qui sont fort jolies, mais pas précieuses pour autant. Vous pouvez les emporter si vous le désirez. Par quelle porte allez-vous à présent sortir de cette pièce ? Celle qui est située au nord ? Rendez-vous au 198 ; à l'est ? Rendez-vous au 45 ; au sud ? Rendez-vous au 159 ; à l'ouest ? Rendez-vous au 182.

## 130

Vous vous déshabillez, vous posez votre épée sur vos vêtements, à portée de main, puis vous plongez dans l'eau. Elle est tiède et bienfaisante et tandis que vous vous débarrassez de la crasse, du sang, de la sueur et des larmes qui souillent votre corps, vous sentez ses effets revigorants. Vous regagnez 2 points d'ENDURANCE et 1 d'HABILITÉ. Lorsque vous êtes propre, vous sortez du bassin, vous vous essuyez avec l'une des serviettes et vous vous rhabillez. Rendez-vous au 192.



131

Vous vous trouvez à présent dans une pièce dont l'un des murs forme un arc de cercle. Au centre de la pièce, sur le sol, un pentagramme a été gravé, entouré d'un double cercle dans lequel on a tracé des signes magiques. Autour de ce cercle, aux quatre points cardinaux, sont disposés quatre autels constitués chacun d'une pierre de forme cubique. Debout derrière chaque autel se trouve une statue grandeur nature représentant des personnages hiératiques. Les quatre statues sont peintes ; le personnage situé au nord porte une toge aux nuances marron et ses cheveux sont noirs. Celui qui se tient à l'est est vêtu d'une toge aux teintes jaunes et ses cheveux sont blonds. Celui qui se trouve au sud porte une toge aux nuances rouges et ses cheveux sont roux. Quant au personnage qui se tient à l'ouest, sa toge est de couleur bleue et ses cheveux sont noirs. Chaque statue est tournée vers le centre du cercle d'où s'élève une haute colonne de fumée. Si vous souhaitez entrer dans le cercle magique, rendez-vous au 124. Si vous pensez qu'il serait opportun d'abandonner en ce lieu quelques-uns des objets que vous avez pu trouver au cours de votre quête, rendez-vous au 111. Si vous préférez quitter la pièce, deux portes sont aménagées dans l'autre mur de la pièce, celui qui est droit. Ce mur est situé à l'est et, si vous voulez franchir la porte qui se trouve au nord du mur, vous vous rendrez au 128 ; si vous préférez ouvrir celle qui se trouve au sud, vous devrez vous rendre au 145.

132

Si vous souhaitez inspecter cette pièce, rendez-vous au 163. Si vous préférez poursuivre votre chemin, rendez-vous au 98.

133

Vous vous êtes trompé en plaçant l'objet sur cet autel et vous avez, de ce fait, mécontenté Uriel, Gardien du nord. Du cercle tracé au centre de la pièce jaillissent alors des dizaines de pierres de la taille d'un poing. Lan-



cez un dé : le chiffre obtenu vous indique combien de pierres vous ont atteint ; chacune d'elles, vous fait perdre 1 point d'ENDURANCE. Retournez à présent au 89 pour faire un nouveau choix.

## 134

C'est à l'aide de votre épée que vous devrez vous frayer un chemin dans cette végétation. Malheureusement, elle n'a pas été conçue pour cette tâche et l'opération se révèle épuisante, au point que vous subissez une perte de 3 points d'ENDURANCE. Certains feuillages sont si denses que votre lame ne peut les trancher ; vous êtes donc contraint de les contourner et votre chemin suit de ce fait un tracé sinueux. Vous parvenez malgré tout à traverser cette jungle et, avant d'entrer dans la pièce suivante, vous essuyez la lame de votre épée ruisselante d'une épaisse sève verdâtre. A votre grand déplaisir, vous constatez alors que le tranchant de votre arme a été abîmé : désormais, lorsque vous vous en servirez pour combattre un adversaire, vous ne lui ferez perdre que 1 seul point d'ENDURANCE, au lieu des 2 habituels, chaque fois que vous lui porterez un coup. Voilà qui vous apprendra à faire un mauvais usage de votre arme. Si, au cours de votre quête, vous avez trouvé une pierre à aiguiser, c'est le moment de vous en servir. Quelle porte avez-vous choisi de franchir ? Celle qui se trouve au nord ? Rendez-vous au 49 ; à l'est ? Rendez-vous au 73 ; au sud ? Rendez-vous au 151 ; à l'ouest ? Rendez-vous au 90.

## 135

Il y a cinq boîtes en tout. Laquelle souhaitez-vous ouvrir en premier ? La première ? Rendez-vous au 102 ; la deuxième ? Rendez-vous au 72 ; la troisième ? Rendez-vous au 199 ; la quatrième ? Rendez-vous au 44 ; la cinquième ? Rendez-vous au 23.

