



*Sous les yeux verts, et sombres des ancêtres.
L'esclave noir sert, la folle quête de son maître.
Le roi sans chair, qui sommeille est un faux.
La boîte solaire, donne le secret des maux.
L'idole de fer, transpire l'eau de l'enfer.
L'ébène de pierre, subjugué le bois de terre.
Toi qui vénère, lève les yeux vers les cieux.
Dans l'eau de mer, brûlent les cristaux de feu.*

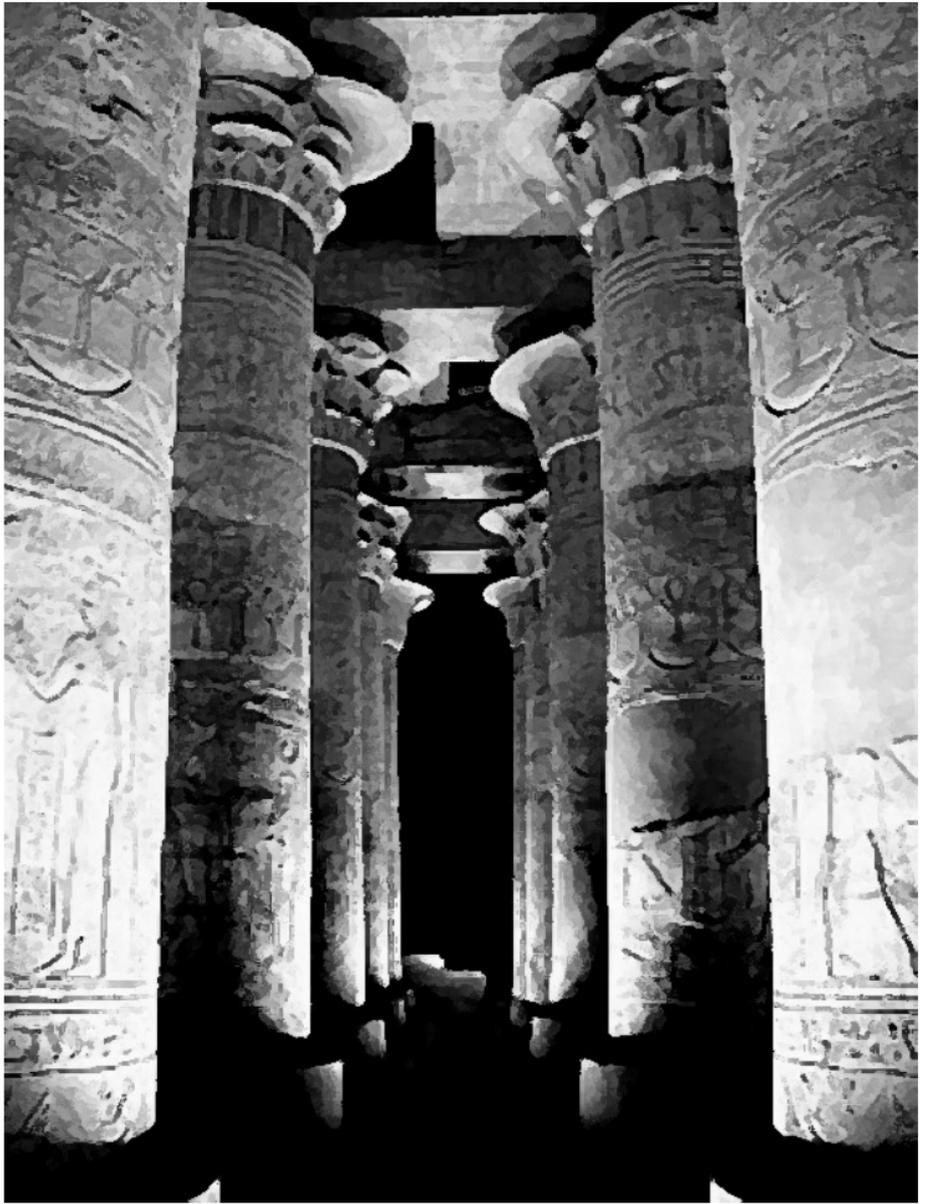
Les odes de sang.

Avertissements.

Ce livre n'est pas un roman comme les autres. Vous devrez suivre les numéros au début des paragraphes et non ceux des pages. À chaque paragraphe, vous avez des choix à faire qui vous renvoient à d'autres paragraphes. Ce livre n'a donc aucun sens, si vous lisez les paragraphes dans un ordre chronologique. Même chose si vous lisez les pages, les unes à la suite des autres. Lisez, uniquement, les paragraphes qui vous sont destinés. Au début de ce livre, une explication sur la manière de jouer vous sera décrite. Lisez attentivement les explications. Au départ, cela peut paraître compliqué, mais vous permettra d'introduire du *suspense* dans votre lecture. Votre héros, ou votre héroïne, sera défini par des chiffres qui seront marqués sur votre Feuille d'Aventure. Cette feuille est votre marque-page, n'hésitez pas à en faire une photocopie, à la découper et à la plier en deux.

Il vous est possible de ramasser les armes des ennemis vaincu(e)s, et tous les objets décrits dans le paragraphe. La quantité pour certains objets sera donnée entre parenthèses. Notez les paragraphes que vous avez lus, et n'hésitez pas à faire un plan de la pyramide de Gath, si vous le souhaitez. Les pièges sont nombreux et les adversaires sont impitoyables. Il vous faudra, peut-être, plusieurs tentatives avant de parvenir à votre objectif : sauver Atbash. Un plan vous permettra d'atteindre plus rapidement certains endroits que vous n'avez pas encore explorés.

**Puisse les dieux vous guider dans le sombre
dédale de Gath !**



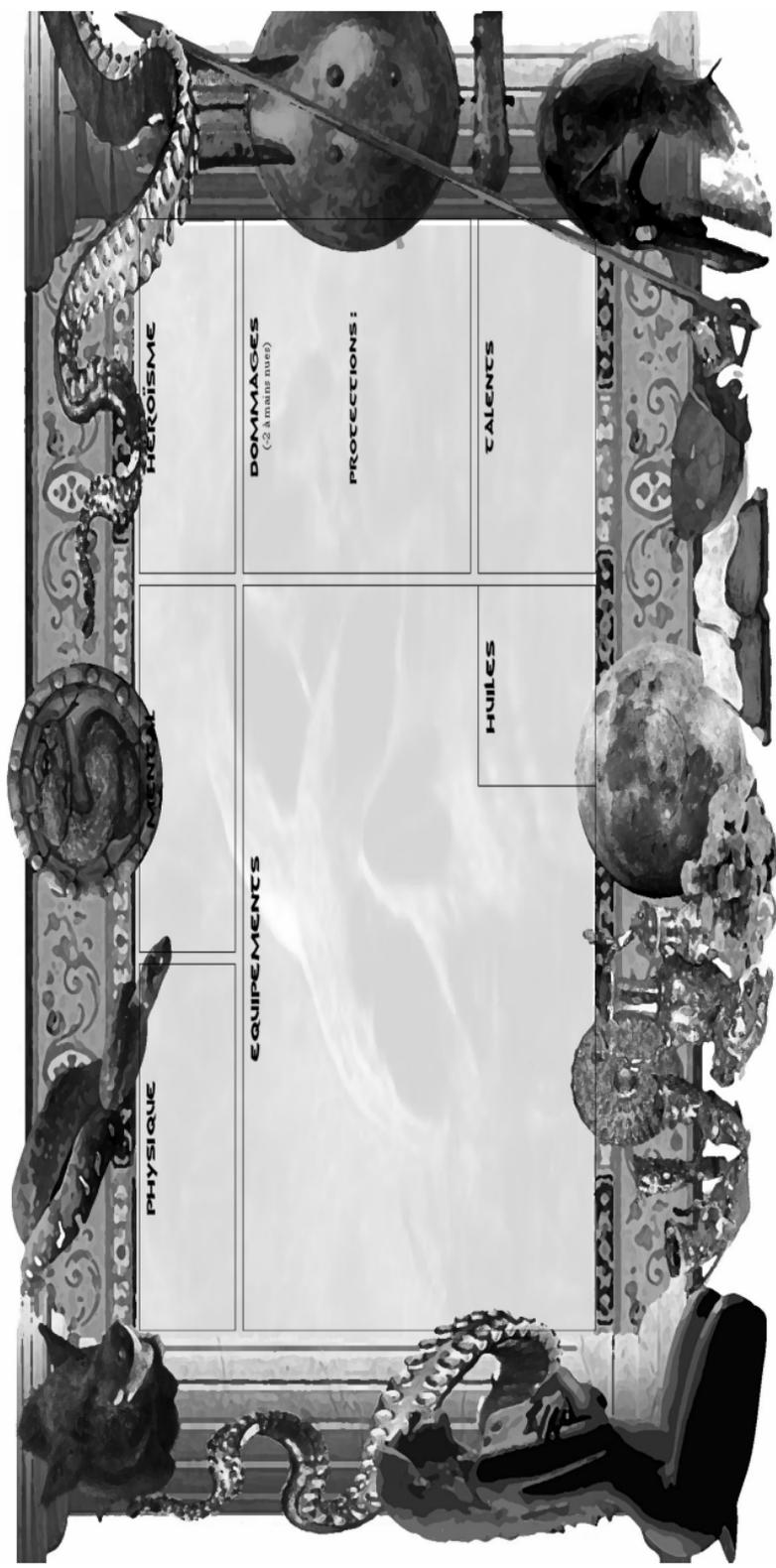
COMMENT JOUER AVEC CE LIVRE.

I) L' Ambiance.....	p. 4
II) La fiche d'Aventure.....	p. 5
III) Physique, Mental, Talent, Héroïsme.....	p. 9
IV) Règles de combat de base.....	p. 14
V) L'issue d'un combat.....	p. 19
VI) Rétablir Physique, Mental et Héroïsme.....	p. 22
VII) Compte à rebours et équipements.....	p. 25
VIII) Le poème et les salles secrètes.....	p. 27
IX) L'herboristerie.....	p. 240
X) Règles avancées.....	p. 242

La « Pyramide de Gath » est la première partie d'un triptyque intitulé « l'Architecte des destinées ». Nous vous conseillons de lire cette aventure le soir, avec la bande originale de Predator, ou celle des jeux vidéos Planescape Torment et Eternal Darkness. La Pyramide de Gath est très difficile et demandera sûrement de nombreuses tentatives.

Il y a deux niveaux de jeu pour cette aventure. Le premier niveau se joue avec les règles de base, le second niveau se joue avec des règles avancées permettant d'incarner un personnage manipulant la Sorcellerie ou un Maître d'Armes.

Il vous est, également, possible de jouer sans dés. La table des hasards (p. 7) vous permettra de jouer en sélectionnant avec un crayon, les yeux fermés, 2 chiffres pour simuler le lancé de 2 dés à six faces.



