

UNE AVENTURE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

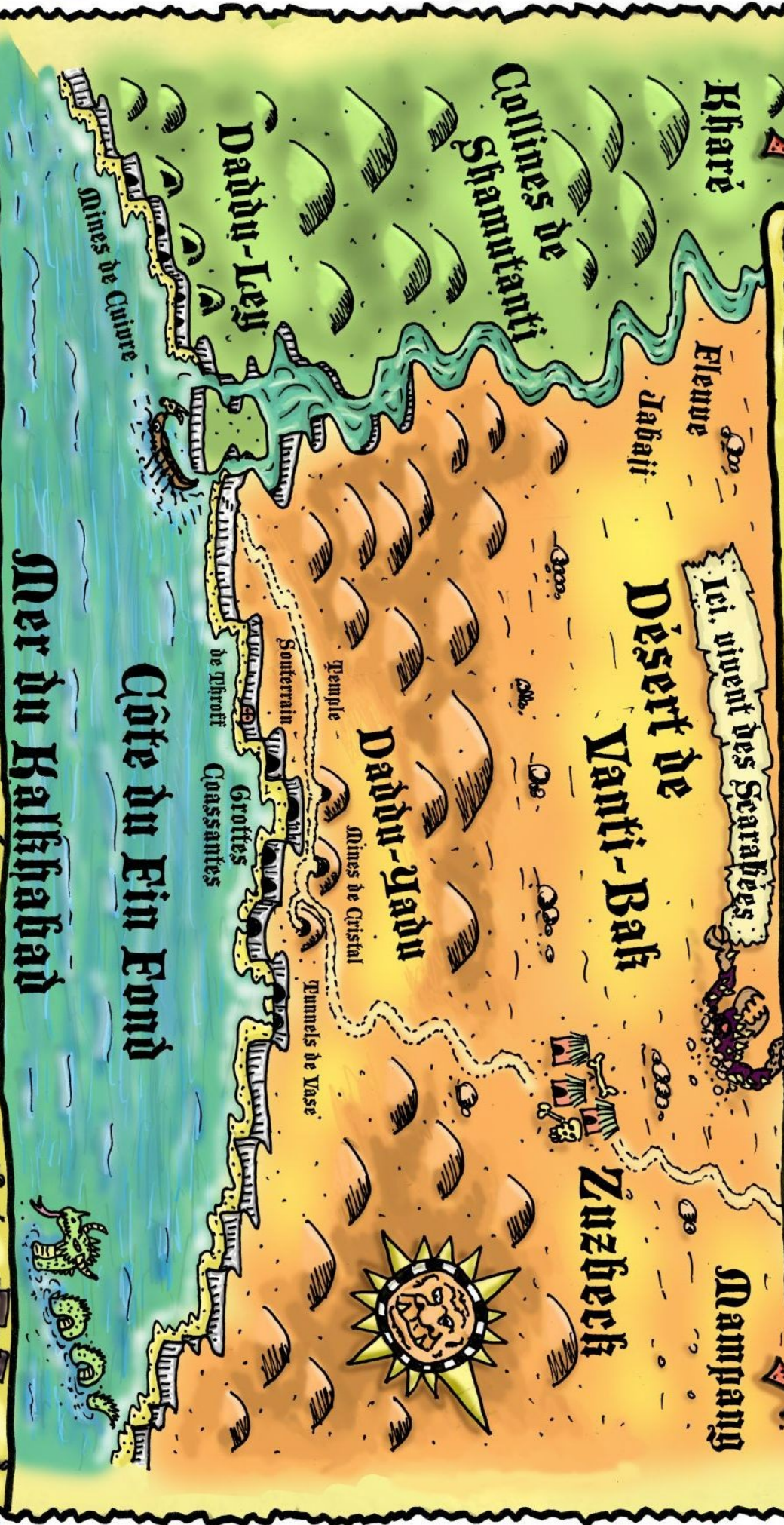
Andrew Wright

# Le Sanctuaire de la Salamandre





# KALKHARBAD EST



Rharé

Collines de  
Shantantati

Dahû-Leyj

Mines de Culture

Fleuve  
Jabaji

Jabaji

Ici, vivent des Scarabées

Désert de  
Vantî-Bah

Dahû-Yahû

Temple

Souterrain

de phroff

Grottes  
Coassantes

Mines de Cristal

Tunnels de Vase

Zuzbeck

Mampang

Côte du Fin Fond

Mer du Kalkharbad



Andrew Wright

# Le Sanctuaire de la Salamandre

Fighting Fantazine/2

Illustrations intérieures de Brett Schofield

Illustration de couverture de Natalie Roberts

Carte de Andrew Wright

Traduit de l'anglais par Salla



Cette aventure dont vous êtes le héros est sortie initialement en anglais en janvier 2010 dans le deuxième numéro du fanzine *Fighting Fantazine* sous le titre *Shrine of the Salamander*.

Vous pouvez consulter la revue gratuitement sur le site  
[http://fightingfantazine.bravehost.com/Fighting\\_Fantazine.html](http://fightingfantazine.bravehost.com/Fighting_Fantazine.html)

N'hésitez pas à faire part de vos remarques et avis soit à l'auteur ([greyarea13@hotmail.com](mailto:greyarea13@hotmail.com)) , soit sur le forum *Rendez-Vous au 1* (<http://rdv1.dnsalias.net/forum>).

L'illustration de couverture est de Natalie Roberts (<http://www.nattherat.co.uk/>).

Les illustrations intérieures sont de Brett Schofield (<http://jediboyy.deviantart.com/>).

*Cette aventure est à la fois un pastiche, un hommage et une gentille parodie. Elle est remplie de plagiats délibérés à la fois de Steve Jackson (UK) et de Steve Jackson (US), ainsi que de clins d'œil à Jonathan Green. Tout autre plagiat est inconscient et donc involontaire.*

*Andrew Wright*

# Sommaire

|  |    |
|--|----|
| Carte du Kalkhabad Oriental                            | 2  |
| Comment combattre les créatures des Grottes Coassantes | 6  |
| Le Livre des Formules Magiques de Verlang              | 10 |
| La Feuille d'Aventure                                  | 12 |
| L'Idole de Verlang                                     | 13 |
| Le Sanctuaire de la Salamandre                         | 15 |

# Comment combattre les créatures des Grottes Coassantes

Avant de commencer votre aventure, il vous faut d'abord déterminer vos propres forces et faiblesses. Vous utiliserez les dés pour déterminer vos caractéristiques initiales. Un peu plus loin, vous trouverez une *Feuille d'Aventure* que vous pourrez utiliser pour noter les détails de votre épopée. Vous y trouverez des cases pour y inscrire la valeur de vos caractéristiques. Il vous est conseillé d'utiliser un crayon de papier ou bien de faire plusieurs copie de cette feuille.

## Habilité, Endurance et Chance

Lancez un dé. Ajoutez 4 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case HABILITÉ de la *Feuille d'Aventure*. Vous incarnez un prêtre au cours de cette aventure et vous n'êtes pas aussi habile qu'un simple guerrier, ce qui explique une HABILITÉ de départ moindre. Cependant, vous compensez cet handicap par la capacité de lancer des sorts (voir plus loin)

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

Lancez un dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case CHANCE.

Pour des raisons qui vous seront expliquées plus loin, ces attributs changent constamment au cours de l'aventure. Vous devrez garder un compte exact de ces points. Bien que vous puissiez obtenir des points supplémentaire, ce total n'excédera jamais vos *points de départ*, sauf en de très rares occasions qui vous seraient alors signalées sur une page particulière.

Vos points d'HABILITÉ reflètent votre agressivité et votre adresse au combat; plus ils sont élevés, mieux c'est. Vos points d'ENDURANCE traduisent votre constitution, votre volonté de survivre, votre détermination et votre force physique et morale en général ; plus vos points d'ENDURANCE sont élevés, plus vous serez capable de survivre longtemps. Avec vos points de CHANCE, vous saurez si vous êtes naturellement Chanceux ou Malchanceux. La chance et la magie sont des réalités de la vie dans l'univers imaginaire que vous allez découvrir.

## Batailles

Il vous sera souvent demandé, au long des paragraphes de ce livre, de combattre des créatures de toutes sortes. Parfois, vous aurez la possibilité de choisir la fuite, sinon – ou si vous décidez de toute façon de combattre -, il vous faudra mener le combat ainsi :

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

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

### **Fuite**

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

### **Combat avec plus d'une Créature**

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

### **Chance**

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

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

Cette règle s'intitule : *Tentez votre Chance*. Chaque fois que vous *Tenterez votre Chance*, il vous faudra ôter 1 point à votre total de CHANCE. Ainsi, vous vous rendrez bientôt compte que plus vous vous fiez à votre chance, plus vous courrez de risques.

## Utilisation de la Chance dans les Combats

Si vous venez de blesser une créature, vous pouvez *Tenter votre Chance* à la manière décrite plus haut. Si vous êtes *chanceux*, vous avez infligé une blessure grave et vous pouvez ôter 2 points de plus au score d'ENDURANCE de la créature. Si vous êtes *malchanceux*, cependant, la blessure n'était qu'une simple écorchure, et vous devez rajouter 1 point au score d'ENDURANCE de la créature (c'est-à-dire au lieu d'enlever les 2 points correspondant à la blessure, vous n'aurez ôté que 1 seul point).

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

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

## Plus d'informations sur vos caractéristiques

### Habilitété

Vos points d'HABILITÉ ne changeront pas beaucoup au cours de votre aventure. A l'occasion, il peut vous être demandé d'augmenter ou de diminuer votre score d'HABILITÉ. Votre score d'HABILITÉ ne peut pas excéder son *Total de Départ* dans que cela soit spécifiquement mentionné par le texte.

À divers occasion au cours de votre aventure, il vous sera demandé de *Tester votre Habileté*. Le processus est similaire à celui utilisé lorsque vous *Tentez votre Chance* : lancez 2 dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre HABILITÉ, vous aurez réussi, et les événements se dérouleront en votre faveur. Si le nombre obtenu est supérieur à votre HABILITÉ, vous aurez échoué et vous en subirez les conséquences. Cependant, contrairement à lorsque vous *Tenterez votre Chance*, vous ne perdez pas de points d'HABILITÉ à chaque fois que vous *Testerez votre Habileté*.

### Endurance

Vos points d'ENDURANCE changeront beaucoup au cours de votre aventure en fonction des combats que vous aurez à livrer à des monstres, ou des tâches ardues qu'il vous faudra accomplir. Au début de votre aventure, vous commencerez avec suffisamment de provisions pour 2 Repas et vous aurez l'occasion d'en acquérir plus au cours de votre aventure. Vous ne pourrez pas en posséder plus de 10 portions. À chaque fois que vous mangerez un Repas vous récupèrerez 4 points d'ENDURANCE. Vous pouvez manger des Provision quand bon vous semble, sauf durant un combat.

### Chance

Vos points de CHANCE augmentent au cours de l'aventure lorsque vous êtes particulièrement chanceux. Les détails vous seront donnés au long des pages. Rappelez-vous que, comme pour l'ENDURANCE et l'HABILITÉ, vos points de CHANCE ne peuvent excéder leur *Total de Départ*.



## Équipement, Or et Provisions

Vous commencez votre aventure avec le strict nécessaire. Vous possédez un marteau de guerre pour vous défendre et un sac à dos pour transporter votre équipement, trésors, artefacts et provisions. Vous avez une lanterne pour vous éclairer dans les ténèbres des Grottes Coassantes. Vous portez aussi une armure en cuir sous votre robe de prêtre. Vous ne pouvez pas emmener avec vous votre Livre de Sorts de Verlang, les prêtres de votre ordre ne peuvent pas prendre le risque de le voir tomber dans de mauvaises mains à Daddu-Yadu. Vous ne pourrez donc pas vous référer à ce livre une fois votre aventure commencée.

Vous transportez une bourse contenant 5 Pièces d'Or, monnaie universelle du monde connu. Vous aurez besoin d'argent pour couvrir différentes dépenses au cours de votre aventure et vos 5 Pièces d'Or ne seront certainement pas suffisantes. Il vous sera nécessaire d'acquérir plus de Pièces d'Or lors de votre progression.

Vous transportez aussi des Provisions (nourriture et eau) suffisantes pour 2 repas seulement. Vous constaterez que la nourriture est un élément capital et vous devrez être vigilant quant à son utilisation. Ne gaspillez pas la nourriture : vous ne pouvez vous permettre de vous retrouver à court de Provisions.

Pour terminer les prêtres de Verlang vous ont donné un artefact qui vous sera utile pour l'utilisation des formules magiques. Vous pouvez choisir un seul artefact parmi ceux qui vous sont proposés :

- une Dent de Géant
- une Calotte de Toile
- une Potion d'Eau de Feu
- une Trompe à Vent

D'autres artefacts devront être acquis au cours de votre aventure.



# **Le Livre des Formules Magiques de Verlang**

## **FEU**

Grâce à cette formule, vous pouvez lancer une boule de feu qui jailli de votre main en direction d'un ennemi. Cette arme est efficace contre toutes les créatures – qu'elles disposent ou non de pouvoirs magiques – à l'exception de celles qui sont invulnérables au feu. La boule enflammée inflige de grave brûlures à l'adversaire qui est frappé, mais elle s'éteint dès qu'elle a atteint son but.

Coût : 4 points d'ENDURANCE.

## **ECU**

Pour vous servir de cette formule, vous aurez obligatoirement besoin d'une Pièce de monnaie, quelle qu'elle soit. Vous devez poser cette Pièce sur votre poignet et prononcer la formule. Aussitôt, la Pièce se collera à votre peau et produira un champ magnétique circulaire d'un mètre de diamètre. Ce disque invisible fera office de bouclier et vous protégera contre toutes les armes courantes. Lorsque les effets de la formule seront dissipés, la Pièce de monnaie ne sera plus utilisable en tant que telle.

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

## **OGR**

Pour jeter ce sort, vous aurez besoin d'une Dent de Géant. Lorsque vous aurez prononcé la formule, la Dent fera naître un Géant de 3,50 mètres. La créature ainsi créée vous obéira en tout point et vous pourrez lui faire combattre un ennemi en particulier ou accomplir une tâche qui demande une force exceptionnelle. Dès qu'il se sera acquitté de la mission que vous lui aurez confiée, le Géant disparaîtra de lui-même.

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

## **PAN**

Voici une formule aux effets spectaculaires; elle demande cependant une grande concentration mentale. Vous devez la prononcer en dirigeant votre énergie psychique sur de petits Cailloux. Une fois qu'ils auront été soumis à vos pouvoirs, vous pourrez vous en servir comme projectile : ils exploseront alors dès qu'ils attendront leur cible. Ces Cailloux peuvent causer de grand dommages et ils ont également la propriété de produire une forte détonation lorsqu'ils explosent.

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

## **BOU**

En prononçant cette formule, vous devez répandre du **Sable** sur le sol à l'endroit désiré (devant une créature qui vous attaque, par exemple). Aussitôt, ce sable formera une mare de sable mouvant dans laquelle votre adversaire s'enlisera dès qu'il y aura posé le pied.

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

## **TEL**

Pour faire usage de ce sortilège, vous devrez porter une **Calotte de Toile**. Grâce à cette Calotte, vous pourrez lire les pensées de toute créature douée d'intelligence ; vous obtiendrez ainsi tous les renseignements dont vous aurez besoin : force et faiblesses de la créature en question, disposition des lieux, objets contenus dans tel ou tel endroit etc.

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

## **FOR**

Pour pouvoir faire usage de cette formule, vous devrez tout d'abord boire une **Potion d'Eau de Feu**. Le sortilège augmentera alors les effets du breuvage et vous disposerez d'une force deux à trois fois supérieure à la normale. Le sortilège n'agit que provisoirement, mais suffisamment longtemps en principe pour vous permettre de remporter un combat ou d'accomplir un exploit exigeant une force exceptionnelle.

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

## **ROC**

L'usage de cette formule nécessite l'emploi d'une **Poudre de Pierre**. Lorsque vous prononcez la formule, vous devez jeter cette Poudre sur la créature que vous souhaitez neutraliser. Les mouvements de votre adversaire se feront aussitôt plus lents, puis il s'immobilisera et sa peau prendra une teinte grise. Quelques instants plus tard, il sera transformé en statue de pierre.

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

## **VEN**

Pour utiliser cette formule vous devez être en possession de la **Trompe à Vent**, un instrument en forme de trompette qui produit un son discordant. En prononçant la formule, vous vous concentrerez sur la Trompe puis vous soufflerez dans cette dernière après l'avoir orientée dans la direction choisie par vous. Il en sortira alors un vent terriblement violent, capable de renverser une créature de la taille d'un homme ou de balayer toutes sortes d'objets.

Coût : 1 point d'ENDURANCE.



# Ma Feuille d'Aventure



CASES DES RENCONTRES AVEC UN MONSTRE

**HABILITÉ**  
Total  
de départ =

**ENDURANCE**  
Total  
de départ =

**CHANCE**  
Total  
de départ =

**ÉQUIPEMENT  
TRANSPORTE**

**OR**

**ÉTAT DE VOS  
PROVISIONS**

Habilité =  
Endurance =

Habilité =  
Endurance =

Habilité =  
Endurance =

Habilité =  
Endurance =

Habilité =  
Endurance =

Habilité =  
Endurance =

Habilité =  
Endurance =

Habilité =  
Endurance =

Habilité =  
Endurance =

Habilité =  
Endurance =

Habilité =  
Endurance =

Habilité =  
Endurance =



# L'Idole de Verlang

*Le long de la Côte du Fin Fond, à l'embouchure de l'immense fleuve Jabaji, là où il se jette dans la Mer du Kalkhabad, existent deux étranges communautés souterraines. Sur la rive nord, nous observons les périlleuses et paradoxales Daddu-Yadu – les Grottes Coassantes<sup>1</sup>, au sujet desquelles nous reviendrons plus tard. Sur la rive sud se trouvent Daddu-Ley – les riches Mines de Cuivre, dirigées par les prêtres de Verlang, divinité tutélaire des forgerons et des métallurgistes.*

*Dans leurs dédales travaillent des créatures d'une douzaine de races différentes issues du « Repaire des Vermines du Bout du Monde », extrayant le minerai de cuivre des entrailles de la terre. En plus de la richesse que leur procure le minerai, les prêtres-forgerons de Verlang possèdent deux autres trésors de grande valeur. Le premier est la Source Sacrée, dont l'eau bénite est embouteillée et vendue à travers tout le Kalkhabad. Le second est leur Sainte Idole de Verlang, dont on dit qu'elle a été créée par le dieu en personne à partir du même argile magique que Titan utilisa pour modeler le monde, et cuite dans un four de basalte du Plan Élémentaire du Feu. Certains disent que les Prêtres de Daddu-Ley doivent aux pouvoirs de cette Idole leur domination relativement pacifique sur cette région du Kalkhabad, depuis plusieurs années maintenant et pour plusieurs années à venir.*

Lortag l'Ancien, *Le Kalkhabad : ses régions et ses peuples*, 284 AC, Année du Renard, Kharé : Presses de l'Axiome.

« Aux voleurs ! Aux voleurs dans la nuit ! » hurla Gulanti, le Grand Prêtre de Verlang, le dieu de la forge. Ses hurlements étaient justifiés. Le temple, construit dans une caverne aux murs de cuivre, avait été saccagé et l'Idole de Verlang retirée de sa place légitime sur l'autel en bronze gravé de rune.

Les preuves étaient partout. De nombreuses traces de pas, énormes et humides souillaient le sol du sanctuaire. Elles sortaient d'une ouverture noire dans un mur, faisaient le tour de la pièce (et de l'Idole), pour finalement revenir par où elles étaient venues.

Un groupe de prêtres, armés de marteaux et de torches, s'aventura dans l'ouverture, le long d'un tunnel profond et sinueux qui avait été soigneusement creusé dans la roche et maintenu par des planches de bois flottant. Il s'ouvrait sur une entrée secrète sur les berges marécageuse du puissant fleuve Jabaji et les regards des prêtres parcoururent l'étendue des eaux sombres et tumultueuses. De leur position, ils espionnèrent avec colère les grottes qui parsemaient les grandes falaises de la lointaine rive opposée, le long de la Côte du Fin Fond.

« Daddu-Yadu, » souffla avec crainte le Grand Prêtre (qui faisait parti du groupe de recherche) « Les Grottes Coassantes, le repaire des Crapauds Cornus... »

---

<sup>1</sup> Note du traducteur : *Croaking Caves* signifie littéralement *Grottes Croassantes* ou *Coassante*, *to croak* voulant aussi bien dire *croasser* (pour les corbeaux) que *coasser* (pour les grenouilles). Les traducteurs de *Sorcellerie !* ont traduit ce terme par *Grotte de la Lamentation*. J'ai ma petite hypothèse quant à cette prise de liberté. *Grottes Croassantes* ou *Coassantes* n'étant pas très joli, les traducteurs ont essayé de le remplacer par un sens approchant. Car si les corbeaux croassent et les crapauds coassent, les chouettes et les crocodiles lamentent. Mais on parle alors de lamentement et non de lamentation. Quoiqu'il en soit, le contexte de l'aventure donne ici une justification du terme *Grottes Coassantes* par les habitants des dites grottes, cette traduction littérale a donc été retenue.



« Je ne comprends pas. » dites-VOUS au Grand Prêtre Gulanti, patriarche des Mines de Cuivre. « Pourquoi laisser de telles évidences ? On dirait que tout a été fait pour nous faire croire que les Crapauds Cornus sont les coupables. Cela pourrait tout aussi bien être des pirates du fleuve. Des trafiquants de Kharé. Par Lordil ! Même les Vierges au Bouclier<sup>2</sup> de Lumlé auraient pu le faire ! Pourquoi les Crapauds Cornus ? »

« Mon cher condisciple, parfois les choses sont exactement ce qu'elles semblent être. », vous répond Gulanti. « Il n'y a ni message caché, ni signification secrète. Notre idole possède des pouvoirs magiques et les Crapauds Cornus désirent ces pouvoirs pour eux. Ils nous l'ont donc volée. D'ailleurs, n'as-tu pas entendu les rumeurs concernant la Salamandre qui vie à leur côté, au sein de leur temple dédié à Furlakk le Dieu-Grenouille ? »

Vous acquiescez à contre-cœur. Il y a peu, vous avez rencontré le capitaine d'un navire se plaignant de l'augmentation de la fréquence des raids des Crapauds Cornus contre les bateaux de pêche, depuis l'arrivée à Dadu-Yadu d'une Salamandre. Par Salamandre, il est ici question du grand monstre issu du Plan Élémentaire du Feu, et non pas du petit amphibien sans défense qu'on peut trouver dans les étangs et les lacs. La question principale reste néanmoins sans réponse : pourquoi une Salamandre s'est installée à Dadu-Yadu ? Et comment ?

« Te souviens-tu de l'histoire de l'idole en question ? », vous demande Gulanti, comme si il allait vous faire la leçon. « Verlang l'a cuite dans les fours des fonderies de la Cité de Laiton, avec l'aide d'une douzaine de Salamandres réduites en esclavage, les toutes premières de leur race. Peut-être l'une d'entre elles est simplement revenue récupérer ce qu'elle croit revenir de plein droit aux siens. »

« Mais c'est un sacrilège ! » dites-vous les larmes aux yeux. « L'Idole de Verlang est un trésor appartenant aux prêtres du Dieu-Forgeron uniquement ! C'est notre plus sainte relique ! »

« C'est pour cela que tu es ici mon ami. », vous répond Gulanti, d'une voix calme et assurée. « Nous avons besoin que tu entres dans les Grottes Coassantes, chasses la Salamandre et nous ramènes l'Idole ! Il nous faut agir vite, avant que le vol s'apprenne et que les Mines de Cuivre se trouvent confrontées à une rébellion ouverte parmi les esclaves et les mineurs. Tu es la meilleure personne pour accomplir cette tâche. Va ! Et que Verlang accompagne ton marteau et tes sorts... »

C'est vrai, VOUS êtes un prêtre-forgeron de Verlang habitué à l'aventure et vous avez surmonté plusieurs quêtes dangereuses à travers le Kalkhabad au service de votre dieu. Vous avez tenu tête aux Singes de Mauristatia<sup>3</sup>. Vous avez défié les Hommes-Bêtes de la vallée de Tinpang. Vous avez même infiltré la Guilde des Nécromants de Throben. Mais comment allez-vous vous y prendre pour cette aventure, la plus dangereuse de toutes ? Survivrez-vous au Sanctuaire de la Salamandre ?

Rendez-vous au 1.

\*\*\*

---

2 Note du traducteur : *Shield Maidens of Lumlé*, traduit dans *Sorcellerie !* par *Vestales de Lumlé*. Les Vestales étaient des prêtresses de la déesse romaine Vesta, et n'étaient pas des guerrières. Les Vierges au Bouclier sont souvent évoquées dans les légendes scandinaves. Le terme de *Vestale* faisant référence à la fois à une divinité d'un culte réel et n'évoquant pas la nature guerrière, la traduction littérale a été retenue.

3 Note du traducteur : *Mauristatia* a été traduit par *Mauristatie* dans *Sorcellerie !*



1 « Les cavernes de Dadu-Yadu se divisent en quatre régions. »

## 1

À l'aube, vous vous retrouvez à traverser le Fleuve Jabaji sur le *Poisson-de-Banc*<sup>4</sup>, un long mais étroit coracle avec un crâne de chèvre en guise de tête de proue. L'équipage du bateau le laisse d'abord suivre le courant, pour finalement couper à travers les eaux brunes et glauques du fleuve en donnant de puissants coups de larges rames. La capitaine du bac, Unzana – une femme aux cheveux courts originaire de Dhumpus – est une vétérane ayant l'expérience de la région et vous donne des informations utiles.

« Les cavernes de Dadu-Yadu se divisent en quatre régions. », vous dit-elle. « Les Crapauds Cornus (elle marque une pause pour cracher par dessus le bateau) vivent dans les cavernes principales, au centre – ce sont les Grottes Coassantes à proprement parler. Sur leur gauche, tu trouveras le Temple Souterrain de Throff, la déesse de la Terre. Ses prêtres sont parfois amicaux, parfois grincheux. Au dessus des falaises se trouvent les Mines de Cristal. Elles sont gardées par des Gobelins des Ténèbres qui payent un tribut au Clan Orque de la Gueule-Béante, originaire de la ville de Zuzbeck. »

« Et la quatrième ? »

« Les Tunnels de Vase. Monstres et sables mouvants ! À éviter si possible ! »

Quelques temps plus tard, alors que le soleil s'élève lentement pour éclairer faiblement le Kalkhabad à travers d'épais nuages gris, le *Poisson-de-Banc* accoste sur le gros sable orange de la Côte du Fin Fond. Vous sautez par dessus la proue pour poser vos pieds sur la plage. Devant vous s'élèvent les falaises, semblables à un grand visage de pierre criblé de grottes et de trous. À votre surprise, Capitaine Unzana donne l'ordre de remettre le bateau à la mer et de retourner à Daddu-Ley.

« Nous ne pouvons pas rester ici ! », hurle-t-elle par dessus les flots vous séparant du bateau. « C'est trop dangereux ! Si – non, pardon – quand tu auras terminé ta mission, allume un bûcher au sommet des falaises et nous reviendrons te chercher ! Et une dernière chose – prends garde au grem... » Ses mots se sont hélas perdus dans les bourrasques de vent. Vous allumez votre lanterne et envisagez différentes options. Vous remarquez aussi plusieurs éléments sur la plage qui pourront être utiles à l'utilisation de formules magiques. Ajoutez ce que vous voulez à votre *Feuille d'Aventure* si vous le souhaitez parmi ces objets : trois petits cailloux, de la Poudre de Pierre et du Sable. Puis choisissez là où vous vous dirigerez en premier lieu :

Le Temple Souterrain de Throff. Rendez-vous au **43**.