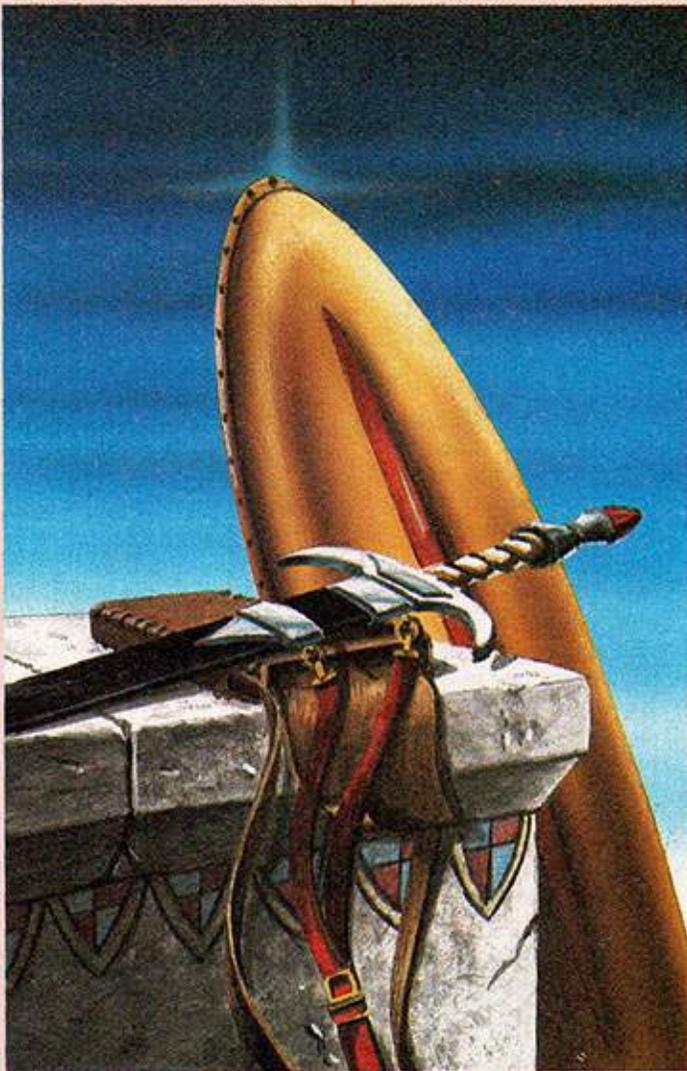
## 136

Vous avez parcouru à peu près la moitié du chemin. *Tentez votre Chance* à nouveau. Si vous êtes *chanceux*,

rendez-vous au 52. Si vous êtes *malchanceux*, rendez-vous au 153.

## 137

Quelle porte souhaitez-vous franchir ? Celle située au nord ? Rendez-vous au 183 ; au sud ? Rendez-vous au 67 ;



à l'ouest ? Rendez-vous au 39.

## 138

Toutes vos provisions sont trempées et sont devenues immangeables ; il ne vous reste plus qu'à vous en débarrasser. Vers quelle porte avez-vous nagé ? Celle située au nord ? Rendez-vous au 7 ; à l'est ? Rendez-vous au 181 ; au sud ? Rendez-vous au 49 ; à l'ouest ? Rendez-vous au 106.

## 139

Les efforts que vous avez déployés pour résister au Vampire vous ont épuisé et vous ne pouvez plus vous opposer à sa volonté ; attiré par une force irrésistible, vous vous avancez vers lui

d'un pas chancelant. Bientôt, vous aurez plongé dans le monde des morts vivants, vous serez à votre tour Vampire et vos futures victimes seront vos amis et anciens condisciples. L'immonde créature approche son visage de votre cou et enfonce ses

dents dans votre carotide. Vous sombrez dans les ténèbres...

## 140

Si, au cours de votre quête, vous avez découvert une Croix d'Or Egyptienne, sortez-la de votre Sac à Dos. Si vous souhaitez la tenir à bout de bras en direction de la Momie, rendez-vous au 43. Si vous préférez la jeter derrière la Momie, rendez-vous au 64. Si vous n'avez pas trouvé de Croix Egyptienne, vous devrez retourner au 75 pour combattre la Momie.

## 141

Vous jetez quelques graines sur le tas de terre. Elles forment aussitôt des racines puis donnent naissance à des

plantes qui peu à peu absorbent la terre ; au bout de quelques minutes — que vous pouvez passer à prendre un repas si vous le désirez — les plantes se fanent puis meurent, et il ne reste plus dans la pièce que quelques monticules de terre, éparpillés çà et là, sur lesquels des tiges et des feuilles mortes se sont entassées. Vous pouvez à présent traverser la pièce ; si vous souhaitez emporter un peu de cette terre magique, rendez-vous au 88. Si vous désirez quitter la pièce, vous avez le choix entre quatre portes situées respectivement : au nord, rendez-vous au 157 ; à l'est, rendez-vous au 165 ; au sud, rendez-vous au 45 ; à l'ouest, rendez-vous au 198.

## 142

*Tentez votre Chance*. Si vous êtes *chanceux*, rendez-vous au 27. Si vous êtes *malchanceux*, rendez-vous au 118.

## 143

Grâce à votre machette, vous vous frayez sans difficulté un chemin dans cette jungle. Au centre se trouve une clairière dans laquelle vous découvrez des graines longues et noires. Si vous le souhaitez, vous pouvez en emporter une poignée. Quelques minutes plus tard, vous parvenez devant l'une des quatre portes qui permettent de sortir de la pièce. Vers laquelle vous dirigez-vous ? Celle située au nord ? Rendez-vous au 49 ; à l'est ? Rendez-vous au 73 ; au sud ? Rendez-vous au 151 ; à l'ouest ? Rendez-vous au 90.

## 144

Enfin, il se passe quelque chose ! Alors que vous atteignez la partie du couloir d'enceinte située le plus au nord, vous entendez le son cristallin d'une cloche et, soudain, une autre porte magique entourée d'une lueur bleue se dessine dans le mur intérieur. Vous vous hâtez de la franchir et elle disparaît aussitôt derrière vous. Rendez-vous au 7.

## 145

Au centre de la grande pièce carrée où vous vous trouvez maintenant se dresse un autel. Un chandelier est placé dessus, au milieu d'un

pentacle, et sur une table, juste à côté de l'autel, sont disposés cinq chandelles de différentes couleurs ainsi qu'un briquet à amadou. Tandis que vous vous penchez pour examiner ces cierges, vous entendez derrière vous un bruit de pas. Vous faites aussitôt volte-face pour voir se précipiter vers vous quatre Zombies qui s'apprêtent à vous attaquer. Vous allez devoir les combattre un par un.

	HAB.	END.
ZOMBIE I	6	6
ZOMBIE II	6	7
ZOMBIE III	7	6
ZOMBIE IV	7	7

Si vous remportez la victoire, vous pourrez — en admettant que vous le souhaitiez — allumer l'un des cierges et le placer dans le chandelier ; rendez-vous pour cela au 29. Si vous n'êtes pas intéressé par les chandelles, vous quitterez la pièce en franchissant l'une de ces quatre portes : celle située au nord, rendez-vous au 182 ; celle située à l'est, rendez-vous au 159 ; celle située au sud, rendez-vous au 14 ; celle située à l'ouest, rendez-vous au 131.