HEROISME

DOMMAGES
(2 à moins nées)

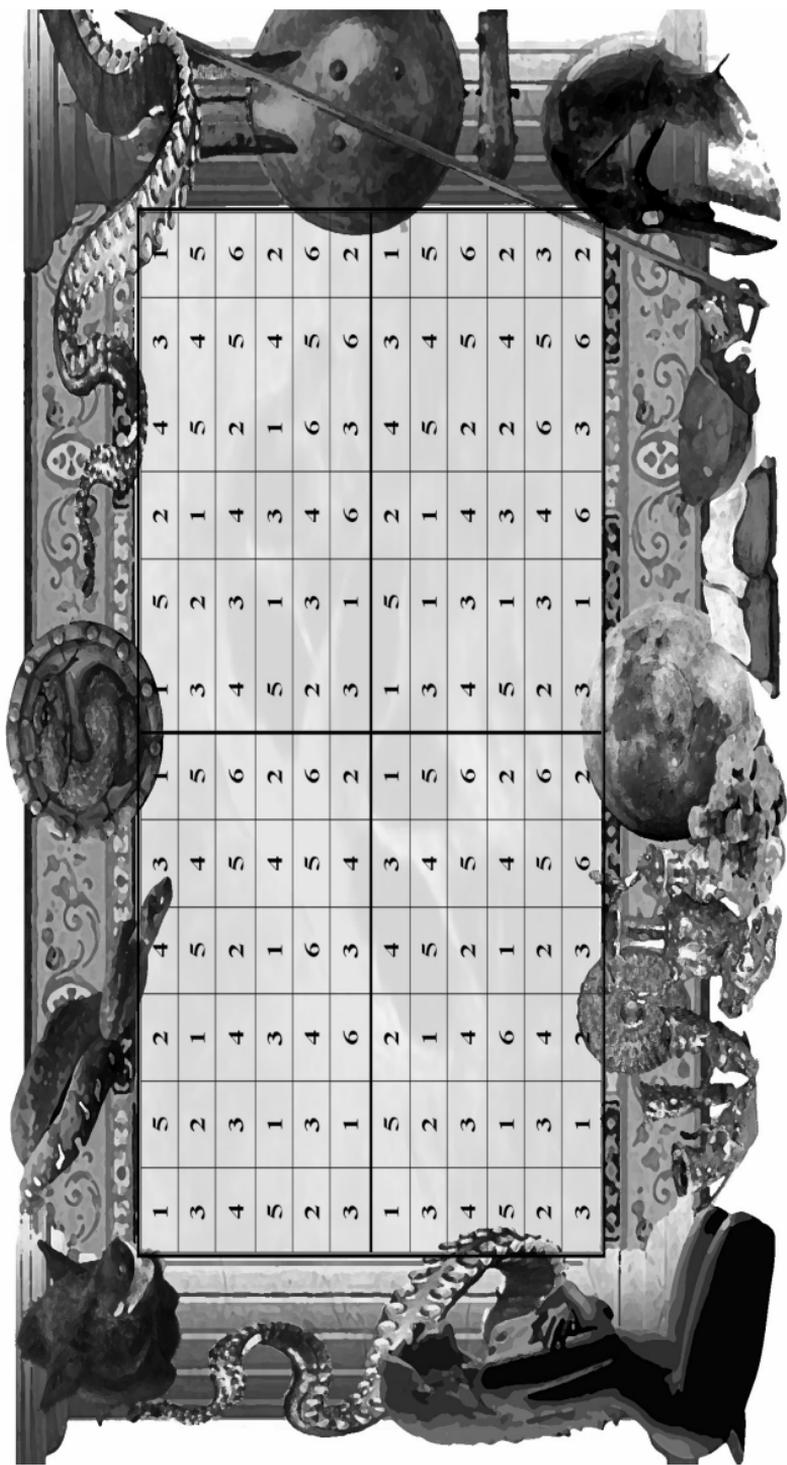
PROTECTIONS :

TALENTS

PHYSIQUE

EQUIPEMENTS

HUILES



- Photocopiez les 3 feuilles d'aventure.
- Lancez un dé ou bien utilisez la table des hasards. Si vous faites un 1, un 2 ou un 3, recommencez. Ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case PHYSIQUE de votre feuille d'aventure.
- Lancez de nouveau un dé ou bien utilisez la table des hasards. Si vous faites un 1, un 2 ou un 3, recommencez. Ajoutez, également, 6 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case MENTAL.
- Pour des raisons qui vous seront expliquées plus loin, le PHYSIQUE et le MENTAL changeront souvent, mais gardez toujours le total de départ. Nous vous conseillons de les écrire dans un coin de la case. Vous ne pouvez pas dépasser 12 en caractéristique.
- Il y a, également, une case HÉROÏSME. Lancez 1 dé (ou bien utilisez la table des hasards) puis rajoutez 3 au chiffre obtenu, avant d'inscrire le résultat dans la case HÉROÏSME.
- Enfin, choisissez 3 TALENTS et rajoutez-les sur votre feuille d'aventure.
- La case COMPTE À REBOURS se remplira au fur à mesure de votre lecture.
- La case EQUIPEMENTS se remplira au fur à mesure de votre lecture.
- La case INDICES et NOTES se remplira au fur à mesure de votre lecture.
- La case OBJETS SPECIAUX se remplira au fur à mesure de votre lecture.

PHYSIQUE.

Vos points de PHYSIQUE correspondent à votre dextérité au combat, votre habilité dans la manipulation de certains objets, ou des armes, vos réflexes et votre capacité à endurer les coups. Vos points de départ de PHYSIQUE peuvent augmenter grâce aux bonus que les Talents et l'Équipement vous donne. Les points de PHYSIQUE changeront beaucoup en fonction des pièges et des créatures que vous affronterez.

MENTAL.

Vos points de MENTAL correspondent à la perception de votre environnement, votre force de caractère, votre moral et votre capacité à endurer les situations les plus pénibles. Durant votre expédition, il faudra parfois tester votre MENTAL, certaines circonstances comme la FUIITE peuvent faire baisser votre MENTAL. Les créatures redoutables, pourraient utiliser le MENTAL plutôt que le PHYSIQUE pour venir à bout du personnage. À ce moment-là, le système de COMBAT est le même, mais vous utiliserez le MENTAL à la place du PHYSIQUE.

HÉROÏSME.

Il faut une bonne dose de chance, de courage et de confiance en sa destinée pour se lancer dans une aventure aussi risquée. L'héroïsme est une réserve de points que vous pouvez utiliser pour

augmenter vos chances de survie. L'héroïne, ou le héros, prie ses dieux titulaires, puis se lance dans l'action. Une fois dépensés, ces points sont perdus, sauf si le paragraphe vous informe que vous en avez récupéré. En épargnant des adversaires vaincu(e)s ou en ayant accompli un exploit, par exemple. Uniquement dans ce cas, et si vous êtes particulièrement économe, vous pouvez avoir plus de points d'HÉROÏSME qu'au départ de l'aventure. Les points peuvent être dépensés comme suit :

- Diminuer de 1, pour un round, un malus : 1 pt
- Diminuer de 1, le nombre de dégâts subits : 1 pt
- Relancer 1 dé : 2 points
- Ajouter, pour un combat, 1 en MENTAL ou en PHYSIQUE : 2 points
- Retourner au paragraphe précédent : 3 points (on considère que l'aventurier a eu une prémonition, les adversaires éventuels reprennent leurs caractéristiques de départ).

TALENTS.

Les talents ont pu être développés lors de vos aventures passées, ou bien sont des dons innés. Quoiqu'il en soit, les talents peuvent vous donner un avantage décisif puisqu'ils peuvent augmenter vos caractéristiques PHYSIQUE ou MENTAL à certains moments précis. Vous pouvez choisir trois talents, parmi la liste suivante :

1. **Ambidextre** : dès l'enfance, vous avez maniez vos armes des deux mains, avec une égale dextérité. Si vous possédez deux armes, ce talent annule 2 points de malus au PHYSIQUE dus aux adversaires multiples.

2. **Armes de prédilection** : vous avez une affinité particulière avec une arme avec laquelle vous vous êtes entraîné. Quand vous utilisez l'arme que vous avez choisie : épée, hache, poignard, masse d'arme, lance, ou bâton, vous ajoutez +1 à votre PHYSIQUE.

3. **Charisme** : les orateurs aquiloniens sont réputés dans tout le monde hyborien. Vous avez eu la chance d'en côtoyer un de près, et d'apprendre les techniques du tribun pour charmer son auditoire. Ce talent ajoute +2 à votre MENTAL lorsqu'il s'agit de faire des tests pour commercer, mentir, commander, impressionner son interlocuteur.

4. **Crochetage** : les voleurs de Shadizar vous ont appris l'un de leur tour le plus fameux. Ce talent vous permet d'ajouter +2 à votre MENTAL lorsque vous tentez de crocheter une serrure.

5. **Dur à cuir** : votre enfance sur une terre hostile, a fait de vous un survivant. Vous pouvez annuler 1 point de dommage que pourrait vous infliger vos adversaires.

6. **Escalade** : les cimmériens que vous avez côtoyés durant le dernier hiver, vous ont appris les rudiments de l'escalade. Ce talent vous permet d'ajouter +2 à votre PHYSIQUE lorsque vous escaladez un mur, une montagne ou un arbre. Ce talent ne vous dispense pas d'avoir le matériel adéquat pour la montagne.

7. **Furtivité** : Une mésaventure en territoire Picté, vous a appris à passer inaperçu si vous ne vouliez pas finir sur un poteau de torture. Les longues journées d'angoisse en territoires hostiles ont porté leur fruit. Ce talent vous permet de rajouter +2 à votre PHYSIQUE lorsque vous faites des tests pour passer inaperçu. Par contre, ce talent ne vous rend pas invisible pour autant : il vous sera impossible de ne pas vous faire repérer si vous traversez une salle éclairée.

8. **Intuition** : les nomades hyrkaniens avec lesquelles vous avez chevauché durant plusieurs mois, vous ont appris à développer votre sens de la déduction à partir d'éléments subtils de votre environnement. Ce talent vous permet de relancer un jet de MENTAL raté.

9. **Lecture/Écriture**: les prêtres de Némédie vous ont appris à lire et à écrire dans de nombreux dialectes. Ce talent vous donne +2 à votre MENTAL pour déchiffrer les écritures du monde hyborien.

10. **Nage** : En Argos, les marins vous ont appris à nager en échange des récits de vos voyages. Vous ajoutez +2 au PHYSIQUE pour les tests dans l'eau.

11. **Souplesse** : la caste guerrière de Vendhya, passe son temps à éduquer son corps pour qu'il soit apte à l'exercice martial. L'un des ksatryias vous a dévoilé les exercices d'assouplissement nécessaires. Vous avez développé une grande agilité. Ce talent vous permet de rajouter +2 à votre PHYSIQUE lorsqu'il s'agit d'esquiver, ou bien d'exécuter des acrobaties.

12. **Volonté d'acier** : les longues méditations en compagnie des sages de Khitaï, vous ont permis de développer une concentration hors pair. Quand un test de MENTAL vous est demandé pour résister à la sorcellerie, vous ajoutez +2 à votre MENTAL.

DOMMAGES ET PROTECTIONS.



Vos points de DOMMAGES correspondent aux dégâts que vous infligez à vos adversaires. Les dégâts sans armes sont de 1 point. Les techniques particulières peuvent augmenter ce nombre de départ. Les dommages mentaux infligés sont

toujours de deux points sauf indications contraires. Les PROTECTIONS sont les pièces d'armures qui vous protègent. La case DOMMAGES et PROTECTIONS permet de rappeler les dégâts infligés par vos armes (indiqué en +) et les totaux de toutes vos protections (indiqué en -).

COMBATTRE SES ENNEMIS.

Il vous sera souvent demandé de combattre les créatures qui peuplent la pyramide. Parfois, il vous sera possible de choisir la fuite. Dans le cas du combat, en plus du lancer de dés, un bonus pourra venir altérer le résultat, il s'agit du bonus offensifs qui se calcule comme suit:

CARACTÉRISTIQUES	6	7	8	9	10	11	12
BONUS OFFENSIFS	0	1	2	3	4	5	6

Si vous décidez de combattre, ou si vous n'avez pas le choix, l'affrontement se déroule comme suit :

1. Jetez 2 dés pour la créature et ajoutez son bonus offensif au chiffre obtenu (ce chiffre dépend de sa caractéristique au moment du lancé de dé: un Physique de 9 donne un bonus de 3 au lancer). Ce total vous donnera la *Force de Frappe* de la créature.
2. Jetez 2 dés pour vous-même. Ajoutez votre bonus offensif (si vous en possédez) au chiffre

obtenu. Ce total correspond à votre propre *Force de Frappe*.

3. Si votre *Force de Frappe* est supérieure à celle de la créature, vous l'avez blessée. Passez à l'étape n°6. Si la *Force de Frappe* de la créature est supérieure à la vôtre, c'est elle qui vous a blessé. Passez à l'étape n°7. Si les deux *Forces de Frappe* sont égales, passez à l'étape n°4.

4. Parfois, dans le cas de *Force de Frappe* identique, on vous renverra à un paragraphe, prenez note du paragraphe où se déroule le combat. Puis rendez-vous au nouveau paragraphe. Notez les indications avant de poursuivre le combat. Passez à l'étape n°9. Si l'on ne vous renvoie pas à un paragraphe, c'est que vous avez chacun esquivé les coups de l'autre. Passez à l'étape n°5.

5. Reprenez le combat en recommençant à l'étape n°1.

6. Vous avez touché la créature, vous ôtez le nombre points que votre personnage inflige à son **PHYSIQUE**. Une protection peut baisser le nombre de dégâts infligés.