Les Mines de Cristal. Rendez vous au **125**.

Les Tunnels de Vase. Rendez-vous au **149**.

Les Grottes Coassantes. Rendez-vous au **87**.

## 2

Les Victuailles sont de petites boules de pâtisserie avec de la viande dure et difficile à mâcher à l'intérieur. Elles constituent des provisions idéales pour voyager et il y en a assez dans le sac pour 2 Repas. Ajoutez-les à votre *Feuille d'Aventure* si vous les prenez . Retournez au **73** et faites un autre choix.

---

4 Note du traducteur : *Schoolfish* désigne un type de poisson qui évolue dans un groupe qui se déplace de manière cordonnée. *Schoollfish river* est aussi le nom d'un fleuve d'Analand qui relie le lac Libra à la mer, et qui apparaît sur la carte de la version originale de *la Revanche du Vampire*.

### 3

Vous faites quelques pas dans la grotte et montrez votre Bocal d'Abeilles. Immédiatement, tous les Crapauds Cornus arrêtent leur activité, regardent fixement dans votre direction et commencent à baver, alléchés par le bourdonnement des abeilles. Vous lancez le bocal en l'air, qui effectue alors un arc de cercle avant de tomber dans le bassin. Instantanément, le groupe de Crapauds Cornus éclate en une masse désordonnée d'amphibiens se querellant pour récupérer le récipient avant leurs camarades. Face à ce chaos, vous vous esquiviez doucement en contournant le bassin en direction du passage au nord. Rayez le Bocal d'Abeilles de votre *Feuille d'Aventure*.

Hélas, il n'y a pas suffisamment d'abeilles pour tout le monde. Un Crapaud Cornu furieux sort du bassin et vous demande sa part. Assez rapidement, l'altercation tourne au vinaigre et vous en venez aux mains avec la créature, pendant que les autres se battent entre elles pour leur ration d'abeilles.

CRAPAUD CORNU                      HABILITÉ 8                      ENDURANCE 8

Après deux Assauts, vous pouvez abandonner le Crapaud Cornu et prendre la *Fuite* via le tunnel situé au nord (rendez-vous au **142**). Si vous menez le combat à son terme et tuez la créature, les autres Crapauds Cornus mettent immédiatement fin à leur querelle et constatent ce que vous venez de faire. Rendez vous au **56**.

### 4

Le sol de cette grande pièce est couvert de sable fin, où reposent divers outils rouillés de mineurs – pelles, pioches, seaux et compagnie. Si vous voulez prendre du sable pour l'utilisation de formules magiques, notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*. Trois tunnels quittent cette salle :

Un au sud. Rendez vous au **82**.

Un à l'est. Rendez vous au **105**.

Un à l'ouest. Rendez-vous au **76**.

### 5

Le court passage mène à une salle circulaire contenant un bassin souterrain d'eau verdâtre. Il n'y a pas d'autre issue. Dans le bassin, vous pouvez voir de petits poissons aveugles en train de nager et un grand nombre d'étranges sphères luisant faiblement. Les sphères sont toutes de la taille de votre poing, avec une surface extérieure translucide et un centre noir. Voulez-vous vous aventurer dans le bassin pour examiner les sphères de plus près (rendez-vous au **110**) ou souhaitez-vous quitter cette pièce et retourner à l'intersection (rendez vous au **142**) ?

### 6

La bibliothèque est une caverne petite et étroite, pleine de livres et de parchemins empilés sur des étagères taillées dans la roche, ou éparpillés sur le sol. La plupart des textes vous sont incompréhensibles, tout comme le système de classement qui défie toute logique. Néanmoins, dans un coin de la pièce, vous trouvez un vieux livre utile enchaîné à un lutrin de cuivre. Sa couverture semble être faite d'écailles aux nuances irisées, similaires à celles d'un reptile, de plus elle est légèrement noircie sur les bord.

*Le Cycle de Vie de la Salamandre*, par Incendiaire, le Pyromancien, contient toutes les informations dont vous avez besoin de connaître concernant ces étranges créatures. Originellement habitantes du

Plan Élémentaire du Feu, les Salamandres ont réussi à s'établir dans les lieux les plus chauds de Titan. On distingue trois étapes au cours de leur cycle de vie. Durant la première, la Salamandre est une petite larve apparemment sans défense, de couleur orange, similaire en apparence à son homonyme amphibien. La forme intermédiaire ressemble à un lézard d'un mètre de long, de couleur jaune-soufre, doté d'étranges branchies et de la capacité de cracher le feu sur ses ennemis. À l'âge adulte, la Salamandre est un terrible humanoïde reptilien, de deux à trois mètres, cruellement intelligent et généralement armé d'un trident d'acier noir pour combattre, quand elle ne souffle pas d'énormes brasiers.

Comme la plupart des créatures surnaturelles, les Salamandres peuvent être révoquées vers leur plan d'origine en prononçant en leur présence leur vrai nom. À la page du livre mentionnant ce fait, quelqu'un a griffonné « *Xak* serait-il le nom de la Salamandre des Grottes Coassantes ? » Vous venez de trouver une information capitale ! Si par le futur, vous avez la possibilité de prononcer le mot *Xak*, ajoutez 20 au nombre du paragraphe où vous vous trouverez et consultez le paragraphe au nouveau numéro ainsi obtenu. Maintenant, si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez visiter le Sanctuaire Intérieur (rendez vous au **104**) ou la Fontaine Sainte (rendez-vous au **71**) ou encore quitter cette zone (rendez-vous au **100**).

## 7

Après une courte marche, vous arrivez à une autre intersection de tunnels, là encore marqués des runes primitives des Crapauds Cornus. Où allez-vous aller ? Gardez à l'esprit que vous ne pouvez pas revenir à un endroit déjà visité, aussi brève fut la visite.

Dans le tunnel au symbole de quatre barres verticales. Rendez vous au **96**.

Dans le tunnel au symbole représentant un lézard se tortillant. Rendez vous au **64**.

Dans le tunnel au symbole représentant une grenouille avec une couronne. Rendez-vous au **188**.

## 8

Des acclamations venant des mineurs affranchis émanent à travers la grotte, alors qu'ils sont libérés de leur captivité. Vous récupérez 3 points de CHANCE pour vos bonnes actions effectuées dans les Mines de Cristal. Les mineurs vous récompensent avec des objets qu'ils ont cachés durant leur esclavage. Ajoutez ce que vous voulez à votre *Feuille d'Aventure* parmi : des Provisions pour 3 Repas, 14 Pièces d'Or et un rouleau de Corde. Les mineurs ne vous sont par contre d'aucune aide concernant la suite de votre quête, car il y a encore de nombreux autres esclaves à libérer dans d'autres secteurs des Mines de Cristal. Ils commencent déjà à s'armer pour affronter les Gobelins des Ténèbres, mais ils vous souhaitent bonne chance alors que vous quittez les mines. Rendez-vous au **100**.

## 9

Après une courte distance, le passage oriental mène à une pièce carrée aux murs de pierre recouverts de mousse. La moitié de la pièce est occupée par un bassin énorme et profond d'eau claire et vous arrivez à distinguer clairement quelque chose se déplacer au fond. Soudain, une main écaillée sort à proximité d'un rebord du bassin pour s'y agripper ! Allez-vous quitter cette pièce pour retourner à l'intersection et prendre au nord (rendez vous au **120**) ou bien allez-vous rester faire face à ce qui est en train de sortir de l'eau (rendez-vous au **40**) ?



## 10

Vous glissez en tentant d'escalader le mur de la caverne et vous tombez douloureusement sur le sol. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Voulez-vous essayer à nouveau d'atteindre la ruche (rendez-vous au **35**) ou bien en avez-vous assez et souhaitez-vous quitter cette caverne par le tunnel au nord (rendez-vous **53**) ?

## 11

Vous fouillez frénétiquement votre ceinture pour mettre la main sur votre Couteau et vous tentez de vous en servir pour couper les liens autour de vos poignets. *Testez votre Habileté*, en ajoutant deux au résultat du jet de dés, en raison de votre posture contraignante. Si vous réussissez, vous vous libérez de vos liens juste au moment où votre ravisseur rentre dans la grotte. Vous vous saisissez de votre arme pour attaquer – rendez vous au **32**. Si vous échouez, vous n'arrivez pas à vous libérer à temps. Rendez vous alors au **134**.

## 12

La Fontaine Sainte de Throff a été établie dans une grande caverne naturelle, dont les murs et le plafond sont recouverts de rochers ressemblant à des vagues. La fontaine en elle même est remplie d'eau vert pâle évoquant la surface d'une pierre de jade pur.

« Les non-croyants ne sont pas autorisés à se baigner dans la Fontaine Sainte », vous dit Zhiamle. « Cependant, tu peux nous acheter des potions distillées à partir de l'essence de l'eau sacrée. »

Deux potions sont disponibles à l'achat. Si vous souhaitez en acheter une, payez-en le prix en Pièces d'Or et notez-la sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous pouvez acheter seulement une seule potion de chaque type. Chacune ne pourra être utilisée qu'une seule fois – une fois bue, rayez-la de votre *Feuille d'Aventure*. Vous pouvez les boire n'importe quand, sauf durant un combat. Voici les potions :

- La Potion de Guérison (Prix : 4 Pièces d'Or): Boire cette potion rétablira votre ENDURANCE à son niveau de départ. Elle contient de l'Essence de Bilimbaie<sup>5</sup> et vous soignera de n'importe quelles maladies dont vous pourriez être victime et de leurs effets.
- La Potion de Transformation (Prix : 6 Pièces d'Or): Boire cette potion vous transformera en une créature humanoïde de taille et de corpulence à peu près similaires aux vôtres. Elle s'avère utile pour infiltrer un rassemblement de créatures hostiles, mais elle doit être utilisée avec prudence, ses effets ne durent que peu de temps.

Quand vous aurez terminé vos affaires ici, vous pourrez aller visiter la Bibliothèque de Throff (rendez-vous au **85**) ou quitter cet endroit (rendez-vous au **100**).

\*\*\*

---

5 Note du traducteur : *Blimberry* a été traduit dans *Sorcellerie !* par *Myrtibelle*. En fait il s'agit de la contraction de *blimbi* (un fruit exotique d'Asie du sud-est introduit en Amérique du Sud, ressemblant à un cornichon) et *berry*, suffixe présent dans le nom de différents fruits signifiant *baie*. Le terme de *Myrtibelle* est lui aussi la contraction de deux noms de fruits, un nouveau terme évoquant les fruits originaux a néanmoins été préféré.

### 13

Le Poisson-Mouton est un gros poisson qui vit dans les hautes-eaux du Lac Lumlé, dont la chair est si goûteuse et si tendre que celui qui en mange devient rapidement dépendant de sa saveur. Pour votre part, vous avez suffisamment de préoccupations (comme trouver l'Idole de Verlang et vous enfuir des Grottes Coassantes), ce qui vous permet de vous préserver d'une addiction et de récupérer 2 points d'ENDURANCE. Retournez au **73** et faites un autre choix.

### 14

Au moment où vous levez votre arme, un sifflement se fait entendre et un carreau d'arbalète jaillit de sous le bureau pour finir dans votre ventre. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous vous recroquevillez sur le sol, grimaçant de douleur. Hagla se lève – vous remarquez l'arbalète dans ses mains à travers vos larmes d'agonie – et s'avance vers vous. « Quiqu'tu crois que je suis ? Un fou ? », glousse-t-il, « Comment imagines-tu qu'un marchand puisse survivre ici, dans le désert de Daddu-Yadu sans être continuellement dépouillé ? Je dois assurer ma propre protection. Si tu veux savoir, le carreau a été trempé dans du poison extrait du pollen de Lotus Noir. Tu n'as plus que cinq secondes à vivre. Quatre. Trois. Deux. Un... » Votre aventure est terminée ...

### 15

« Une seconde, » dites-vous aux gardes Crapauds Cornus, qui semblent tous deux surpris, « j'ai amené un cadeau... »

Vous brandissez le Bocal d'Abeilles. Instantanément, les deux gardes lâchent leur hallebarde bruyamment et commencent à rouler des yeux, excités pas le bourdonnement frénétique des abeilles.

« Je suis un simple pèlerin venu se recueillir devant l'autel du Dieu-Grenouille. Je vous offre ces abeilles en guise d'offrande. »

« Pas de problème pour moi. », dit l'un des deux gardes rêveusement en se léchant les babines de sa grosse langue rose.

« Pour moi non plus. », acquiesce son collègue, en frétilant de gourmandise.

Vous donnez le Bocal d'Abeilles aux gardes. Rayez-le de votre *Feuille d'Aventure*. Immédiatement, ils commencent à se chamailler sur la manière de se répartir équitablement les abeilles, ne portant plus aucune intention à votre égard. Souriant intérieurement à la stupidité des créatures, vous quittez la grotte par le tunnel creusé dans le mur nord. Rendez vous au **74**.

### 16

Les mines s'avèrent être un véritable labyrinthe de bas tunnels tenus par d'épaisses planches de bois flottant et de bambou. Soudain, alors que vous crapahutez dans un tunnel, une herse se ferme derrière vous et vous bloque toute retraite. Au même moment, vous entendez quelque part dans les profondeurs une cloche qui commence à sonner l'alarme suivie par des bruits de pas courant dans votre direction ! Vous pouvez fuir en avant (rendez-vous au **33**) ou lancer une formule magique :

|            |            |            |
|------------|------------|------------|
| ECU        | FOR        | BOU        |
| <b>170</b> | <b>158</b> | <b>184</b> |

## 17

Le combat est terminé et vous êtes victorieux ! Merkurio vous félicite chaleureusement: « Tu es bel et bien un maître ! Tu as quelques longueurs d'avance sur le grand Merkurio ! Mais tu vas bientôt constater que tu as appris de ce duel, car Merkurio est un maître et un entraîneur de maîtres ! » En effet, votre total d'HABILETÉ vient d'augmenter d'1 point, tout comme votre HABILETÉ *de départ*. Merkurio vous salue une fois de plus, plonge ses pieds dans le bassin et disparaît sous les eaux. Vous quittez cette salle et retournez à l'intersection pour prendre la direction du nord. Rendez-vous au **120**.

## 18

Zared possède les objets suivant, certains sont fabriqués par lui-même, d'autres ont été déterrés ou trouvés alors qu'il fouillait dans les trous à ordure de Daddu-Yadu. Il vous cèdera chacun d'entre eux pour 1 Repas.

- Une Potion d'Eau de Feu : elle peut être utilisée comme artefact pour lancer certains sorts.
- Un Anneau de Feu : il divise par deux le coût en ENDURANCE lorsque vous lancerez la formule magique FEU.
- Une Gourde de Champifluo : à base de champignons hallucinogènes, ce breuvage, création de Zared, vous permettra de rétablir votre ENDURANCE à son *total de départ*. Cependant, cela vous rendra soûl et vous devrez déduire un point de votre total d'HABILETÉ jusqu'à à la fin de votre aventure. La gourde ne contient qu'une dose, donc une fois bue, rayez-la de votre *Feuille d'Aventure*.

Si vous voulez faire du troc avec Zared, rayez les Repas échangés et ajoutez à votre *Feuille d'Aventure* les objets récupérés et leur effet. Maintenant, voulez-vous échanger vos repas contre des connaissances que Zared a pu acquérir (rendez-vous au **81**) ? Si vous n'avez plus de provisions, ou ne souhaitez pas les échanger, rendez-vous au **69**.

## 19

Le Calmar des Sables meurt d'une manière peu ragoutante au milieu des sables imbibés d'encre. Vous avez deux chemins possibles. Au nord, via un large passage boueux (rendez-vous au **55**) ou à l'ouest, en enjambant une petite fissure (rendez-vous au **70**).

## 20

Vous tombez dans un fossé à travers les mines et hurlez fortement sur toute la distance jusqu'à finir en un plongeon dans un bassin rempli d'une eau nauséabonde et dégoûtante. Lancez un dé et réduisez la valeur obtenue de votre total d'ENDURANCE en raison des blessures subies durant la chute.

À en juger à la fois par la puanteur et par la présence de plusieurs cadavres gonflés de Crapauds Cornus frémissant légèrement dans les ondulations causées pas votre plongeon, vous devez maintenant vous trouver dans les fameuses Grottes Coassantes ! Rendez-vous au **65**.

## 21

Maintenant que le gardien du Sanctuaire Intérieur a été réduit en une pile de décombres scintillants, vous êtes libre de piller les trésors du Temple Souterrain. Allons bon ! Ne seriez-vous pas supposé retrouver l'Idole de Verlang au lieu de détruire le lieu saint dédié à la déesse mère de votre dieu tutélaire ? Vous perdez 2 points de CHANCE pour vos actions iconoclastes !

Maintenant, si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez visiter la Fontaine Sainte (rendez-vous au 71) ou la Bibliothèque de Throff (rendez-vous au 6). Vous pouvez aussi quitter ce lieu (rendez-vous au 100).

## 22

La bouteille contient une potion curative qui vous fera récupérer 2 points d'ENDURANCE ou amènera votre ENDURANCE à 10, en fonction de ce qui vous sera le plus bénéfique. Vous quittez la pièce et retournez à l'intersection pour prendre la direction du nord (rendez-vous au 120).

## 23

De la masse de verrues émerge un nouveau héros, désireux de faire couler votre sang en hommage aux Crapauds Cornus des Grottes Coassantes. Battez-vous !

CRAPAUD CORNU            HABILITÉ 8            ENDURANCE            9

Vous ne pouvez pas prendre la *Fuite*. Si vous tuez ce crapaud, rendez vous au 90.

## 24

Vous êtes en train d'avancer dans un tunnel dans la direction du nord quand vous remarquez que les murs autour de vous semblent remuer et trembler violemment. Tout à coup, avec un gros craquement, un des murs du tunnel s'effondre et un immense insecte monstrueux doté d'une carapace épineuse et de longues mandibules disproportionnées jaillit de la roche. Le bruit de vos pas a attiré un SCARABÉE DE BADDU, un prédateur féroce qui infeste la Terre des Fins Fonds ! Sans prévenir, la créature crache un jet d'acide visqueux dans votre direction. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au 101. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au 135.

## 25

Vous venez de tuer l'engeance du Plan Élémentaire du Feu. Afin de terminer votre travail, vous faites le tour de la grotte pour piétiner tous les sacs d'œufs. C'est un travail répugnant, mais quelqu'un devait le faire. Vous gagnez 2 points de CHANCE pour avoir prévenu une future infestation de Salamandres à Daddu-Yadu.

Cependant, ce dévouement sera inutile si vous ne trouvez pas et ne détruisez pas la Salamandre qui vous a amené ici. Vous retournez à l'embranchement pour prendre une autre direction (rendez-vous au 7).



24 Sans prévenir, le Scarabée de Baddu crache un jet d'acide visqueux dans votre direction.



Par delà la pièce aux sables mouvants se trouve une autre grande salle, occupée par un grand bassin rempli d'une eau noire et limpide, entouré par une plage de sable. Le reste de la caverne est totalement recouvert d'une grande variété de moisissures souterraines – champignons, parfois vénéneux, lichens, etc... Avant que vous ne puissiez faire quoique ce soit, un vent froid venu de nulle part vous surprend, faisant virevolter le sable de la plage autour de vous. Vous observez les courants d'air onduler en une spirale verticale de plus en plus compacte qui prend une forme de plus en plus identifiable. Sur la plage souterraine, des ses yeux rouges malveillants situés à deux mètres du sol, vous regarde un GOLEM DE SABLE.

Vous pouvez combattre ce gardien magique (rendez-vous au **140**) ou lancer un sort :

|            |            |            |
|------------|------------|------------|
| FEU        | VEN        | BOU        |
| <b>157</b> | <b>191</b> | <b>179</b> |

Hagla semble très excité à l'idée de faire quelques affaires avec vous.

« La plupart des Gobelins du coin gaspille tout leur pognon n'importe comment. », dit-il en haussant les épaules. « Dis donc, qu'est c'que tu penses de ces artefacts magiques ? Surement paumés par un Analandais malchanceux en trainant dans les steppes. Il n'en aura p'us b'soin de tout'façons. »

Vous pouvez vendre n'importe lequel des ces objets en votre possession à Hagla, pour le prix indiqué :

| <b>Objets</b>            | <b>Prix</b>     |
|--------------------------|-----------------|
| Bâton de Cristal         | 15 Pièces d'Or. |
| Potion de Guérison       | 3 Pièces d'Or.  |
| Potion de Transformation | 5 Pièces d'Or.  |
| Bocal de Cristal         | 4 Pièces d'Or.  |
| Haubert de Mailles       | 10 Pièces d'Or. |
| Anneau de Feu            | 4 Pièces d'Or.  |
| Gourde de Champifluo     | 2 Pièces d'Or.  |

Vous pouvez acheter ce que vous souhaitez à Hagla parmi :

| <b>Objets</b>       | <b>Prix</b>             |
|---------------------|-------------------------|
| De la Corde         | 4 Pièces d'Or.          |
| Couteau             | 2 Pièces d'Or.          |
| Provisions          | 1 Pièce d'Or par Repas. |
| Fruit Bomba         | 2 Pièces d'Or.          |
| Trompe à Vent       | 4 Pièces d'Or.          |
| Potion d'Eau de Feu | 5 Pièces d'Or.          |
| Calotte de Toile    | 4 Pièces d'Or.          |

À l'exception des Provisions, Hagla ne possède chaque objet qu'en un seul exemplaire. La Corde, le Couteau et les Provisions n'ont pas de propriétés particulières. Le Fruit Bomba doublera le gain d'ENDURANCE si vous le mangez durant un Repas (si vous le prenez seul, il ne vous fera gagner que 2 points d'ENDURANCE). La Trompe à Vent, la Potion d'Eau de Feu et la Calotte de Toile sont des objets utiles pour lancer des formules magiques.

Quand vous aurez terminé et fait les modifications nécessaires à votre *Feuille d'Aventure*, vous pouvez prendre congé. « Ce fut un plaisir de faire affaire. » vous dit Hagla. Rendez-vous au 75.

## 28

Le combat se termine par la victoire de Merkurio. Il vous félicite pour votre performance. « Bien entendu, tu n'as pas gagné ! Ne le prends pas mal. Tu n'avais aucune chance contre le grand Merkurio, mais tu t'es bien défendu. » Vous ajoutez 2 points à votre total d'HABILITÉ, et 2 points d'HABILETÉ à votre *total de départ*. Merkurio vous salue une dernière fois, plonge ses pieds dans le bassin et disparaît sous les eaux. Vous quittez cette salle et retournez à l'intersection pour prendre la direction du nord. Rendez-vous au **120**.

## 29

Vous attendez en vain l'arrivée d'un autre vieux moine venu de nulle part pour vous affronter, mais rien ne se passe. En pillant les corps des prêtres assassinés, vous trouvez 6 Pièces d'Or et le Bâton de Cristal du bibliothécaire. Si vous utilisez le Bâton de Cristal dans un combat à la place de votre marteau de guerre, vous devrez diminuer de 1 point votre Force d'Attaque étant donné que vous n'êtes pas familier de ce genre d'arme. Par contre chaque coup porté avec le Bâton de Cristal fera perdre 3 points d'ENDURANCE à votre adversaire.

Le Temple Souterrain de Throff est un labyrinthe de cellules et de grottes, mais les directions des lieux d'intérêt sont indiquées par une signalétique taillée dans la roche. Vous pouvez visiter au choix:

La Fontaine Sainte. Rendez-vous au **71**.

Le Sanctuaire Intérieur. Rendez-vous au **104**.

La Bibliothèque de Throff. Rendez-vous au **6**.

Ou vous pouvez quitter cet endroit. Rendez-vous au **100**.

## 30

Bien qu'ils soient lents et patauds, les Crapauds Cornus sont aussi gros, forts et puissants. Ces deux-là maîtrisent non seulement leur hallebarde, mais ils peuvent utiliser plusieurs armes naturelles comme leurs griffes, leurs cornes incurvées et les défenses tranchantes qui sortent de leur bouche. Le combat va être difficile !

|                        |          |   |           |   |
|------------------------|----------|---|-----------|---|
| Premier CRAPAUD CORNU  | HABILETÉ | 9 | ENDURANCE | 8 |
| Deuxième CRAPAUD CORNU | HABILETÉ | 8 | ENDURANCE | 9 |

Vous ne pouvez pas prendre la *Fuite*. Ils vous attaqueront tous les deux en même temps. Lancez les dés pour calculer votre propre Force d'Attaque, puis lancez-les pour celles de chacun de vos opposants. Si votre Force d'Attaque est supérieure à celles de vos deux adversaires, vous choisissez lequel vous avez blessé. Si une seule des deux Forces d'Attaque est supérieure à la vôtre, vous blessé celui qui a une Force d'Attaque inférieure à la vôtre, mais êtes blessé par l'autre. Si les deux Forces d'Attaque sont supérieures à la vôtre, vous êtes blessé par les deux gardes.

Si vous les battez tous les deux, rendez-vous au **102**.

### 31

En pataugeant dans le tunnel submergé, vous entrez dans une grotte inondée dont l'intégralité du sol est noyée sous une eau noire de mer arrivant à votre ventre ! Il y a une autre ouverture dans un mur opposé. Tentant d'ignorer la puanteur de saumure stagnante, vous marchez avec précaution à travers les eaux en direction de la sortie. Tout à coup, une ébullition furieuse atteint la surface. Approchant votre lanterne de la limite de l'eau, vous distinguez à travers l'obscurité votre jambe prisonnière d'une HUITRE GÉANTE incrustée à la manière d'une anafite dans le sol ! *Testez votre Habileté*. Si vous échouez, rendez vous immédiatement au **128**. Si vous réussissez rendez-vous au **83**.

### 32

Votre ravisseur est un GREMOLL, un grand humanoïde mesurant près de deux mètres et demi de hauteur. Sa peau est d'un vert jaunâtre et blafard, rayé de bandes plus sombres et le monstre est doté d'une fine crête le long du dos évoquant une nageoire et d'une longue queue qu'il agite impatiemment. Le plus répugnant sont ses yeux dorés et bulbeux qui vous scrutent d'un regard sinistre. Il tient dans une main un os ensanglanté qu'il brandit vers vous comme un gourdin. Défendez-vous !

GREMOLL                    HABILITÉ    8            ENDURANCE            6

Vous ne pouvez pas prendre la *Fuite*. Si vous tuez ce carnivore maléfique, rendez-vous au **54**.

### 33

Vous êtes dans une salle vide de la mine d'où quatre corridors partent. Une herse bloque le chemin au sud. Une alarme résonne au loin et vous entendez des Gobelins ricaner à proximité. Vous pouvez aller :

Au nord            Rendez-vous au **82**.

À l'ouest            Rendez-vous au **59**.

À l'est                Rendez-vous au **127**.

### 34

En arpentant le corridor vous entendez le bruit des flots et peu de temps après, vous atteignez une grotte menant aux rebords d'un torrent souterrain. De l'autre côté se trouve une plage et un tunnel partant vers le nord. Vous réfléchissez à la meilleure manière de traverser le torrent quand vous ressentez la présence de quelque chose d'immense derrière vous. Trop tard, vous essayez de vous retourner mais de grandes mains poisseuses vous prennent par le cou et vous étranglent jusqu'à ce que vous perdiez connaissance...

Rendez-vous au **121**.

\*\*\*

Atteindre la ruche va vous demander une partie d'escalade sur le mur de la grotte. *Testez votre Habileté*. Si vous avez de la Corde, vous pouvez l'utiliser pour escalader, diminuez de 2 points le total du jet de dés. Si vous réussissez, vous grimpez la surface rocheuse verticale jusqu'à la ruche (rendez-vous au 92). Si vous échouez, rendez-vous au 10.



Alors que vous croyez avoir suffisamment éloigné les légions poisseuses de Crapauds Cornus pour tenter de courir vers le tunnel au nord, un autre bondit devant vous grâce à ses jambes musclées, en essayant de vous couper en deux avec ses pattes griffues. Défendez-vous !