### 146

Vous vous êtes trompé en plaçant l'objet sur cet autel et vous avez, de ce fait, mécontenté Uriel, Gardien du nord. Du cercle tracé au centre de la pièce jaillissent alors des dizaines de pierres de la taille d'un poing. Lancez un dé : le chiffre obtenu vous indique combien de pierres vous ont atteint ; chacune d'elles vous fait perdre 1 point d'ENDURANCE. Retournez à présent au 125 pour faire un nouveau choix.

### 147

Lorsqu'il entend votre réponse, votre Initiateur lève les bras vers vous. Il a les larmes aux yeux. Rendez-vous au 200.

### 148

La terre magique absorbe l'eau, son volume gonfle et elle finit par remplir les profondeurs de la pièce, formant un sol plan sur lequel vous pouvez à présent avancer sans crainte. En se dilatant, la terre a ramené à la

surface le ou les objets que vous aviez peut-être jetés dans l'eau ainsi qu'une lance de cuivre ; vous pouvez, si vous le souhaitez, emporter cette lance et récupérer votre bien s'il y a lieu. Quelle porte allez-vous choisir pour quitter cette pièce ? Celle située au nord ? Rendez-vous au 7 ; à l'est ? Rendez-vous au 181 ; au sud ? Rendez-vous au 49 ; à l'ouest ? Rendez-vous au 106.

### 149

Vous avez compris juste à temps ce qui est en train de se passer : le Vampire essaye de vous hypnotiser. Aurez-vous la force de lui résister ? Pour le savoir, lancez deux dés et ajoutez 7 au chiffre obtenu. Si le total est supérieur à vos points actuels d'ENDURANCE, rendez-vous au 139. Si ce total est égal ou inférieur à vos points d'ENDURANCE, rendez-vous au 193.

### 150

L'Arungquila ne peut vous être d'aucune utilité car vous ne connaissez pas la formule magique qui permet de s'en servir. Vous trouvez en revanche un sac de cuir près du feu de bois et vous en examinez le contenu ; vous y découvrez sept petits os, une carapace de tortue, des herbes séchées que vous ne par-

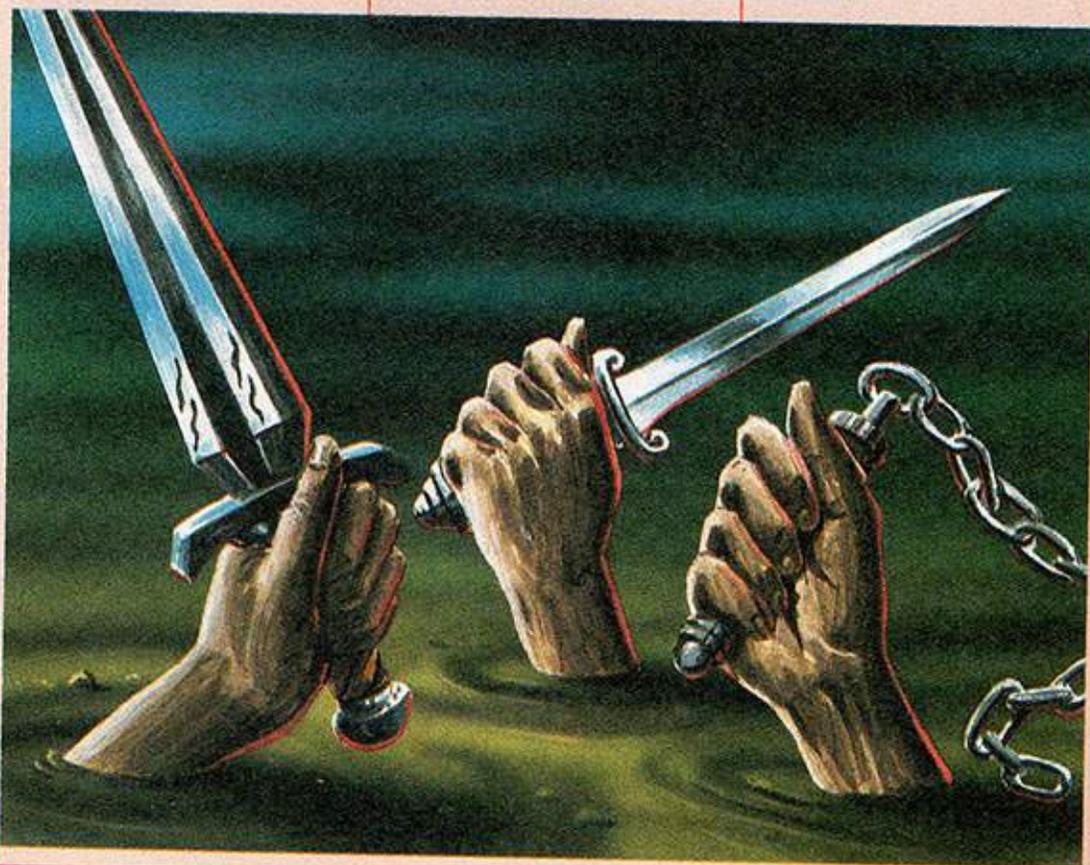
venez pas à identifier et une flûte en bois. Vous pouvez prendre ce qui vous convient parmi ces objets sans oublier bien entendu de les inscrire sur votre liste d'équipement. Rendez-vous à présent au 41.