7. Vous avez été touché par la créature, vous ôtez le nombre de points que la créature inflige à votre **PHYSIQUE**. Une protection peut baisser le nombre de dégâts infligés.

8. Modifiez votre score de **PHYSIQUE** ou celui de la créature, selon le cas.

9. Vous poursuivrez le combat, en respectant l'ordre des opérations jusqu'à ce que vos points de **PHYSIQUE** ou ceux de la créature aient été réduits à zéro (mort).



Synthèse des combats possibles

« **FACE À FACE** »:

- Lancé de 2d6 + le bonus offensif (selon la caractéristique durant le combat du héros et de son ennemi).
- Prise en compte d'un Talent, s'il y a lieu.
- Prise en compte de l'environnement : -4 sous l'eau, -3 obscurité, -2 mauvaise position, etc...
- En cas d'égalité de Force de Frappe : renvoi à un paragraphe d'action.
- Si l'un des protagonistes est touché : appliquer les dommages infligés par l'adversaire moins sa protection (s'il y a lieu).

« **SEUL CONTRE TOUS** »:

- Lancé de 2d6 + le bonus offensif (selon la caractéristique actuel du héros et de son ennemi).
- Prise en compte du Talent, s'il y a lieu.
- Prise en compte de l'environnement : -4 sous l'eau, -3 obscurité, -2 mauvaise position, etc....
- En cas d'égalité de Force de Frappe : renvoi à un

paragraphe d'action.

- Si le héros touche, les dégâts affectent l'ennemi que choisit le joueur.

- Si le héros est touché, les dommages des adversaires s'additionnent contre lui.

« **L'UNION FAIT LA FORCE** »:

- Le héros obtient +1 à sa Force de Frappe pour chaque alliés qu'il possède.

- Lancé de 2d6 + le bonus offensif (selon la caractéristique actuel du héros et de son ennemi).

- Prise en compte du Talent, s'il y a lieu.

- Prise en compte de l'environnement : -4 sous l'eau, -3 obscurité, -2 mauvaise position, etc...

- En cas d'égalité de Force de Frappe : renvoi à un paragraphe d'action.

- Si le héros touche, les dégâts additionnés (du héros et de ses alliés) affectent l'ennemi.

- Si le héros est blessé, les dommages de l'adversaire sont partagés entre tous les alliés.

« **ESCARMOUCHES** » (max. de 10 combattants):

- Le héros obtient +1 à sa Force de Frappe pour chaque alliés qu'il possède.

- Le chef ou l'ennemi le plus fort des adversaires, obtient +1 à sa Force de Frappe pour chaque alliés qu'il possède.

- Lancé de 2d6 + le bonus offensif (selon la caractéristique actuel du héros et de son ennemi).

- Prise en compte du Talent, s'il y a lieu.

- Prise en compte de l'environnement : -4 sous l'eau, -3 obscurité, -2 mauvaise position, etc...
- En cas d'égalité de Force de Frappe : renvoi à un paragraphe d'action.
- Si le héros touche, les dégâts additionnés (du héros et de ses alliés) sont partagés entre tous les ennemis.
- Si le héros est blessé, les dommages infligés par l'adversaire sont partagés entre tous les alliés.

« **BATAILLES** » (min. de 11 combattants):

La bataille se gère à une autre échelle et avec le système de résolution des actions.

- Lancer 3 d6 et faire moins que sa caractéristique.
- Prise en compte du bonus d'un Talents, s'il y a lieu.
- En cas d'échec, infliger -10 de dommages (déduire la protection s'il y a lieu).
- En cas de réussite, le héros survit et perd 4 points de dommages (déduire la protection s'il y a lieu).



L'ISSUE D'UN AFFRONTEMENT.

LA MORT ET LA FOLIE.

La mort intervient si votre **PHYSIQUE** tombe à 0.
La folie intervient si votre **MENTAL** tombe à 0.
Dans les 2 cas, il ne vous reste plus qu'à reprendre l'exploration de la pyramide depuis le début, avec un nouveau personnage.



Exemple d'un combat

Au détour d'un couloir sombre, le pilleur des tombes Ashimbabbar tombe nez-à-nez avec l'un des prêtres-guerriers stygiens. Shémite et Stygien se font face :

ASHIMBABBAR

Physique : 9

Héroïsme : 8

Protection : -2 (cuir clouté).

Domage : +4 (cimeterre).

Condition : 0

PRÊTRE-GUERRIER

Physique : 10

Protection : -1 (armure de cuir)

Domage : +4 (une épée).

Condition : 0

Vif comme l'éclair, Ashimbabbar frappe :

Le joueur lance 2d6, pour déterminer sa Force de Frappe. Il fait 6 et ajoute +3 (le chiffre 9 du Physique donne un bonus de +3 à la Force de Frappe, c'est-à-dire le résultat des dés jetés) à son action. La Force de Frappe d'Ashimbabbar est donc de 9 (il n'y a pas de modificateurs indiqués par le paragraphe : ils ne sont pas dans l'eau, ni dans l'obscurité totale, ni dans aucun lieu ou position donnant des malus, la « condition » est donc de 0 pour les 2 protagonistes). De plus, Ashimbabbar est un maître dans le maniement du poignard Ghanatan, et non du cimenterre, il n'a donc pas le droit au bonus pour son talent « Arme de prédilection ». Le joueur lance ensuite les dés pour le Prêtre-Guerrier, il fait 7 et ajoute +4 (le chiffre 10 du Physique ajoute +4 à la Force de Frappe). La Force de Frappe du Prêtre-Guerrier est donc de 11.

Le stygien esquisse un rictus malfaisant, Ashimbabbar est touché:

Le Prêtre-Guerrier inflige 4 de dommages avec son falcata, heureusement qu' Ashimbabbar a une armure qui lui permet d'absorber 2 dommages.

La falcata trace un sillon sanglant sur le torse de l'infortuné, le sang imbibant son gilet de cuir clouté:

Ashimbabbar n'a plus que 7 en Physique, son prochain coup n'aura plus qu'un bonus de +1 à sa Force de Frappe.

Ashimbabbar prie son dieu tutélaire shémite, Sîn le dieu de la lune et des voleurs:

Le joueur paie 4 points d'Héroïsme et augmente de 2 le Physique d'Ashimbabbar pour ce combat. Ashimbabbar reprend donc le combat avec 9 en Physique et du coup +3 en Force de Frappe. Il relance les 2 dés et obtient 10, ce qui lui fait une Force de Frappe de 13. Le Prêtre-Guerrier, confiant en sa force fait 8, ce qui lui donne une Force de Frappe de 12 (lancé de dés faisant 8 + son bonus de Physique qui est de 4).

Au désespoir, Ashimbabbar décoche une attaque fulgurante, et plonge sa lame aiguisée comme un rasoir dans le ventre rebondit de sa victime:

L'épée d'Ashimbabbar inflige 4 de dommages, alors que le prêtre-guerrier n'a que -1 en protection. Le Prêtre-Guerrier reprend donc le combat à 7.

Hurlant et grognant les deux adversaires se précipitent l'un sur l'autre pour en finir...

COMMENT RÉTABLIR SON PHYSIQUE, SON MENTAL.

DORMIR.

Le temps vous est compté, mais vous pouvez vous accorder quelques minutes de micro-sommeil, lorsque vous n'êtes pas en situation de combat. Cela soulagera surtout votre Mental et vous fera récupérer 2 points de MENTAL et un point de PHYSIQUE, mais vous prenez un risque : vous devrez lancer un dé à chaque fois que vous vous accorderez du repos, si le résultat est inférieur à 3, vous vous endormez profondément. Conséquence : vous devrez inscrire trois unités de temps, de plus, dans votre case de COMPTE À REBOURS.

MANGER.



La pyramide ayant été fermée récemment, il se peut qu'il reste de quoi manger, ou boire. Pour cela il vous faudra prendre des risques, chercher et goûter! si les provisions sont comestibles vous

recupérerez un point de PHYSIQUE par ration, si rien n'est précisé. N'hésitez pas à en garder, vous êtes en territoire hostile. Vous avez aussi la possibilité de manger les « adversaires » que vous terrassez, mais cela vous fera perdre 2 points de MENTAL, et ne vous procurera qu'un seul point de PHYSIQUE, quelque que soit la quantité de « nourriture » à votre disposition.

GUÉRIR.



Les onguents et les potions du monde hyborien permettent d'apaiser les blessures, d'arrêter les hémorragies, de stopper une maladie, voire d'augmenter temporairement votre PHYSIQUE ou votre MENTAL. Uniquement lorsque cela est indiqué, le total de départ peut être dépassé. Les produits que vous pouvez trouver dans la pyramide de Gath font parties de la pharmacopée traditionnelle stygienne et ils n'ont plus de secret pour vous ! (cf. p. 230) dès que vous avez trouvé les éléments essentiels vous pourrez concocter des onguents et des potions. Malheureusement,

vous devrez retenir de tête les proportions des ingrédients nécessaires aux concoctions. De plus, les potions agissent dans un laps de temps donné: sur la fiche d'Aventure, vous pouvez noircir les cercles qui correspondent au nombre de paragraphes lus, avant que la potion n'agissent. Il est impossible de fabriquer et de prendre une potions durant un combat.

AGIR.

Lorsqu'on vous demande de tester votre Physique ou votre Mental, Lancez deux dés. Le jet est réussi s'il est inférieur aux nombres qui se trouvent dans ces caractéristiques. De plus, accomplir des exploits extraordinaires, vaincre l'adversité permettent, dans certains cas, de récupérer des points d'HEROISME. Attention, le monde hyborien est une ère particulièrement barbare : vaincre ses ennemis, les voir mourir devant soi et entendre les lamentations de leurs femmes sont des actes héroïques. Tel Crom, le dieu cimmérien, qui ne reconnaît que la vaillance, l'HEROÏSME ne s'encombre pas de moral, mais égorger un ennemi à terre qui demande grâce, ne sert pas la vaillance !

- Lancer 2 d6 et faire moins que sa caractéristique.
- Prise en compte du Talents, s'il y a lieu.
- Prise en compte de l'environnement, s'il y a lieu.

ÉQUIPEMENT.

Vu la façon dont vous vous êtes introduit dans la pyramide, vous commencez sans aucun équipement ! vous n'avez qu'une dose d'antidote, que vous avez cachée dans une capsule collée à une dent, destinée à réveiller Atbash et un curieux bracelet de jade, que vous avez tenu à garder avec vous. Il vous appartiendra de vous équiper lors de votre exploration du tombeau.

- Transports.

À la base, vous ne pouvez transporter que deux objets (un dans chaque main). Un sac à dos, ou une besace, peut vous permettre d'augmenter le nombre d'objets transportés. Il vous sera alors communiqué, entre parenthèse, le nombre d'objets que vous pouvez transporter. Les objets sont à garder dans votre sac à dos, si vous en possédez un. Sinon, il faudra les cacher quelque part, et revenir les chercher plus tard, ce qui vous fera perdre du temps ! Notez le nombre de paragraphes qu'il vous faut pour revenir, et tenez-en compte dans le COMPTE à REBOURS.

- Armes et armures.

Les pièces d'armure permettront de réduire les dommages infligés à votre PHYSIQUE. En outre, les armes augmenteront les dégâts que vous occasionnerez à vos adversaires. Il vous sera alors communiqué, entre parenthèse, le nombre de dégâts que vous infligez avec une arme ou bien le nombre de dégâts que vous bloquez avec votre

armure. Vous occasionnez deux points de dégâts lors d'un combat sans armes.

LUMIÈRE.



La pyramide est sombre, et la lumière va devenir un problème crucial : faites toujours en sorte d'avoir une lampe et des mesures d'huile (quelque soit le type d'huile). Si un paragraphe vous indique de réduire votre mesure d'huile, et qu'il ne vous en reste plus allez directement au paragraphe [242](#).

LES OBJETS SPÉCIAUX.

Vous pouvez noter, dans la case appropriée, tous les objets transportés ailleurs que dans votre sac, comme les bracelets, les bagues ou les ceintures.

COMPTE À REBOURS.