CRAPAUD CORNU      HABILITÉ 9      ENDURANCE 9

Vous ne pouvez pas prendre la *Fuite*. Si vous tuez ce Crapaud Cornu, rendez-vous au 23.

Vous laissez 2 Pièces d'Or à Kasmanti (n'oubliez pas de les rayer de votre *Feuille d'Aventure*). Il vous donne un vieux livre avec une couverture écailleuse aux reflets irisés, noircie et déchirée sur les bords.

*Le Cycle de Vie de la Salamandre*, par Incendiaire le Pyromancien, contient toutes les informations que vous avez besoin de connaître concernant ces étranges créatures. Originellement habitantes du Plan Élémentaire du Feu, les Salamandres ont réussi à s'établir dans les lieux les plus chauds de Titan. On distingue trois étapes au cours de leur cycle de vie. Durant la première, la Salamandre est une petite larve apparemment sans défense, de couleur orange, similaire en apparence à son homonyme amphibien. La forme intermédiaire ressemble à un lézard d'un mètre de long, de couleur jaune-soufre, avec des branchies étranges et la capacité de cracher le feu sur ses ennemis. À l'âge adulte, la Salamandre est un terrible humanoïde reptilien, de deux à trois mètres, cruellement intelligent et généralement armé d'un trident d'acier noir pour combattre, quand elle ne souffle pas d'énormes brasiers.

Comme la plupart des créatures surnaturelles, les Salamandres peuvent être révoquées vers leur plan d'origine en prononçant en leur présence leur vrai nom. À la page du livre mentionnant ce fait, quelqu'un a griffonné « *Xak* serait-il le nom de la Salamandre des Grottes Coassantes ? » Vous venez de trouver une information capitale ! Si par le futur, vous avez la possibilité de prononcer le mot *Xak*, ajoutez 20 au nombre du paragraphe où vous vous trouverez et consultez le paragraphe au nouveau numéro.

Vous rendez le bouquin à Kasmanti. Que souhaitez-vous faire d'autre ici ? Consulter d'autres livres, qui vous coûteront 2 Pièces d'Or la consultation ?

Au sujet des Crapauds Cornus.

Rendez-vous au **60**.

Au sujet des autres habitants de Daddu-Yadu.

Rendez-vous au **94**.

Si vous ne voulez pas ou ne pouvez pas payer, vous pouvez visiter la Fontaine Sainte (rendez-vous au **12**) ou quitter cette zone (rendez-vous au **100**).



### 38

Du haut de ses deux mètres et demi, avec ses serres pouvant réduire n'importe quoi en charpie et sa peau épaisse de pachyderme, le Tarator va être un ennemi très difficile à battre. Menez ce combat à son terme :

TARATOR                    HABILITÉ    8            ENDURANCE            13

Les griffes puissantes du Tarator vous infligeront une perte de 3 points d'ENDURANCE à chaque Assaut gagné. En cas d'Assaut perdu, il ne souffrira de la perte d'un seul point d'ENDURANCE en raison de l'épaisseur de son cuir (à moins que vous utilisiez un Bâton de Cristal, dans ce cas, vous infligez toujours 3 points d'ENDURANCE de dégâts). Si vous voulez semer le Tarator par un passage latéral à l'ouest et prendre la *Fuite*, rendez-vous au **78**. Si vous combattez et tuez le Tarator, rendez-vous au **91**.

### 39

Au moment où vous sortez votre arme, la créature beugle bruyamment et fonce vers vous. Vous devez affronter ce POULPARD, qui attaque en fouettant violemment l'air de sa tête. Ainsi ses longs tentacules peuvent vous balafre. Si ils vous touchent, ils vous piqueront de leurs rudes épines qui vous infligeront une perte de 3 points d'ENDURANCE au lieu des 2 habituels. Menez le combat à son terme :

POULPARD                    HABILITÉ    6            ENDURANCE            7

Si vous prenez la *Fuite* par la direction par laquelle vous êtes venu, rendez-vous au **142**. Si vous le tuez, rendez-vous au **73**.

### 40

Vous dégainez votre arme quand un curieux visage ruisselant d'eau émerge du bassin. Vous vous retrouvez face à face avec un poisson de taille humaine – ou peut être s'agit-il véritablement d'un homme ressemblant à un poisson – étrangement vêtu de bottes montant aux genoux et d'un chapeau à plume. Il pose agacé un pied sur le rebord, vous salue avec sa rapière et avance vers vous. Qu'allez-vous faire ?

L'attaquer                    Rendez-vous au **95**.

Lui parler                    Rendez-vous au **138**.

Ou recourir à la magie :

|            |            |            |
|------------|------------|------------|
| TEL        | ECU        | FEU        |
| <b>166</b> | <b>199</b> | <b>147</b> |

\*\*\*

## 41

Vous entrez dans une grande caverne où un garde HOMME-RHINOCÉROS en armure, armé d'un fouet, tient à l'œil un groupe d'esclaves – des Nains, des Humains, des Elfes Noirs, des Klattanthropes<sup>6</sup> et même un ou deux Gnomes. Les esclaves sont vêtus de haillons et menottés en petits groupes, et sont en train de miner une veine de cristal translucide avec des pioches et des marteaux. En entrant dans la pièce, un trio de Gobelins des Ténèbres brandissant leurs épées sortent d'un tunnel près de l'Homme-Rhinocéros.

« Le voilà ! » crient-ils, pointant du doigt dans votre direction. « Mort à l'intrus ! »

Vous pouvez combattre (rendez-vous au **89**) ou bien lancer une formule magique :

| OGR        | PAN        | FOR        |
|------------|------------|------------|
| <b>190</b> | <b>174</b> | <b>156</b> |

## 42

Vous n'arrivez pas à mettre la bonne pression sur le couvercle du coffre en l'ouvrant, ce qui provoque un mécanisme éjectant une petite fléchette empoisonnée en votre direction qui vous atteint en plein torse. Lancez un dé et déduisez l'équivalent du total obtenu de votre total d'ENDURANCE. Dans le coffre vous trouvez 10 Pièces d'Or, un Haubert de Mailles excellemment préservé dans un ciré étanche et un parchemin:

*Valable pour reconnaissance de dette de 200 Pièces d'Or. Sans rancune matelot !*

*Au plaisir,*

*Capitaine Hache Sanglante<sup>7</sup>.*

Ajoutez ce que vous voulez garder à votre *Feuille d'Aventure*. Le Haubert de Maille vous va parfaitement et vous pouvez le porter dès maintenant pour améliorer votre protection au cours des combats. Vous pouvez ajouter 1 point à votre Force d'Attaque, de plus le Haubert réduira les dégâts qui vous seront infligés. Lancez un dé chaque fois que vous êtes blessé. Si vous obtenez 5 ou 6, le Haubert absorbera la plupart des blessures (vous ne perdez qu'1 seul point d'ENDURANCE au lieu des 2 habituels). Si vous obtenez un score de 1 à 4, vous subirez des dégâts normalement. Quand vous en avez fini ici, vous traversez le chemin de pierre puis vous repartez vers l'ouest. Rendez-vous au **70**.

## 43

La plupart des grottes de la partie sud des falaises ont été condamnées avec des briques et du mortier. Cependant, une grotte est fermée par deux grandes portes en bois de chêne, originellement peintes en rouge, mais maintenant écaillées et érodées par les éléments. Les symboles et les runes de Throff, la déesse de la Terre, sont gravés dans le linteau de pierre au dessus des portes. Vous pouvez frapper à la porte (rendez-vous au **79**) ou lancer un sort:

| TEL        | VEN        | FOR        |
|------------|------------|------------|
| <b>176</b> | <b>194</b> | <b>152</b> |

6 Note du traducteur : *Klattamen* a été traduit par *Archanthrope* dans *Sorcellerie !* qui est un nom actuellement peu utilisé pour l'hominidé *Homo Erectus*. Afin de garder une proximité avec la traduction originale sans perte de sens, le terme utilisé est *Klattanthrope*.

7 Note du traducteur : *Captain Bloodaxe* a été traduit par *Capitaine Carnage* dans *les Démons des Profondeurs*. Cette traduction n'ayant pas grand chose à voir avec l'originale, la traduction littérale *Hache Sanglante* a été préférée.





**41** Vous entrez dans une grande caverne où un garde HOMME-RHINOCÉROS en armure, armé d'un fouet, tient à l'œil un groupe d'esclaves.

#### 44

La Soupe de Myrtilles est un breuvage gris et crémeux. Elle est chaude et nourrissante mais elle peut avoir un effet particulier sur les gens. Vous récupérez 2 points d'ENDURANCE et lancez un dé. Si vous obtenez un chiffre entre 1 et 5, rien ne se passe, mais si vous obtenez 6 vous souffrez d'une réaction allergique et vous vous retrouvez avec des plaques rouges qui vous démangent. Vous perdez 1 point d'HABILETÉ pour cette gêne. Retournez au **73** et faites un autre choix.

#### 45

Le tunnel se termine de manière abrupte devant un aven plongeant loin dans les profondeurs. En fait le tunnel se termine de manière si abrupte que vous en perdez l'équilibre quelques secondes et vous vous retrouvez dans une posture dangereuse où vous risquer de tomber dans l'inconnu. *Testez votre Habileté*. Ajoutez 2 au total des dés si vous étiez en train d'échapper au Scarabée de Baddu. Si vous réussissez, rendez-vous au **103**. Si vous échouez rendez-vous au **119**.

#### 46

Vous tirez frénétiquement sur vos liens, en essayant des les briser par votre seule force. Lancez 4 dés. Si le résultat obtenu est égal ou inférieur à votre ENDURANCE actuelle, vous réussissez. Les liens se brisent au moment même où votre ravisseur entre dans la grotte. Vous attrapez votre arme et attaquez – rendez-vous au **32**. Si le résultat est supérieur à votre ENDURANCE, vous échouez et n'arrivez pas à vous libérer à temps. Rendez-vous au **134**.

#### 47

Bien qu'il y ait beaucoup de prises, escalader l'aven ne sera pas une tâche aisée. *Testez votre Habileté*. Si vous avez de la Corde, déduisez 2 points au résultat des dés. Si vous réussissez, vous atteignez l'entrée du puits qui se trouve au sommet d'une falaise de la Côte du Fin Fond. Vous trouvez un chemin tortueux qui vous ramène à la plage - rendez-vous au **100**. Si vous échouez, vous glissez et vous tombez (rendez-vous au **119** et rayez la Corde de votre *Feuille d'Aventure* si vous en utilisiez une).

#### 48

Maintenant le compte du chef Orque réglé, vous fouillez la salle à la recherche de trésors. Vous renoncez à prendre le fouet de l'Orque, cette arme vous étant peu familière. Cependant, vous trouvez en tout 10 Pièces d'Or réparties dans les poches de l'Orque et dans la salle. Vous trouvez aussi suffisamment de Provisions pour 2 Repas, cinq morceaux de charbons dentelés et un Bocal de Cristal. Notez ce que vous désirez prendre sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous quittez la salle. Rendez-vous au **75**.

\*\*\*

## 49

« Enfer ! » dit Verrema. « Vous autres prêtres n'êtes pas vraiment adeptes des mouvements discrets et silencieux, hein ? On fonce dans les couloirs et on improvise avec ce sur quoi on tombe ! »

Verrema combattra à vos côtés pour ce combat. Rendez-vous au **108** si vous voulez vous rafraichir la mémoire sur la manière de gérer les combats à deux contre une créature, mais prenez aussi note du paragraphe **64** (ou de celui ci), car le **108** ne vous y mènera pas (ni ici).

Maintenant retournez au **64** et menez le combat à son terme.

## 50

« Peu importe, », soupire-t-il, « Merkurio sait ce qu'il en est d'être sans le sou. Je vais néanmoins te faire part de mon enseignement pour l'amour de l'art. » Il vous propose une gorgée de sa gourde et vous acceptez; vous récupérez 2 points d'ENDURANCE, ou bien suffisamment d'ENDURANCE pour obtenir un total de 10; choisissez au plus avantageux. Merkurio vous salue et se met en garde. « Défends-toi ! », dit-il. « Nous allons tester ton habileté ! » Vous vous battez :

|          |          |    |           |    |
|----------|----------|----|-----------|----|
| MERKURIO | HABILETÉ | 10 | ENDURANCE | 10 |
|----------|----------|----|-----------|----|

Le duel se termine quand l'un de vous deux a subi trois blessures. Si vous touchez Merkurio trois fois, rendez-vous au **17**. Si c'est lui qui vous touche trois fois, rendez-vous au **28**.

## 51

L'odeur d'un feu de bois vous arrive du tunnel devant vous. Vous vous retrouvez dans une sorte de cuisine. Des herbes, des légumes et des morceaux de viandes reposent sur les tables au centre de la pièce ou sont accrochés sur les murs. À l'extrémité opposée se trouve une cheminée, dont la fumée s'échappe par une ventilation naturelle au plafond. Suspendue au dessus du feu repose une marmite noire remplie d'un breuvage bouillonnant et se tient juste devant une créature des plus étranges. Son torse et ses jambes sont clairement ceux d'un humanoïde mais sa tête est celle d'un mollusque gris et gélatineux, et ses yeux pendouillent sur son « visage ». De nombreux tentacules tombent tout autour de sa tête. Ils semblent faire office de mains (car l'être n'en a pas) et tiennent une louche et une spatule. La créature vous observe avec appréhension, attendant de voir ce que vous allez faire.

Vous pouvez attaquer cette étrange créature (rendez-vous au **39**) ou lancer une formule magique :

|            |            |            |
|------------|------------|------------|
| ROC        | FEU        | ECU        |
| <b>155</b> | <b>177</b> | <b>145</b> |

Vous pouvez aussi la laisser seule et retourner à l'intersection (rendez-vous au **142**).

\*\*\*

## 52

Dès qu'ils vous voient atteindre le sommet de la falaise, les deux gardes GOBELINS DES TÉNÈBRES lèvent leur lance et vous charge en lançant leur cri de guerre ! Vous vous mettez rapidement en position pour faire face à leur assaut.

Premier GOBELIN DES TÉNÈBRES      HABILITÉ    5      ENDURANCE      5

Deuxième GOBELIN DES TÉNÈBRES    HABILITÉ    5      ENDURANCE      5

Ils vous attaqueront tous les deux en même temps. Lancez les dés pour calculer votre propre Force d'Attaque, puis lancez-les pour celles de chacun de vos opposants. Si votre Force d'Attaque est supérieure à celles de vos deux adversaires, vous choisissez lequel vous avez blessé. Si une seule des deux Forces d'Attaque est supérieure à la vôtre, vous blessé celui qui a une Force d'Attaque inférieure à la vôtre, mais êtes blessé par l'autre. Si les deux Forces d'Attaque sont supérieures à la vôtre, vous êtes blessé par les deux gardes. Vous pouvez prendre la *Fuite* en quittant les Mines de Cristal, rendez-vous au **100**. Si vous battez les deux Gobelins des Ténèbres, une brève fouille de leurs cadavres vous apportera 3 Pièces d'Or. Rendez-vous au **75**.

## 53

Le tunnel mène à une intersection avec un sombre passage tapissé d'ossements menant vers l'est. Si vous voulez continuer au nord, rendez-vous au **24**. Si vous voulez emprunter le passage à l'est, rendez-vous au **66**.

## 54

Rapidement, vous récupérez l'intégralité de votre équipement, descendez le long tunnel qui débouche, par une entrée secrète sur la rive nord de la rivière souterraine où vous étiez lorsque le Gremoll vous a étranglé. La créature a dû vous capturer et vous transporter en traversant la rivière, vous évitant ainsi une traversée difficile. Tout à coup, vous entendez un cri lugubre venir de la rivière ! Sachant que les Gremolls vivent généralement en petit groupe, vous vous précipitez vers le passage adjacent et filez en direction du nord. Rendez-vous au **7**.

## 55

Le passage boueux que vous suivez mène à une grande caverne contenant une profonde mare remplie de vase qui apparemment bouillonne d'elle même, emplissant l'air d'une odeur de soufre. Ce qui semble être un chemin de pierres traverse la mare jusqu'au mur opposé où se trouve un coffre de bois. Tout juste sur votre gauche se trouve un tunnel menant vers l'ouest. Allez-vous traverser le gué de pierre (rendez-vous au **116**) ou bien prendre le passage à l'ouest (rendez-vous au **70**) ?

\*\*\*

## 56

Un lourd silence pèse dans la caverne. Des rangs de Crapauds Cornus surpris s'avance une gigantesque créature qui semble être leur champion. De deux mètres et demi de hauteur, et presque autant de largeur, il porte deux énormes cornes similaires à celles d'un buffle. Un réseau de cicatrices et de blessures partout sur sa chair vous donne une idée de son expérience en matière de sauvagerie et de brutalité. Voici un combat des plus épiques !

CHAMPION DES CRAPAUDS CORNUS            HABILITÉ 10            ENDURANCE 10

Vous ne pouvez pas prendre la *Fuite*. Si vous battez le Champion des Crapauds Cornus, rendez-vous au **23**.

## 57

Vous utilisez frénétiquement votre arme dans une tentative désespérée pour libérer votre jambe, gravement lacérée, prise dans l'étau de l'Huitre Géante. *Testez votre Habileté*. Si vous utilisez un marteau de guerre, ajoutez 1 au résultat des dés en raison de l'inefficacité de cet outil contondant. Si vous utilisez un Couteau, vous pouvez déduire 2 au résultat des dés, en l'utilisant comme un levier pour ouvrir l'Huitre. Si vous réussissez rendez-vous au **83**. Si vous échouez, l'Huitre ressert son étreinte sur votre jambe. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous pouvez faire de nouvelles tentatives en *Testant votre Habileté* jusqu'à ce que vous soyez libre ou mort, ou bien retourner au **128** et choisir une formule magique.

## 58

Rapidement, vous buvez la Potion de Transformation (rayez-la de votre *Feuille d'Aventure*) et vous vous transformez en Crapaud Cornu. Les deux gardes se redressent avec surprise. Ce ne sont pas vraiment les créatures les plus intelligentes qui soient !

« Hé, frangin. », coasse le premier, confus. « Tu n'aurais pas vu un humain dans le coin ? »

« Yep. », répondez-vous. « Il vient juste de fuir devant moi, vers l'extérieur de la grotte. Si vous vous dépêchez, vous pouvez encore le rattraper ! »

« Merci, frangin ! » vous répond le Crapaud Cornu. Lui et son compagnon courent en direction de la plage.

Souriant intérieurement de la stupidité des créatures, vous quittez la grotte par un tunnel dans le mur nord, au moment même où les effets de la potion s'estompent. Rendez-vous au **74**.

## 59

Vous êtes dans une partie sombre et rocailleuse des mines. Vous remarquez autours de vous du matériel pouvant être utile à l'usage de la magie. Ajoutez ce que vous voulez à votre *Feuille d'Aventure* parmi : deux petits cailloux et de la poudre de pierre. Vous pouvez aller :

Au nord                            Rendez-vous au **111**.

À l'est                                Rendez-vous au **33**.

Vous donnez 2 Pièces d'Or à Kasmanti (et n'oubliez pas de les rayer de votre *Feuille d'Aventure*). Il vous remet une collection de rouleaux de parchemins usés attachés ensemble par un ruban noir.

*Connaissances Recueillies sur les Bêtes des Marais*, écrit par un obscur personnage connu seulement comme le Mage Gris, est une série d'articles décrivant divers amphibiens dotés de conscience que l'on peut trouver dans les marais de Titan. Le parchemin concernant les Crapauds Cornus (aussi connus comme Crapauds Cornus Géants) les décrit comme de grosses créatures ressemblant à des crapauds de deux mètres de haut, dotés de grandes mains et de grands pieds griffus, d'une gueule pleine de dents tranchantes et de deux cornes recourbées qui sortent de leur crâne et qui leur donnent leur nom. Ils sont recouverts de verrues et hideux à voir, ils possèdent une fine crête qui leur coure le long de l'échine jusqu'au bas du dos.

Les Crapauds Cornus mangent généralement tout ce qu'attrapent leurs pattes poisseuses, mais leur mets favori reste de simples abeilles. Si dans le futur, vous vous retrouvez à proximité d'une ruche d'abeilles et que vous souhaitez en attraper quelques-unes, retirez 20 au paragraphe où vous vous trouvez et rendez-vous au paragraphe alors obtenu. Bien sur, vous aurez besoin d'un récipient (et certainement pas votre sac à dos !) pour les garder.

Vous prenez connaissance d'autres aspects des Crapauds Cornus, comme leur large répartition à travers le Vieux Monde, de Gallantaria au Kalkhabad. Apparemment leur colonie de Daddu-Yadu représente une importante assemblée des ces infâmes créatures. Plus intéressant, les Crapauds Cornus possèdent un cycle de vie similaire à celui de leurs lointains cousins amphibiens, bien que leurs têtards soient beaucoup plus gros et carnivores !

Vous rendez le parchemin à Kasmanti. Que souhaitez-vous faire d'autre ? Consulter d'autres livres, sachant qu'il vous en coûtera 2 Pièces d'Or la consultation ?

Sur les Salamandres.

Rendez-vous au **37**.

Au sujet des autres habitants de Daddu-Yadu.

Rendez-vous au **94**.

Si vous ne voulez pas ou ne pouvez pas payer, vous pouvez visiter la Fontaine Sainte (rendez-vous au **12**) ou quitter cette zone (rendez-vous au **100**).

Le tunnel s'ouvre sur une chambre spacieuse et bien meublée. Le sol est recouvert par des fourrures de Chats de Snatta (parfois appelés Chagayes) et les têtes de diverses créatures – un Scarabée de Baddu, un Renard de Feu, plusieurs Hommes-Oiseaux et même quelques Klattanthropes<sup>8</sup> malchanceux – sont exposées, telles des trophées de chasse, sur les murs.

L'occupant de la chambre est un gros Orque au visage balafre, portant une armure de cuir noir et tenant dans ses mains un fouet aux lanières cloutées. Quand il constate votre présence, il se met à hurler: « Saleté d'humain ! Venir me voler mes diamants, par Hashak ! Je vais te donner une leçon, ou mon nom n'est pas Cap'taine Morgul ! »

Vous pouvez le combattre (rendez-vous au **109**) ou lancer un sort :

| FEU        | ROC        | ECU        |
|------------|------------|------------|
| <b>187</b> | <b>168</b> | <b>154</b> |

<sup>8</sup> Note du traducteur : *Klattamen* a été traduit par *Archanthrope* dans *Sorcellerie !* qui est un nom actuellement peu utilisé pour l'hominiidé *Homo Erectus*. Afin de garder une proximité avec la traduction originale sans perte de sens, le terme utilisé est *Klattanthrope*.

## 62

Vous portez le coup final qui disperse le Skurasha, sa carcasse dégonflée s'enfonce doucement mais sûrement au fond de l'aven. Vous gagnez 1 point de CHANCE pour cette victoire. Vous avez deux chemins possibles. Vous pouvez entrer dans une ouverture creusée à coup de griffe dans le mur est (rendez-vous au 70). Ou bien escalader le puits naturel pour atteindre le sommet de la falaise (pour retourner à la plage). Rendez-vous au 47 si vous faites ce choix.

## 63

Vous vous esquiviez du duel et courez vers la sortie. Le Maître Espadon ne vous pourchasse pas et ne cherche pas à prendre avantage de la situation. À la place, il vous insulte. « Espèce de couard ! Fuis si cela te chante ! Ta mère est une pieuvre et ton père pue le concombre des mers. », vous hurle-t-il. Vous retournez à l'embranchement et prenez la direction du nord (rendez-vous au 120).

## 64\*

Le corridor que vous explorez devient nettement plus chaud. Il finit par déboucher sur une caverne rocheuse et basse de plafond, mais avant même d'avoir pu y entrer, une grande créature ressemblant à un lézard jaune-soufre fonce dans votre direction les griffes en avant ! La créature est une jeune Salamandre carnivore avec un appétit particulier pour la viande cuite par son propre souffle enflammé ! Défendez-vous contre cette engeance belliqueuse !

JEUNE SALAMANDRE                      HABILITÉ 6                      ENDURANCE 7

Si vous voulez prendre la *Fuite* pour retourner à l'embranchement, rendez-vous au 7. Si la Salamandre gagne un Assaut, lancez un dé. Si le résultat obtenu est égal à 6, la créature souffle un grand cône de flammes qui vous inflige une perte de 4 points d'ENDURANCE au lieu des 2 habituels. Si vous tuez la jeune Salamandre, rendez-vous au 141.

## 65

Vous vous tenez devant les latrines des Crapauds Cornus. C'est le lieu le plus nauséabond et le plus infecte que vous ne puissiez imaginer. Déduisez 1 point de votre total d'ENDURANCE rien que pour vous êtres retrouver dans un endroit aussi insupportable. En plus il semble y avoir de la vie. Des limaces, des vers, des rats, des blattes, des asticots, des mouches et d'indescriptibles choses tentaculaires, voilà un bel aperçu de la faune grouillant dans le fumier.

Et il y a des choses plus grosses ! Alertée de votre présence, la masse bulbeuse d'un énorme GOBEUR DE VASE s'élève du tas putride et s'avance vers vous avec ses bras puissants. Crachant des nuages sulfureux par ses courts tubes respiratoires situés au sommet de son crâne, le monstre ouvre sa grande gueule pleine de dents et s'apprête à manger de la chair fraîche. Vous devez combattre la créature :

GOBEUR DE VASE                      HABILITÉ 7                      ENDURANCE 11

Si vous souhaitez vous échapper des latrines et prendre la *Fuite* par la seule sortie, rendez-vous au 142. Si vous tuez le Gobeur de Vase, rendez-vous au 93.



## 66

Vous traversez un court passage pour arriver dans une énorme caverne tapissée de nombreux ossements de malheureuses victimes. Alerté, vous dégainez votre arme quelques secondes avant que ne sorte d'une cavité un monstre gris-vert recouvert de verrues. La chose est vaguement humanoïde, dotée de serres tranchantes et la gueule remplie de défenses cassées. De petits yeux rouges brillent du fin fond du crâne de la créature qui vous observe avec assurance avant de charger dans votre direction en poussant un cri furieux. C'est un TARATOR, une créature des cavernes, issue des entrailles de Titan et vous devez le combattre à mort (rendez-vous au **38**). Vous pouvez aussi avoir recours à la magie :

| OGR        | BOU        | ROC        |
|------------|------------|------------|
| <b>175</b> | <b>148</b> | <b>192</b> |

## 67

Vous sortez votre arme et avancez face au prêtre obstiné. Il crache sur le sol et attrape son bâton fermement, comme une masse. « Ainsi soit-il. », gronde-t-il. « Fais face à la fureur de Throff ! »

PRÊTRE INFÉRIEUR                      HABILITÉ 7                      ENDURANCE 6

Si vous voulez prendre la *Fuite* et quitter le Temple Souterrain, rendez-vous au **100**. Si vous tuez le Prêtre Inférieur de Throff, rendez-vous au **118**.

## 68

Vous vous retrouvez dans une petite grotte remplie de rochers. Tout du moins ce que vous croyez être des rochers jusqu'à ce que l'un d'entre eux ouvre sa bouche et plante ses dents dans votre jambe. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Plusieurs rochers commencent à s'agiter vers vous ! Vous réalisez que vous êtes face à une horde de GRANNITES – de petites horreurs souterraines vicieuses avec des pattes articulées et une carapace grise et dure comme la pierre. Il va vous falloir vaincre deux pour pouvoir quitter la grotte.