### 151

La grande pièce carrée dans laquelle vous vous trouvez à présent offre un spectacle saisissant : des dizaines de mains fantomatiques sortent en effet du sol, chacune brandissant une arme, tantôt une épée, tantôt une chaîne, tantôt un poignard... Vous vous penchez pour essayer de couper l'une des mains avec votre épée, mais la lame la traverse sans produire d'effet. Il vous est impossible d'infliger la moindre blessure à l'une quelconque de ces mains ; en revanche, elles peuvent parfaitement vous faire du mal avec leurs armes et il vous faut donc éviter leurs coups. Vous décidez de prendre quelques instants de repos en restant près de la porte ; vous gagnez ainsi 1 point d'ENDURANCE. Si vous avez faim, voilà une bonne occasion de manger quelques-unes de vos provisions, avant d'entreprendre la redoutable tâche qui vous attend. Si, au cours de votre quête, vous avez découvert

un Tison, rendez-vous au 54. Sinon, lisez ce qui suit... Au bout d'un moment, vous estimez qu'il est temps de repartir et vous vous avancez donc dans la pièce en respectant très précisément les indications suivantes :

1. Lancez deux dés ; le chiffre obtenu correspond au nombre de mains qui vont essayer de vous attaquer ; chaque attaque signifie que vous devrez livrer UN Assaut, et un seul.
  2. Pour chaque Assaut, lancez deux dés ; le chiffre obtenu représente le total d'HABILETE de la main. Jetez encore deux dés et ajoutez au chiffre obtenu ce total d'HABILETE. Vous connaîtrez ainsi la Force d'Attaque de chaque main.
  3. Calculez votre propre Force d'Attaque.
  4. Comparez votre Force d'Attaque à celle de votre adversaire. Si la Force d'Attaque de la main est supérieure à la vôtre, vous avez été blessé et vous perdez 2 points d'ENDURANCE, selon la règle normale. Si, en revanche, votre Force d'Attaque est égale ou supérieure à celle de la main, vous avez réussi à parer le coup et vous êtes indemne.
- Si vous parvenez à survivre, rendez-vous au 169 pour quitter la pièce.



152

A votre grande consternation, vous voyez l'épée couler à pic sans que rien se produise. Si c'était là votre seule arme, vous devriez désormais combattre à mains nues jusqu'à ce que vous en ayez retrouvé une autre. Vous perdez de ce fait 2 points d'HABILETE à chaque combat. Retournez à présent au 157 pour faire un autre choix.

153

Malgré toutes vos précautions, vous finissez par trébucher et vous posez malencontreusement le pied au milieu de l'un des anneaux qui se dilate aussitôt, vous emprisonnant la jambe. L'étreinte est si puissante et si douloureuse qu'elle vous fait perdre 1 point d'HABILETE. A grands coups d'épée, vous essayez alors de faire lâcher prise à cette masse épaisse et caoutchouteuse mais il vous faut pour cela déployer de tels efforts que vous avez perdu 2 points d'ENDURANCE lorsque vous parvenez enfin à vous libérer. Vous poursuivez ensuite votre chemin vers la porte. Laquelle avez-vous choisie ? Celle située au nord ? Rendez-vous au 181 ; à l'est ? Rendez-vous au 101 ; au sud ? Rendez-vous au 73 ; à l'ouest ? Rendez-vous au 49.

154

Vous avez placé l'objet sur le bon autel. La statue de Gabriel, Gardien de l'ouest, tourne alors lentement sur elle-même, vers l'extérieur. Si vous n'avez pas encore placé tous les objets sur les autels auxquels ils sont destinés, rendez-vous au 111. Si vous avez correctement placé les quatre objets sur les quatre autels, rendez-vous au 76.

155

Vous vous penchez et vous tâtonnez par terre du bout des doigts. Vous trouvez alors un arc et un carquois de flèches que vous décidez de conserver. Vous les porterez en bandoulière. A présent, vous poursuivez votre chemin dans la brume. Rendez-vous au 26.

156

Vous vous êtes trompé en plaçant l'objet sur cet autel et vous avez, de ce fait, mécontenté Raphaël, Gardien de l'est. Un jet d'air chaud d'une force prodigieuse jaillit alors du cercle, au centre de la pièce, et vous



projette violemment contre le mur en vous infligeant de douloureuses contusions. Lancez un dé : le chiffre obtenu représente le nombre de points d'ENDURANCE que vous aurez perdus. Retournez maintenant au 59 pour faire un nouveau choix.

157

Vous vous trouvez à présent sur une plate-forme de pierre d'environ deux mètres de côté. D'autres plates-formes semblables sont aménagées devant chacune des trois autres portes de la pièce. Ce sont les seuls endroits où l'on puisse rester au sec ; tout le reste de la salle est en effet rempli d'une eau claire dont vous ne parvenez pas à voir le fond malgré sa limpidité. Si vous souhaitez traverser la salle à la nage, rendez-vous au 138. Dans le cas contraire, vous pouvez essayer de jeter quelque chose dans l'eau pour voir ce qui va se passer. Si vous décidez de jeter une coupe, rendez-vous au 37 ; des graines, rendez-vous au 191 ; une épée, rendez-vous au 152 ; de la terre, rendez-vous au 148 ; un crucifix, rendez-vous au 104.

158

Vous vous rendez compte trop tard de ce qu'il essayait de faire : il veut vous hypnotiser ! En croisant son regard quelques secondes de trop, vous lui avez permis d'exercer sur vous la puissance de

sa volonté. Vous tentez de résister, mais en vain : une force irrésistible vous attire inexorablement vers lui. Bientôt, vous aurez rejoint le monde des morts vivants, vous aussi deviendrez un Vampire et vous comprenez alors avec hor-

reur que vos futures victimes seront vos propres amis, vos camarades d'école. Les dents du monstre s'enfoncent dans votre cou, vous vous sentez plongé dans les ténèbres : c'est la fin...

159

En franchissant la porte, vous vous retrouvez dans une pièce remplie d'étranges sculptures anguleuses. Lorsque vous avancez vers le centre de la pièce, une brume épaisse vous enveloppe soudain ; vous ne voyez plus rien autour de vous, les mystérieuses sculptures ont disparu dans le brouillard, mais elles se rappellent douloureusement à vous lorsque vous vous cognez contre leurs angles pointus. Lancez un dé : le chiffre obtenu vous indiquera le nombre de points d'ENDURANCE que vous aurez perdu en les heurtant. Ensuite, *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *chanceux*, rendez-vous au 114. Si vous êtes *malchanceux*, rendez-vous au 26.