Atbash a été forcé de boire la potion du Grand Voyage, ce breuvage plonge peu à peu son

consommateur dans un coma profond. Après un certain laps de temps, la potion arrête les fonctions vitales. Vous avez donc un temps imparti pour trouver Atbash. À la fin du délai, le savant passera du coma au trépas et il vous sera dès lors impossible de sortir de la pyramide...vous aurez échoué dans votre mission. Certains paragraphes vous demanderons de rajouter des points supplémentaires à votre compte à rebours. L'ennui c'est que vous ne savez pas à combien de points Atbash meurt.

POÈME ET SALLES SECRÈTES.

Ce poème, que vous avez difficilement mémorisé, vous permet de retenir toutes les salles où se trouvent des passages secrets. Si l'une des salles correspond à l'un des vers, **retranchez 30** au paragraphe où vous vous trouvez. Si le paragraphe n'a rien à voir avec ce que vous étiez en train de lire, c'est que vous n'avez rien trouvé. Reprenez alors la lecture au paragraphe que vous avez quitté.

Sous les yeux verts, et sombres des ancêtres.
L'esclave noir sert, la folle quête de son maître.
Le roi sans chair, qui sommeille est un faux.
La boîte solaire, donne le secret des maux.
L'idole de fer, transpire l'eau de l'enfer.
L'ébène de pierre, subjugue le bois de terre.
Toi qui vénère, lève les yeux vers les cieux.
Dans l'eau de mer, brûlent les cristaux de feu.

UNE ÈRE DE GRANDES AVENTURES...

Il y a plus de 15 000 ans avant notre ère, entre l'engloutissement d'Atlantis par le grand Déluge et l'avènement des fils d'Arius, il y eut un âge où des royaumes légendaires couvraient la surface de la Terre : Aquilonie, Némédie, Stygie, Cimmérie, Khitaï étaient leurs noms. De cette ère, les fragments de chroniques d'une nation oubliée n'ont retenu qu'un nom : Conan le Cimmérien. Pourtant d'autres personnages ont arpenté ces royaumes mythiques à la recherche de la gloire et de la fortune...

Le savant Atbash est l'esclave du puissant sorcier stygien Gulhan Gath. Ce dernier, mourant, a ordonné la construction d'une pyramide pour qu'il puisse y être enterré avec ses richesses et vivre éternellement. Atbash en a conçu les plans et a supervisé sa construction. Il savait que, selon les lois de Stygie, il serait enterré avec son maître...

Il a eu peu de temps pour orchestrer son évasion. Mais son plan est audacieux. La seule difficulté est d'entrer dans la pyramide de Gath. Le savant a donc prévu qu'une personne courageuse soit inhumée avec les serviteurs de Gulhan Gath. Cette personne boirait un breuvage provoquant une mort apparente, ce qui lui permettrait d'être introduite dans le tombeau du sorcier. Puis munis d'un plan du site, d'une arme et d'un antidote au poison, que les prêtres vont obliger le savant à boire, la

personne devra retrouver Atbash. Une fois le savant ranimé, il ne restera plus qu'à sortir par des chemins détournés. Ce plan est fou, mais c'est pour cela qu'il a une chance de réussir.

Cette personne, c'est Vous. C'est à vous qu'il incombe de le sortir du piège géant que constitue la pyramide. En échange, le savant vous a promis son aide précieuse pour déchiffrer les textes que vous avez trouvés durant votre quête. La quête d'un remède que vous avez commencé, il y a déjà plusieurs mois. Vous avez juré de trouver un antidote au mal qui ronge une personne qui vous est chère. Vous avez parcouru de nombreuses contrées et rencontré de nombreux sages. Il y a peu, vous avez exploré les ruines d'une civilisation disparue et récupéré de précieux parchemins, ainsi qu'un curieux bracelet de jade. Les anciens textes sont écrits dans une langue oubliée, mais les fresques étaient claires : une gemme donnée par une créature ailée, permettrait de guérir n'importe quelle maladie. Un seul érudit peut vous aider à déchiffrer ces hiéroglyphes: Atbash.

Il y a un mois, vous êtes arrivé(e) clandestinement à Abydos, l'une des cités stygiennes du Sud. Vous vous êtes longuement préparé à cette épreuve, dans l'une des caches de Néfer, un ami de longue date du savant. Atbash vous a fait apprendre par cœur des vers qui vous donnent l'emplacement de certaines salles secrètes (vous êtes persuadé(e) qu'il y en a beaucoup d'autres mais vous n'avez fait aucun commentaire):

Sous les yeux verts, et sombres des ancêtres.
L'esclave noir sert, la folle quête de son maître.
Le roi sans chair, qui sommeille est un faux.
La boîte solaire, donne le secret des maux.
L'idole de fer, transpire l'eau de l'enfer.
L'ébène de pierre, subjugué le bois de terre.
Toi qui vénère, lève les yeux vers les cieux.
Dans l'eau de mer, brûlent les cristaux de feu.

Il y a une semaine, c'est par l'intermédiaire de Néfer qu'Atbash vous a fait savoir qu'il était étroitement surveillé par Kaliben, l'un des acolytes de Gulhan Gath. La mauvaise nouvelle c'est qu'il ne pourra vous fournir le plan du site qu'une fois votre corps à l'intérieur du tombeau. Vous avez soupçonné l'architecte de ne pas vous faire entièrement confiance. Mais vous avez accepté la nouvelle. Il y a quelques heures, vous avez bu la potion, vous plongeant peu à peu dans un état proche de la mort. Néfer doit vous rajouter aux corps des serviteurs à qui l'on fait absorber, parfois de force, le poison du Grand Voyage. Concentrés sur cette tâche, les gardes ne font pas attention à un cadavre de plus ou de moins. Les prêtres non plus, puisque leurs tablettes de comptes ont été falsifiées par Atbash.

Maintenant tournez la page !

1

Le noir, le silence et une impression d'étouffement vous font ouvrir les yeux. Vous sentez que quelque chose ne va pas. Malgré vos yeux ouverts, vous êtes toujours plongé(e) dans le noir. Vous enlevez frénétiquement le suaire qui recouvre votre corps nu, pour respirer un bon coup. Mais seule de la terre se rue dans votre bouche manquant de vous asphyxier. Vos mouvements brassent de la terre grasse qui semble vous recouvrir entièrement. Une sourde angoisse vous étreint et votre cœur s'emballe. Vous avez été enterré(e) vivant(e), et il vous faut absolument rejoindre la surface avant de mourir asphyxié. L'air manque, de plus en plus, alors que vous ne pouvez réprimer un sentiment de panique. Lancez deux dé. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à votre total de PHYSIQUE, rendez-vous au [154](#). Si ce chiffre est supérieur à ce même total de PHYSIQUE, rendez-vous au [234](#).

2

Ce breuvage est exécrable au goût, mais rien ne se produit et vous n'identifiez pas cette mixture. Retournez au [338](#) pour faire un autre choix.



3

Hakketh n'est pas d'accord pour que vous frappiez sur le gong. Allez-vous le faire malgré tout, ou bien vous ranger à son avis, et faire un autre choix ?

Si vous voulez utiliser la massue pour frapper sur le gong que tient la main gauche de l'idole, rendez-vous au [102](#).

Si vous voulez utiliser l'une des pirogues pour rejoindre l'autre rive, rendez-vous au [376](#).

Enfin si vous préférez rebroussez chemin rendez-vous au [6](#).

4

Vous perdez 2 points de PHYSIQUE. Vous avez mal prononcé le mot de pouvoir. Vous avez la sensation que quelque chose a bougé au-delà de vos perceptions. Retournez au [109](#), pour faire un autre choix.

5

Un doigt glacé descend le long de votre colonne vertébrale lorsque vous regardez à l'intérieur du vase de métal noir. Une matière transparente, dégageant une odeur nauséabonde, baigne dans

une substance gluante et jaunâtre. Retournez au [272](#).

6

En entrant, vous frissonnez. La température chute de plusieurs degrés et un léger brouillard stagne à quelques centimètres du sol. Une gigantesque salle est soutenue, sur toute sa longueur, par des colonnes bombées, peintes en bleu. Au centre de cet atrium, une grande plaque de verre montre les profondeurs d'un plan d'eau où se meuvent deux grandes silhouettes sinueuses et inquiétantes. De cette plaque émane une lumière verdâtre qui projettent ces ombres, sur les murs et les colonnes de la salle. Les murs sont couverts d'arabesques étranges. Une odeur ophidienne, entêtante, plane dans la salle. Au nord, une porte à l'arcade délicatement ouvragée, donne sur un couloir étroit et sombre. À l'est, une porte plus petite ouvre sur un couloir tout aussi peu engageant. À l'Ouest, un trou pratiqué dans le mur, donne sur un boyau qui paraît descendre dans les profondeurs du souterrain. Il vous semble qu'il s'agit de vestiges d'une ère révolue. La pyramide semble avoir été construite sur les ruines d'une ancienne civilisation ayant régné jadis sur la Stygie. Vous tentez de réprimer les frissons parcourant vos membres, en vous souvenant des histoires horribles racontées au coin du feu pendant les veillées. Les peuples étranges, les rites blasphématoires et cannibales aux noms de divinités très anciennes. Murmurant des prières aux dieux protecteurs de votre peuple, quelle destination allez-vous prendre ?

Retournez d'où vous venez (le Sud), rendez vous au [100](#).

Empruntez l'arcade au Nord, rendez-vous au [193](#).

Prendre la porte de l'Est, rendez-vous au [392](#).

Vous faufilez dans le trou pratiqué dans le mur ouest de la salle, rendez-vous au [235](#).

7

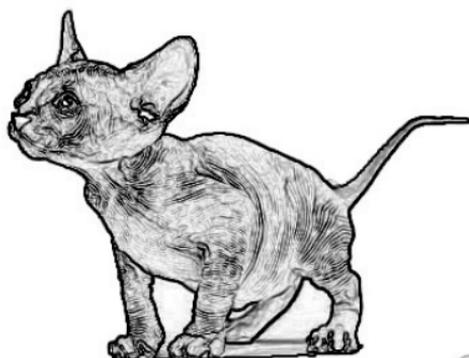
Vous perdez 2 points de PHYSIQUE. Vous avez mal prononcé le mot de pouvoir. Retournez au [98](#), pour faire un autre choix.

8

Vous n'êtes pas assez rapide pour éviter le panneau ! les pointes d'acier saillants de plusieurs parties de votre corps, vous avez été tué sur le coup. Simple, mais efficace, la preuve : vous rejoignez vos ancêtres sur le champ...vous serez un avertissement pour toutes celles, et ceux, qui voudront s'appropriier les richesses de Gath...

9

Après s'être laissé caresser, le félin se lasse et finit par se faufiler entre vos jambes. Le chat disparaît dans l'obscurité du couloir. Vous ne pouvez que vous interroger sur la raison mystérieuse qui a conduit Gulhan Gath à enfermer ce chat : la cellule est désespérément vide. Notez Chat, sur votre Feuille d'Aventure. Puis retournez au [173](#). pour faire un autre choix.



10

La porte de cette cellule semble bloquée. Désirez-vous la forcer ? si oui, rajoutez 1 point à votre Compte à rebours. Rendez-vous au [304](#).

11

Vous êtes bien réel et votre quête est loin d'être achevée. De toute façon, la vie elle-même est une illusion. Vos sens, affaiblis, vous jouent des tours et malgré toutes vos tentatives, vous savez que l'issue de votre existence en sera la mort. Mais si vous ne pouvez décider comment vous allez mourir, vous êtes bien décidé à choisir comment vous allez vivre ! vous vous arrachez à la contemplation de ce miroir. La vie est dans l'action et le mouvement. Rendez-vous au [90](#), pour faire un autre choix.

12

Le CHAT STYGIEN vous saute au visage et laboure vos chairs ! il vous crève les yeux ! hurlant de douleur vous frappez en aveugle! Vous avez la satisfaction de sentir une résistance et d'entendre un miaulement plaintif qui s'éloigne ! mais votre état n'est pas plus enviable : aveugle vous tomberez très certainement dans l'un des nombreux pièges du tombeau, à moins que vous ne préféreriez vous laissez mourir ? Votre aventure s'achève ici.