Première GRANNITE                      HABILITÉ 4                      ENDURANCE 3  
Deuxième GRANNITE                      HABILITÉ 4                      ENDURANCE 3

Vous ne pouvez pas prendre la *Fuite*. Elles vous attaqueront toutes les deux en même temps. Lancez les dés pour calculer votre propre Force d'Attaque, puis lancez-les pour celles de chacun de vos opposants. Si votre Force d'Attaque est supérieure à celles de vos deux adversaires, vous choisissez lequel vous avez blessé. Si une seule des deux Forces d'Attaque est supérieure à la vôtre, vous blessé celui qui a une Force d'Attaque inférieure à la vôtre, mais êtes blessé par l'autre. Si les deux Forces d'Attaque sont supérieures à la vôtre, vous êtes blessé par les deux créatures. Quelque soit le nombre de fois que vous visiterez cette grotte, elle sera toujours infestée de Grannites. Si vous tuez les deux créatures, vous pouvez partir:

- Par le nord      Rendez-vous au **105**.
- Par le sud      Rendez-vous au **127**.
- Par l'ouest      Rendez-vous au **82**.



66 *De petits yeux rouges brillent du fin fond du crâne du Tarator qui vous observe avec assurance avant de charger dans votre direction en poussant un cri furieux.*

## 69

Vous faites vos adieux à Zared l'Ermite et vous partez pour escalader l'aven et quitter les Tunnels de Vase.

« Attends, jeune aventurier. », coasse Zared. « Il y a toujours un chemin plus facile. »

Il tire sur une liane qui libère une échelle de lierre et de bambou qui se déploie le long du puits naturel.

« Je deviens vieux. », vous dit l'ermite. « Je ne peux plus escalader les rochers comme un Mungie escalade un arbre. »

Vous remerciez l'ermite et grimpez le long de l'échelle pour atteindre le sommet de l'aven. Bientôt, vous atteignez la sortie du trou qui se trouve au sommet des falaises de la Côte du Fin Fond. Vous trouvez un chemin tortueux qui vous ramène à la plage – rendez-vous au **100**.

## 70

Le tunnel que vous parcourez mène à une salle circulaire dont le sol sableux est totalement plat et sans aspérité. Trois autres couloirs, tous similaires à celui que vous venez d'emprunter débouchent sur cette pièce, mais dans le mur nord, chose incongrue dans ces sombres cavernes, se trouve une porte de bois flottant. Vous avancez à travers la pièce dans sa direction et réalisez immédiatement votre erreur. Le sol est une dangereuse étendue de sables mouvants dans lesquels vous êtes déjà enfoncé jusqu'aux genoux ! Qu'allez-vous faire ? Utiliser une Corde (si vous en possédez une) et vous au rendre au **136**. Ou lancer une formule magique :

|            |            |            |
|------------|------------|------------|
| VEN        | ROC        | BOU        |
| <b>153</b> | <b>189</b> | <b>171</b> |

Si vous n'avez pas de Corde et ne pouvez pas utiliser de formules magiques, alors vous mourrez ici même dans les Tunnels de Vase, aspiré par des sables mouvants dans d'horribles souffrances. Votre aventure est terminée...

## 71

La Fontaine Sainte de Throff a été établie dans une grande caverne naturelle, dont les murs et le plafond sont recouverts de formations rocheuses évoquant des vagues. La fontaine en elle-même est remplie d'eau vert pâle évoquant la surface d'une pierre de jade pur.

Un établi cabossé en bois joutant la fontaine contient des potions et onguents dans des fioles d'argile et bouchées. Deux d'entre elles sont étiquetées et semblent particulièrement utiles – si vous souhaitez prendre l'une ou l'autre, ou les deux, notez les informations concernant la(es) potion(s) sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous pouvez boire une potion n'importe quand sauf durant un combat. Voici les potions:

- La Potion de Guérison: Boire cette potion rétablira votre ENDURANCE à son niveau de départ. Elle contient de l'Essence de Bilimbaie<sup>9</sup> et vous soignera de n'importe quelle maladie et de leurs effets dont vous pourriez être victime.

<sup>9</sup> Note du traducteur: *Blimberry* a été traduit dans *Sorcellerie !* par *Myrtibelle*. En fait il s'agit de la contraction de *blimbi* (un fruit exotique d'Asie du sud-est introduit en Amérique du Sud, ressemblant à un cornichon) et *berry*, suffixe présent dans le nom de différents fruits signifiant *baie*. Le terme de *Myrtibelle* est lui aussi la contraction de deux noms de fruits, un terme évoquant les fruits originaux a néanmoins été préféré.

• La Potion de Transformation: Boire cette potion vous transformera en une créature humanoïde de taille et de corpulence à peu près similaires aux vôtres. Elle s'avère utile pour infiltrer un rassemblement de créatures hostiles, mais elle doit être utilisée avec prudence, ses effets ne durent que peu de temps.

Maintenant, vous pouvez, si vous ne l'avez pas déjà fait, visiter le Sanctuaire Intérieur (rendez-vous au **104**) ou la Bibliothèque de Throff (rendez-vous au **6**) ou quitter définitivement cet endroit (rendez-vous **100**).

## 72

Vous savez que les abeilles sont la nourriture favorite des Crapauds Cornus, mais avez-vous quelque chose pour les contenir et les emporter avec vous ? Si vous avez un Bocal de Cristal, rendez-vous au **117**. Sinon, vous ne pouvez pas attraper d'abeilles. Retournez au **92** et suivez les instructions indiquées, si ce n'est pas déjà fait.

## 73

Maintenant débarrassé du cuisinier non-humain, vous êtes libre de cambrioler la cuisine des Crapauds Cornus. Il n'y a pas beaucoup d'objets de valeur, à part 1 Pièce d'Or, que vous pouvez ajouter à votre *Feuille d'Aventure*. Sinon, il y a de la nourriture de toute sorte, vous reconnaissez même certains aliments. Qu'allez-vous goûter en premier ? Gardez à l'esprit que vous ne pouvez essayer chaque plat qu'une seule fois.

|  |                             |
|--|-----------------------------|
| Un bol de Soupe de Myrtille            | Rendez-vous au <b>44</b> .  |
| Un sac de Victuailles                  | Rendez-vous au <b>2</b> .   |
| Du Gloister et du pain                 | Rendez-vous au <b>130</b> . |
| Une queue de Poisson-Mouton            | Rendez-vous au <b>13</b> .  |
| Ou préférez-vous quitter cet endroit ? | Rendez-vous au <b>142</b> . |

## 74

Le tunnel que vous suivez arrive à une intersection. Le couloir principal continue dans la direction du nord. Un autre couloir mène vers l'est. Vous y voyez beaucoup de moisissures et le sol des deux chemins est recouvert de flaques d'eau. Voulez-vous aller au nord (rendez-vous au **120**) ou à l'est (rendez-vous au **9**) ?

## 75

Les Mines de Cristal sont une série de tunnels rocheux creusés dans les coteaux des hautes-terres situées à la rencontre du Désert de Vanti-Bak et de la Côte du Fin Fond. Trois tunnels se présentent à vous, chacun marqué par un gribouillage de Gobelin ou d'Orque. Où allez-vous aller ? N'oubliez pas que vous ne pouvez pas retourner là où vous êtes déjà allé, même si cela n'a pas duré longtemps.

|                                    |                             |
|------------------------------------|-----------------------------|
| Le tunnel marqué « Chef »          | Rendez-vous au <b>61</b> .  |
| Le tunnel marqué « Mines »         | Rendez-vous au <b>16</b> .  |
| Le tunnel marqué « Matériel »      | Rendez-vous au <b>98</b> .  |
| Où allez-vous quitter cette zone ? | Rendez-vous au <b>100</b> . |

## 76

Cette partie calme et silencieuse de la mine est recouverte de moisissures orange rouille. Vous pensez qu'elles sont inoffensives, mais elles semblent se mouvoir lentement dans votre direction à la lumière de votre lanterne. Ou peut-être s'agit-il d'un tour de votre imagination... Vous vous empressez de choisir un des deux tunnels qui partent d'ici :

Au sud           Rendez-vous au **111**.

À l'est           Rendez-vous au **4**.

## 77

Vous avez vaincu le Maître Espadon. Il vous salue une dernière fois avant de s'effondrer. Quand son corps touche le sol, il se transforme. Son arme et ses vêtements disparaissent, et il ne reste rien, si ce n'est un simple poisson ordinaire. Vous fouillez la salle, à l'exception du profond bassin et vous ne trouvez rien, si ce n'est une gourde d'argent. Si vous la buvez, rendez-vous au **22**. Si vous n'y prêtez pas attention, vous retournez à l'embranchement pour prendre la direction du nord – rendez-vous au **120**.

## 78

Vous suivez un court tunnel sombre tapissé d'ossements qui mène vers l'ouest, jusqu'à une intersection avec un couloir plus large orienté sud-nord. Supposant que la direction du sud vous ramènera sur vos pas en direction de la plage, vous tournez à droite et continuez vers le nord. Rendez-vous au **24**.

## 79

Vous faites connaître votre présence en frappant à une des portes. Vous entendez un faible bruit de pas traînant et la porte s'entrouvre lentement sur l'intérieur. Sur le seuil se tient un prêtre chauve et barbu vêtu de longues robes et portant un bâton à l'extrémité de cristal, qu'il tient comme une lance de manière menaçante.

« Nous n'acceptons pas les visites des incroyants ! », coasse-t-il. « Le Temple Souterrain est fermé. »

Allez-vous essayer de le soudoyer pour entrer dans le temple (rendez-vous au **133**) ou l'attaquer (rendez-vous au **67**) ? Mais vous pouvez aussi quitter cet endroit et essayer de visiter un autre lieu de Daddu-Yadu (rendez-vous au **100**).

## 80

Vous récupérez 1 point de CHANCE pour avoir vaincu le Scarabée de Baddu – un ennemi vraiment coriace ! Vous constatez qu'en creusant son tunnel, la créature a produit des matériaux utiles à la magie. Ajoutez ce que vous voulez à votre *Feuille d'Aventure* parmi : quatre petits cailloux, de la poudre de pierre et du sable. Vous continuez le long du tunnel vers le nord (rendez-vous au **45**).

Rayez 1 Repas de votre *Feuille d'Aventure* (repas que Zared dévore avidement).

Vous expliquez à l'ermite que vous êtes venu récupérer l'Idole de Verlang et tuer la Salamandre qui demeure dans le sanctuaire du Dieu-Grenouille. Zared glousse nerveusement.

«Tu fais preuve de sentiments admirables, en effet, mais laisse-moi t'expliquer la situation. Vois-tu, la Salamandre n'est pas le principal problème. Il y a quelques temps, je fouinais dans ces grottes comme à mon habitude à la recherche d'artefacts et autres objets similaires. J'ai trouvé un incroyable trident, une arme ancienne et n'ayant pas souffert des ravages du temps. Sa conception et sa réalisation m'étaient totalement étrangères et de toute évidence de nature non-humaine. J'ai invoqué une Salamandre du Plan Élémentaire du Feu – une spécialiste renommée en trident bien entendu – pour m'aider à l'identifier et la créature ingrate a rompu les liens d'invocation, volé le trident et rejoint le repaire des Crapauds Cornus.

J'ai depuis appris que le trident est lui même imbibé d'une certaine intelligence maléfique issue des Profondeurs, peut être celle d'un Démon d'une puissance conséquente, et qu'il avait aidé la Salamandre à rompre l'invocation. Extraordinaire, tu ne peux qu'être d'accord. Donc vois-tu, tu peux vaincre la Salamandre, mais tu devras aussi détruire le trident. »

« Comment ? », demandez-vous à l'ermite, d'un air assez dubitatif.

« Oh, cela ne devrait pas être trop compliqué. », répond Zared. « Le lien du Démon au trident est puissant, mais plutôt rudimentaire. Tu n'auras probablement qu'à battre le trident au combat. Le truc c'est de savoir qu'une fois la Salamandre vaincue tu devras t'occuper de l'arme immédiatement. »

C'est une information capitale ! Si par le futur vous vous retrouvez en train de lire un paragraphe commençant par « Vous avez vaincu la Salamandre des Grottes Coassantes ! », retirez 30 du paragraphe auquel vous êtes puis consultez le paragraphe au numéro obtenu, afin de vous occuper du trident.

Maintenant, souhaitez-vous troquer de la nourriture contre des objets en possession de Zared (rendez-vous au **18**) ? Si il ne vous reste plus de Repas ou si vous ne souhaitez pas les échanger, rendez-vous au **69**.

Le sol de cette pièce centrale est dangereux , instable et parsemé de crevasses et d'avens. *Testez votre Habileté*. Si vous échouez, rendez-vous immédiatement au **20**. Si vous réussissez, vous parvenez à vous frayer un passage à travers les dangers. Vers quelle direction allez-vous continuer ?

- |           |                             |
|-----------|-----------------------------|
| Au nord   | Rendez-vous au <b>4</b> .   |
| Au sud    | Rendez-vous au <b>33</b> .  |
| À l'est   | Rendez-vous au <b>68</b> .  |
| À l'ouest | Rendez-vous au <b>111</b> . |

## 83

Ayant échappé à l'étreinte de l'Huitre Géante, vous prenez l'autre tunnel. Celui ci n'est pas inondé, mais son sol est recouvert d'un sable orange et humide, et sa surface instable rend votre progression difficile. Après une courte distance, il vous amène à une caverne aux murs polis avec plusieurs autres sorties. Avant même d'avoir pu réfléchir à la route à suivre, une créature répugnante surgit des sables et glisse dans votre direction, des murmures agressifs sortant de ses nombreux orifices. Vous êtes nez à nez avec un CALMAR DES SABLES carnivore, musclé et plein de tentacules ! Défendez-vous contre ce monstre !

CALMAR DES SABLES                      HABILITÉ 8                      ENDURANCE 9

Si vous souhaitez prendre la *Fuite* par un passage latéral dans le mur ouest, rendez-vous au **70**. Si vous restez pour combattre, vous êtes handicapé par le sol sablonneux et perdez 2 points d'HABILITÉ pour la durée du combat. Si vous battez le Calmar des Sables, rendez-vous au **19**.

## 84

Si vous voulez prendre une leçon d'escrime de la part de Merkurio le Maître Espadon, rendez-vous au **113**. Si vous refusez, lui expliquant qu'il fait erreur sur la personne, rendez-vous au **132**.

## 85

Le chemin en direction de la Bibliothèque de Throff qu'emprunte Zhiamle passe par de nombreuses cellules vides taillées à même la roche.

« La plupart des prêtres se sont absentés pour participer à la reconstruction du Temple de Shalla dans les Steppes de Klatta-Bak. » explique Zhiamle, répondant à votre constat quant à l'abandon des différents lieux de vie. « Moi-même et le vieux Kasmanti sommes les seuls à être restés. »

Kasmanti s'avère être l'Archi-Bibliothécaire – un autre vieux prêtre avec une barbe plus longue que celle de Zhiamle et un bâton à l'extrémité de cristal ayant la forme d'une étoile bizarroïde. La bibliothèque est une petite grotte étriquée, avec des livres et des rouleaux de parchemin entassés sur des étagères taillées dans la roche, quand ils ne sont pas empilés à même le sol.

« Voici un visiteur cherchant la connaissance ! » ,dit Zhiamle au bibliothécaire.

« Ce n'est pas gratuit. », répond Kasmanti d'un ton bourru. « C'est 2 Pièces d'Or la consultation. »

Par quoi êtes-vous intéressé ?

Par les Crapauds Cornus                      Rendez-vous au **60**.

Par les Salamandres                      Rendez-vous au **37**.

Par les autres habitants de Daddu-Yadu                      Rendez-vous au **94**.

Si vous ne souhaitez pas, ou ne pouvez pas payer, une consultation des ouvrages, vous pouvez visiter la Fontaine Sainte si vous ne l'avez pas déjà fait (rendez-vous au **12**) ou quitter cet endroit (rendez-vous au **100**).





85 « *Moi-même et le vieux Kasmanti sommes les seuls à être restés.* »

Une fois débarrassé de tous les habitants du bassin, vous cherchez minutieusement quelque chose d'intéressant, en prenant garde d'éviter ce que vous reconnaissez maintenant comme des œufs de Crapauds Cornus. Il y a beaucoup d'ossements nettoyés de toute chair, d'origine humaine ou non, vous imaginez donc comment les têtards étaient élevés. En recherchant plus en profondeur dans le bassin vous faites une incroyable découverte. Encore dans la main squelettique de ce qui semble avoir été un Nain, vous trouvez un marteau de guerre dont le très bon état ne laisse aucun doute quant à sa nature magique ! Ajoutez le Marteau de Guerre Enchanté à votre *Feuille d'Aventure*. Il vous permettra d'ajouter 1 point à votre Force d'Attaque au cours des combats. Cependant, il est aussi imprégné de la nature de berseker des dieux Nains et vous ne pourrez plus prendre la *Fuite*. Satisfait de votre découverte, vous quittez le couvoir et retournez à l'intersection (rendez-vous au 142).



## 87

L'entrée des Grottes Coassantes, repaire des Crapauds Cornus et sanctuaire de Furlakk le Dieu-Grenouille, est une grande caverne béante qui empesté d'une odeur particulièrement désagréable. Des résidus jaunes et gluants suintent des murs, et des petits crabes et des isopodes noirs se baladent dans les recoins les plus sombres. Aussitôt entré dans la caverne, une voix oppressante coasse : « Un intrus ! Un intrus ! ». Vous êtes repéré par les sentinelles des Crapauds Cornus !

Deux gardes, mi-bondissant, mi-cavalant grâce à leurs puissants membres inférieurs, s'avancent vers vous, brandissant d'immenses hallebardes à double tranchant. Ce sont des créatures d'aspect repoussant ressemblant à d'énormes grenouilles avec une peau brun-gris recouverte de verrues. Une crête épineuse coure le long de leur dos et une paire de cornes sort du sommet de leur crâne.

Vous pouvez les combattre (rendez-vous au **30**), leur offrir un Bocal d'Abeilles (rendez-vous au **15**), boire une potion de Transformation (rendez-vous au **58**) ou lancer un sort :

| FOR        | TEL        | VEN        |
|------------|------------|------------|
| <b>143</b> | <b>169</b> | <b>196</b> |

## 88

Votre lasso n'atteint pas la poignée de la porte et vous perdez beaucoup de temps, tout en vous enfonçant dans les sables mouvants, pour préparer pour une autre tentative. Non seulement cela vous enfonce plus rapidement, mais en plus c'est épuisant. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE pour vos efforts. Maintenant, allez-vous essayer à nouveau d'utiliser votre Corde comme un lasso (rendez-vous au **136**) ou bien allez-vous lancer un sort (dans ce cas, retournez au **70** et choisissez une des formules proposées) ?

## 89

Quand ils vous voient faire face à quatre gardes à la fois, les esclaves des Mines de Cristal vous lancent de vibrants encouragements qui vous donnent confiance ! Hélas, étant donné qu'ils sont attachés tous ensemble, aucun d'entre eux ne peut vous aider dans votre confrontation désespérée. Ce combat va être difficile !

|                                |          |   |           |   |
|--------------------------------|----------|---|-----------|---|
| HOMME-RHINOCÉROS               | HABILETÉ | 8 | ENDURANCE | 9 |
| Premier GOBELIN DES TÉNÈBRES   | HABILETÉ | 6 | ENDURANCE | 5 |
| Deuxième GOBELIN DES TÉNÈBRES  | HABILETÉ | 5 | ENDURANCE | 5 |
| Troisième GOBELIN DES TÉNÈBRES | HABILETÉ | 5 | ENDURANCE | 4 |

Vous ne pouvez pas prendre la Fuite. Combattez-les deux par deux. Les membres de la paire vous attaqueront tous les deux en même temps. Lancez les dés pour calculer votre propre Force d'Attaque, puis lancez-les pour celles de chacun de vos opposants. Si votre Force d'Attaque est supérieure à celles de vos deux adversaires, vous choisissez lequel vous avez blessé. Si une seule des deux Forces d'Attaque est supérieure à la vôtre, vous blessez celui qui a une Force d'Attaque inférieure à la vôtre, mais êtes blessé par l'autre. Si les deux Forces d'Attaque sont supérieures à la vôtre, vous êtes blessé par les deux gardes. Si vous les tuez tous, vous prenez le trousseau de clefs de la ceinture de l'Homme-Rhinocéros mort et commencez à libérer tous les esclaves de la mine. Rendez-vous au **8**.

## 90

Aussitôt un Crapaud Cornu à la peau tannée vaincu, un autre sorti de la cohue de batracien vient prendre sa place, en poussant un cri de guerre de son sac vocal distendu. Une fois de plus vous devez vous battre pour votre vie !

CRAPAUD CORNU            HABILITÉ 9            ENDURANCE            8

Vous ne pouvez pas prendre la *Fuite*. Si vous battez le Crapaud Cornu, rendez-vous au **36**.

## 91

Vous avez vaincu le Tarator ! Ajoutez 1 point à votre total de CHANCE pour cette victoire. En fouillant dans le repaire de la créature – une alcôve de la caverne principale – vous ne trouvez que 3 Pièces d'Or et une Dent de Géant que vous pouvez ajouter à votre *Feuille d'Aventure* si vous le souhaitez. Deux tunnels quittent la caverne pour s'enfoncer dans les profondeurs. Vous pouvez aller à l'ouest (rendez-vous au **78**) ou au nord (rendez-vous au **70**).

## 92

Vous arrivez à hauteur de la ruche. Les abeilles s'agitent autour de vous, mais vous êtes dans l'impossibilité de vous défendre, car vous vous agrippez de vos deux mains au mur rocailleux de la caverne. Lancez un dé. Si vous obtenez un résultat de 1 à 4, vous perdez autant de points d'ENDURANCE en raison des piqures d'abeilles. Si vous obtenez un 5 ou un 6, vous êtes chanceux et vous évitez de vous faire piquer. Vous faites tomber la ruche au sol et redescendez. Le contenu de la ruche vous donne suffisamment de miel pour constituer un Repas (n'oubliez pas de l'indiquer sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous quittez la grotte remplie d'abeilles bourdonnantes par le tunnel au nord (rendez-vous au **53**).

## 93

Le cadavre du Gobeur de Vase s'effondre en arrière en un éclaboussement dans la vase où il est immédiatement investi par des parasites fécaux plus petits. Vous décidez que vous n'avez plus rien à faire dans cette abominable grotte et vous retournez dans le tunnel. Cependant deux choses dont vous ne pouvez ignorer les conséquences se sont produites.

D'abord, toute la nourriture que vous transportez a été corrompue et contaminée. Supprimez de votre *Feuille d'Aventure* toutes vos provisions, dans la mesure où elles ne sont plus comestibles.

Ensuite, vous avez attrapé le Maladie de la Déchéance en raison de votre exposition aux microbes dans les latrines. Les effets de cette peste sont particulièrement virulents lorsque vous êtes sujet à des efforts physiques intenses, comme un combat. Pour le reste de l'aventure, vous devez réduire de 1 point votre ENDURANCE à chaque combat que vous mènerez, qu'il se termine par votre victoire ou par votre *Fuite*. Notez ces détails sur votre *Feuille d'Aventure*.

Vous quittez les toilettes des Crapauds Cornus. Rendez-vous au **142**.

Vous donnez 2 Pièces d'Or à Kasmanti (n'oubliez pas de les supprimer de votre *Feuille d'Aventure*). Il vous donne un grimoire qui a déjà été bien utilisé et dont la couverture est abimée.

*Personnalités de Daddu-Yadu*, par Fenestra de Snatta, est un répertoire de diverses personnalités qui ont visité ou habité dans la région des Grottes Coassantes. Vous trouvez plusieurs pages dédiées aux deux fidèles illuminés de Throff que sont Colletus le Saint Homme et Shalla le Prosélyte, ainsi qu'à des visiteurs plus laïques comme Shadrack l'Ermitte et la téméraire Dintainta<sup>10</sup> des Steppes.

Vous êtes particulièrement intrigué par un ancien sage dévoué à Hamaskis, Dieu de la Connaissance, qui s'est installé parmi les horreurs des Tunnels de Vase. Ce sage connu simplement comme Zared, a dédié sa vie à l'étude des secrets de Daddu-Yadu – ses peuples, ses savoirs, son histoire et ses trésors. Apparemment, il demeure dans une caverne envahie de champignons géants. Si par le futur, vous vous retrouvez dans un tel endroit et souhaitez contacter Zared, ajoutez 50 au numéro du paragraphe où vous vous trouverez, et rendez-vous au paragraphe du nouveau numéro obtenu.

Vous rendez le grimoire à Kasmanti. Qu'allez-vous faire d'autre ici ? Consulter d'autres livres, sans oublier qu'il vous en coûtera 2 Pièces d'Or la consultation ?

Sur les Crapauds Cornus      Rendez-vous au **60**.

Sur les Salamandres              Rendez-vous au **37**.

Si vous ne le souhaitez pas, ou ne pouvez vous l'offrir, vous pouvez visiter la Fontaine Bénie (rendez-vous au **12**) ou quitter cet endroit (rendez-vous au **100**).

Le poisson ricane quand vous brandissez votre arme. « Défends-toi, petit impertinent, marmonne-t-il de sa voix nasillarde, moi, Merkurio le Maître Espadon<sup>11</sup>, je suis un maître dans le maniement de la lame, comme tu vas vite le constater ! » Menez ce combat à son terme:

MAÎTRE ESPADON              HABILITÉ    10      ENDURANCE              10

Si vous souhaitez prendre la *Fuite* par là où vous êtes arrivé, rendez-vous au **63**. Si vous battez le Maître Espadon, rendez-vous au **77**.

Le tunnel arrive à une salle circulaire dont la fonction est d'être la prison des Crapauds Cornus. De petits renforcements clos par des portes de fer semblent être autant de minuscules cellules individuelles, la plupart d'entre elles étant vides. Il n'y a aucun signe d'un geôlier.

Tout à coup, une brouhaha provient d'une des cellules. « Laissez-moi sortir ! Laissez-moi sortir ! » Vous regardez à travers les barreaux et voyez une jeune Elfe Noire, vêtue d'une armure cloutée

10 Note du traducteur : *Dintainta* a été traduit par *Dintonta* dans *Sorcellerie* !

11 Note du traducteur: *Swordfish* se traduit par *espadon*, *sword* voulant dire *épée* et *fish poisson*, l'espadon (qui en français désigne aussi une épée) se dit donc littéralement le *poisson-épée* ou *poisson-épéiste*. *Poisson-épée* a été choisi par le traducteur des *Démons des Profondeurs*, mais cette traduction perd ainsi toute référence à l'animal original. *Maître Espadon* est un terme évoquant à la fois l'animal original et l'aspect particulier du personnage rencontré.

grattant le sol avec un cimeterre. Lorsqu'elle vous voit, elle se jette sur la porte et la secoue violemment.

« S'il te plaît, tu dois me faire sortir d'ici ! » supplie-t-elle. Hélas, la cellule est verrouillée et vous n'avez pas la clef. Vous pouvez lancer une formule magique :

| FOR        | PAN        | OGR        |
|------------|------------|------------|
| <b>186</b> | <b>150</b> | <b>193</b> |

Ou vous pouvez l'abandonner à son sort et retourner au croisement (rendez-vous au 7).

## 97

Vous réussissez à mettre la bonne pression sur le couvercle du coffre en l'ouvrant, ce qui évite le déclenchement du piège. Dans le coffre vous trouvez 10 Pièces d'Or, un Haubert de Mailles excellemment préservé dans un ciré étanche et un parchemin:

*Valable pour reconnaissance de dette de 200 Pièces d'Or. Sans rancune matelot !*

*Au plaisir,*

*Capitaine Hache Sanglante<sup>12</sup>.*

Ajoutez ce que vous voulez garder à votre *Feuille d'Aventure*. Le Haubert de Mailles vous va parfaitement et vous pouvez le porter dès maintenant pour améliorer votre protection au cours des combats. Vous pouvez ajouter 1 point à votre Force d'Attaque, de plus le Haubert réduira les dégâts qui vous seront infligés. Lancez un dé chaque fois que vous êtes blessé. Si vous obtenez 5 ou 6, le Haubert de Mailles absorbera la plupart des blessures (vous ne perdez qu'1 seul point d'ENDURANCE au lieu des 2 habituels). Si vous obtenez un score de 1 à 4, vous subirez des dégâts normalement. Quand vous en avez fini ici, vous retraversez le gué de pierre puis vous repartez vers l'ouest. Rendez-vous au 70.