160

Vous vous êtes trompé en plaçant l'objet sur cet autel et vous avez, de ce fait, mécontenté Raphaël, gardien de l'est. Un jet d'air chaud d'une force prodigieuse jaillit alors du cercle, au centre de la pièce, et vous projette violemment contre le mur en vous infligeant de douloureuses contusions. Lancez un dé : le chiffre

obtenu représente le nombre de points d'ENDURANCE que vous aurez perdus. Retournez à présent au 59 pour faire un autre choix.

161

— Tu as échoué au dernier moment, dit tristement Alark. Les Seigneurs de la Réincarnation t'autoriseront peut-être à parcourir à nouveau le chemin ; si c'est le cas, rappelle-toi tes erreurs passées et tires-en les leçons nécessaires. Pour le moment, je dois te dire adieu.

Un éclair d'énergie magique jaillit alors de ses bras tendus et vous vous sentez exploser à l'intérieur de vous-même dans un vertige tumultueux qui vous engloutit dans le néant. Bientôt, il ne reste plus de votre enveloppe charnelle qu'un petit tas de cendres ; vous avez échoué dans votre quête initiatique.

162

Le Vampire est un adversaire redoutable et vous allez devoir livrer là l'un des plus difficiles combats de votre aventure.

VAMPIRE HAB.:10 END.:10

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au 196.

163

La plupart des objets et des meubles contenus dans la pièce sont trop grands pour que vous puissiez songer à les emporter. Ce ne sont en effet que chaises ouvragées, tables de marbre, tabourets incrustés de pierreries, trônes d'or massif... Trois éléments de ce somptueux bric-à-brac vous semblent cependant plus particulièrement intéressants. Si vous souhaitez ouvrir une grande armoire de cèdre ornée de feuilles d'or et de lapis-lazuli, rendez-vous au 81. Si vous souhaitez ouvrir une boîte couleur ivoire et couverte de hiéroglyphes, rendez-vous au 70. Enfin, si vous préférez inspecter le contenu d'un coffre de bois poli, rendez-vous au 17.

164

Soudain, l'un des squelettes se relève d'un bond dans un cliquettement de vieux os ; un autre l'imite aussitôt. Tous deux sont armés

d'épées et vous attaquent. Vous devrez les combattre l'un après l'autre.

HAB. END.

SQUELETTE I	8	6
SQUELETTE II	8	5

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au 189.

### 165

Dans cette nouvelle pièce, un spectacle stupéfiant s'offre à vos yeux. La salle est en effet envahie d'un enchevêtrement inextricable de ce qui semble être des tuyaux transparents. Ces tuyaux sont dotés, à intervalles réguliers, d'anneaux d'une trentaine de centimètres de diamètre, de la forme d'une chambre à air. Le sol est recouvert de feuilles mortes, d'humus et de terre mêlés en une épaisse couche molle et inégale, qu'il ne sera pas facile de traverser. Vous apercevez, rampant et, s'enfonçant dans ce sol en décomposition de longues créatures semblables à des anguilles et dont le corps est également transparent, laissant voir leurs organes internes — une vision particulièrement répugnante. Ces monstres sont des Nématodes géants et constituent la proie favorite de l'Algue immense qui occupe la pièce. Vous voyez alors l'un des Nématodes se glisser à travers un anneau de l'Algue. Soudain, la matière qui forme l'anneau se dilate, les parois internes se resserrent et la créature se trouve ainsi prise au piège, se tortillant en tous sens pour essayer vainement de se dégager. Le Nématode finira par mourir et la décomposition de son corps fournira à l'Algue géante les éléments nutritifs dont elle est avide. Vous allez devoir à présent traverser cette pièce en veillant à ne pas vous laisser prendre au piège par les anneaux de l'Algue. La tâche ne sera guère aisée en raison de l'instabilité du sol et de l'omniprésence de cette plante monstrueuse. Si vous souhaitez vous diriger vers une porte aménagée dans le mur adjacent, rendez-vous au 142. Si vous préférez tenter d'atteindre la porte aménagée dans le mur opposé, rendez-vous au 115.

### 166

Fort heureusement, la porte s'ouvre sans difficulté ; vous vous hâtez de la franchir et vous la refermez derrière vous. La Chauve-Souris frappe à grands coups furieux contre le panneau, mais en vain ; finalement, vous entendez la créature retourner sur son perchoir et vous vous occupez, quant à vous, d'examiner les lieux dans lesquels vous venez de pénétrer. Rendez-vous au 157.

### 167

Quelque peu agacé, vous vous remettez en chemin et quelques minutes plus tard... vous vous retrouvez devant la marque que vous aviez tracée sur le sol ! Vous venez de refaire un tour complet et la plaisanterie vous semble d'un goût discutable ; ce contretemps fait cependant partie de votre épreuve et vous êtes bien obligé de l'accepter, de bonne grâce ou non. Si vous souhaitez continuer à marcher dans la même direction, rendez-vous au 105. Si vous préférez faire demi-tour et prendre la direction opposée, rendez-vous au 144.

### 168

En allumant cette chandelle, vous avez invoqué la lune, mystérieuse et changeante, Déesse de la Chance (entre autres choses !). Votre total de CHANCE s'en trouve ramené à son niveau initial. Vous pouvez à présent quitter la pièce en franchissant une des quatre portes qui s'offrent à votre choix. Laquelle préférez-vous ? Celle située au nord ? Rendez-vous au 182 ; à l'est ? Rendez-vous au 159 ; au sud ? Rendez-vous au 14 ; à l'ouest ? Rendez-vous au 131.

### 169

Quelle porte souhaitez-vous franchir ? Celle située au nord ? Rendez-vous au 45 ; à l'est ? Rendez-vous au 195 ; au sud ? Rendez-vous au 8 ; à l'ouest ? Rendez-vous au 159.