13

La horde se précipite sur vous, avec force couinements. Dans votre désarroi vous voyez quelques spécimens particulièrement altérés : des pattes ou des yeux en trop, l'un semble même posséder un visage humain. Vous vous préparez à combattre cette marée grouillante, lorsqu'une silhouette file comme l'éclair devant vous. En un battement de cils, la pièce est jonchée de petits cadavres. Le chat stygien vous rapporte une proie gesticulante, puis repart à la chasse. Vous entendez les rats courir dans les murs, mais la présence du félin semble les dissuader de sortir de leurs cachettes. rendez-vous au [377](#).

14

Ce monolithe est composé d'une roche aux propriétés étranges. Votre armure en métal, est collée par une force colossale sur le bloc noir.

Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à votre total de PHYSIQUE, rendez-vous au **279**. Si ce chiffre est supérieur à ce même total, rendez-vous au **318**.

15

Vous êtes passés entre les mailles du filet ! si vous revenez dans cette pièce, il vous faudra de nouveau tester votre PHYSIQUE. rendez-vous au **351**.

16

(Vous rajoutez 1 au compte-à-rebours). Vous vous retrouvez dans une salle, plongé dans le noir, et au plafond bas. A tâtons, vous remarquez que le sol est couvert de fosses et vous réprimez difficilement un frisson en repensant à la position qui était la vôtre, il y a peu. Vous comprenez que cette salle a servi à enterrer les esclaves sensés servir leur maître dans l'au-delà ! Vous adressez des vœux à vos dieux pour ne jamais être le jouet des puissants. Vous remarquez avec inquiétude, que certaines fosses ont été vidées et des corps traînés. Les traces mènent à un escalier percé dans le mur Sud. Une porte orne le mur Ouest et deux autres, le mur Est. Qu'allez-vous faire ?

Vous choisissez la porte Ouest ? Rendez-vous au **281**.

Vous choisissez la première porte Est ? Rendez-vous au **252**.

Vous entrez dans la seconde porte Est ? Rendez-vous au **424**.

Vous décidez de suivre les traces et de monter les

escaliers ? Rendez-vous au [25](#).

17

Votre lampe illumine une longue pièce que vous éclairez en mettant le feu à des vasques remplies d'un liquide noir et poisseux. La salle est soutenue par quatre grands piliers couverts de hiéroglyphes stygiens. Six urnes, d'un mètre de haut, avec de lourds couvercles scellés sont disposées sur deux colonnes le long des murs Nord et Sud. Sur chacune des urnes un ouchbeti a été posé. Ce sont de petites statuettes de bronze, aux bras croisés sur la poitrine sur lesquelles, les prêtres stygiens écrivent les noms des esclaves les plus importants du défunt Sorcier. Vous comprenez qu'il s'agit de la salle des serviteurs de valeurs que Gulhan Gath veut entraîner avec lui dans les enfers stygiens. Le sol est couvert de tâches de sang séché. Soudain, vous sentez plus que vous ne voyez, un mouvement du coin de l'œil. Une rigole de sueur trace un sillon glacé entre vos omoplates. Vous avez beau examiner les ombres, rien ne semble bouger. Que faites-vous :

A l'ouest, une ouverture donne sur un couloir éclairé. Si vous vous dirigez par là, rendez-vous au [103](#).

Si vous voulez examiner les ouchbetis, rendez-vous au [110](#).

Si vous voulez vous diriger directement vers la porte pratiquée dans le mur Est, rendez-vous au [244](#).

Au Sud-Ouest, un corridor plonge dans les ténèbres, si vous souhaitez vous y engager,

rendez-vous au [173](#).

18

Interdit, vous voyez deux grands requins, aux corps longilignes et blêmes, foncer vers la berge. Les prédateurs, d'environ six mètres de long, sautent hors de l'eau faisant claquer leurs terribles mâchoires. Les requins, en constatant qu'il n'y a pas d'offrande, se calment et seuls leurs corps sinueux parcourus de nageoires, dépassent parfois des flots. L'un des requins, maintient sa tête hors de l'eau et scrute de ses yeux froids la plage. Son nez se fixe sur vous, et il émet une plainte ressemblant aux vagissements d'un nouveau-né humain qui se répercute dans le silence environnant. Votre corps se couvre d'une sueur glacée, et vos muscles se tétanisent sous une terreur sans nom. Le sang déserte votre visage, lorsque vous voyez ces créatures se jeter sur le sable. Au ralenti, comme englué dans un cauchemar pourpre, les aberrations prennent appuis sur leurs nageoires disposées tout le long de leurs corps, et dans des contorsions immondes se jettent dans votre direction. Vous refoulez à grande peine une peur panique, en voyant les gerbes de sables aspergées leurs peaux squameuses d'un blanc d'ivoire. Vous reprenez juste à temps vos esprits, avant qu'ils ne soient sur vous.

Si vous voulez affronter les deux requins amphibiens rendez-vous au [135](#).

Si vous préférez fuir vers les pirogues, rendez-vous au [376](#).

Si vous voulez repartir d'où vous venez, rendez-vous au [6](#).

19

Vous perdez 2 points de PHYSIQUE. Vous avez mal prononcé le mot de pouvoir. Retournez au [73](#), pour faire un autre choix.



20

Vous promenez votre source de lumière sur le mur de la grotte. Les dessins que vous découvrez semblent ressembler à ceux qu'utilisent ces hommes sauvages du Nord, avec lesquels vous avez chassé le mammouth. Les dessins racontent l'histoire d'une peuplade proche de l'apparence de singes géants qui auraient fait la rencontre d'un géant ailé à forme étrangement humaine. La créature leur donne quelque chose de brillant. Cette chose a, apparemment, été posée dans une caverne sacrée. Puis le style du dessin change et s'affine. Les Hommes-Serpents semblent avoir trouvé la caverne, et en avoir fait le siège : de nombreuses scènes de bataille entre ces créatures

simiesques et le Peuple-Serpent se déroulent à l'entrée de la caverne. Puis le Peuple-Serpent amène une arche où semble reposer une chose noire et tentaculaire. Ils la placent à l'intérieur de la caverne, avant de condamner l'entrée. Le Peuple-Serpent grave alors un serpent se mordant la queue sur la porte. Un gardien est désigné pour garder la porte à double battants. Les derniers dessins semblent moins maîtrisés, brouillons et finissent brutalement sur une tâche dégoulinante. Le Peuple-Simiesque piégé dans la caverne a été décimé par la chose d'une manière qui n'est pas retranscrite. Rendez-vous au [168](#).

21

L'anaconda s'enroule autour de votre corps puis d'une sauvage contraction, il vous brise la colonne vertébrale. Le serpent n'a plus alors qu'à ouvrir son énorme gueule pour vous digérer comme un vulgaire rongeur...

22

Les vapeurs de lotus noir pénètrent dans vos poumons et vous font tousser du sang, vous infligeant -3 points de PHYSIQUE. Un vertige soudain vous étreint, voulez-vous persévérer, et dans ce cas rendez-vous au [203](#), ou bien sortir très vite de la fosse ? rendez-vous au [123](#).

23

Les frises montrent la pièce où vous vous trouvez, entourée par un énorme serpent se mordant la

queue. Le vase est transparent et révèle une créature mi-homme, mi-serpent, repliée sur elle-même et en sommeil. Vous comprenez, par déduction, que les glyphes sinueux désignent la créature comme un gardien. Ce dernier est représenté prenant différentes formes et terrassant des ennemis improbables. Vous pensez que l'auteur exagère la taille des ennemis pour mettre en valeur cette créature. Mais ce qui vous fait fixer la frise pendant plusieurs minutes, c'est le bracelet de jade que la créature semble porter au poignet. Vous regardez votre propre bracelet de jade. Vous vous souvenez des contes concernant les terreurs venues du fond des âges. Le-serpent-qui-marche ! que le légendaire roi Kull de Valusie a vaincu(e) par le feu et l'acier. Rendez-vous au [272](#).

24

Vous agrippez votre arme et vous arc-boutez pour la déloger. Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à votre total de PHYSIQUE, rendez-vous au [274](#). Si ce chiffre est supérieur à ce même total, rendez-vous au [391](#).

25

Tout au long de cette pièce, des banquettes supportant des coussins de plumes ont été posés. Les murs sont peints de natures mortes, et de cornes d'abondance. Le mur Ouest donne sur la salle du banquet par une simple ouverture, tandis qu'une porte en teck ferme l'accès à une pièce située à l'Est de la salle. Un escalier au Nord, descend vers l'obscurité. Un corridor étroit et

obscur s'enfonce en pente douce vers le Sud.
Si vous voulez descendre l'escalier. Rendez-vous au [16](#).
Si vous souhaitez pousser la porte. Rendez-vous au [62](#).
Si la salle du banquet vous tente plus. Rendez-vous au [414](#).
Si vous préférez le corridor au Sud. Rendez-vous au [241](#).

26

Vous avez été assez rapide pour vous rejeter en arrière sans que les deux pilleurs ne vous aient remarqué. Qu'allez-vous faire ?

Attaquer les deux pilleurs de tombes en profitant de l'effet de surprise ? (Vous touchez automatiquement à la première attaque puisque vous bénéficiez de la surprise). Rendez-vous au [176](#). Tentez de discuter avec les deux pilleurs de tombes. Après tout, vous êtes dans la même galère, et ils doivent connaître un moyen de sortir d'ici. Rendez-vous au [358](#).

Retourner, discrètement, sur vos pas pour faire un autre choix. Rendez-vous au [414](#).

27

La créature ne bouge plus. L'apparence de la jeune femme s'altère légèrement, et vous voyez son visage se creuser de rides emplies de crasse. Les orbites profondément enfoncées dans le crâne, surplombent une bouche abritant des dents noires. Les membres deviennent rachitiques et blêmes et vous pouvez sentir l'odeur de pourriture

qui s'en dégage. Vous réprimez votre envie de vomir en contemplant le cadavre d'une créature qui n'existe que dans les contes destinés à effrayer les enfants. Vous ne savez pas comment une telle créature peut vivre dans les recoins sombres du monde des hommes. Cette chose a peut être trouvé le repos éternel qu'elle fuyait depuis si longtemps. Il n'y a rien que vous puissiez récupérer dans cette pièce. Retournez au [277](#).

28

Vif comme l'éclair, vous poussez Hakketh sur le côté, avant qu'une grande mâchoire d'acier ne se referme dans le vide. Hakketh reste abasourdi, et contemple, sans le voir, le piège à loup géant (Ajoutez un point à votre total d'Héroïsme). Il vous murmure des remerciements, avant de reprendre le chemin au [207](#).

29

**

Avant que vous ayez pu esquisser le moindre geste : une masse sombre se met en mouvement dans votre direction, en projetant du sable. Replis de chairs, après replis de chair, l'ombre se dresse. La chose ouvre des yeux reptiliens et darde une langue fourchue dans votre direction avant de passer à l'attaque ! vous êtes en présence d'un ANACONDA, considéré comme un fils du dieu stygien Set. Pour le premier assaut, rajoutez 2 à son PHYSIQUE

ANACONDA

Physique : 13

Protection: -1 (peau squameuse)

Domage: +3 (constriction)

Condition: -1 (obscurité)

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [336](#). Si vous êtes vaincu(e), rendez-vous au [21](#).

30

Vous n'avez pu vaincre Hakketh, il a été le plus fort. Touché mortellement vous vous affaissez sur le sol. Hakketh se précipite pour vous soutenir. Les larmes aux yeux, il chante l'ode aux héros, pendant que vous fermez doucement vos paupières alourdies par le sommeil mortel. Votre corps est gagné par un froid glacial, puis vous ne sentez plus que la douce chaleur de la mort.

Hakketh vous porte jusqu'à la table de pierre, où se trouvait Atbash, et vous pose doucement dessus. Après une dernière prière à ses dieux, il fait signe à Atbash de partir ! la pyramide de Gath sera pour l'éternité votre tombeau ! vous avez échoué dans votre mission !