## 98

Le tunnel mène à une petite grotte qui déborde de divers artefacts, d'équipement, de bibelots et de camelotes. Assis derrière un bureau au milieu de la grotte se tient un Demi-Orque d'apparence agressive – un SVINN du village de Torrepani dans les Collines de Shamutanti. Il porte une lourde robe bleue et ne semble pas armé, bien que vous ne puissiez pas voir ses mains sous le bureau de votre position.

« Comment vas, voyageur ? », dit le Svinn, « Moi, je suis Hagla l'Importun, seul marchand légal des Mines de Cristal au service du Clan de la Gueule Béante. Est-ce que je peux t'aider dans tes achats en cette belle journée ? »

Voulez-vous commercer avec Hagla (rendez-vous au 27) ou préférez-vous l'attaquer (rendez-vous au 14) ?

\*\*\*

---

12 Note du traducteur: *Captain Bloodaxe* a été traduit par *Capitaine Carnage* dans *les Démons des Profondeurs*. Cette traduction n'ayant pas grand chose à voir avec l'originale, la traduction littérale *Hache Sanglante* a été préférée.

« Combattre, combattre et encore combattre ! » , marmonne Verrema en soufflant. « J'aurais dû rejoindre l'armée, et devenir un mercenaire plus costaud et faire avec. Tout en gardant la possibilité de fureter et à faire des coups en douce ? J'aimerais bien le savoir ! »

Verrema combattra à vos côtés durant le combat à venir. Retournez au **108** si vous voulez vous souvenir comment mener un combat avec vous et Verrema contre une créature. Mais notez que vous venez du paragraphe **114** (ou d'ici), car le **108** ne vous ramènera pas au **114** (ni ici).

Maintenant retournez au **114** pour résoudre le combat.

## 100

Vous vous retrouvez à nouveau sur les sables de la Côte du Fin Fond, envisageant les différents chemins possibles. Vous remarquez des objets qui pourront s'avérer utiles pour l'utilisation de la magie. Ajoutez ce que vous voulez à votre *Feuille d'Aventure* parmi : trois petits cailloux, de la poudre de pierre et du sable. Maintenant vous devez vous décider: où allez-vous aller ? N'oubliez pas que vous ne pouvez retourner là où vous êtes déjà allé, même si vous n'y êtes pas resté longtemps.

|                                |                             |
|--------------------------------|-----------------------------|
| Le Temple Souterrain de Throff | Rendez-vous au <b>43</b> .  |
| Les Mines de Cristal           | Rendez-vous au <b>125</b> . |
| Les Tunnels de Vase            | Rendez-vous au <b>149</b> . |
| Les Grottes Coassantes         | Rendez-vous au <b>87</b> .  |

## 101

La salive acide de la créature vous manque et touche le mur qui commence à grésiller et à se dissoudre pour former un trou dans la roche. Pendant ce temps, le scarabée sort sa masse chitineuse de son trou et se précipite dans le tunnel pour vous attaquer de ses mandibules acérées ! Défendez-vous !

SCARABÉE DE BADDU                      HABILITÉ 7                      ENDURANCE 9

Si vous souhaitez prendre la *Fuite*, rendez-vous au **45**. Menez le combat normalement, sauf qu'à chaque Assaut que vous gagnez, le scarabée tente une contrattaque immédiatement avec son jet acide. Lancez un dé et consultez la table suivante pour savoir où le jet d'acide vous atteint:

### Dé      Effet

1      Vous êtes touché au visage. Perdez 3 points d'ENDURANCE et 1 point de CHANCE.

2      Vous êtes touché à la main qui tient votre arme. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE et 1 point d'HABILITÉ.

3      Vous êtes touché à l'autre bras. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE.

4      Vous êtes touché à la jambe. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE.

5 ou 6 Le jet vous rate.

Si vous tuez le Scarabée de Baddu, rendez-vous au **80**.

## 102

Maintenant les deux gardes vaincus, vous faites une rapide fouille de leur poste de surveillance. Vous ne trouvez rien de bien intéressant, si ce n'est 2 Pièces d'Or et un poisson à moitié cuit qui équivaut à 1 Repas. Ajoutez ce que vous voulez garder à votre *Feuille d'Aventure*. Vous quittez la grotte par le tunnel dans le mur nord et vous avancez dans les profondeurs des Grottes Coassantes. Rendez-vous au **74**.

## 103

Juste à temps, vous vous éloignez des abysses, en poussant un profond soupir de soulagement. Quelques pierres tombent dans le puits, lancées par quelque chose au dessus de vous. Vous levez la tête et la créature que vous voyez en train de flotter en descendant le long du trou dans votre direction est si cauchemardesque qu'elle vous donne la chair de poule ! La chose ressemble à une immense méduse avec un sac gonflé en guise de corps, dotée de nombreux yeux suintants un liquide noirâtre et de tentacules aux extrémités diverses – pointues, barbelées, crochetées - gigotant dans tous les sens. Cette créature répugnante est un Skurasha, en temps normal un serviteur des Princes Démons. Ce que celui-ci fabrique ici, vous n'en avez aucune idée, mais il vous a détecté et désir votre chair comme subsistance ! Vous engagez le combat :

SKURASHA            HABILITÉ 8            ENDURANCE            11

Si vous souhaitez prendre la *Fuite* en entrant dans une lézarde du mur est, rendez-vous au **70**. Si vous obtenez un double 1 au jet de dés pour obtenir votre Force d'Attaque, vous glissez et tombez dans le puits - rendez-vous immédiatement au **119**. Si vous battez le Skurasha, rendez-vous au **62**.

## 104

Le Sanctuaire Intérieur de Throff est une incroyable caverne soutenue par des piliers de cristal gravés de runes où repose un autel sculpté dans un énorme rocher de pierre verte. Aucun non-croyant n'a pu mettre les pieds ici et survivre, ceci étant en partie dû à la nature secrète des prêtres de la Déesse de la Terre, mais aussi aux défenses naturelles du temple.

Alors que vous êtes intimidé par la splendeur du lieu saint, une grande idole miroitante perchée sur l'autel s'anime soudainement et s'avance pour régler son compte au profanateur – vous ! Vous êtes face à face avec un GUERRIER DE CRISTAL ! Vous pouvez lancer un sort :

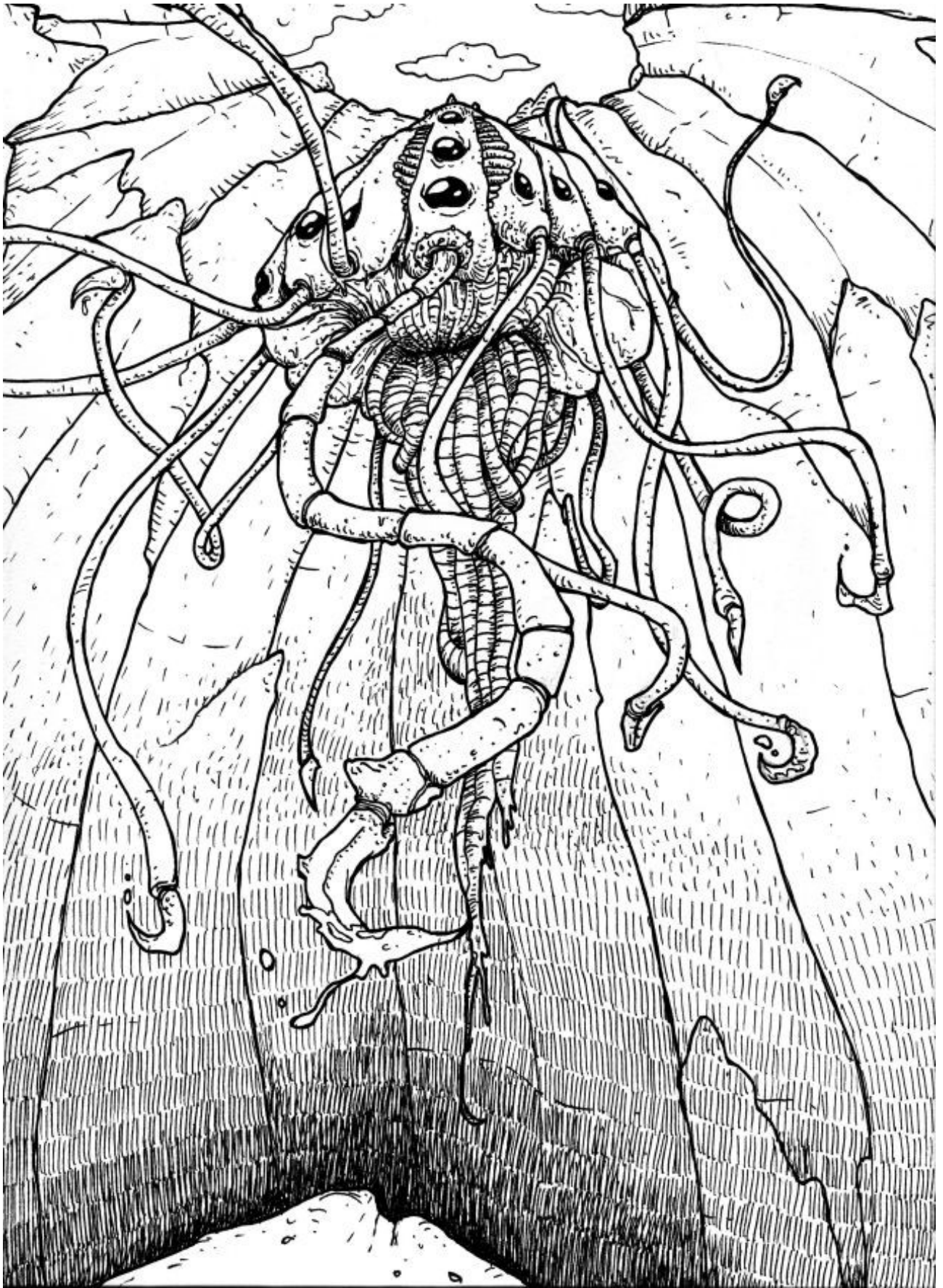
|            |            |            |
|------------|------------|------------|
| PAN        | FEU        | OGR        |
| <b>178</b> | <b>165</b> | <b>159</b> |

Ou combattre !

GUERRIER DE CRISTAL            HABILITÉ 11            ENDURANCE            13

Si vous voulez vous échapper du Temple Souterrain en prenant la *Fuite*, rendez-vous au **100**. Votre marteau de guerre est l'arme parfaite pour combattre le Guerrier de Cristal. Si vous ne l'avez plus, vous mourrez ici dans le sanctuaire sous un déluge de coups de poings cristallins. Si vous détruisez le Guerrier de Cristal avec votre marteau de guerre, rendez-vous au **21**.





103 Cette créature répugnante est un Skurasha, en temps normal un serviteur des Princes Démon.

## 105

Le sol poussiéreux de cette pièce montre plusieurs traces de pas des mineurs qui passent par ce chemin. Une brise légère souffle d'un couloir menant au nord – peut-être une sortie. Si vous voulez prendre ce chemin, rendez-vous au **41**. Sinon, il y a deux autres tunnels sombres que vous pouvez emprunter :

Un au sud     Rendez-vous au **68**.

Un à l'ouest     Rendez-vous au **4**.

## 106

Bien avant d'arriver au bout du couloir, l'odeur environnante vous donne une idée de ce qui vous attend. Vous avancez dans une grotte à la forme irrégulière qui fait office de latrines pour les Crapauds Cornus ! Vous luttez pour ne pas vomir, mais vous perdez néanmoins 1 point d'ENDURANCE. Le plafond est percé de plusieurs avens par lesquels s'écoulent les résidus de tout Daddu-Yadu et l'endroit déborde de déchets divers et variés : de la vase, des excréments, de la boue... Osez-vous entrer dans cet endroit des plus dégoûtants (rendez-vous au **65**) ou retournerez-vous à l'intersection (rendez-vous au **142**) ?

## 107

Vous avez vaincu la Salamandre des Grottes Coassantes ! Mais vous vous remémorez l'avertissement de Zared l'Ermite et vous vous retournez juste à temps pour voir le trident de la Salamandre s'élever du sol et foncer vers vous tel un effroyable frelon de métal. Il est extrêmement rapide mais si vous réussissez à le frapper à deux reprises, vous briserez l'enchantement qui l'anime et il redeviendra inerte. Défendez-vous une dernière fois !

TRIDENT DE LA MALEDICTION     HABILITÉ 10     ENDURANCE 4

Vous ne pouvez pas prendre la *Fuite* ! Si vous détruisez le Trident démoniaque, rendez-vous au **200**.

## 108

À votre soulagement, l'Elfe Noire baisse son arme, convaincue par votre histoire.

« Désolé, dit-elle, on devient un peu paranoïaque ici. Tu vois ce que je veux dire ? Mon nom est Verrema. Je suis une voleuse, je veux dire, une aventurière, enfin, je l'étais avant d'être capturée par ces Crapauds Cornus. Que dirais-tu si je t'aidais à sortir de là ? »

Verrema vous accompagnera pour le reste de l'aventure. Tant qu'elle sera avec vous, regardez le numéro des paragraphes. Si il y a un astérisque (\*) après le numéro, soustrayez 15 à ce nombre puis rendez-vous au paragraphe ayant comme numéro le résultat pour voir ce que Verrema a à vous dire. Verrema se joindra à tous les combats que vous devrez mener dans les grottes. Ses caractéristiques sont HABILITÉ 8, ENDURANCE 8. Si vous affrontez seulement un adversaire, vous aurez le droit à deux Attaques (la vôtre et celle de Verrema), chacune pouvant blesser votre ennemi. Si votre adversaire inflige une blessure, lancez un dé : sur un résultat entre 1 et 3 vous serez blessé et sur un résultat entre 4 et 6 ce sera Verrema (cela s'appliquera aussi en cas de *Fuite*). Si vous êtes confrontés à plusieurs adversaires, vous pouvez attaquer chacun une créature ou concentrer vos efforts sur une seule d'entre elles. Gardez une trace du score d'ENDURANCE de Verrema, car si

elle meurt vous devrez continuer seul (en perdant bien entendu tous bénéfiques liés à sa présence). Vous pouvez néanmoins donner de vos Provisions ou une Potion de Guérison pour rétablir son ENDURANCE si vous le souhaitez.

Maintenant, vous retournez à l'intersection avec votre nouvelle camarade. Rendez-vous au **7**.

## 109

Le GRAND ORQUE s'avance en faisant claquer son fouet, dont il semble être maître du maniement ! De son autre main, il attrape un cimenterre accroché au mur. Menez à bien ce combat contre le Capitaine Morgul, Gardien en Chef des Mines de Cristal !

GRAND ORQUE                      HABILITÉ 7                      ENDURANCE 8

Il essaiera constamment de vous attraper avec son fouet durant le combat. Lancez un dé avant de commencer chaque Assaut. Un résultat de 1 signifiera qu'il vous aura piégé avec son fouet et vous devrez déduire 3 points de votre HABILITÉ pour les 3 Assauts nécessaires pour vous libérer. Si vous voulez prendre la *Fuite* (tant que vous n'êtes pas enchevêtré par le fouet de l'Orque), rendez-vous au **75**. Si vous tuez le Capitaine Morgul, rendez-vous au **48**.

## 110

Vous avancez dans le bassin et vous ramassez une des sphères. Elle est constituée d'une substance légère et gélatineuse. Vous plongez votre regard dans ses profondeurs comme si il s'agissait d'une boule de cristal. Hélas, vous tenez un œuf de Crapaud Cornu qui est sur le point d'éclore ! La chaleur de vos mains provoque le déroulement du centre sombre – un têtard aussi long que votre pouce - qui finit par s'extraire en jaillissant de l'enveloppe extérieure de l'œuf, pour vous mordre le nez avec des dents déjà bien développées, avant de disparaître dans les eaux du bassin ! Vous perdez 1 point d'ENDURANCE.

Il est trop tard lorsque vous réalisez que vous vous situez au sein d'un couvoir de Crapauds Cornus et que les eaux autour de vous grouillent de leurs larves voraces et carnassières. Un TÊTARD TUEUR cette fois de la taille votre bras vous mord à nouveau et vous arrache un morceau de chair au genou ! Vous perdez un autre point d'ENDURANCE. Agrippant fermement votre arme vous vous apprêtez à vous défendre contre la progéniture des Crapauds Cornus ! Affrontez les un par un :

|                        |          |   |           |   |
|------------------------|----------|---|-----------|---|
| Premier TÊTARD TUEUR   | HABILITÉ | 3 | ENDURANCE | 2 |
| Deuxième TÊTARD TUEUR  | HABILITÉ | 2 | ENDURANCE | 3 |
| Troisième TÊTARD TUEUR | HABILITÉ | 2 | ENDURANCE | 2 |
| Quatrième TÊTARD TUEUR | HABILITÉ | 3 | ENDURANCE | 3 |
| Cinquième TÊTARD TUEUR | HABILITÉ | 4 | ENDURANCE | 3 |

Si vous souhaitez quitter le couvoir en prenant la *Fuite*, rendez-vous au **142**. Au cours de ce combat, vous devez déduire 2 points à votre Force d'Attaque, car vos mouvements sont entravés en raison du milieu aquatique où vous vous trouvez. Si vous combattez et détruisez les Têtards Tueurs, rendez-vous au **86**.

## 111

Trois tunnels se rencontrent en un puits rocheux de mines, où de malheureux esclaves ont été tués par un éboulement. Parmi les squelettes, vous en distinguez un ayant vraisemblablement appartenu à un Géant. Vous pouvez ramasser une Dent de Géant si vous le souhaitez et l'ajouter à votre *Feuille d'Aventure*. Pour quitter cet endroit lugubre, vous pouvez aller :

|         |                            |
|---------|----------------------------|
| Au nord | Rendez-vous au <b>76</b> . |
| À l'est | Rendez-vous au <b>82</b> . |
| Au sud  | Rendez-vous au <b>59</b> . |

## 112

Vous êtes dans une caverne pleine de moisissures géantes groupées autour d'un bassin sombre. À l'exception de la porte derrière vous, la seule autre sortie est un aven contigu qui mène à la surface et dans les profondeurs. À un retour en arrière par le chemin par lequel vous êtes venu, vous préférez l'escalade du mur rocheux du puits. Rendez-vous au **47**.

## 113

Vous donnez à Merkurio 2 Pièces d'Or (rayez-les de votre *Feuille d'Aventure*). Il vous propose de boire une gorgée de sa gourde et vous acceptez. Vous vous sentez immédiatement plus fort; vous récupérez soit 2 points d'ENDURANCE, soit suffisamment pour atteindre une ENDURANCE de 10, selon l'alternative la plus avantageuse. Merkurio vous salue et se met en garde. « Défends-toi ! », dit-il. « Nous allons voir ce que tu vaudras ! » Vous vous battez :

|          |          |    |           |    |
|----------|----------|----|-----------|----|
| MERKURIO | HABILETÉ | 10 | ENDURANCE | 10 |
|----------|----------|----|-----------|----|

Le combat se termine quand un de vous deux a subi trois blessures. Si vous avez frappé Merkurio trois fois, rendez-vous au **17**. Si c'est lui qui vous a touché trois fois, rendez-vous au **28**.

## 114\*

En levant haut votre arme, vous chargez à travers le sanctuaire sur la Salamandre, hurlant un ancien hymne de bataille dédié à Verlang, dieu des forgerons. La Salamandre réagit en soufflant un énorme nuage de flamme en l'air et en balayant d'un arc de cercle l'espace autour d'elle avec son trident, essayant de vous empaler de ses dents barbelées. Le combat a commencé !

|               |          |    |           |    |
|---------------|----------|----|-----------|----|
| LA SALAMANDRE | HABILETÉ | 10 | ENDURANCE | 10 |
|---------------|----------|----|-----------|----|

Il n'y a pas de *Fuite* possible ! À partir du second Assaut, et un Assaut sur deux, la Salamandre vous crachera des flammes dessus, en plus d'attaquer avec son trident. Vous devrez lancer deux dés et *Tester votre Habileté*. Si vous réussissez, vous avez esquivé les flammes et elles seront sans effet. Si vous échouez, la flamme vous brûlera et vous perdrez 2 points d'ENDURANCE et 1 point d'HABILETÉ en raison des blessures subies. Si vous sortez vainqueur de votre lutte contre la Salamandre de Daddu-Yadu, rendez-vous au **137**.

## 115

« Mensonges ! Mensonges ! Mensonges ! », hurle l'Elfe Noire, chargeant sur vous le cimenterre levé. « Tu n'es qu'un autre démon venu me tourmenter ! Meurs vermine ! » La pauvre créature est de toute évidence devenue complètement folle par l'horreur de sa captivité. Défendez-vous !

GUERRIÈRE ELFE NOIRE            HABILITÉ 8            ENDURANCE 8

Vous ne pouvez pas prendre la *Fuite*. Si vous battez la jeune Elfe Noire, rendez-vous au **129**.

## 116

Vous êtes à mi-chemin des pierres de gué quand une énorme créature reptilienne aux écailles marron, dotée d'une crête dentelée allant du sommet de sa tête jusqu'au bout de sa queue, émerge, au milieu de mousses nauséabondes, de la surface du bassin de boue. De bizarres tentacules verts et fluorescents poussent sur le front du monstre et s'agitent dans l'air tels des antennes, pointant dans votre direction comme pour détecter un intrus. La bête ouvre grand une bouche truffée de colonnes de dents triangulaires et aiguës et commence à inspirer de l'air au point de gonfler et de doubler sa taille en quelques secondes. Vous faites face à un terrible DRAGON DE BOUE ! Vous pouvez lancer une formule magique :

| FEU        | ECU        | ROC        |
|------------|------------|------------|
| <b>183</b> | <b>167</b> | <b>198</b> |

Ou bien combattre !

DRAGON DE BOUE            HABILITÉ 9            ENDURANCE 6

Si vous souhaitez échapper au Dragon de Boue en prenant le *Fuite* par le passage ouest, rendez-vous au **70**. Si vous restez pour combattre, vous êtes entravé à la fois par votre posture instable sur les pierres de gué et par l'odeur infecte qui emplit l'air, et vous devrez déduire 2 points à votre total d'HABILITÉ pour la durée du combat. Si vous tuez le Dragon de Boue, rendez-vous au **131**.

## 117

En vous servant du Bocal en Cristal, vous attrapez un nombre conséquent d'abeilles en le bloquant contre la ruche et en laissant les abeilles voler à l'intérieur du bocal que vous fermez avec son bouchon. Rayez le Bocal en Cristal de votre *Feuille d'Aventure* et remplacez-le par un Bocal d'Abeilles. Maintenant retournez au **92** et suivez les instructions indiquées si vous ne l'avez pas déjà fait.

## 118

À peine le prêtre assassiné, qu'un autre encore plus âgé fonce sur vous des profondeurs de la grotte-temple. Ce saint homme vêtu d'une toge a une barbe plus longue et brandit un bâton dont l'embout est doté d'un cristal en forme d'étoile qui étincelle telle une flamme pourpre. Voyant le corps de son camarade, il hurle : « Moi, Kasmanti, l'Archi-Bibliothécaire, m'en vais te faire payer cela très cher, intrus. » et vous attaque !

ARCHI-BIBLIOTHÉCAIRE            HABILITÉ 8            ENDURANCE 8

Si vous perdez un Assaut, vous perdrez 3 points d'ENDURANCE au lieu de 2 en raison de la nature

magique de l'arme du vieil homme. Si vous souhaitez quitter le Temple Souterrain et prendre la *Fuite*, rendez-vous au **100**. Si vous tuez l'Archi-Bibliothécaire de Throff, rendez-vous au **29**.

## 119

Vous chutez dans le puits naturel et dégringolez en hurlant avant d'atterrir en un gros plouf dans un bassin d'eau à l'odeur pestilentielle. Lancez un dé et déduisez le résultat de votre total d'ENDURANCE en raison des dégâts subit au cours de la chute. À en juger par la puanteur et la présence de plusieurs cadavres gonflés de Crapauds Cornus remuant doucement sous l'effet des vagues causées par votre atterrissage, vous devez être maintenant dans les fameuses Grottes Coassantes ! Rendez-vous au **65**.



## 120

Le tunnel mène au nord et débouche dans une énorme salle d'où provient un indescriptible vacarme de hululements brailards, bruyants et tapageurs. En scrutant avec prudence les environs, vous remarquez que le bruit est causé par d'innombrables hordes de Crapauds Cornus – des gros, des petits, des obèses, des décharnés – tous barbotant autour d'un bassin de boue fétide. Vous ne pourrez jamais tous les affronter ! Quoi que ? Du côté opposé de la caverne vous remarquez un autre tunnel menant toujours vers le nord. Comment allez-vous passer outre les Crapauds Cornus et avancer dans les profondeurs des Grottes Coassantes ?

Vous pouvez les affronter (rendez-vous au **56**), leur offrir un Bocal d'Abeilles (rendez-vous au **3**), boire une Potion de Transformation (rendez-vous au **139**) ou lancer une formule magique:

|            |            |            |
|------------|------------|------------|
| BOU        | TEL        | VEN        |
| <b>161</b> | <b>182</b> | <b>144</b> |



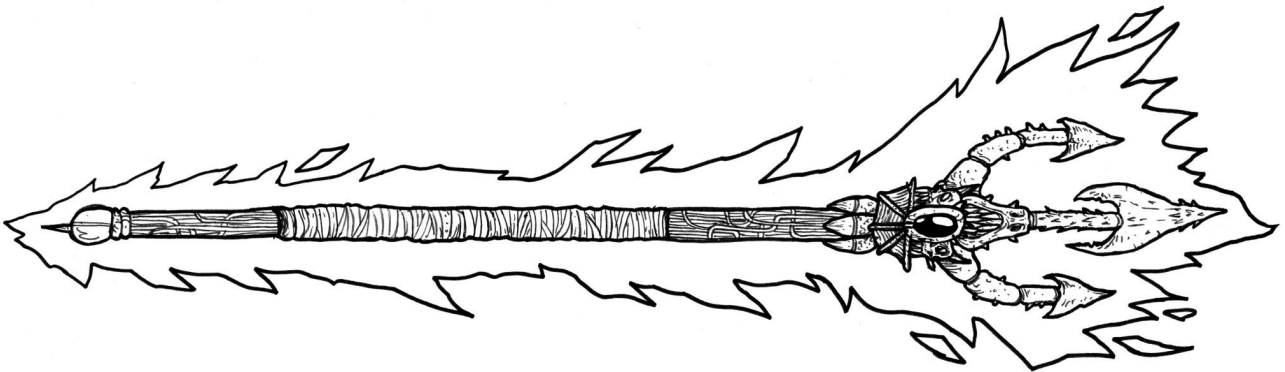
120 *En scrutant avec prudence les environs, vous remarquez que le bruit est causé par d'innombrables hordes de Crapauds Cornus.*

## 121

Vous vous réveillez dans une petite grotte au bout d'un long tunnel. Au loin vous discernez un faible rayon de lumière. Votre gorge est contusionnée et endolorie – vous perdez 1 point d'ENDURANCE en raison des blessures causées par l'étranglement. Votre équipement est empilé proprement à l'autre bout de la grotte et vos mains sont ligotées, ce qui vous empêche de lancer le moindre sort. Il y a un grand feu au centre de la grotte et un tourne-broche en bois épais qui vous paraît inconfortablement conçu pour supporter votre poids. Vous entendez un son brusque et remarquez quelque chose de gros et d'inhumain ramper le long du tunnel. Si vous avez un Couteau et souhaitez l'utiliser, rendez-vous au **11**. Si vous n'avez pas de couteau et si vous voulez essayer de rompre vos liens à l'aide de votre seule force rendez-vous au **46**. Si vous souhaitez attendre voir ce qui va se passer, rendez-vous au **134**.