### 170

Quelle porte allez-vous choisir pour sortir de la pièce ? Celle située au nord ? Rendez-vous au 99 ; à l'est ?



Rendez-vous au 198 ; au sud ? Rendez-vous au 182 ; à l'ouest ? Rendez-vous au 91.

### 171

Vous avez admirablement visé et la flèche s'enfonce dans la poitrine du Vampire, à l'emplacement du cœur. Avec des gestes frénétiques, tandis que le sang ruisselle tout à la fois de son torse et de sa bouche, il tente d'arracher le projectile, mais il est trop tard : son cœur transpercé, le maléfice des morts vivants est rompu et le Vampire s'effondre sur le sol en prenant soudain l'apparence d'un très vieil homme. Avec dégoût, vous voyez ses chairs flétries se putréfier en un tas d'ordures malodorantes, puis sécher et se métamorphoser en une fine poussière avec une rapidité surnaturelle. Son squelette lui-même s'effrite, et bientôt il ne reste plus du monstre que des cendres grises éparpillées sur le sol. Vous décidez de fouiller la pièce. Le cercueil est vide, à présent, mais vous constatez que le socle de pierre est creux. L'un des panneaux dont il est constitué pivote sur un axe, révélant une cachette où l'on a dissimulé un rouleau de parchemin. Rendez-vous au 6.

### 172

Sous le regard soupçonneux du Ninja, vous prenez le diamant dans votre Sac à

Dos, puis vous le lui montrez dans la paume de votre main. Vous le faites alors rouler sur le sol, dans sa direction. *Tentez votre Chance* ; si vous êtes *chanceux*, rendez-vous au 116 ; si vous êtes *malchanceux*, rendez-vous au 48.

### 173

Il vous faut revenir dans la pièce que vous venez de quitter. Malheureusement, le sortilège qui pèse sur le Temple a fait renaître la créature ou le danger que vous y avez peut-être affronté ; vous devrez donc faire comme si vous y entriez pour la première fois. De quelle direction venez-vous lorsque vous avez essayé de pénétrer dans la pièce au tas de terre ? Du nord ? Rendez-vous au 157 ; de l'est ? Rendez-vous au 165 ; du sud ? Rendez-vous au 45 ; de l'ouest ? Rendez-vous au 198.

### 174

Courant en zigzag, vous essayez d'échapper à la Chauve-Souris ; dans ces conditions, il ne vous est pas possible de choisir une porte, vous devez vous précipiter vers celle que vous pourriez atteindre le plus facilement. Pour savoir à quelle pièce donne accès la porte la plus proche de vous, lancez un dé. Si vous faites un 1, rendez-vous au 121 ; 2, rendez-vous au 55 ; 3, rendez-vous



au 166 ; 4, rendez-vous au 189 ; 5, rendez-vous au 185 ; 6, rendez-vous au 79.

## 175

— Belle journée, n'est-ce pas ? lancez-vous en espérant ne pas trop vous faire remarquer.

— Sortez d'ici et en silence, répond l'un des Nains en se concentrant sur le coup qu'il se prépare à jouer.

— Mille excuses, marmonnez-vous.

Vous longez alors les murs de la pièce en direction de la porte par laquelle vous souhaitez sortir. S'il s'agit de celle qui est située au nord, rendez-vous au 101 ; à l'est, rendez-vous au 12 ; au sud, rendez-vous au 183 ; à l'ouest, rendez-vous au 73.

## 176

La voix s'élève à nouveau : « As-tu trouvé un bouchier ? » demande-t-elle.

Si oui, rendez-vous au 51. Si vous avez déjà placé le bouchier sur le bon autel ou si vous ne l'avez pas encore découvert, rendez-vous au 74.

## 177

Bientôt, les serpents se mettent à se balancer d'un côté et de l'autre, au rythme de la musique que vous leur jouez sur votre flûte. Ils baissent peu à peu la tête, de plus en plus bas, puis finissent par se lover avant de se plonger

dans un profond sommeil. Sans cesser de jouer, vous vous dirigez à pas prudents vers la porte par laquelle vous souhaitez sortir de cette pièce. Vous gagnez 1 point de CHANCE et vous vous rendez au 170.

## 178

Vous avez placé l'objet sur le bon autel. Aussitôt, la statue de Michel, Gardien du sud, tourne lentement sur elle-même, vers l'extérieur. Si vous n'avez pas encore placé tous les objets sur les autels auxquels ils sont destinés, rendez-vous au 111. Si vous avez correctement placé tous les objets sur les quatre autels, rendez-vous au 76.

## 179

Vous vous êtes trompé en plaçant l'objet sur cet autel et vous avez, de ce fait, mécontenté Gabriel, Gardien de l'ouest. Un puissant jet d'eau jaillit alors du cercle, au centre de la pièce, et vous projette violemment contre le mur, vous infligeant de douloureuses contusions. Lancez un dé ; le chiffre obtenu représente le nombre de points d'ENDURANCE que vous avez perdus. Retournez ensuite au 51 pour faire un autre choix.

## 180

Vous vous êtes trompé en plaçant l'objet sur cet autel et vous avez, de ce fait, mécontenté Gabriel, Gar-

dien de l'ouest. Un puissant jet d'eau jaillit alors du cercle, au centre de la pièce, et vous projette violemment contre le mur, vous infligeant de douloureuses contusions. Lancez un dé ; le chiffre obtenu représente le nombre de points d'ENDURANCE que vous avez perdus. Retournez au 89 pour faire un autre choix.