31

(Vous ajoutez 2 points au compte à rebours). Vous regardez les poissons, aux écailles rouges, évoluer dans le bassin, et par précaution vous y jetez une pierre. L'un des poissons se jette dessus suivi par tous les autres. Un furieux fréttement s'engage, et vous avez la surprise de voir l'un des poissons se faire déchiqeter par ses congénères ! vous

n'aviez jamais vu de poissons carnivores ! il s'agit sûrement du produit de la sorcellerie de Gulhan Gath. Vous vous doutiez que la sorcellerie pouvait pervertir les lois de la nature. Vous en avez maintenant la preuve devant les yeux. Si vous souhaitez toujours traverser la salle, vous décidez que le mieux est d'aller chercher un cadavre pour occuper ces horreurs pendant que vous traverserez. Rendez-vous au [227](#).

32

Le TERRIER STYGIEN s'approche prudemment de la nourriture, la renifle, puis la happe avant de disparaître dans l'obscurité. Rendez-vous au [417](#).

33

En contemplant le SCEAU de Gath à votre doigt, vous vous souvenez de ce que vous avez appris durant votre préparation avec Néfer.

Les vers que vous avez patiemment mémorisés :

-« Sous les yeux verts, et sombres des ancêtres ». L'architecture et les décors des pyramides stygiennes est dictée par une logique plus religieuse, que fonctionnelle. Les reliefs parcourant les murs sont sensés représenter le parcours initiatique du récent défunt dans l'au-delà. Les prêtres-guerriers des tombes sont les seuls à pouvoir les interpréter et donc à s'orienter dans la pyramide. Pour vous, certains couloirs n'offrent aucunes issues, certaines salles sont tellement petites que seul un enfant pourrait y tenir debout.

Les prêtres stygiens font des commandes de bas-reliefs en incorporant des symboles et des éléments qu'ils sont les seuls à décrypter. Mais Atbash vous a parlé de son affection pour les scarabées. Voulez-vous chercher spécialement ces bas-reliefs, rendez-vous au [339](#), ou bien ne pas perdre de temps et continuez au [291](#).

34

Prenant votre élan, la scène se déroule alors dans votre esprit au ralenti : vous effectuez un roulé-boulé lorsqu'une lame jaillit de la paroi, avant de vous rétablir tout droit, face à une lame qui passe à un cheveu de votre visage. Puis, vous sautez par dessus une lame horizontale, en prenant appui sur le mur d'en face. Vous exécutez une roulade sur vous-même dans les airs, pour éviter un disque qui surgit à hauteur des chevilles, avant de vous réceptionner sur les doigts et les orteils. Vous roulez au sol, pour éviter la dernière pendule, avant d'atterrir ramassé sur vous-même, dans une salle faiblement éclairée. Ajoutez 1 à votre total d'HEROÏSME et rendez-vous au [180](#).

35

Le sol du couloir est jonché de verres pilés et collés dans de la résine. Si vous portez des bottes ou des sandales, vous pourrez traverser sans encombre, et vous rendre au [340](#) ! sinon vos pieds ensanglantés vous font perdre 3 points de PHYSIQUE, vous pouvez, également, rebrousser chemin en allant au [123](#).

36

**

Pris par surprise, les hommes ne réagissent pas à vos deux premiers assauts. Puis, le regard fou, la bave aux lèvres, ils se jettent sur vous.

ESCLAVE 1

Physique : 4 Mental : 6
Protection: 0
Dommage: +2 (coutelas)
Condition: 0

ESCLAVE 2

Physique : 3 Mental : 5
Protection: 0
Dommage: +2 (coutelas)
Condition: 0

ESCLAVE 3

Physique : 2 Mental : 3
Protection: 0
Dommage: +2 (coutelas)
Condition: 0

A moins que vous ne préfériez utiliser un mot de pouvoir sur eux :

Lajrama	rendez-vous au 390
Natha	rendez-vous au 416
Maazelhatnot	rendez-vous au 326
Kaama	rendez-vous au 271
Mazelhtnahoth	rendez-vous au 385

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [362](#). Si vous décidez de les épargner, rendez-vous au [374](#). Vous avez la possibilité de fuir dès que vous aurez tué l'un des esclaves. Rendez-vous au [281](#). Si vous êtes submergé par le nombre, rendez-vous au [200](#).

37

**

La horde se précipite sur vous, avec force couinements. Dans votre désarroi vous voyez quelques spécimens particulièrement altérés : des pattes ou des yeux en trop, l'un semble même avoir des écailles.

RATS ALBINS

Physique : 6

Protection: 0

Domage: +3 (multitude)

Condition: 0

Si vous êtes vainqueurs, rendez-vous au [402](#).
Si vous succombez sous le nombre, rendez-vous au [223](#).

38

Lentement, vous avancez vers le sarcophage. Craignant le déclenchement d'un piège quelconque, vous observez avec crainte, les têtes de chacal des gigantesques statues. Vous avez l'impression qu'elles vous fixent méchamment du

regard et pourraient passer à l'attaque d'un moment à l'autre. Le bruit de marteau fait écho à celui de votre cœur, et c'est avec soulagement, que vous parvenez au bord du sarcophage. Essuyant la sueur coulant de votre front....Souhaitez-vous ouvrir ce sarcophage ? Rendez-vous au [174](#). Ou bien fouiller la salle pour y trouver des objets intéressants ? Rendez-vous au [352](#). Vous pouvez faire demi-tour, en vous rendant au [100](#).

39

Vous n'êtes pas l'un de ces crédules qui pensent que les sorciers ont des pouvoirs divins. Vous opposez une volonté de fer au prêtre. Ce dernier détourne les yeux, et relâche son emprise. En retrouvant vos esprits vous avez juste le temps de voir que le prêtre a couverts la distance qui vous séparait, durant votre duel mental. La main dressée comme un cobra, il tente de vous frapper à la poitrine. Tester votre PHYSIQUE. Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à votre total de PHYSIQUE, rendez-vous au [407](#). Si ce chiffre est supérieur à ce même total, rendez-vous au [97](#).

40

En avançant prudemment dans le couloir taillé à même la roche, vous marchez sur une flaque de liquide visqueux. Le phosphore déposé sur la paroi vous permet de vous rendre compte que tout le reste du couloir dégouline de cette substance écœurante. Une odeur de fauve se

mêle à une odeur moins prononcé d'ail. Vous vous retournez brusquement. Il vous semble que l'on ait chuchoté votre prénom. Vous pouvez faire demi-tour, et vous rendre dans ce cas au [168](#). Ou bien reprendre, prudemment, votre progression au [191](#).

41

- Je veux vivre. J'ai soif de vie ! Gulhan Gath ne s'intéresse qu'au passé et à la mort ! je ne veux pas le suivre dans son trépas ! je ferai n'importe quoi pour sortir de là !

La jeune femme se dirige nerveusement vers vous. Elle vous regarde craintivement et détache les broches d'argent qui font tomber la robe de soie à ses pieds.

En vous proposant ses lèvres, elle murmure :

- Montres-moi que je suis vivante ! aimes-moi ! Vous vous perdez dans ses grands yeux émeraudes.

Allez-vous céder à ses avances enfiévrées ? Rendez-vous au [217](#), ou bien décidez que ce n'est vraiment pas le lieu, ou qu'elle n'a pas besoin de monnayer ainsi son sauvetage ! dans ce cas, rendez-vous au [108](#).

42

Le serpent frappe comme l'éclair, et enfonce ses crochets dans la paume de votre main, vous arrachant un cri de douleur. Le cobra est réel et vient de vous infliger -4 point de PHYSIQUE. Il se remet en position d'attaque prêt à vous frapper de nouveau. Si vous souhaitez l'empêcher de vous frapper à nouveau, rendez-vous au [332](#). Si vous

souhaitez battre en retraite, rendez-vous au [123](#).

43

Vous ne voyiez vraiment pas quelles sont les séquences de cette épreuve. Si vous voulez malgré tout tenter la périlleuse traversée, rendez-vous au [66](#). Sinon, rendez-vous au [277](#).

44

Les cadavres de trois esclaves et de deux prêtres-guerriers, vous ramènent à la réalité. Si vous voulez jeter un œil à ce carnage rendez-vous au [68](#), si vous préférez rester loin de cette scène macabre, rendez-vous au [226](#).

45

Une odeur de pourriture se dégage de cette cellule. Vous tentez vainement d'éviter de regarder le cadavre d'homme couvert de vers grouillant qui gît sur un sol de pierre noire. Une méduse stygienne est peinte sur le mur du fond. La fresque représente un gigantesque visage de femme, avec une multitude de langues terminées par des têtes de serpent détruisant une légion de soldats en armes. Vous vous rappelez les contes de l'un des anciens de votre village concernant la fille de Set. Elle symbolise la force de la parole, capable de renverser des armées en les figeant de terreur. Une légende, et un conte philosophique pour ceux qui savent décrypter la symbolique derrière le mythe.

Vous pouvez fouiller le cadavre, rendez-vous au

378. Ou bien retourner dans le couloir pour faire un autre choix, rendez-vous au **173**.

46

Le plafond de ce couloir présente des cordes, parsemées de crochets acérés et dégoulinantes d'une substance qui ne peut être que du poison. Ces lianes pendent du plafond sur plusieurs mètres. Si vous disposez d'un bouclier, il vous sera possible de traverser cet obstacle. Si vous possédez une arme de poing, vous pouvez prendre le temps de couper les lianes, ce qui vous fait perdre du temps : rajouter 3 points à votre case de Compte à Rebours.

Si vous parvenez à traverser le couloir, rendez-vous au **315**. Vous pouvez, également, retourner au **351**.

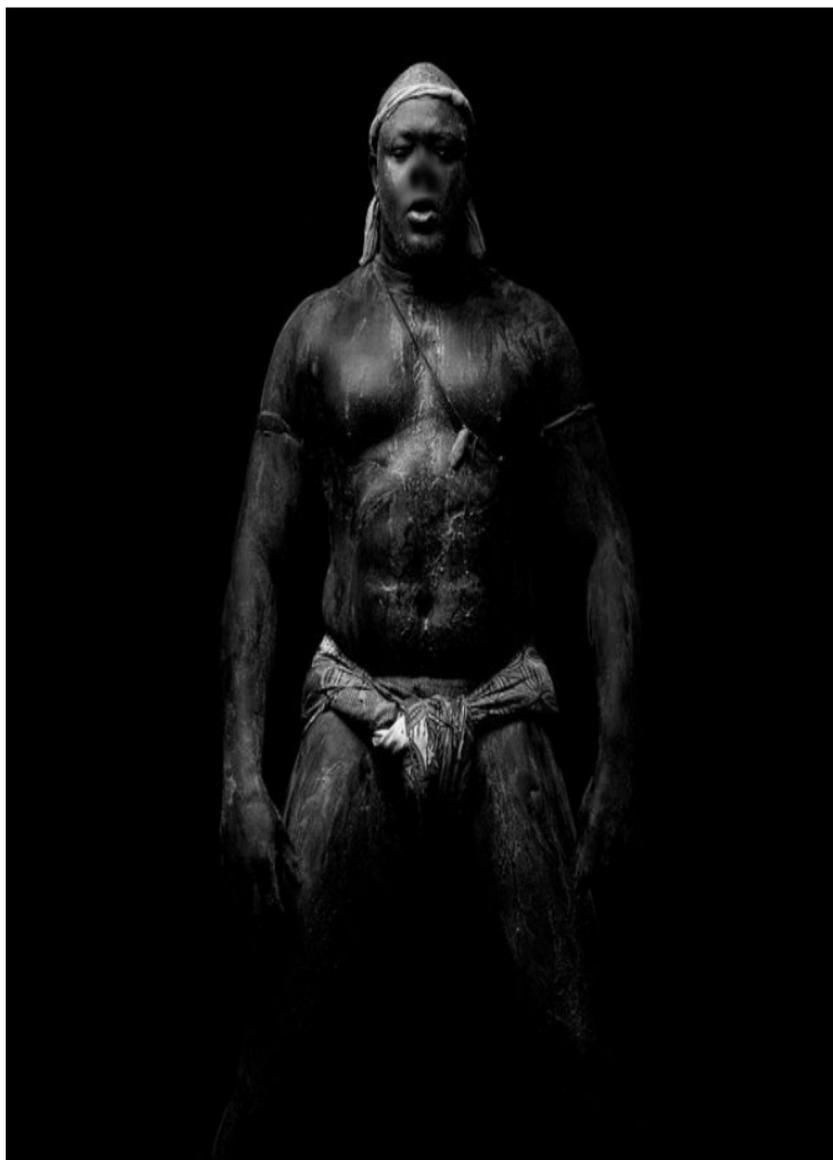
47

L'homme au corps de sculpture d'ébène vous détaille de haut en bas, de ses yeux jaunes étincelants. Un malaise grandissant vous étreint lorsque vous le voyez s'attarder sur certaines parties de votre anatomie. L'homme le remarque aussitôt et un large sourire effronté dévoile ses dents blanches et brillantes. Puis, d'une voix gutturale, il vous murmure :

- Je suis Kaliben, je vois que mon maître sait toujours ce qui me ferait plaisir. Par Ptéor, nous allons bien nous amuser tous les deux.