## 122

Alors même que vous êtes étendu mourant sur le sol du sanctuaire, vous réussissez à vous retourner et vous essayez de voir quel sort est réservé à Verrema l'Elfe Noire. Vous la voyez fuir la pièce, le trident virevoltant derrière elle et vous entendez un cri, puis un autre, et encore un autre. Votre dernière vision est celle du trident revenant dans le sanctuaire, encore plus couvert de sang, en train de décrire un arc de cercle en direction de votre gorge à découvert ... CRAC ! Votre aventure (et celle de Verrema) sont terminées...



## 123

« Faux, faux, faux ! », dites-vous à la créature. « Si tu veux me cuisiner correctement, tu auras besoin d'ail, et pas qu'un peu. »

« Vraiment ? », dit-il avec intérêt, vous posant sur le côté afin d'en apprendre plus.

La créature est un GREMOLL – un triton géant humanoïde et carnivore, et celui-ci semble bien se faire du mouron pour lui-même. Il vous explique qu'il était habitué à être tenu en haute estime par les Crapauds Cornus en tant que maître chasseur, mais l'arrivée de la Salamandre dans la demeure du Dieu-Grenouille a mis fin à cela.

« Que soit maudit Xak et tous ses méfaits ! », dit-il avec ressentiment. Apparemment Xak est le nom de la Salamandre. Il s'agit d'une information de première importance ! Comme la plupart des créatures surnaturelles, les Salamandres peuvent être bannies dans leur plan d'origine en prononçant à haute voix leur véritable nom. Si à l'avenir vous avez l'occasion de prononcer le nom Xak,



ajoutez vingt au numéro du paragraphe où vous vous trouverez et consultez le nouveau paragraphe ainsi obtenu.

Pour l'instant le Gremoll souhaite en apprendre plus sur votre recette pour cuisiner la chair humaine. Vous lui dites de se rendre à la cuisine des Crapauds Cornus et d'y récupérer de l'ail et tout un tas d'autres herbes et épices. Vous assurez solennellement à la créature que vous serez toujours là à son retour. Bien entendu, une fois le Gremoll ayant quitté le tunnel et hors de vue, vous vous libérez rapidement de vos liens desserrés. Rendez-vous au **54**.

## 124

Vous entrez dans une petite grotte humide remplie de blocs de mousse de sel de couleur cendre. Le bourdonnement est plus intense ici et vous ne pouvez même plus vous entendre penser. En levant la tête, vous remarquez de grosses abeilles grouiller autour d'une ruche haute-perchée à l'intérieur d'une cavité dans le mur ouest. Il y a aussi une sortie au fond de la grotte menant à un tunnel orienté vers le nord. Vous pouvez escalader pour étudier la ruche (rendez-vous au **35**) ou quitter la grotte par le nord (rendez-vous au **53**).

## 125

Atteindre les Mines de Cristal implique d'escalader un chemin escarpé qui serpente à travers des rochers et les touffes jaunes de buissons de spinifex qui parsèment le versant de la falaise. Près du sommet, vous entendez tout à coup des voix et vous vous immobilisez. Jetant précautionneusement un œil par dessus le rebord du sommet de la falaise, vous voyez deux Gobelins des Ténèbres – de petits individus, à la peau pâle et aux gros yeux, équipés de lances et de boucliers – au poste de garde à l'entrée de la mine. Vous pouvez les combattre (rendez-vous au **52**) ou lancer un sort :

| PAN        | TEL        | VEN        |
|------------|------------|------------|
| <b>163</b> | <b>197</b> | <b>181</b> |

## 126

« Clairement un nid. », dit Verrema, poussant un des sacs d'œufs du bout de sa botte. « Sais pas si nous devons trainer dans le coin et tuer tout ce qui vient à peine d'éclore – je veux dire, ce n'est pas comme si il y avait un trésor ou un truc dans le genre, non ? D'un autre côté, tant de bébés Salamandres morts maintenant, ça fera moins de gros adultes Salamandres en colère plus tard, vrai ? »

À ce moment, vous vous retrouvez tous les deux entourés par de jeunes Salamandres sorties de l'œuf. « Parlé trop tôt, non? » dit Verrema, attristée, dégainant son cimeterre en anticipant la lutte.

Verrema combattra à vos côtés pour le combat à venir. Rendez-vous au **108**, si vous avez besoin de vous rappeler comment mener un combat opposant vous et Verrema à d'autres créatures, mais gardez note du paragraphe **141** (ou de celui-ci), le **108** ne vous y ramènera pas (ni ici).

Maintenant retournez au **141** et menez le combat à son terme.

## 127

En marchant à grands pas sur le sol de granit, vous manquez tout juste d'écraser un serpent doré qui s'extirpe d'une cavité dans la roche. Le reptile se cabre et vous attaque !

SERPENT DORÉ                      HABILITÉ 6                      ENDURANCE                      6

Vous ne pouvez pas prendre la *Fuite*. La morsure du serpent est empoisonnée. Si il vous inflige une blessure avant que vous le tuez, lancez un dé pour savoir quelle perte d'ENDURANCE vous infligera la blessure. Si vous tuez le serpent, vous pouvez quitter le coin. Si vous êtes déjà venu auparavant et si vous avez tué le serpent, il n'y a rien d'autre ici. Vous pouvez aller :

Au nord                      Rendez-vous au **68**.

À l'ouest                      Rendez-vous au **33**.

## 128

L'Huitre Géante se ferme en un claquement, en écrasant douloureusement votre jambe. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous êtes aussi piégé ! Comment allez-vous vous sortir de l'étreinte mortelle de ce gros mollusque ? En utilisant une arme (rendez-vous au **57**) ? Ou en lançant un sort ?

| OGR        | PAN        | FOR        |
|------------|------------|------------|
| <b>164</b> | <b>146</b> | <b>172</b> |

## 129

C'était un combat insensé que vous ne pouviez pas éviter. Vous ignorez l'arme et l'armure de l'Elfe Noire, mais cette dernière possède un morceau de métal tordu attaché par une chaîne à son cou. Vous pouvez prendre le Porte-Bonheur si vous le souhaitez – bien qu'il n'ait pas apporté à l'Elfe Noire bonne fortune – et l'ajouter à votre *Feuille d'Aventure*. Il vous autorisera à déduire de 1 point le résultat des dés quand vous *Tenterez votre Chance*. Le cœur lourd, vous retournez à l'intersection. Rendez-vous au **7**.

## 130

Le Gloister est une pâte liquide semblable à du fromage dont le goût et l'odeur sont absolument terribles. Servi avec du pain, il vous redonne non seulement 2 points d'ENDURANCE, mais vous ramène aussi votre CHANCE à son *total de départ* ! Apportez les informations nécessaires à votre *Feuille d'Aventure*. Retournez au **73** et faites un autre choix.

## 131

Le Dragon de Boue vaincu, vous parcourez les dernières pierres de gué et arrivez au mur au fond de la pièce. Le coffre que vous avez vu plus tôt est un large et solide objet, fabriqué à partir de teck et assemblé par des vis de fer rouillées. Une plaque en laiton sur le dessus porte la légende: « Propriété de Kullion le Crabe ». Il semble déverrouillé et le couvercle est légèrement entrebâillé. Néanmoins, il semble y avoir une sorte de déclencheur mécanique connecté aux charnières à l'arrière. Si vous voulez laisser le coffre là où il est, revenir sur vos pas et prendre vers l'ouest, rendez-vous au **70**. Si vous voulez essayer de désarmer le piège et ouvrir le coffre, lancez deux dés et *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **97**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **42**.

## 132

« Morbleu ! », pleure-t-il. « Merkurio ne fait jamais d'erreur ! Tu te prends pour un valeureux guerrier, mais tu seras encore plus fort après une leçon avec Merkurio ! » Si vous payez pour avoir une leçon, rendez-vous au **113**. Si vous décidez que vous en avez assez de cet idiot pompeux et voulez l'affronter pour de vrai, rendez-vous au **95**.

## 133

Vous ouvrez votre bourse et commencez à compter les Pièces d'Or. Les yeux du prêtre s'illuminent.

« Il ne sera pas dit que les serviteurs de Throff auront tourné le dos à ceux voulant faire un don approprié. », entonne-t-il. « Mon nom est Zhiamle, Prêtre Inférieur, et je crois qu'on va pouvoir venir à un arrangement. »

Lancez un dé. C'est le nombre de Pièces d'Or que Zhiamle acceptera pour vous autoriser à entrer dans le temple. Cependant si vous avez auparavant lancé les sorts VEN ou FOR, vous devrez lancer deux dés pour dédommager les dégâts que vous avez causés.

Si vous ne pouvez, ou ne voulez, pas payer le pot-de-vin, vous pouvez soit combattre le prêtre (rendez-vous au **67**) ou quitter cet endroit et essayer ailleurs (rendez-vous au **100**).

Si vous pouvez et souhaitez payer le pot-de-vin, rayez la quantité de Pièces d'Or de votre *Feuille d'Aventure*. « Bienvenue au Temple Souterrain de Throff ! », vous dit Zhiamle. Vous pouvez visiter la Bibliothèque de Throff (rendez-vous au **85**) ou la Fontaine Sainte (rendez-vous au **12**).

## 134

Un espèce de lézard géant à la peau caoutchouteuse et doté d'une grande crête entre dans la grotte, attrape le tourne-broche du feu et commence à vous y attacher. Tout en ce faisant, il parle en partie à lui-même et en partie à vous sur la manière dont vous allez mourir. « D'abord, je vais rôtir l'humain doucement, jusqu'à ce qu'il soit noir et croustillant à l'extérieur, mais encore en vie. Après je lui arracherai les jambes pour les manger, puis je lui aspirerai les yeux avec ma langue. Et après ... »

Pour un bref instant vos liens se libèrent. Allez-vous attraper votre arme et attaquer la créature (rendez-vous au **32**) ou allez-vous la laisser vous attacher au tourne-broche tout en engageant la conversation avec elle (rendez-vous au **123**) ?

## 135

La salive corrosive de la créature vous atteint dans le torse, où elle commence à grésiller et à dissoudre vos vêtements, votre armure et jusqu'à votre chair ! Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Pendant ce temps, le scarabée extirpe sa masse recouverte de chitine noire en dehors de son terrier et détale dans le tunnel pour vous attaquer avec ses mandibules dentelées et griffues ! Défendez vous !

SCARABÉE DE BADDU

HABILETÉ 7

ENDURANCE

9

Si vous souhaitez prendre la *Fuite* en courant vers le tunnel au nord, rendez-vous au **45**. Combattez de manière habituelle, à l'exception du fait qu'à chaque blessure infligée au Scarabée, ce dernier y

répondra par un virulent jet d'acide à votre égard. Lancez un dé et consultez la table suivante pour savoir où le jet d'acide vous touche :

| Dé  | Effet   |
|-----|---|
| 1   | Frappé au visage. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE et 1 point de CHANCE.                        |
| 2   | Frappé à votre bras maniant votre arme. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE et 1 point d'HABILETÉ. |
| 3   | Frappé à votre autre bras. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE.                                    |
| 4   | Frappé à la jambe. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE.   |
| 5-6 | Raté.   |

Si vous tuez le Scarabée de Baddu, rendez-vous au **80**.

### 136

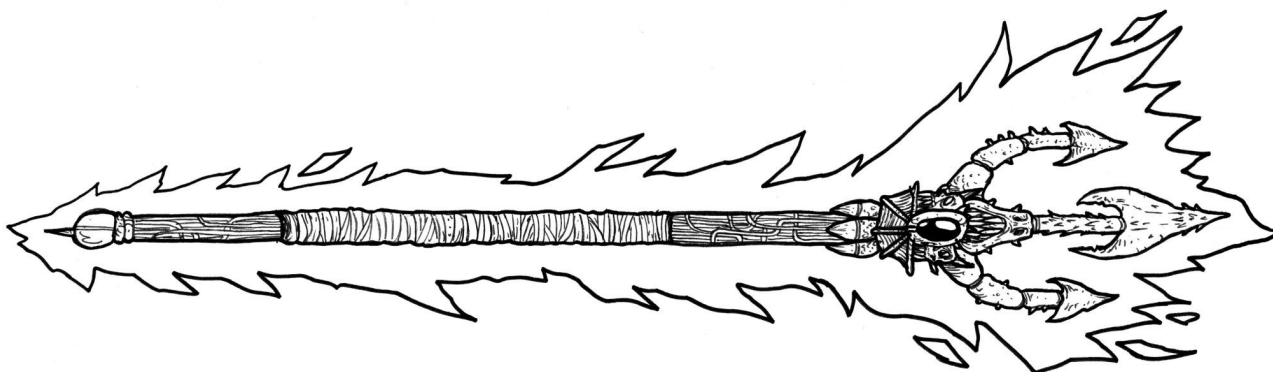
Alors que vous vous enfoncez lentement mais sûrement dans les profondeurs, vous nouez calmement votre Corde en une sorte de lasso et vous essayez d'attraper la poignée de la porte du mur nord, afin de pouvoir grimper à la corde pour vous mettre en sécurité. Lancez deux dés et *Testez votre Habileté*. Ajoutez 2 au résultat si vous portez ou transportez un Haubert de Maille. Si vous réussissez, vous gérez la manœuvre; vous atteignez la porte, l'ouvrez et la traversez (rendez-vous au **26**). Si vous échouez, rendez-vous au **88**.

### 137\*

Vous avez vaincu la Salamandre des Grottes Coassantes ! Vous bondissez vers l'autel et ramassez l'idole sacrée. Vous avez retrouvé l'Idole de Verlang ! Votre quête est terminée.

Tout à coup, et de manière inattendue, vous ressentez une douleur mortelle dans le dos, comme si vous veniez d'être transpercé par une lance enflammée ! Et encore ! Et encore ! Du sang est déjà en train de se déverser de vos blessures béantes quand vous vous retournez pour faire face à votre agresseur. Il s'agit ni plus ni moins du trident de la Salamandre, maintenant flottant dans les airs de sa propre volonté, tel un horrible frelon mécanique. Encore une fois il vous frappe, vous blessant grièvement au ventre et vous vous recroquevillez sur le sol du temple, désormais recouvert de sang, serrant l'idole sur votre torse pour la protéger. Mais le trident volant est sans merci et continue à frapper jusqu'à ce que votre cadavre brutalisé soit aussi immobile que l'idole que vous transportiez...

Vous étiez si près d'atteindre votre but, mais hélas pas suffisamment près. Votre aventure est terminée...



## 138

L'étrange épéiste se présente comme étant Merkurio le Maître Espadon<sup>13</sup>, un émissaire de la légendaire cité engloutie d'Atlantis et en ce moment contraint sans raison à attendre pour une audience au sanctuaire de la Salamandre. « Je suis le second plus grand maître d'arme de tous les océans. », dit-il avec grandiloquence. « Tu as dû être envoyé ici pour prendre leçon. Mes frais d'instruction pour un lourdaud de terrestre comme toi sont de 2 Pièces d'Or. » Si vous n'avez pas 2 Pièces d'Or, rendez-vous au **50**. Si vous avez 2 Pièces d'Or, que vous vouliez ou non les donner, rendez-vous au **84**.

## 139

Vous buvez la Potion de Transformation (rayez-la de votre *Feuille d'Aventure*) et vous vous métamorphosez en Crapaud Cornu. Votre cœur battant lourdement dans votre poitrine, vous avancez à découvert dans le principal lieu de vie des Crapauds Cornus, mais aucun d'entre eux ne réagit à votre présence. Précautionneusement vous avancez dans les parties les moins profondes du bassin, en prenant garde d'éviter de trébucher dans une des brutes coassantes, en direction de la sortie. Vous gagnez 1 point de CHANCE pour avoir réussi ! Vous quittez la grotte par le tunnel dans le mur nord, alors que les effets de la potion commencent à s'estomper. Rendez-vous au **142**.

## 140

En raison de la forme instable et sans consistance du Golem, les coups de votre arme lui passent au travers et ne lui causent qu'une perte de 1 point d'ENDURANCE seulement. Par contre, les attaques de la créature magique sont comme des coups de poing dans un gantelet de fer recouvert de papier de verre et vous infligent bien les 2 points d'ENDURANCE habituels de dommage !

GOLEM DE SABLE            HABILITÉ 8            ENDURANCE 9

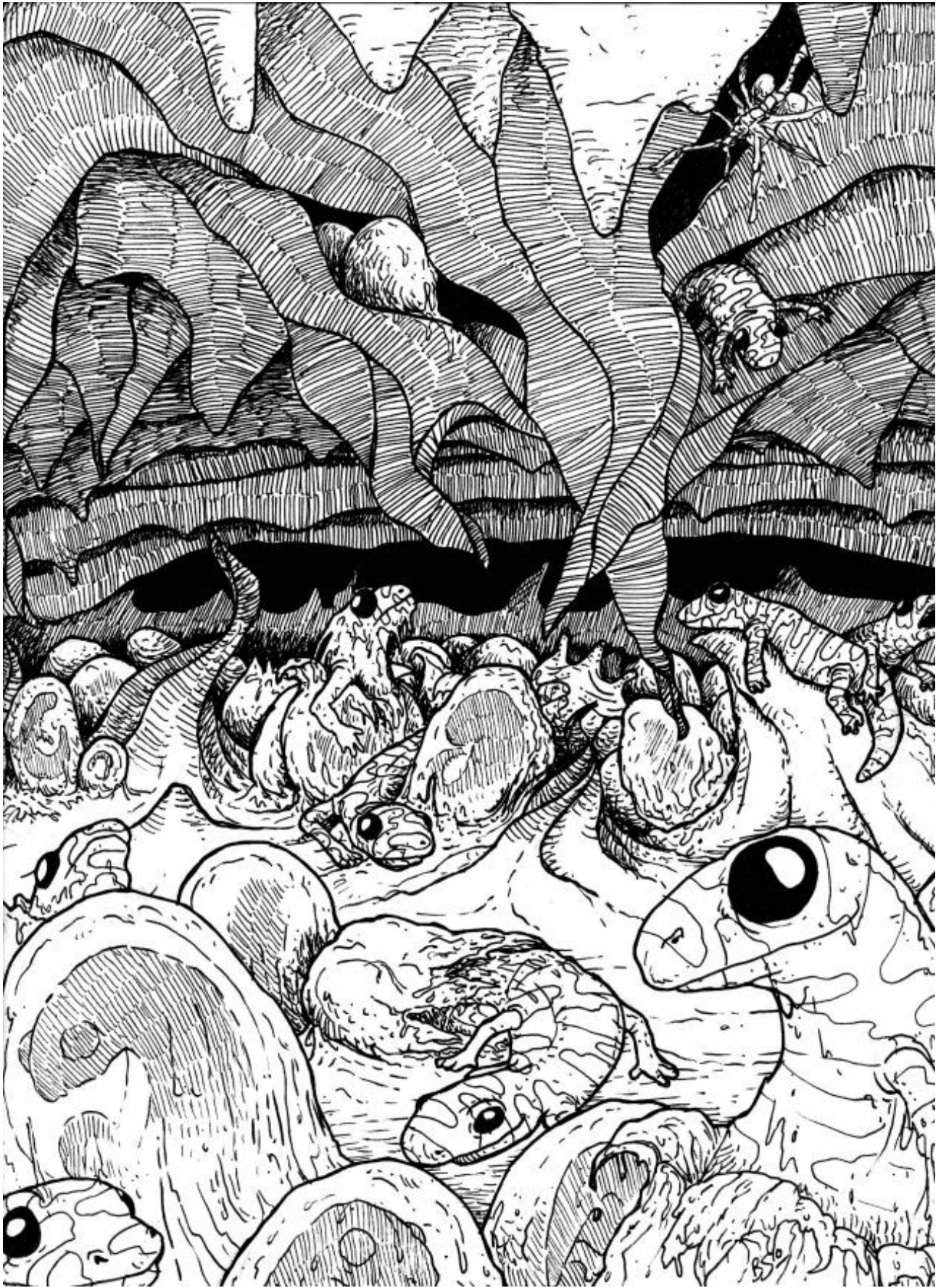
Vous ne pouvez pas prendre la *Fuite*. Si vous réduisez l'ENDURANCE du Golem de Sable à zéro ou moins, vous briserez le sort qui l'anime et il ne sera plus qu'un tas de sable inoffensif. Vous explorez alors à nouveau la grotte. Rendez-vous au **112**.

## 141\*

Son gardien vaincu, vous entrez dans la caverne. Il semble s'agir d'une sorte de nid ou d'une salle pour petits. D'étranges poches d'œufs palpitantes, chacune aussi grosse que votre avant-bras, sont regroupées les unes aux autres en grappe sur le sol. Elles émettent une légère luminosité ambrée et vous pouvez distinguer d'étranges formes sombres se tortiller sinueusement à l'intérieur. Quelques œufs ont éclos et vous remarquez soudainement de nombreux yeux noirs sournois regarder dans votre direction. De petites créatures semblables à des lézards orange à la peau brillante glissent leur tête en dehors des œufs, le visage directement orientée vers vous. Les bébés Salamandres sont affamés et ils croient que vous êtes leur prochain repas ! Affrontez-les un à un :

---

13 Note du traducteur: *Swordfish* se traduit par *espadon*, *sword* voulant dire *épée* et *fish poisson*, l'espadon (qui en français désigne aussi une épée) se dit donc littéralement le *poisson-épée* ou *poisson-épéiste*. *Poisson-épée* a été choisi par le traducteur des *Démons des Profondeurs*, mais cette traduction perd ainsi toute référence à l'animal original. *Maître Espadon* est un terme évoquant à la fois l'animal original et l'aspect particulier du personnage rencontré.



141 *Les bébés Salamandres sont affamés et ils croient que vous êtes leur prochain repas !*

|                                |          |   |           |   |
|--------------------------------|----------|---|-----------|---|
| Premier TÊTARD DE SALAMANDRE   | HABILETÉ | 3 | ENDURANCE | 3 |
| Deuxième TÊTARD DE SALAMANDRE  | HABILETÉ | 2 | ENDURANCE | 3 |
| Troisième TÊTARD DE SALAMANDRE | HABILETÉ | 3 | ENDURANCE | 2 |
| Quatrième TÊTARD DE SALAMANDRE | HABILETÉ | 3 | ENDURANCE | 4 |
| Cinquième TÊTARD DE SALAMANDRE | HABILETÉ | 3 | ENDURANCE | 3 |
| Sixième TÊTARD DE SALAMANDRE   | HABILETÉ | 4 | ENDURANCE | 3 |

Si vous souhaitez quitter cet endroit en prenant la *Fuite*, rendez-vous au **7**. Si vous tuez toutes les larves de Salamandre rendez-vous au **25**.

## 142

Le corridor que vous longez rencontre à une intersection plusieurs autres passages. Les Crapauds Cornus étant généralement illettrés, il n'y a pas de mots pour indiquer où mènent ces passages, mais seulement des symboles bruts gravés à même la roche. Où irez-vous maintenant ? Gardez à l'esprit que vous ne pouvez pas retourner à un endroit que vous avez déjà visité, même brièvement.

|  |                             |
|--|-----------------------------|
| Le symbole évoquant une flamme                   | Rendez-vous au <b>51</b> .  |
| Le symbole composé de deux cercles concentriques | Rendez-vous au <b>5</b> .   |
| Le symbole représentant un demi-cercle plein     | Rendez-vous au <b>106</b> . |
| Le symbole représentant des lignes ondulantes    | Rendez-vous au <b>34</b> .  |

## 143

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous une Potion d'Eau de Feu sur vous ? Si ce n'est pas le cas, retournez au **87** et faites un autre choix. Si vous possédez une Potion d'Eau de Feu, vous pouvez la boire (rayez-la de votre *Feuille d'Aventure*) et prononcer votre formule magique. Immédiatement vous ressentez une vague de puissance envahir votre corps, emplissant vos muscles de force. Vous avancez afin de régler leur compte à ces gardes chétifs ! Mais, bien que lents et patauds, les Crapauds Cornus sont aussi gros, forts et puissants. Ces deux là, en plus d'être efficaces dans le maniement de leur hallebarde, possèdent tout un tas d'armes naturelles comme leurs griffes acérées, leur cornes recourbées et leur bouche débordant de crocs pointus. Ce sera un combat difficile ! Cependant, en raison de la formule magique, vous pourrez ajouter 3 à votre Force d'Attaque, et ce pour toute la durée du combat.

|                        |          |   |           |   |
|------------------------|----------|---|-----------|---|
| Premier CRAPAUD CORNU  | HABILETÉ | 9 | ENDURANCE | 8 |
| Deuxième CRAPAUD CORNU | HABILETÉ | 8 | ENDURANCE | 9 |

Vous ne pouvez pas prendre la *Fuite*. Ils vous attaqueront tous les deux en même temps. Lancez les dés pour calculer votre propre Force d'Attaque, puis lancez-les pour celles de chacun de vos opposants. Si votre Force d'Attaque est supérieure à celles de vos deux adversaires, vous choisissez lequel vous avez blessé. Si une seule des deux Forces d'Attaque est supérieure à la vôtre, vous blessé celui qui a une Force d'Attaque inférieure à la vôtre, mais êtes blessé par l'autre. Si les deux Forces d'Attaque sont supérieures à la vôtre, vous êtes blessé par les deux gardes.

Si vous les battez tous les deux, rendez-vous au **102**.

## 144

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous une Trompe à Vent sur vous ? Si la réponse est non, retournez au **120** et faites un autre choix. Si vous possédez une Trompe à Vent, vous avancez dans la caverne et vous lancez votre sort en jouant une note discordante dans l'instrument. Instantanément, un vent virulent souffle de la bouche de la Trompe à Vent et propulse plusieurs Crapauds Cornus sur le mur opposé, où leur tête et leur corps se brisent sur les aspérités de la roche pour retomber sur le sol sans vie. La masse des Crapauds survivants vous fixe hébété la bouche ouverte. D'autres surgissent d'obscures alcôves de la caverne pour remplacer ceux qui ont été frappés par votre formule magique. Vous venez de commettre une grave erreur de jugement. Rendez-vous au **56**.

## 145

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous une Pièce d'Or ? Si ce n'est pas le cas, retournez au **51** faire un autre choix. Si vous avez une Pièce d'Or, vous la posez sur votre poignet en prononçant la formule. La pièce se colle à votre main et vous ressentez la présence d'un bouclier invisible. Vous pouvez maintenant affronter l'étrange créature avec une protection supplémentaire.

Alors que vous lancez votre sort, la chose soupire bruyamment et se jette sur vous. Vous devez vous défendre contre ce POULPARD, qui vous attaque en fouettant violemment l'air de sa tête. En ce faisant, ses longs tentacules peuvent vous blesser. Si ils vous touchent, ils vous piqueront de leurs affreux aiguillons qui vous infligeront une perte de 3 points d'ENDURANCE au lieu des 2 habituels. Par contre, grâce à votre bouclier magique, vous pouvez déduire de 2 le résultat des dés lorsque vous calculerez la Force d'Attaque du Poulpard. Menez ce combat :

POULPARD                    HABILITÉ    6                    ENDURANCE                    7

Si vous souhaitez échapper au Poulpard et prendre la *Fuite* par là où vous êtes venu, rendez-vous au **142**. Si vous tuez le Poulpard, rendez-vous au **73**. Après le combat, rayez la Pièce d'Or de votre *Feuille d'Aventure*, dans la mesure où elle n'est plus qu'un vulgaire morceau de métal.