## 181

Les murs de la grande pièce carrée dans laquelle vous vous trouvez maintenant sont en pierre brute ; le sol est constitué d'un plancher de chêne ciré, qui serait du meilleur effet s'il n'était souillé d'excréments et de débris d'os. Il règne dans les lieux une odeur pestilentielle et vous n'avez qu'une envie : sortir d'ici. Malheureusement, ce ne sera pas chose aisée, car vous vous apercevez bientôt que vous êtes observé par une créature monstrueuse — et apparemment affamée — perchée sur l'une des grosses poutres du plafond. Il s'agit d'un Griffon, un hybride dont la tête, les ailes et les pattes avant sont celles d'un aigle, rattachées au demi-corps d'un lion. L'être s'élançait de son perchoir, puis se laisse planer paresseusement vers vous. Il faut vous défendre si vous ne voulez pas figurer au menu de son petit déjeuner !

GRIFFON HAB. : 10 END. : 10

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au 117.

## 182

La grande pièce carrée dans laquelle vous vous trouvez à présent est faiblement éclairée par la lueur de quelques chandelles. Contre le mur situé à l'ouest, un cercueil est posé sur un socle de pierre. Or, soudain, le couvercle du cercueil se rabat violemment et un Vampire surgit devant vous ! Si vous

possédez ce qu'il faut pour neutraliser ce genre de monstre, rendez-vous au 46. Sinon, vous pouvez essayer de prendre la fuite en vous rendant au 16. Si vous préférez affronter le Vampire l'arme à la main, rendez-vous au 97.

## 183

La grande pièce carrée dans laquelle vous êtes entré ne semble abriter aucune créature. Dans un coin se trouve un bureau encombré d'objets tout à fait banals : bouts de papier, factures, trombones, élastiques, crayons, etc. Dans un autre coin de la pièce, un lavabo est fixé au mur. On a posé dessus de la poudre dentifrice, quelques brosses à dents qui ont connu des jours meilleurs, un petit miroir et un gant de toilette crasseux et malodorant. Le lavabo est dépourvu de bonde et, lorsque vous ouvrez les robinets, vous constatez qu'ils sont à sec. Si vous le souhaitez, vous pourrez prendre ce qui vous semblera bon dans cette pièce — modifiez votre liste d'équipement en conséquence. Ensuite vous poursuivrez votre chemin en franchissant l'une des quatre portes qui s'offrent à vous. Laquelle choisirez-vous ? Celle qui se trouve au nord ? Rendez-vous au 4 ; à l'est ? Rendez-vous au 12 ; au sud ? Rendez-vous au 47 ; à l'ouest ? Rendez-vous au 195.

## 184

Vous sortez le miroir de votre Sac à Dos, puis vous le tenez à bout de bras, face au Tulpa. Une expression d'horreur déforme alors le visage de la créature lorsqu'elle se voit reflétée à l'infini entre les deux miroirs. Le monstre se dissout dans une fumée grasse que votre petit miroir absorbe, devenant tout à coup brûlant sous cette concentration d'énergie. La chaleur qui s'en dégage est insupportable et vous le laissez tomber sur le sol en poussant un cri ; vous avez perdu 1 point d'ENDURANCE. Le miroir fond littéralement, se transformant sous vos yeux en un liquide noirâtre et visqueux. Rendez-vous au 58.

185

Fort heureusement, la porte s'ouvre sans difficulté et vous vous hâtez de la franchir en la refermant aussitôt derrière vous. La Chauve-Souris pousse des hurlements de fureur mais ne peut plus vous menacer. Il est temps de vous intéresser à présent au contenu de la pièce dans laquelle vous venez d'entrer. Rendez-vous au 93.

186

Par quelle porte allez-vous sortir de la pièce ? Celle qui se trouve au nord ? Rendez-vous au 7 ; à l'est ? Rendez-vous au 106 ; au sud ? Rendez-vous au 128.

187

Vous faites deux fois le tour de la machine en vous grattant la tête d'un air perplexe. Impossible de savoir à quoi elle peut bien servir ; la seule chose certaine, c'est qu'elle n'est pas en marche et que vous n'avez aucune idée de la façon dont on pourrait la faire démarrer, ce qui, d'ailleurs, ne vous intéresse pas forcément. Finalement, vous décidez de ne plus y prêter attention. Si vous n'avez pas encore regardé ce qu'il y a dans les boîtes, vous pouvez le faire maintenant en vous rendant au 135. Si vous préférez quitter la pièce, rendez-vous au 137.

188

Alors que vous essayez de vous enfuir, le Vampire vous inflige un dernier coup qui vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Il essaye à présent de vous barrer le passage. Rendez-vous au 16.

189

Par quelle porte allez-vous quitter cette pièce ? Celle qui est située au nord ? Rendez-vous au 73 ; à l'est ? Rendez-vous au 183 ; au sud ? Rendez-vous au 39 ; à l'ouest ? Rendez-vous au 151.

190

Essoufflé par ce rude combat, vous fouillez les boîtes des Gremlins ; vous y trouvez une Coupe d'argent que vous pouvez emporter avec vous si vous le désirez. Vous ne découvrez rien d'autre d'intéressant. Si vous ne

l'avez déjà fait, vous pouvez examiner à présent la machine en vous rendant au 187. Si vous préférez quitter cette pièce, rendez-vous au 137.

191

Les graines flottent à la surface de l'eau sans produire le moindre effet. Retournez au 157 pour faire un autre choix.

192

Cinq portes sont aménagées dans le mur du nord. Si vous souhaitez franchir celle qui se trouve le plus à gauche, rendez-vous au 14 ; entre la porte de gauche et celle du milieu, rendez-vous au 112 ; au milieu, rendez-vous au 8 ; entre la porte de droite et celle du milieu, rendez-vous au 39 ; le plus à droite, rendez-vous au 47.

193

Concentrant toutes vos forces psychiques, vous parvenez au prix d'un effort surhumain à détacher votre regard de celui du Vampire. Vous avez dépensé pour cela

une énergie considérable qui vous coûte 3 points d'ENDURANCE. Saisi de vertiges, moitié courant, moitié trébuchant, vous vous précipitez vers la porte la plus proche. Lancez un dé. Si vous obtenez un 1 ou un 4, vous vous trouvez à proximité de la porte située au nord ; rendez-vous au 128 ; si vous faites un 2 ou un 5, vous vous trouvez tout près de la porte située à l'est ; rendez-vous au 90 ; enfin, si vous obtenez un 3 ou un 6, la porte la plus proche est celle située au sud ; rendez-vous au 145. Il se peut que vous reveniez dans la pièce d'où vous étiez sorti avant votre rencontre avec le Vampire. Dans ce cas, comme vous le savez, le sortilège qui pèse sur le Temple aura fait renaître la créature ou le danger que vous y aviez peut-être affronté ; vous devrez donc agir comme si vous pénétriez dans cette pièce pour la première fois.