Votre sang ne fait qu'un tour, en repensant à toutes les malheureuses que Kaliben a violenté pendant toutes ses années passées à servir son

maître. Jurant entre vos dents, vous lui décochez une attaque qui le surprend totalement ! Kaliben a un malus de -3 pour le premier assaut. Rendez-vous au [401](#).



47. Kaliben, fait jouer ses muscles !

48

Ce breuvage est de l'huile de cumin noir (3).
Retournez au [338](#), pour faire un autre choix.

49

Vous avez franchit la moitié de la distance lorsque vous percutez quelque chose. Vous repérez un gigantesque aileron blanc ivoire déchirant l'eau sombre. Alors que vous attendez patiemment l'attaque de ce qu'il semble être un requin, rame levée, la pirogue est violemment soulevée du côté opposé, vous projetant à l'eau. La pirogue sombre immédiatement dans les profondeurs abyssales. Avec horreur, vous voyez approcher deux grandes silhouettes qui commencent lentement à tourner autour de vous, en ondulant ! Il s'agit de requins-lézards! vous allez devoir les affronter ou bien améliorer leur ordinaire !

REQUIN-LÉZARD 1

Physique: 9

Protection: -1 (peau squameuse)

Dommage: +5 (dents et mâchoire)

Condition: -2 (eau)

REQUIN-LÉZARD 2

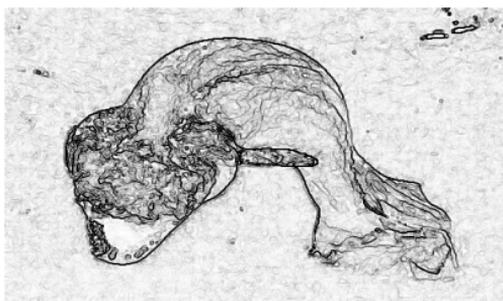
Physique: 10

Protection: -1 (peau squameuse)

Dommage: +5 (dents et mâchoire)

Condition: -2 (eau)

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [411](#).
Sinon, rendez-vous au [308](#).



50

En entrant prudemment dans la salle, aucun piège ne se déclenche. Vous plongez vos mains avides dans les coffres gorgés d'or. Vous remarquez que les pièces d'or sont frappées à l'effigie de Gulhan Gath. Vous prenez ce que vous pouvez, en vous promettant de revenir si cela est possible. Peut-être même qu'Atbash voulait profiter de cette manne pour vivre somptueusement le reste de ses jours. Vous pensez qu'il ne se rendra même pas compte que vous en avez ponctionné une partie. Rendez-vous au [218](#).

51

Lors de rencontres hostiles, utilisez les règles de combats « **L'union fait la force** » (p.18). Hakketh n'est pas sot, il peut prendre la fuite, si vous le lui ordonnez. Les caractéristiques de Hakketh sont données selon les estimations que vous pouvez faire du guerrier: (notez ses caractéristiques).

HAKKETH

Physique : 9 Mental : 8

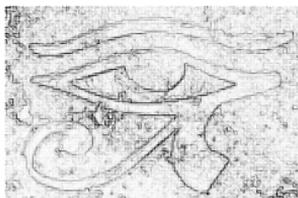
Protection: -2 (cuir renforcé)

Dommage: +3 (falcata)

Ensemble retournez au [198](#) pour faire un choix.

52

Vous reconnaissez immédiatement les robes portées par Atbash lors de vos différentes entrevues chez Néfer. Vous êtes persuadé de trouver un message de votre commanditaire dans cette pièce. Rendez-vous au [189](#).



53

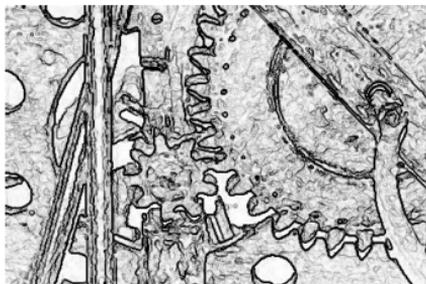
La salle où vous pénétrez est encombrée de cordes pendantes, de chaînes, de roues cannelées, et de poulies. Les murs de pierres noires, et le sol, sont couverts d'un réseau de tubes en cuivre, qui convergent vers une espèce d'assiette argenté suspendue. Un trône d'ivoire recouvert d'une peau de fauve, est posé devant cette assiette. Un gobelet en argent traîne sur les larges accoudoirs du trône. Il n'y a pas d'issues à cette salle, si ce n'est la pièce d'où vous venez. Vous entendez le craquement de multiples

mécanismes très ingénieux. Vous êtes au cœur de la pyramide ! c'est de là, que sont actionnés de nombreux pièges. Deux cadavres d'esclaves gisent, le cœur percé par un coup de couteau dans le dos, maculent le sol de leur sang. Il s'agit sans doute des ouvriers ayant travaillé à l'élaboration des mécanismes et dont le silence était nécessaire. Que faites-vous ?

Vous pouvez utiliser les corps pour bloquer les engrenages. Rendez-vous au [155](#).

Vous pouvez rebroussez chemin. Rendez-vous au [276](#).

Vous intéressez à l'espèce d'assiette argentée. Rendez-vous au [117](#).



54

Vous avez regardé dans le gouffre et le gouffre ne vous a pas vu. Vous soupçonnez que vous avez échappé de peu à quelque chose de sombre et d'innommable. Vous maudissez Gulhan Gath d'avoir ouvert un passage vers une telle horreur. Peu désireux(se) de rester au seuil de l'escalier maudit, vous reprenez votre quête au [272](#).

55

Vous contemplez votre visage couvert de terre et de sueur. Vous vous demandez ce que vous faites dans ce tombeau. Vous n'en êtes pas sûr, mais peut être que vous n'existez pas vraiment. Peut être que vous n'êtes qu'un personnage imaginaire plongé dans un jeu sadique ? Si vous pensez être un personnage de fiction dont les aventures sont lues dans un livre, rendez-vous au [320](#). Si vous pensez être bien réel, rendez-vous au [11](#).

56

Après une longue observation, vous pensez avoir compris les séquences qui rythment les lames mortelles. Vous recommandez votre âme à votre dieu tutélaire, et vous vous élancez. Soustrayez 3 à vos points de PHYSIQUE pour la traversée de ce couloir. Puis lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à votre total de PHYSIQUE, rendez-vous au [34](#). Si ce chiffre est supérieur à ce même total de PHYSIQUE, rendez-vous au [398](#).

57

Vous savez que vous ne disposez que de très peu de tentatives pour ouvrir ce coffret. Au bout de quatre tentatives le coffret se bloque définitivement.

Abeille-Scarabée-Fourmi, rendez-vous au [93](#).

Abeille-Fourmi-Scarabée, rendez-vous au [210](#).

Fourmi-Scarabée-Abeille, rendez-vous au [261](#).

Fourmi-Abeille-Scarabée, rendez-vous au [418](#).

Scarabée-Fourmi-Abeille, rendez-vous au [409](#).

Scarabée-Abeille-Fourmi, rendez-vous au [265](#).

Vous pouvez, également, retourner au [17](#) (après avoir noté le nombre de tentatives).

58

Un détail attire votre attention, le bracelet est exactement le même que celui de la dépouille sacrifiée sur l'autel du dieu Ptéor. Au moment où vous comprenez qu'il ne peut s'agir que d'une illusion, la terrible scène disparaît dans des volutes de fumée. Les vapeurs de lotus noirs et la musique, ont dû provoquer une espèce de transe collective. Le joueur de flûte est persuadé que la scène est réelle. Si vous avez récupéré le bracelet rendez-vous au [394](#). Sinon rendez-vous au [152](#).

59

Votre esquive déséquilibre Hakketh dont l'arme va se ficher sur un meuble en teck. La lame s'enfonce profondément dans le bois. Il tente de la retirer avant votre prochaine passe d'arme. Testez son PHYSIQUE. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à votre total de PHYSIQUE: vous l'avez touché avant qu'il ne retire son arme. Si ce chiffre est supérieur à ce même total, il pare votre attaque et se remet en position de combat. Retournez au [312](#).

60

La salle tangué devant vos yeux comme vous êtes pris de vertige après les terribles efforts que vous

avez fourni. Vous reprenez péniblement votre souffle. La salle des prêtres-guerriers ne dispose pas d'autre issue. Retournez au [281](#).

61

En serrant les dents, vous réservez cette capsule au savant. Vous avez l'intuition que l'homme avait dû forcément prévoir qu'il faudrait une autre dose ! Malheureusement, tous les deux paragraphes, vous allez devoir lutter contre le sommeil mortel : vous devrez, systématiquement, retrancher 1 point de votre PHYSIQUE. Puis, en pestant vous vous remettez en marche ! Rendez-vous au [227](#).



62

Vous pénétrez dans une salle de dalles blanches en marbre. Les murs sont couverts d'étagères et de crochets. Un foyer où grésille...un corps humain ! vous serrez les dents en voyant les corps mutilés accrochés au mur Est de la salle et le sol

jonché de viscères et d'os. Les cous tranchés gouttent en formant une mare de sang. Une table en bois d'ébène trône au centre de la pièce, avec une machette plantée sur le bord, tout près d'un homme chauve, aux cernes profondes et aux traits du visage tirés. L'homme, accusant un léger embonpoint, mâche consciencieusement un morceau d'os. À votre entrée l'homme lève la tête et vous croisez son regard injecté de sang. Avec certitude, vous savez que cet homme est fou. Qu'allez-vous faire ?

Vous tentez de parler à ce malade ? Rendez-vous au [109](#). Vous l'attaquez immédiatement ? Rendez-vous au [295](#). Vous pouvez aussi retourner d'où vous venez au [25](#).

63

Vous vous retrouvez dans un couloir étroit, creusé de niches où reposent les bustes des ancêtres de Gulhan Gath. Les murs, tout comme les parois, sont blanchis à la chaux. Un petit bol d'huile (2) est posé sur le sol. Les différences de traits entre les aïeux de Gath sont minimes. Parfois, seule une barbe, une moustache ou une cicatrice permet de les distinguer. Les traits aquilins sont également trop harmonieux pour être vrais. Quant au premier ancêtre présumé de Gath, le buste sculpté avec une capuche, qui cache une forme du crâne anormale, vous laisse perplexe. Le couloir est orienté d'Est en Ouest. À l'Est une ouverture a été aménagée, et vous pouvez deviner le feu vacillant d'un foyer. À l'Ouest, après un carrefour, une voûte d'onyx noir, donne sur une pièce légèrement

éclairée. Vous pouvez vous diriger vers l'ouverture à l'Ouest. Rendez-vous au [291](#). Vous pouvez aller vers l'Est. Rendez-vous au [187](#). Si vous possédez le SCEAU de Gath. Rendez-vous au [33](#).

64

En vous approchant de l'endroit cerclé d'or, vous voyez que le sol est troué par de nombreuses arabesques qui laissent passer des volutes de fumée. Vous distinguez une statue sous le plancher. La tête simiesque lève les yeux vers vous, dans une expression menaçante. Si vous souhaitez vous approcher, rendez-vous au [397](#). Sinon, retournez au [123](#).

65

Prenez bien soin de noter le paragraphe d'où vous venez. Le tube d'airain est un bâton de bronze télescopique, gravé de glyphes occultes. Le bâton d' une vingtaine de centimètres se déploie lorsqu'on appuie sur un bouton dissimulé dans les gravures. Le bâton atteint environ 1 mètre 50 de long, lorsqu'il est entièrement déployé. Les sorciers utilisent ce genre de bâton pour impressionner les crédules. Installé dans les avants-bras, et dissimulé sous de amples manches, il semble apparaître dans les mains du sorcier. Il est particulièrement indiqué dans la pratique du Tahtib, l'art du combat au bâton et il ne prend pas de place dans un sac à dos. Retournez au paragraphe d'où vous venez.