## 146

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous un petit caillou ? Si vous n'en avez pas, retournez au **128** et faites un autre choix. Si vous avez un petit caillou, vous lui jetez le sort et vous le lancez dans l'eau, où il coule jusqu'à passer entre les mâchoires de la coquille de l'Huitre. Une soudaine détonation retentit – vous perdez 1 point d'ENDURANCE car votre jambe a aussi subi l'explosion – et la surface de l'eau bouillonne à nouveau. L'Huitre a été pulvérisée par le souffle de la déflagration et votre jambe est à nouveau libre. Rendez-vous au **83**. N'oubliez pas de rayez le petit caillou de votre *Feuille d'Aventure*.

## 147

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. La formule magique crée une boule de feu dans votre main que vous lancez sur le poisson. Elle le frappe en plein torse en le projetant en arrière dans une explosion de flammes. Bien que souffrant d'horribles brûlures, la créature n'émet aucun cri de douleur. Rendez-vous au **77**.



Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Transportez-vous du sable ? Si ce n'est pas le cas, retournez au **66** et faites un autre choix. Si vous avez du sable, vous prononcez le sort et dispersez le sable sur le sol en face de vous (n'oubliez pas de le rayer de votre *Feuille d'Aventure*). Le sort faisant effet, le sol commence à bouillonner et à se transformer en une tourbière visqueuse. Le Tarator coure sans trop se poser de question en plein dans les sables mouvants et il commence immédiatement à être englouti, son lourd poids l'emmenant directement à son triste sort. La bête hurle de frustration, se débattant de ses longs bras griffus, ce qui ne fait que précipiter l'inévitable. Déversant des rugissements de haine à votre égard jusqu'à la toute fin, le Tarator est aspiré par les sables mouvants pour ne plus être visible du tout.

Vous avez vaincu le Tarator ! Vous gagnez 1 point de CHANCE pour cette victoire. En fouillant le repaire de la créature – une alcôve ouvrant sur la caverne principale – vous ne trouvez rien de moins que 3 Pièces d'Or et une Dent de Géant, que vous pouvez ajouter à votre *Feuille d'Aventure* si vous le souhaitez. Deux tunnels quittent cette caverne et vous mènent dans les profondeurs. Vous ne pouvez pas emprunter le tunnel au nord, car vos sables mouvants bloquent le passage, donc vous continuez vers l'ouest (rendez-vous au **78**).



Les Tunnels de Vase sont une série de grottes situées à l'extrémité nord de Daddu-Yadu, qui s'ouvrent aux pieds des falaises. Toute la zone est plus qu'humide et probablement submergée à marée haute. La vie marine est partout: de gros crabes vous menaçant en brandissant leur pince, des lits de moules et autres coquillages et des étoiles de mer bleues escaladant les rochers. Les cris des oiseaux de mer emplissent l'air. Vous avez le choix entre trois chemins. Une petite grotte d'où vient un étrange bourdonnement (rendez-vous au **124**), une caverne beaucoup plus vaste dont l'entrée est recouverte d'os et de crânes brisés (rendez-vous au **66**) ou un tunnel étroit à moitié inondé et qui vous obligera à crapahuter dans l'eau (rendez-vous au **31**).

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous un petit caillou sur vous ? Si ce n'est pas le cas, retournez au **96** et faites un autre choix. Si vous avez un petit caillou, vous lui lancez le sort. Tout en demandant à l'Elfe Noire de s'éloigner, vous lancez le caillou sur les barreaux de fer de la cellule. Un bruit sourd retentit et la porte de la cellule est soufflée et arrachée de ses gonds. N'oubliez pas de rayer le petit caillou de votre *Feuille d'Aventure*.

L'Elfe Noire sort de sa cellule et vous remercie de l'avoir libérée. Tout à coup, ses yeux vous fixent alarmés et elle pointe son cimeterre vers vous.

« Comment puis-je savoir si je peux te faire confiance ? », dit-elle.

Vous essayez de convaincre la jeune guerrière de la justesse de votre quête. Lancez deux dés et *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **108**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **115**.



Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous une Dent de Géant ? Si non, rendez-vous au **188** et faites un autre choix. Si vous avez une Dent de Géant (n'oubliez pas de la rayer de votre *Feuille d'Aventure*), vous pouvez la lancer au sol et prononcer la formule magique pour créer un Géant massif à la chevelure brune. Vous ordonnez au Géant d'attaquer la Salamandre. Voici ses caractéristiques :

GÉANT MAGIQUE                      HABILITÉ 8                      ENDURANCE 9

Si le Géant gagne le combat, il disparaîtra dans un nuage de fumée bleue. Si le Géant perd, vous devrez terminer le combat vous-même. Maintenant, rendez-vous au **114** et menez le combat entre la Salamandre et votre Géant.

## 152

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous une Potion d'Eau de Feu ? Si vous n'en avez pas, retournez au **43** faire un autre choix. Si vous avez une Potion d'Eau de Feu, vous pouvez la boire (rayez-la de votre *Feuille d'Aventure*) et vous lancez votre sort. Immédiatement, vous ressentez une montée de puissance traverser votre corps et agaillardir vos muscles. Vous vous avancez et arrachez une des portes de ses gonds, découvrant ainsi un prêtre chauve et barbu, vêtu de longues toges et portant un bâton dont une des extrémités est en cristal, qui se tient juste derrière la porte.

« Que signifie toute cette violence ? », vous crie-t-il.

Allez-vous essayer de le baratiner pour vous éviter des ennuis (rendez-vous au **133**) ou allez-vous attaquer le prêtre (rendez-vous au **67**) ? Vous pouvez aussi quitter cet endroit définitivement et tenter votre chance ailleurs à Daddu-Yadu (rendez-vous au **100**).

## 153

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous une Trompe à Vent ? Si ce n'est pas le cas, faites un autre choix au **70**. Si vous avez une Trompe à Vent, vous prononcez votre formule magique et soufflez une note dans l'instrument. Instantanément, un vent violent sort de la bouche de la Trompe, expulsant les sables mouvants de vos jambes en morceaux rappelant de la bouillie de gruau. En pointant l'artefact derrière vous, vous l'utilisez pour vous propulser en dehors de la tourbière, écrémant ainsi la surface pour finalement heurter le mur opposé ! Rapidement, vous vous remettez sur vos pieds, vous ouvrez la porte et vous entrez dans la pièce suivante – rendez-vous au **26**.

## 154

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous une Pièce d'Or ? Si vous n'en avez pas, retournez au **61** et faites un autre choix. Si vous avez une Pièce d'Or, vous la posez sur le dessus de votre main et vous prononcez la formule magique. La pièce se colle à votre poignet et vous ressentez la présence d'un bouclier invisible. Vous pouvez maintenant faire face à l'Orque avec une protection supplémentaire.

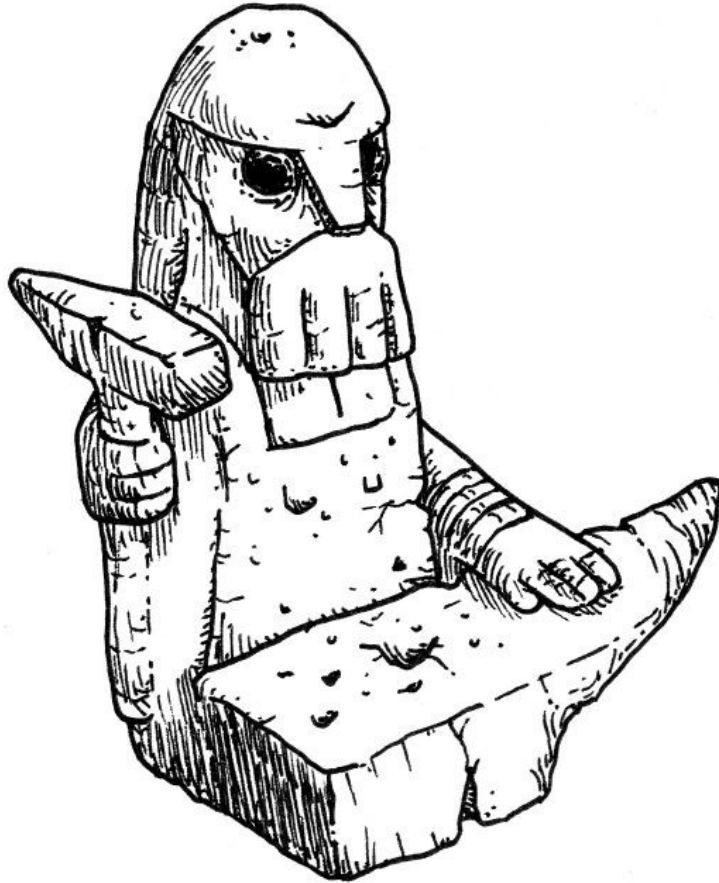
Le GRAND ORQUE s'approche de vous en claquant son fouet. Cela va être sportif ! De son autre main il attrape un cimenterre attaché au mur. Menez le combat contre le Capitaine Morgul, Gardien en Chef des Mines de Cristal ! N'oubliez pas que, grâce à votre bouclier, vous pourrez déduire 2 points du résultat du jet de dés lorsque vous calculerez la Force d'Attaque de l'Orque.

GRAND ORQUE                      HABILITÉ 7                      ENDURANCE                      8

Il essaiera constamment de vous attraper avec son fouet durant le combat. Lancez un dé avant de commencer chaque Assaut. Un résultat de 1 signifiera qu'il vous aura piégé avec son fouet et vous devrez déduire 3 points de votre HABILITÉ pour les 3 Assauts nécessaires pour vous libérer. Si vous voulez prendre la *Fuite* (tant que vous n'êtes pas enchevêtré par le fouet de l'Orque), rendez-vous au **75**. Si vous tuez le Capitaine Morgul, rendez-vous au **48**. Une fois le combat terminé, n'oubliez pas de rayer la Pièce d'Or de votre *Feuille d'Aventure*, dans la mesure où il n'en restera qu'un vulgaire morceau de métal.

\*\*\*

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous de la poudre de pierre sur vous ? Si vous n'en avez pas retournez faire un autre choix au **51**. Si vous avez de la poudre de pierre, vous la lancez sur la créature et prononcez la formule magique. En quelques secondes, ses mouvements deviennent plus lents et l'humanoïde commence à prendre une couleur gris clair. Trop tard il réalise ce qui lui arrive et en moins de deux, la créature est transformée en une étrange statue. Rayez la poudre de pierre de votre *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous au **73**.



Vous perdez 1 points d'ENDURANCE. Possédez-vous une Potion d'Eau de Feu ? Si vous n'en avez pas, retournez au **41** et faites un autre choix. Si vous avez une Potion d'Eau de Feu, vous pouvez la boire (rayez-la de votre *Feuille d'Aventure*) et prononcer la formule magique. Vous ressentez immédiatement un flux de force parcourir votre corps, démultipliant ainsi la puissance de vos muscles. Avant que les gardes puissent vous atteindre et vous attaquer, vous commencez à tirer les chaînes et les fers des équipes de mineurs, libérant ainsi des esclaves un peu partout. La horde enragée attrape pioches et marteaux en guise d'armes et déferle sur les gardes, les submergeant en une bataille aussi courte que sanglante. L'Homme-Rhinocéros est le dernier à succomber en disparaissant sous une énorme masse de mineurs furieux qui récupèrent un trousseau de clef sur sa carcasse agonisante et libèrent les autres esclaves. Rendez-vous au **8**.

## 157

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Votre formule magique crée une grosse boule de feu dans votre main que vous jetez sur le gardien enchanté. Elle frappe le Golem de Sable en pleine poitrine et le submerge dans une explosion flamboyante. Quand la fumée se dissipe, vous constatez que la chaleur intense de l'explosion produite par votre sort a totalement vitrifié le sable dont était composé le Golem. Ce qui se tient devant vous n'est maintenant qu'une statue de verre ! Vous poussez le Golem qui tombe et éclate en plusieurs gros cailloux. Vous avez vaincu la créature – rendez-vous au **112**.

## 158

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous une Potion d'Eau de Feu ? Si vous n'en avez pas, retournez au **16** et faites un autre choix. Si vous avez une Potion d'Eau de Feu, vous pouvez la boire (rayez-la de votre *Feuille d'Aventure*) et lancer votre sort. Vous ressentez immédiatement un flux de force parcourir votre corps, démultipliant ainsi la puissance de vos muscles. Vous reculez et arrachez la herse du mur pour la lancer au sol dans un boucan de tôle. La cloche d'alarme continuant à vibrer dans vos oreilles, vous fuyez rapidement les Mines de Cristal avant que d'autres escadrons de Gobelins des Ténèbres se montrent ! Rendez-vous au **100**.

## 159

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous une Dent de Géant dans vos possessions ? Si ce n'est pas le cas, retournez au **104** et faites un autre choix. Si vous avez une Dent de Géant (n'oubliez pas de la rayer de votre *Feuille d'Aventure*), vous pouvez la lancer au sol et prononcer la formule magique pour créer un Géant musclé aux poings semblables à des marteaux de forge qui combatta le Guerrier de Cristal pour vous.

|                     |          |    |           |    |
|---------------------|----------|----|-----------|----|
| GUERRIER DE CRISTAL | HABILETÉ | 11 | ENDURANCE | 13 |
| GÉANT MAGIQUE       | HABILETÉ | 8  | ENDURANCE | 9  |

Si votre Géant gagne, il disparaîtra en un nuage de fumée. Si votre Géant perd, vous devrez terminer le combat vous-même. Si vous voulez vous échapper du Temple Souterrain en prenant la *Fuite*, rendez-vous au **100**. Votre marteau de guerre est l'arme parfaite pour combattre le Guerrier de Cristal. Si vous ne l'avez plus, vous mourrez ici dans le sanctuaire sous un déluge de coups de poings de l'idole cristalline. Si vous (armé de votre marteau de guerre) et/ou le Géant détruisez le Guerrier de Cristal, rendez-vous au **21**.

## 160

Une telle formule magique n'existe pas ! Retournez au **188** et faites un autre choix.

\*\*\*

## 161

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous du sable parmi vos possessions ? Si vous n'en avez pas, retournez au **120** faire un autre choix. Si vous avez du sable, vous pénétrez dans la caverne, prononcez la formule et déversez les grains de sable dans le bassin commun des Crapauds Cornus (n'oubliez pas de rayer le sable de votre *Feuille d'Aventure*). Le sort faisant effet, le bassin commence à entrer en ébullition, se transformant ainsi en de visqueux sables mouvants. La plupart des Crapauds Cornus vous regardent alors bouche bée. La boue, la fange et les tourbières sont leur habitat naturel et ils y sont comme des poissons dans l'eau. Vous venez de commettre une grave erreur de jugement. Rendez-vous au **56**.

## 162

« Zared ! », appelez-vous au milieu de la caverne de moisissures. « Zared l'Ermite ! »

« Oui, oui ! Du calme ! », crie une petite voix appartenant à un visage particulier qui émerge de derrière un bloc de champignons géants, où il était caché.

Zared l'Ermite est un vieil homme et ridicule décharné, complètement nu, bien que sa pudeur soit préservée par une incroyablement longue et luxuriante barbe blanche atteignant les genoux. Il a vécu ici si longtemps que sa peau sale semble être faite de terre et vous remarquez des champignons qui poussent dans sa barbe.

« Merci de m'avoir libéré de mon ravisseur. », vous dit Zared constatant que vous avez vaincu le Golem de Sable. « Cela m'apprendra à utiliser un Sort d'Animation à l'avenir ! Tu as à manger ? Je suis affamé ! »

Zared échangera soit des informations (rendez-vous au **81**) soit des objets (rendez-vous au **18**). Si vous n'avez plus de Provisions, ou ne souhaitez pas les échanger, rendez-vous au **69**.

## 163

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous des petits cailloux ? Si non retournez au **125** et faites un autre choix. Si vous possédez des petits cailloux, choisissez combien vous souhaitez en utiliser et lancez votre sort. Vous pouvez lancer ces petits cailloux sur les Gobelins des Ténèbres, mais pour chacun de ces cailloux vous devez *Testez votre Habileté* pour savoir si vous avez atteint votre cible. Chaque tir réussi infligera une perte de 2 points d'ENDURANCE à un des Gobelins des Ténèbres – choisissez lequel (et vous pouvez *Tentez votre Chance* pour infliger des dégâts plus conséquent si vous le voulez). Si vous ratez deux jets successifs, les Gobelins des Ténèbres avanceront et vous attaqueront, et vous ne serez plus dans la possibilité de lancer d'autres cailloux. Dans ce cas, ou si vous êtes à cours de petits cailloux, vous devrez combattre !

|                              |          |   |           |   |
|------------------------------|----------|---|-----------|---|
| Premier GOBELIN DES TÉNÈBRES | HABILETÉ | 5 | ENDURANCE | 5 |
|------------------------------|----------|---|-----------|---|

|                               |          |   |           |   |
|-------------------------------|----------|---|-----------|---|
| Deuxième GOBELIN DES TÉNÈBRES | HABILETÉ | 5 | ENDURANCE | 5 |
|-------------------------------|----------|---|-----------|---|

Ils vous attaqueront tous les deux en même temps. Lancez les dés pour calculer votre propre Force d'Attaque, puis lancez-les pour celles de chacun de vos opposants. Si votre Force d'Attaque est supérieure à celles de vos deux adversaires, vous choisissez lequel vous avez blessé. Si une seule des deux Forces d'Attaque est supérieure à la vôtre, vous blessez celui qui a une Force d'Attaque inférieure à la vôtre, mais êtes blessé par l'autre. Si les deux Forces d'Attaque sont supérieures à la vôtre, vous êtes blessé par les deux gardes.



162 Zared l'Ermite est un vieil homme ridicule et décharné, complètement nu, bien que sa pudeur soit préservée par une incroyablement longue et luxuriante barbe blanche atteignant les genoux.

Vous pouvez prendre la *Fuite* en quittant les Mines de Cristal, rendez-vous au **100**. Si vous battez les deux Gobelins des Ténèbres, une brève fouille de leurs cadavres vous apportera 3 Pièces d'Or. Rendez-vous au **75**. N'oubliez pas de rayer les petits cailloux utilisés de votre *Feuille d'Aventure* !

### 164

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous une Dent de Géant ? Si vous n'en avez pas retournez au **128** faire un autre choix. Si vous avez une Dent de Géant (n'oubliez pas de la rayer de votre *Feuille d'Aventure*), vous pouvez la lancer au sol et prononcer votre formule magique afin de créer un Géant aux épaules larges et aux longs bras musculeux qui apparaît à côté de vous dans le bassin. Vous ordonnez au Géant de vous libérer de l'Huitre. Il plonge alors sous l'eau et attrape l'Huitre de ses deux bras. En une ou deux minutes de tension musculaire, il réussit à briser le mollusque en un gros craquement, vous libérant ainsi la jambe. Sa mission accomplie, le Géant disparaît dans un nuage de fumée bleue. Rendez-vous au **83**.

### 165

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Votre sort crée une grosse boule de feu dans votre main, que vous balancez sur la créature. Elle frappe le Guerrier de Cristal en plein torse et le submerge dans une explosion flamboyante. Cependant, quand la fumée se dissipe, vous constatez que le sort n'a qu'endommagé l'idole sans la détruire. Sa surface auparavant brillante est maintenant noircie et craquelée, le Guerrier de Cristal avance inexorablement sur vous. Défendez-vous !

GUERRIER DE CRISTAL                      HABILITÉ    9                      ENDURANCE                      9

Si vous voulez vous échapper du Temple Souterrain en prenant la *Fuite*, rendez-vous au **100**. Votre marteau de guerre est l'arme parfaite pour combattre le Guerrier de Cristal. Si vous ne l'avez plus, vous mourrez ici dans le sanctuaire sous un déluge de coups de poings cristallins. Si vous détruisez le Guerrier de Cristal avec votre marteau de guerre, rendez-vous au **21**.

### 166

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous une Calotte de Toile ? Si non, retournez au **40** et faites un autre choix. Si vous avez une Calotte de Toile, vous lancez votre formule magique en fermant les yeux et en vous concentrant pour essayer de détecter les pensées de l'étrange poisson. Son esprit non terrestre est difficile à lire, mais, bien qu'il soit arrogant et impétueux, il n'est en rien malveillant. Si vous souhaitez adresser la parole à la créature, rendez-vous au **138**. Si vous voulez la combattre, rendez-vous au **95**.

### 167

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous une Pièce d'Or sur vous ? Si ce n'est pas le cas, retournez au **116** et faites un autre choix. Si vous possédez une Pièce d'Or, vous la placez sur votre poignet et lancez votre formule magique. La pièce se colle à votre main et vous pouvez sentir la présence du bouclier invisible. Vous pouvez affronter le Dragon de Boue avec une protection supplémentaire:



Le Dragon de Boue glisse sur la surface de l'eau dans votre direction, tentant de vous mordre de ses terribles crocs acérés. Mais grâce à votre bouclier, vous pourrez déduire de 2 points le résultat du jet de dés lorsque vous déterminerez la Force d'Attaque du Dragon de Boue.

DRAGON DE BOUE      HABILITÉ 9      ENDURANCE 6

Si vous souhaitez échapper au Dragon de boue en prenant le *Fuite* par le passage ouest, rendez-vous au **70**. Si vous restez pour combattre, vous êtes gêné à la fois par votre posture instable sur les pierres de gué et par l'odeur infecte qui emplit l'air, et vous devrez déduire 2 points à votre total d'HABILITÉ pour la durée du combat. Si vous tuez le Dragon de Boue, rendez-vous au **131**. Une fois le combat terminé, la pièce ne sera plus qu'un inutile bout de métal : rayez-la de votre *Feuille d'Aventure*.



168

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous de la poudre de pierre sur vous ? Si non, retournez au **61** et faites un autre choix. Si vous possédez de la poudre de pierre, vous la lancez sur l'Orque et vous prononcez la formule. En quelques secondes, les mouvements de Morgul deviennent plus lents et l'Orque commence à prendre une teinte gris clair. Trop tard, il réalise ce qui se passe et rapidement, le Gardien Orque des Mines de Cristal est transformé en statue de pierre au visage figé en un abjecte masque de terreur. Rayez la poudre de pierre de votre *Feuille d'Aventure*.

Une rapide fouille de la salle révèle 3 Pièces d'Or, 2 Repas, cinq morceaux de charbon et un Bocal de Cristal fermé. Notez ce que vous prenez sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous quittez la pièce. Rendez-vous au **75**.

169

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous une Calotte de Toile ? Si non, retournez au **87** et faites un autre choix. Si vous avez une Calotte de Toile, vous prononcez la formule, vous fermez les yeux et vous vous concentrez en tentant de percevoir les pensées des deux Crapauds Cornus. Leur esprit est tel un bassin à moitié vide de boue marécageuse et difficile à discerner correctement. Leur principale préoccupation est actuellement de s'occuper de votre cas, mais vous détectez aussi un désir sous-jacent pour un délicieux repas de savoureuses abeilles, de préférence encore en vie et bourdonnantes. Si vous avez un Bocal d'Abeilles et souhaitez le donner aux Crapauds Cornus, rendez-vous au **15**. Sinon, votre seule alternative est de les combattre (rendez-vous au **30**).

170

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous une Pièce d'Or sur vous ? Si ce n'est pas le cas, retournez au **16** et faites un autre choix. Si vous possédez une Pièce d'Or, vous la placez sur votre poignet et lancez votre formule magique. La pièce se colle à votre main et vous pouvez sentir la présence du bouclier invisible. Vous pouvez mener votre prochain combat avec une protection supplémentaire. Grâce au bouclier, vous pourrez déduire 2 points au lancer de dés lorsque vous calculerez la Force d'Attaque de votre prochain adversaire. Prenez note que cela ne s'applique qu'au prochain combat que vous mènerez dans les Mines de Cristal. Une fois ce combat terminé, ou une fois les Mines de Cristal quittées, le sort cessera de faire effet et vous devrez rayer de votre *Feuille d'Aventure* la Pièce d'Or, cette dernière n'étant plus qu'un bout de métal inutilisable. Pour le moment, vous continuez vers le nord, dans les profondeurs des mines. Rendez-vous au **33**.



171

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous du sable ? Si non, retournez au **70** et faites un autre choix. Si vous avez du sable, vous lancez votre sort et saupoudrez les grains à la surface des sables mouvants (n'oubliez pas de supprimer le sable de votre *Feuille d'Aventure*). Le sort faisant effet, le sol commence à bouillonner, devenant alors une autre tourbière. Cette nouvelle variété encore plus efficace réagit avec celle dans laquelle vous vous tenez et vous en venez à être

submergé beaucoup plus vite, disparaissant de la surface à une vitesse prodigieuse. Vous mourrez ici dans les Tunnels de Vase, absorbé par les sables mouvants vers un horrible sort. Votre aventure est terminée ...

### 172

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous une Potion d'Eau de Feu ? Si non, retournez au **128** et faites un autre choix. Si vous avez une Potion d'Eau de Feu, vous pouvez la boire (rayez-la de votre *Feuille d'Aventure*) et prononcer la formule magique. Immédiatement vous ressentez une montée d'énergie le long de votre corps, submergeant vos muscles de puissance. Vous vous penchez, plongez les bras dans l'eau et vous écartelez de part en part le mollusque de vos mains nues, libérant ainsi votre jambe piégée. Rendez-vous au **83**.

### 173

« Oh, bon sang, encore toi ! », dit Verrema en voyant la Salamandre. « Malédiction... »

La Salamandre rit. « Alors prêtre, tu as joint tes forces à celles de l'Elfe Noire renégate ? Je comptais la dévorer plus tard, mais le fait que tu me l'ais amenée m'arrange bien. Je t'en remercie ! »

« La ferme, lézard ! », siffle la jeune Elfe Noire. « La seule chose que tu vas manger sera ta propre queue, qu'on t'enfoncera profondément dans la gorge après t'avoir coupé en morceaux ! »

Il semble que ces deux là aient des comptes à régler ! Retournez au **188** et choisissez si vous allez combattre la Salamandre ou lancer un sort.

### 174

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous des petits cailloux ? Si non retournez au **41** et faites un autre choix. Si vous possédez des petits cailloux, choisissez combien vous souhaitez en utilisez et lancez votre sort. Vous pouvez lancer ces petits cailloux sur les gardes, mais pour chacun des jets vous devez *Testez votre Habileté* pour savoir si vous avez atteint votre cible. Chaque tir réussi infligera une perte de 2 points d'ENDURANCE à un des gardes – choisissez lequel (et vous pouvez *Tentez votre Chance* pour infliger des dégâts plus conséquent si vous le voulez). Si vous ratez deux jets successifs, les gardes avanceront et vous attaqueront, et vous ne serez plus dans la possibilité de lancer d'autres cailloux. Dans ce cas, ou si vous êtes à cours de petits cailloux, vous devrez combattre !

|                                |          |   |           |   |
|--------------------------------|----------|---|-----------|---|
| HOMME-RHINOCÉROS               | HABILETÉ | 8 | ENDURANCE | 9 |
| Premier GOBELIN DES TÉNÈBRES   | HABILETÉ | 6 | ENDURANCE | 5 |
| Deuxième GOBELIN DES TÉNÈBRES  | HABILETÉ | 5 | ENDURANCE | 5 |
| Troisième GOBELIN DES TÉNÈBRES | HABILETÉ | 5 | ENDURANCE | 4 |

Vous ne pouvez pas prendre la *Fuite*. Combattez les deux par deux. Les membres de la paire vous attaqueront tous les deux en même temps. Lancez les dés pour calculer votre propre Force d'Attaque, puis lancez-les pour celles de chacun de vos opposants. Si votre Force d'Attaque est supérieure à celles de vos deux adversaires, vous choisissez lequel vous avez blessé. Si une seule

des deux Forces d'Attaque est supérieure à la vôtre, vous blessez celui qui a une Force d'Attaque inférieure à la vôtre, mais êtes blessé par l'autre. Si les deux Forces d'Attaque sont supérieures à la vôtre, vous êtes blessé par les deux gardes. Si vous les tuez tous, vous prenez le trousseau de clefs de la ceinture de l'Homme-Rhinocéros mort et commencez à libérer tous les esclaves de la mine. Rendez-vous au **8**. N'oubliez pas de rayer tous les cailloux utilisés de votre *Feuille d'Aventure* !