194

Vous vous êtes trompé en plaçant l'objet sur cet autel et vous avez de ce fait mécontenté Michel, Gardien du sud. Un jet de flammes jaillit alors du cercle, au centre de la pièce, et vous inflige de douloureuses brûlures ; lancez un dé : le chiffre obtenu vous indiquera le nombre de points d'ENDU-

RANCE que vous avez perdus. Retournez au 89 et faites un autre choix.

195

La grande pièce carrée dans laquelle vous vous trouvez à présent est envahie de poussière et de toiles d'araignées. A moitié recouverts par toute cette saleté, deux squelettes sont étendus au centre de la pièce. Avancez en direction de l'une des portes aménagées dans les quatre murs et *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *chanceux*, rendez-vous au 189 ; si vous êtes *malchanceux*, rendez-vous au 164.

196

Le Vampire est à l'agonie ; il se tortille sur le sol en essayant de ramper vers vous, mais il ne représente plus aucune menace. Epuisé, vous vous asseyez contre le socle du cercueil en gardant malgré tout le Vampire à l'œil ; mais, soudain, le panneau du socle contre lequel vous êtes adossé pivote autour d'un axe, révélant une cachette où l'on a dissimulé un rouleau de parche-



HABILITÉ Total de départ =	ENDURANCE Total de départ =	CHANCE Total de départ =												
ÉQUIPEMENT TRANSPORTÉ	OR	CASES DES RENCONTRES AVEC UN MONSTRE <table border="1"> <tr> <td>Habilité = Endurance =</td> <td>Habilité = Endurance =</td> <td>Habilité = Endurance =</td> </tr> <tr> <td>Habilité = Endurance =</td> <td>Habilité = Endurance =</td> <td>Habilité = Endurance =</td> </tr> <tr> <td>Habilité = Endurance =</td> <td>Habilité = Endurance =</td> <td>Habilité = Endurance =</td> </tr> <tr> <td>Habilité = Endurance =</td> <td>Habilité = Endurance =</td> <td>Habilité = Endurance =</td> </tr> </table>	Habilité = Endurance =											
	Habilité = Endurance =		Habilité = Endurance =	Habilité = Endurance =										
	Habilité = Endurance =		Habilité = Endurance =	Habilité = Endurance =										
	Habilité = Endurance =		Habilité = Endurance =	Habilité = Endurance =										
Habilité = Endurance =	Habilité = Endurance =	Habilité = Endurance =												
BIJOUX														
POTIONS														
ÉTAT DE VOS PROVISIONS														

min. Vous le prenez aussitôt pour l'examiner de plus près. Rendez-vous au 6.

197

Vous vous penchez et vous tâtonnez par terre du bout des doigts. Vous trouvez alors une pierre à aiguiser ; s'il devait vous arriver d'émousser le tranchant de votre épée — ce qui s'est peut-être déjà produit — il vous suffirait de faire usage de cette pierre pour rendre à votre arme l'éclat et l'efficacité du neuf ! Rendez-vous à présent au 26.

198

En pénétrant dans une grande pièce carrée, vous entendez un sifflement terrifiant au-dessus de votre tête ; levant les yeux, vous apercevez un Serpent-Vulcain qui fond sur vous. Cette épouvantable créature a les ailes et le corps d'un magnifique papillon, mais une tête de serpent dont le venin a des effets redoutables : à chaque fois que la créature

vous blessera, vous perdrez en plus des 2 points habituels d'ENDURANCE 1 point d'HABILITÉ, en raison du terrible poison qu'elle instille dans votre sang.

Le monstre est sur vous, il faut le combattre.

SERPENT-VULCAIN HAB. : 8 END. : 8

Si vous remportez la victoire, vous pourrez quitter la pièce en choisissant entre quatre portes. Laquelle souhaitez-vous franchir ? Celle qui se trouve au nord ? Rendez-vous au 106 ; à l'est ? Rendez-vous au 49 ; au sud ? Rendez-vous au 90 ; à l'ouest ? Rendez-vous au 128.

199

Une intuition soudaine vous dit que vous n'avez sans doute pas fait le bon choix, mais il est trop tard pour reculer. Avec quelque appréhension, vous vous rendez au 102 en redoutant par avance ce que vous allez y découvrir.

200  
Ses larmes sont des larmes de joie.

— Eh bien... je ne puis dire que... bravo, déclare Alark d'une voix bourrue.

Il s'en veut, en effet, lui le sage, de montrer son émotion.

— J'ai toujours su que tu finirais par réussir, poursuit-il, une larme roulant sur sa joue rosie ; à présent, tu as acquis la force physique et les connaissances théoriques qui te permettront de passer dès demain à l'enseignement pratique de la magie. Tu devras subir un entraînement intensif car, si tu acceptes, les Maîtres du Conseil veulent te confier une importante mission que tu devrais être capable, désormais, de mener à bien. L'avenir de nos royaumes et peut-être même du monde dépendra de ton succès.

Machinalement, il fait un geste magique qui ouvre une porte dans le mur du Temple, et vous sortez tous deux dans la lumière du jour.

— As-tu entendu parler,

reprend-il, de la Couronne des Rois ?

Les rayons du soleil vous font cligner des yeux et votre cœur, soudain, se met à battre plus fort. La Couronne des Rois ? Oui, vous en avez entendu parler. Mais pourrez-vous jamais accomplir une mission d'une telle importance ?

Car il s'agit là de bien autre chose que d'un simple parcours initiatique...