## 175

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous une Dent de Géant dans vos possessions ? Si ce n'est pas le cas, retournez au **66** et faites un autre choix. Si vous possédez une Dent de Géant (pensez à la rayer de votre *Feuille d'Aventure*), vous pouvez la lancer et prononcer la formule magique afin de créer un Géant musclé aux poings tels des marteaux de forgerons qui combattra le Tarator pour vous. Du haut de ses deux mètres et demi, avec ses serres pouvant réduire n'importe quoi en charpie et sa peau épaisse de pachyderme, le Tarator va être un ennemi très difficile à battre. Menez ce combat à son terme:

|               |          |   |           |    |
|---------------|----------|---|-----------|----|
| TARATOR       | HABILETÉ | 8 | ENDURANCE | 13 |
| GÉANT MAGIQUE | HABILETÉ | 8 | ENDURANCE | 9  |

Si votre géant gagne, il disparaîtra dans une nuage de fumée. Si votre Géant perd, vous devrez finir le combat vous-même. Les griffes puissantes du Tarator vous infligeront une perte de 3 points d'ENDURANCE à chaque Assaut gagné. En cas d'Assaut perdu, il ne souffrira de la perte d'1 seul point d'ENDURANCE en raison de l'épaisseur de son cuir (à moins que vous utilisiez un Bâton de Cristal, dans ce cas, vous infligez toujours des dégâts de 3 points d'ENDURANCE). Si vous voulez prendre la *Fuite* par un passage latéral à l'ouest, rendez-vous au **78**. Si vous ou votre Géant tuez le Tarator, rendez-vous au **91**.

## 176

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous une Calotte de Toile ? Si vous n'en avez pas, retournez au **43** faire un autre choix. Si vous avez une Calotte de Toile, vous lancez le sort tout en fermant les yeux et vous vous concentrez en essayant de détecter les pensées d'une créature intelligente dans les environs. Immédiatement, vous ressentez les pensées d'un vieux prêtre humain se cachant derrière la porte. Le prêtre est en train de penser à de l'or et tout particulièrement à la somme que vous pourriez lui céder pour entrer dans le Temple Souterrain de Throff. Si vous avez l'occasion à l'avenir de soudoyer le prêtre, vous pourrez déduire 2 du résultat du lancer de dé, jusqu'à un total minimum de 1, afin de refléter l'impact de l'information que vous venez d'obtenir. Maintenant, vous frappez à une des portes. Rendez-vous au **79**.

## 177

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Votre formule magique crée une boule de feu dans votre main, que vous jetez sur la créature à la tête débordante de tentacules. La chose est touchée au crâne et elle tombe en arrière dans son propre chaudron en hurlant dans des gerbes de flammes qui la tuent immédiatement. La carcasse brulée et noircie de la créature disparaît lentement dans le chaudron, jusqu'à ce que ne soient visibles que ses seuls jambes et pieds dans une posture inhabituelle. Rendez-vous au **73**.

## 178

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous des petits cailloux ? Si non retournez au **104** et faites un autre choix. Si vous possédez des petits cailloux, choisissez combien vous souhaitez en utiliser et lancez votre sort. Vous pouvez lancer ces petits cailloux sur le Guerrier de Cristal, mais pour chaque caillou vous devez *Testez votre Habileté* pour savoir si vous avez atteint votre cible. Chaque tir réussi infligera une perte de 2 points d'ENDURANCE au Guerrier de Cristal (et vous pouvez *Tentez votre Chance* pour infliger des dégâts plus conséquents si vous le voulez). Si vous ratez deux jets successifs, le Guerrier de Cristal avancera et vous attaquera, et vous ne serez plus dans la possibilité de lancer d'autres cailloux. Dans ce cas, ou si vous êtes à cours de petits cailloux, vous devrez affronter le Guerrier de Cristal.

GUERRIER DE CRISTAL                      HABILITÉ    11                      ENDURANCE                      13

Si vous voulez vous échapper du Temple Souterrain en prenant la *Fuite*, rendez-vous au **100**. Votre marteau de guerre est l'arme parfaite pour combattre le Guerrier de Cristal. Si vous ne l'avez plus, vous mourrez ici dans le sanctuaire sous un déluge de coups de poings cristallins. Si vous détruisez le Guerrier de Cristal avec votre marteau de guerre, rendez-vous au **21**.

## 179

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous du sable en votre possession ? Si vous n'en avez pas, retournez au **26** faire un autre choix. Si vous avez du sable, vous prononcez la formule magique et vous saupoudrez le sol devant le Golem de Sable (n'oubliez pas de rayer le sable de votre *Feuille d'Aventure*). Le sort faisant effet, le sol commence à bouillonner et à se transformer en tourbière. Quand le Golem marche sur les sables mouvants, il ne s'enfonce pas, mais une chose étrange se produit. Il absorbe le sable humide et devient plus lent et plus lourd. Le démon transformé continue d'avancer vers vous...

Comme les sables mouvants ont modifié la composition du Golem de Sable, il est plus facile de le frapper et toutes les armes lui causeront des dégâts normaux. Par contre les attaques de la créature sont toujours telles des coups de poing dans un gantelet de fer recouvert de papier de verre et vous infligeront les 2 points de perte d'ENDURANCE habituels !

GOLEM DE SABLE                      HABILITÉ    6                      ENDURANCE                      9

Vous ne pouvez pas prendre la *Fuite*. Si vous réduisez l'ENDURANCE du Golem de Sable à zéro ou moins, vous brisez le sort qui l'anime et il ne devient plus qu'un tas de sable inoffensif. Vous explorez à nouveau la grotte. Rendez-vous au **112**.

## 180

« Xak ! », hurlez-vous à la Salamandre. « Xak ! J'ai prononcé ton vrai nom et je te bannis vers le Plan du Feu immédiatement ! Hors d'ici démon et ne reviens plus troubler cette terre ! »

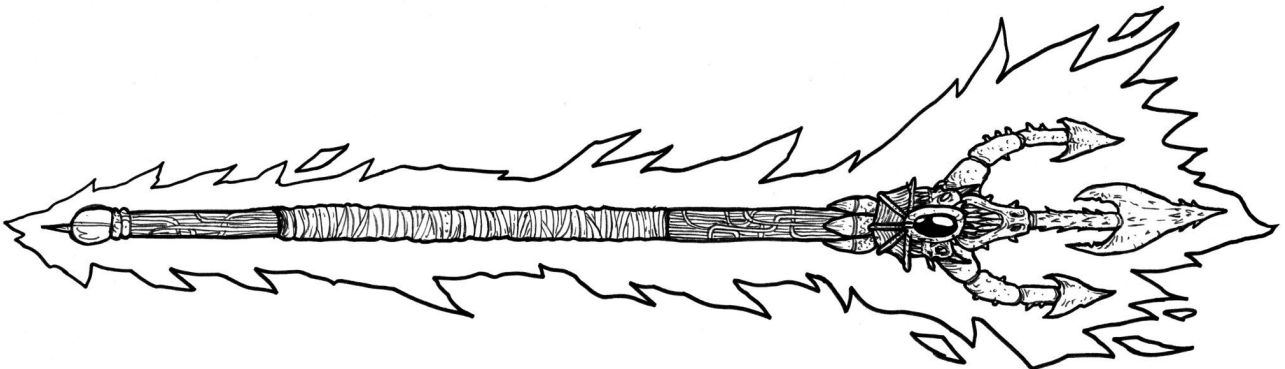
La Salamandre pousse un long cri perçant de terreur, mais c'est déjà trop tard ! Une plaie percée dans l'espace et le temps s'ouvre derrière la bête et l'engloutit dans le néant. Tout en hurlant, Xak la Salamandre est aspirée vers les plaines flamboyantes de son monde d'origine, le Plan Élémentaire du Feu. Tout aussi rapidement, le trou dans la réalité se referme et disparaît, laissant seulement le trident de la Salamandre, qui tombe, inoffensif, sur le sol du sanctuaire. Vous gagnez 1 point de CHANCE pour votre victoire et vous vous rendez au **137**.

### 181

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous une Trompe à Vent sur vous ? Si ce n'est pas le cas, retournez au **125** et faites un autre choix. Si vous avez une Trompe à Vent, vous prononcez la formule magique et vous soufflez une note dans l'instrument. Immédiatement, un vent puissant sort de la bouche de la Trompe et balaye les deux Gobelins des Ténèbres du rebord de la falaise, ces derniers hurlant jusqu'à leur mort sur la plage en dessous ! Vous pouvez maintenant entrer tranquillement dans les Mines de Cristal - rendez-vous au **75**.

### 182

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous une Calotte de Toile ? Si non, retournez au **120** et faites un autre choix. Si vous avez une Calotte de Toile, vous lancez le sort en fermant les yeux, et vous vous concentrez sur les pensées de la horde de Crapauds Cornus. Leurs esprits sont comme des fontaines en grande partie vides d'eau marécageuse et il vous est difficile de les déchiffrer correctement. Leurs principales préoccupations sont de sordides affaires d'amphibiens, mais vous détectez aussi un appétit récurrent pour un délicieux repas d'abeilles goûteuses, de préférence encore vivantes et bourdonnantes. Si vous avez un Bocal d'Abeilles et souhaitez le donner aux Crapauds Cornus, rendez-vous au **3**. Sinon, votre seule alternative maintenant est de les combattre (rendez-vous au **56**).



### 183

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Votre sort crée une boule de feu crépitante dans votre main, que vous lancez sur le Dragon de Boue. Elle frappe la bête en plein dans la tête, la propulsant en arrière dans le bassin en une explosion de flamme, ce qui la tue sur le coup. La carcasse carbonisée et noircie est lentement engloutie sous la surface du bassin de boue. Rendez-vous au **131**.

### 184

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous du sable en votre possession ? Si ce n'est pas le cas, retournez au **16** et choisissez une autre option. Si vous avez du sable, vous lancez votre sort et vous éparpillez les grains de sable sur le sol autour de la herse (n'oubliez pas de rayer le sable de votre *Feuille d'Aventure*). Le sort faisant effet, le sol commence à bouillonner et à se transformer en une tourbière visqueuse. Effectivement, la herse glisse du mur où elle était pour être engloutie dans

les sables mouvants et finir par disparaître totalement. L'alarme continuant à résonner dans vos oreilles, vous bondissez par dessus les sables mouvants et quittez rapidement les Mines de Cristal avant que d'autres escadrons de Gobelins des Ténèbres montrent le bout de leur nez ! Rendez-vous au **100**.

## 185

« Alors, prêtre. », vous lance Verrema, l'Elfe Noire, qui vient de fouiller les sombres alcôves derrière l'autel de Furlakk. « Tu peux te reposer ici et récupérer ou je ne sais quoi, mais je me suis trouvée un escalier secret menant là-haut, donc je pense que je vais aller allumer le feu de signallement dont tu n'arrêtes pas de parler. À moins que tu veuilles m'accompagner, bien entendu ? »

Vous courez pour vous assurer qu'elle dit bien la vérité. Là derrière un panneau secret sur lequel est gravée une frise, se trouve un minuscule escalier de fer en colimaçon menant au sommet des falaises. Vous pouvez même apercevoir les faibles rayons du soleil au sommet du puits caché. Vous et Verrema commencez immédiatement l'ascension des marches.

Quelques temps et un nombre ridicule de pas plus tard, vous vous tenez tous les deux au sommet des falaises déchiquetées de la Côte du Fin Fond, réchauffant vos mains près d'un brasier crépitant et attendant les lumières de signallement d'un bateau voguant dans les eaux qui s'assombrissent. Des oiseaux de mer glissent et crient sur une forte brise au parfum de saumure qui ébouriffe l'herbe et fait claquer vos robes. Le soleil se couche sur les terres du Kalkhabad, le ciel nocturne de velours au dessus de la mer est parsemé de milliers d'étoiles brillantes, et c'est bel et bien la

FIN !

## 186

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous en votre possession une Potion d'Eau de Feu ? Si ce n'est pas le cas, retournez au **96** faire un autre choix. Si vous avez une Potion d'Eau de Feu, vous pouvez la boire (rayez-la de votre *Feuille d'Aventure*) et lancer votre formule magique. Immédiatement vous ressentez une montée d'énergie parcourir votre corps et la puissance envahir vos muscles. Vous faites un pas en arrière et vous arrachez la porte aux barreaux de fer du mur et vous la lancez dans un fracas métallique sur le sol.

L'Elfe Noire sort de sa cellule et vous remercie de l'avoir libérée. Tout à coup, ses yeux vous fixent alarmés et elle pointe son cimenterre vers vous.

« Comment puis-je savoir si je peux te faire confiance ? », dit-elle.

Vous essayez de convaincre la jeune guerrière de la justesse de votre quête. Lancez deux dés et *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **108**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **115**.

## 187

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Votre formule magique crée une boule de feu crépitante dans votre main, que vous lancez en direction de l'Orque. Elle le frappe en plein dans le buste, le propulsant en arrière sur le mur en une explosion de flamme. Sa carcasse carbonisée et sans vie tombe sur le sol, en dégageant des volutes de fumée. Vous avez vaincu Capitaine Morgul, Garde en Chef des Mines de Cristal. Rendez-vous au **48**.

Vous longez un large tunnel qui s'ouvre sur une énorme salle qui ne peut qu'être le sanctuaire de Furlakk le Dieu-Grenouille, Seigneur des Amphibiens. Une immense statue de pierre de Furlakk – évidemment sous son apparence de Crapaud Cornu – toise avec malveillance le sol, perchée sur un autel s'appuyant sur des crânes. La voûte de la salle est supportée par des piliers courbés, gravés de dessins de démons griffus et de grenouilles à cornes. Il y a des braseros fumants et des chandelles allumées partout et l'air est tellement saturé de la puanteur d'encens que vos yeux en pleurent.

Ici ! Vous l'avez vu ! Au pied de l'autel repose l'intacte et simple, toujours sacrée Idole de Verlang, un forgeron barbu et casqué avec un marteau et une enclume. Vous faites quelques pas dans sa direction, mais vous êtes interrompu rapidement par le son d'une voix ancienne et profondément maléfique, qui gronde à travers le sanctuaire.

« Pas si vite ! » La voix n'est autre que celle de la SALAMANDRE de Daddu-Yadu, rampant sur le sol du sanctuaire. Elle mesure trois mètres, perchée sur ses pattes arrières, une longue queue trainant derrière elle. Sa peau couleur noire, jaune et rouge est parcourue de flammes. De grands yeux noirs et impénétrables vous fixent de sa tête anguleuse et ses mains tiennent un trident flamboyant d'un style exotique.

« Tu as très bien su t'en tirer jusqu'ici, forgeron ! », vous dit la Salamandre dédaigneusement. « Mais, maintenant, tu ne fais plus face à un Crapaud Cornu coassant, ni même à un Gremoll. Tu me fais face et je ne te permettrai pas de prendre l'idole. Mon peuple l'a fabriquée il y a plusieurs éternités, sous les ordres de Verlang, avant que vous les humains ne nous la voliez, mais maintenant je la ramène à sa juste place au sein de la Cité de Laiton. »

« Sacrilège ! », hurlez-vous à la Salamandre. « L'idole est nôtre et je suis venu la récupérer. »

« Bien, forgeron. » vous répond la Salamandre calmement en tamponnant ses paupières de sa la longue langue rose. « Viens la chercher alors. »

Allez-vous affronter la Salamandre de Daddu-Yaddu (rendez-vous au **114**), ou allez-vous lancer une formule magique :

|            |            |            |
|------------|------------|------------|
| XAK        | ECU        | OGR        |
| <b>160</b> | <b>195</b> | <b>151</b> |

## 189

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous de la poudre de pierre sur vous ? Si ce n'est pas le cas, retournez au **70** et faites un autre choix. Si vous avez de la poudre de pierre, vous la lancez sur les sables mouvants et prononcez la formule. Mais rien ne se passe ! Ce sortilège fonctionne seulement sur les créatures vivantes. Rayez la poudre de pierre de votre *Feuille d'Aventure* et retournez au **70** faire un autre choix.

\*\*\*





188 « Pas si vite ! » La voix n'est autre que celle de la SALAMANDRE de Daddu-Yadu.

## 190

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous une Dent de Géant ? Si vous n'en avez pas, retournez au **41** et faites un autre choix. Si vous avez une Dent de Géant (rayez-la de votre *Feuille d'Aventure*), vous pouvez la lancer au sol et prononcer la formule magique pour créer un Géant massif aux cheveux sombres. Vous ordonnez au Géant de libérer les esclaves, ce qu'il commence à faire, avant d'être interrompu par les Gobelins des Ténèbres. Mais ces derniers sont attaqués par les esclaves libérés et une bataille acharnée commence. Pendant ce temps, votre Géant invoqué est encore interrompu dans sa mission de libération des esclaves par l'intervention de l'Homme-Rhinocéros aux grondements furieux. Menez ce combat :

|                  |          |   |           |   |
|------------------|----------|---|-----------|---|
| HOMME-RHINOCÉROS | HABILETÉ | 8 | ENDURANCE | 9 |
|------------------|----------|---|-----------|---|

|               |          |   |           |   |
|---------------|----------|---|-----------|---|
| GÉANT MAGIQUE | HABILETÉ | 8 | ENDURANCE | 9 |
|---------------|----------|---|-----------|---|

Si votre Géant gagne, il disparaîtra dans un nuage de fumée bleue. Si votre Géant perd, vous devrez finir le combat vous même. Vous ne pouvez pas prendre la *Fuite*. Si vous et/ou le Géant vainquez l'Homme-Rhinocéros, vous remarquez que les mineurs se sont occupés des trois Gobelins des Ténèbres. Vous prenez un trousseau de clefs de la ceinture de l'Homme-Rhinocéros mort et vous libérez les derniers esclaves des mines. Rendez-vous au **8**.

## 191

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous une Trompe à Vent ? Si ce n'est pas le cas, retournez au **26** et faites un autre choix. Si vous avez une Trompe à Vent, vous prononcez la formule magique et vous soufflez une note dans l'instrument. Immédiatement un vent puissant sort de la bouche de la Trompe et balaye totalement le Golem de Sable, dispersant les grains de sable le constituant au fin fond de la caverne. Vous avez vaincu cette créature magique – rendez-vous au **112**.

## 192

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous de la poudre de pierre sur vous ? Si non, rendez-vous au **66** et faites un autre choix. Si vous avez de la poudre de pierre, vous la lancez sur le Tarator et vous prononcez votre sort. En quelques secondes, les mouvements de la bête se font plus lents et elle commence à prendre une teinte gris-pâle. Elle réalise trop tard ce qui lui arrive et en quelques instants, le hideux Tarator des Tunnels de Vase a été transformé en une statue de pierre, son visage figé éternellement dans un rictus de défiance. Rayez la poudre de pierre de votre *Feuille d'Aventure*.

Vous avez vaincu le Tarator ! Vous gagnez 1 point de CHANCE pour votre victoire. En fouillant le repaire de la créature – une grotte peu profonde adjacente à la caverne principale – vous récupérez juste 3 Pièces d'Or et une Dent de Géant, que vous pouvez ajouter à votre *Feuille d'Aventure* si vous le désirez. Deux tunnels permettent de quitter cette caverne pour les profondeurs. Vous pouvez aller à l'ouest (rendez-vous au **78**) ou au nord (rendez-vous au **70**).

## 193

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous une Dent de Géant ? Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au **96** et faites un autre choix. Si vous avez une Dent de Géant (rayez-la de votre *Feuille d'Aventure*), vous pouvez la jeter au sol et lancer votre sort pour créer un Géant aux épaules lourdes et aux longs bras musculeux qui apparaît juste à côté de vous dans les confins étroits de la prison. Vous ordonnez au Géant de libérer la prisonnière de sa cellule. Il attrape les barreaux de la

porte de fer et l'arrache de ses gonds, puis la lance au sol, provoquant un vacarme métallique. Sa tâche accomplie, le Géant disparaît dans un nuage de fumée bleue.

L'Elfe Noire sort de sa cellule et vous remercie de l'avoir libérée. Tout à coup, ses yeux alarmés vous fixent et elle pointe son cimeterre vers vous.

« Comment puis-je savoir si je peux te faire confiance ? », dit-elle.

Vous essayez de convaincre la jeune guerrière de la justesse de votre quête. Lancez deux dés et *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **108**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **115**.

## 194

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous une Trompe à Vent en votre possession ? Si non retournez au **43** et faites un autre choix. Si vous avez une Trompe à Vent, vous lancez votre sort et soufflez une note dans l'instrument. Immédiatement, un vent violent sort de la bouche de la Trompe et arrache les vieilles portes de leurs charnières ! Cela fait sursauter le prêtre chauve et barbu, vêtu de longues robes et maintenant un bâton à l'embout de cristal, qui se tenait derrière les portes.

« Que signifie toute cette agressivité ? », vous crie-t-il.

Allez-vous essayer de le baratiner pour vous éviter des ennuis (rendez-vous au **133**) ou allez-vous attaquer le prêtre (rendez-vous au **67**) ? Vous pouvez aussi quitter cet endroit définitivement et tenter votre chance ailleurs à Daddu-Yadu (rendez-vous au **100**).

## 195

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous une Pièce d'Or sur vous ? Si ce n'est pas le cas, retournez au **188** et choisissez une autre alternative. Si vous avez une Pièce d'Or, vous la placez sur votre poignet en prononçant la formule. La pièce se colle à votre main et vous ressentez un bouclier invisible. Vous pouvez maintenant affronter la Salamandre avec une protection supplémentaire. Grâce au bouclier, vous pourrez déduire de 2 points le résultat des dés lorsque vous calculerez la Force d'Attaque de la Salamandre. Après le combat, rayez la Pièce d'Or de votre *Feuille d'Aventure*, car elle ne sera plus qu'un inutile morceau de métal. Maintenant équipé d'un bouclier magique, rendez-vous au **114** et combattez !

## 196

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous une Trompe à Vent ? Si ce n'est pas le cas, retournez au **87** et faites un autre choix. Si vous avez une Trompe à Vent, vous lancez la formule magique et soufflez une note dans l'instrument. Immédiatement, un vent impétueux sort de la bouche de la Trompe à Vent et éjecte un des Crapauds Cornus sur le mur opposé, son crâne se brisant à l'impact et son corps glissant sans vie sur le sol. L'autre garde se lèche les babines nerveusement mais continue à charger dans votre direction. Bien que lent et lourd, le Crapaud Cornu est aussi grand, fort et puissant. En plus d'être habile avec son hallebarde, il est doté de plusieurs armes naturelles comme ses poings griffus, ses cornes incurvées et sa gueule pleine de crocs acérés. Ce sera un combat difficile !

GARDE CRAPAUD CORNU

HABILETÉ 8

ENDURANCE

9

Vous ne pouvez pas prendre la *Fuite*. Si vous tuez le garde Crapaud Cornu, rendez-vous au **102**.

## 197

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous une Calotte de Toile ? Si vous n'en avez pas, retournez au **125** et faites un autre choix. Si vous avez une Calotte de Toile, vous lancez votre formule magique, et vous vous concentrez, les yeux fermés, en essayant de détecter les pensées (à supposer qu'ils en aient !) qui peuvent passer par l'esprit simple des Gobelins des Ténèbres. Apparemment, ils sont ennuyés, affamés et terrorisés par leur « chef » – un gros Orque qui vit à l'intérieur des mines qu'ils sont en train de surveiller. Vous apprenez un autre élément d'importance profondément ancré dans leur mémoire – n'importe-qui entrant dans le labyrinthe de tunnels que constitue la mine en elle-même, doit d'abord tourner à gauche et avancer dans le sens des aiguilles d'une montre si il veut rester en sécurité. Vous ouvrez vos yeux. Les Gobelins des Ténèbres ignorent encore votre présence. Rendez-vous au **125** et faites un autre choix.

## 198

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous de la poudre de pierre sur vous ? Si non, retournez au **116** et faites un autre choix. Si vous avez de la poudre de pierre, vous la jetez sur le visqueux Dragon de Boue et lancez votre formule. En quelques secondes, la créature devient plus lente et commence à prendre une couleur gris-pâle. Elle se débat en vain dans la boue et est bientôt complètement pétrifiée. Maintenant transformé en une statue vivante, le Dragon de Boue est rapidement englouti dans le bassin boueux, pour y disparaître totalement. Rayez la poudre de pierre de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au **131**.

## 199

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous une Pièce d'Or sur vous ? Si ce n'est pas le cas, retournez au **40** et faites un autre choix. Si vous possédez une Pièce d'Or, vous la placez sur votre poignet et lancez votre formule magique. La pièce se colle à votre main et vous pouvez sentir la présence du bouclier invisible. Vous pouvez affronter la créature-poisson avec une protection supplémentaire.

La créature ricane de mécontentement pendant que vous lancez le sort. « Un sorcier ! Défens-toi, chante-sorts », marmonne-t-il d'une voix aigüe. « Moi, Merkurio le MAÎTRE ESPADON<sup>14</sup>, je suis un maître de la lame, comme tu vas vite le comprendre ! » En raison de votre bouclier, vous pourrez réduire de 2 la Force d'Attaque du Maître Espadon. Menez la combat :

MAÎTRE ESPADON            HABILITÉ    10            ENDURANCE            10

Si vous souhaitez prendre la *Fuite* par le chemin par lequel vous êtes venu, rendez-vous au **63**. Si vous battez le Maître Espadon, rendez-vous au **77**. Une fois le combat terminé, rayez de votre *Feuille d'Aventure* la Pièce d'Or, dans la mesure où elle n'est plus qu'un inutile morceau de métal.

\*\*\*

---

14 Note du traducteur: *Swordfish* se traduit par *espadon*, *sword* voulant dire *épée* et *fish poisson*, l'espadon (qui en français désigne aussi une épée) se dit donc littéralement le *poisson-épée* ou *poisson-épéiste*. *Poisson-épée* a été choisi par le traducteur des *Démons des Profondeurs*, mais cette traduction perd ainsi toute référence à l'animal original. *Maître Espadon* est un terme évoquant à la fois l'animal original et l'aspect particulier du personnage rencontré.

Vous avez enfin réussi pour de bon la quête que le Grand Prêtre Gulanti des Grottes de Cuivre vous a confiée. Vous faites un pas en avant et vous vous appropriez l'Idole sacrée de Verlang, le plus saint des trésors de votre ordre, en la rangeant soigneusement dans votre sac à dos. Vous avez vaincu la Salamandre qui régnait dans ces tunnels et vous avez détruit son allié, le trident démoniaque. Les Crapauds Cornus des Grottes Coassantes mettront du temps avant de redevenir une force conséquente dans la région, à supposer que cela se produise un jour. Bien joué et félicitation ! À votre retour, vous aurez assurément le droit à une promotion rapide au sein de la hiérarchie des prêtres de Verlang (bien qu'il ne reste pas tant de grades à prendre pour vous) !

Ah ... à propos de votre retour à Daddu-Ley. Vous vous souvenez des mots de Unzana, la capitaine de l'esquif marchand, le *Poisson-de-Banc*. Vous devez quitter les grottes, escalader jusqu'au sommet des falaises et allumer un feu de signalement. Le bateau reviendra alors pour vous et vous récupèrera à la plage avant de voguer vers un endroit sûr. Quitter les grottes peut par contre poser problème. Vous êtes fatigué et épuisé, et il y a une armée de Crapauds Cornus entre vous et la sortie. Que vous réussissiez ou non à retraverser les Grottes Coassantes et à allumer le feu de signalement pour être sauvé est une autre paire de manches. Peut-être devriez vous tout d'abord vous reposer, ici-même, dans le Sanctuaire de la Salamandre...

FIN ?