66

Vous recommandez votre âme à votre dieu tutélaire, et vous vous élancez : rajoutez 3 à vos points de PHYSIQUE pour la traversée de ce couloir. Puis lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à votre total de PHYSIQUE, rendez-vous au [34](#). Si ce chiffre est supérieur à ce même total de PHYSIQUE, rendez-vous au [82](#).

67

Kaliben brandit un scorpion noir du désert, dans le creux de sa main. Il s'agit de l'une des créatures les plus venimeuses au monde. Il vous le jette au visage pour vous déconcentrer ! Testez votre MENTAL. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à votre total de MENTAL: vous balayez d'un revers de main sa marionnette, et vous plongez impitoyablement votre regard dans les siens. Si ce chiffre est supérieur à ce même total, votre concentration est brisée, vous devez subir un assaut avec votre PHYSIQUE, avant de pouvoir reprendre votre attaque MENTAL. Retournez au [335](#).

68

Vous voulez vous rapprocher, lorsque vos yeux accrochent un mouvement sur l'un des murs de la grotte plongés dans l'obscurité. Avant que vous ayez pu esquisser le moindre geste, une horreur blanche atterrit, en faisant trembler le sol, tout près de l'endroit où vous vous trouvez. Votre gorge s'assèche et vous avez du mal à respirer. Une folie devenue vérité, une anomalie, dans le monde des

hommes, glisse silencieusement vers les cadavres. Le monstre est un gigantesque gorille albinos, sans fourrure, arborant un visage de momie aux mâchoires surdimensionnées. L'image s'imprime dans votre esprit, et vous le savez, hantera vos nuits à jamais. L'odeur de fauve vous fouettent les narines, et balaie l'idée rassurante qui commençait à germer dans votre esprit : je suis dans un cauchemar et je vais me réveiller! rendez-vous au [157](#).

69

Le prêtre fait entendre une malédiction dans une langue antique. Ses yeux sont devenus deux fentes luisantes emplies de haine. Focalisé sur vous, il en oublie le corps étendu du jeune guerrier. Il trébuche dessus, en évitant votre attaque. Il ne peut esquiver votre prochain coup. Retournez au paragraphe d'où vous venez: rendez-vous au [407](#) ou au [97](#).

70

Vous vous souvenez du vers parlant d'un esclave noir et de son maître. Vous vous précipitez vers le sarcophage, posé à la verticale, de Kaliben. En l'ouvrant, vous actionnez un énième piège vicieux...qui ne fonctionne pas correctement! Une seule des fléchettes barbelées vous frôle la pommette, traçant un sillon sanglant. Vous êtes quitte pour une petite cicatrice. Les autres fléchettes se sont fracassées contre la paroi interne du sarcophage. Vous découvrez au fond du sarcophage, une porte en fer forgé, que vous

poussez. Le fond de la niche coulisse en silence, révélant une pièce sombre. Si vous voulez y pénétrer, rendez-vous au [322](#) Si vous souhaitez faire demi-tour, rendez-vous au [100](#).

71

Vous sifflez dans l' APPEAU, mais aucun son ne sort. Par contre, l'effet sur les rats est immédiat. La horde se disloque et vous les entendez se réfugier au quatre coins de la pièce. Rendez-vous au [377](#).

72

Vous perdez 2 points de PHYSIQUE. Vous avez mal prononcé le mot de pouvoir. Vous entendez un grondement sortit des entrailles de la terre. Retournez au [401](#), pour faire un autre choix.

73

Kaliben se relève tant bien que mal, et malgré la terrible douleur que vous lui avez infligé, retourne au combat avec la volonté d'une bête sauvage.

KALIBEN

Physique : 9 Mental : 8
Protection: -1 (peau huileuse).
Dommage: +3
Condition: 0

A moins que vous ne préfériez utiliser un mot de pouvoir sur lui :

Fagtn

rendez-vous au [19](#).

Jugurtha	rendez-vous au 247 .
Natha	rendez-vous au 133 .
Mazelnaoth	rendez-vous au 165 .

Si vous venez à bout de Kaliben, rendez-vous au [415](#).

74

La statue démoniaque représente un gigantesque anthropoïde à la fourrure fournie, exhibant des crocs impressionnants, dans une posture agressive. Le visage a, malgré tout, une morphologie curieusement humaine. Les petits yeux noirs sont profondément enfoncés dans leurs orbites. Il se dégage de l'aspect de cette créature, et de son expression, une aura malveillante qui vous fait frissonner lorsque vous passez dessous. Vous avez l'impression que les petits yeux noirs suivent chacun de vos mouvements. Le monstre surplombe un couloir qui s'enfonce dans le noir. Si vous voulez rebrousser chemin, rendez-vous au [168](#). Si vous voulez pénétrer dans le couloir, rendez-vous au [365](#), si Hakketh est avec vous, rendez-vous au [280](#).

75

Vous vous mettez hors de portée de sa lame et vous vous accrochez à un brasero suspendu pour lui décocher un coup redoutable à la poitrine de vos deux jambes jointes. Testez son PHYSIQUE. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à votre

total de PHYSIQUE: vous le touchez en pleine poitrine. Le souffle coupé, il va rouler loin de vous (Hakketh perd 3 points de PHYSIQUE). Si ce chiffre est supérieur à ce même total, il esquive votre charge. Retournez au [312](#).

76

En passant devant l'urne d'Atbash, la flamme de la torche d'Hakketh s'est penchée vers le mur se trouvant derrière. Il semblerait que de l'air filtre dans cette direction. Rendez-vous au [215](#).

77

Kaliben pare votre attaque et enchaîne immédiatement par un balayage qui vous fauche les deux jambes. Vous tombez lourdement sur le sol. Vous tentez de vous redresser. Testez votre PHYSIQUE. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à votre total de PHYSIQUE: vous vous relevez en vous réceptionnant sur vos jambes, prêt au combat. Si ce chiffre est supérieur à ce même total, Kaliben vous assène un coup vicieux sur les côtes (vous perdez 2 points de PHYSIQUE). Retournez au [335](#).

78

Hakketh avance prudemment lorsqu'il hoquette, titube et s'effondre lentement sur le sol. Une gigantesque mâchoire d'acier, vient d'enfoncer ces pointes cruelles dans la poitrine du jeune homme. Hakketh semble vouloir vous dire quelque chose,

mais seul un flot de sang sort de sa bouche. Puis il ferme les yeux pour l'éternité. Vous seul vous souviendrez que ce guerrier a défié les pièges de la pyramide de Gath. Vous le veillez pendant un long moment (ajoutez 1 au compte à rebours), puis le visage ruisselant de larmes, vous continuez votre chemin au [207](#).

79

Vous parvenez, au centre de la pièce. Le codex présente une couverture de cuir vermoulue et des pages particulièrement abîmées. Vous parvenez à lire quelques pages de peaux rongées par les vers. Certains passages ont été entourés par un lecteur. Les passages parlent des pyramides et de leurs propriétés à *enjamber* le temps. Les annotations reprennent des chiffres, qui semblent être des mesures. Vous réalisez que c'est Gulhan Gath, lui-même, qui a écrit cet ouvrage. Vous prenez conscience du sang glacé qui coule dans vos veines. Une question vous taraude: depuis combien de temps ce sombre personnage vit-il pour avoir commis cette œuvre impie ?

La lecture d'une des pages attire votre attention : elle donne la prononciation et le rythme exact d'un mot de pouvoir que Gulhan Gath a instillé dans l'esprit de certains de ces esclaves. Si vous maîtrisez la Nomenclature apprenez-le par cœur : NIGGURATH (notez-le sur votre fiche en mettant -30 devant), Ce passage explique, également, que des symboles, des tatouages ou des scarifications peuvent marquer les serviteurs des sorciers, permettant à une personne connaissant ces

symboles et maîtrisant la sorcellerie de prononcer le mot de pouvoir adéquat. Retournez au [100](#),

80

Ce que vous redoutiez se produit : l'idole dans un bruit évoquant le choc régulier du marteau d'un forgeron sur une enclume, se lève de son trône et se dirige d'un pas lourd faisant trembler le sol dans votre direction. Il s'agit de ce que les stygiens n'évoquent qu'à demi-mot avec terreur: un SHESHEP ANKH, une statue habitée momentanément par un dieu, un démon ou l'esprit d'un mort. Cette chose est plus connue sous le nom d'Idole Vivante. Un faible brouillard s'échappe du monstre et emplit la pièce d'une chaleur étouffante.

Le SHESHEP ANKH écarte ses bras puissants et pousse un barrissement qui font trembler les murs. L'idole exsude de la vapeur chaude tous les trois assauts et vous inflige alors 1 point de dommage supplémentaire. De plus, s'il gagne son assaut, ses poings vous inflige 4 points de dommage au lieu des deux habituels. Vous vous préparez à un combat de titan. A votre tour, vous hurlez votre cri de guerre et adressez une prière à vos dieux pour que vos ancêtres puissent vous voir leur faire honneur. Puis, vous vous ruez à l'attaque de la masse de métal.

SHESHEP ANKH

Physique : 13

Protection: -5 (plaques d'airain)

Dommage: +4 (poings d'acier)

Condition: tous les 3 assauts, inflige 1 dégât automatique.

Si vous ne possédez pas d'armes, ou si vous êtes vaincu(e) rendez-vous au [398](#). Si vous venez à bout du monstre de fer, rendez-vous au [231](#).

81

La sangsue humaine s'accroche à votre gorge et vous tentez vainement de la décrocher. Vos gestes se font de plus en plus faibles et vous sentez votre cœur fébrile. La pièce autour de vous tourne, les images deviennent floues et vous sombrez dans le néant.

82

Vous sentez un souffle violent et un éclair reflétant une lame passe devant vos yeux. Votre champ de vision change violemment et vous voyez votre corps privé de tête, gicler du sang par la carotide sectionnée, puis s'effondrer. Votre vision s'éteint brusquement. Vous venez d'être décapité par l'un des mécanismes mortels de ce tombeau...

83

Vous perdez 2 points de PHYSIQUE. Vous avez mal prononcé le mot de pouvoir. Retournez au [98](#), pour faire un autre choix.

84

Les deux pilleurs ont trouvé en vous un adversaire redoutable. Le dernier d'entre eux tente

désespérément de retenir le sang qui gicle à flot de sa carotide. Il lâche son arme et tombe à genoux. Il darde vers vous un regard plein de haine, avant que ses yeux ne deviennent vitreux. Vous repérez au sol un sac à dos (pouvant contenir dix objets) que vous pouvez récupérer. Il n'y a qu'une seule issue au sud, à cette salle, pour l'emprunter, rendez-vous au [414](#).

85

Un bruit de roulement se produit alors. Vous repérez immédiatement une balle d'acier qui tombe de la bouche ouverte de l'un des visages, se trouvant au plafond. La balle frappe violemment le sol et rebondit instantanément. Testez votre agilité. Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est inférieur à votre total de PHYSIQUE, rendez-vous au [146](#). Si ce chiffre est égal à votre total de PHYSIQUE, rendez-vous au [288](#). Si ce chiffre est supérieur à ce même total, rendez-vous au [194](#).

86

Votre armure mue par une vie propre vous soulève du sol et vous fait voler à vive allure vers le bloc monstrueux. Vous êtes tétanisé de peur en voyant le bloc noir se rapprocher à toute allure. Le choc lorsque vous vous écrasez sur le monolithe est très violent et vous coupe le souffle. Vous perdez 2 points de PHYSIQUE. Si cela ne vous tue pas, rendez-vous au [14](#).

87

La cellule où vous entrez est couverte de toiles d'araignées. Sur un autel de pierre noire repose le cadavre basané d'une esclave des terres de Kush. Une sueur glacée coule le long de votre échine lorsque vous avisez les traces de morsures sur son corps boursoufflé. Non loin de l'autel, posée sur le dos et les pattes recroquevillées, une araignée grosse comme un petit chien gît. Voulez-vous vous approcher de la chose (rendez-vous au [357](#)) ou bien battre en retraite au [173](#) ?

88

Vous vous dirigez vers l'extrémité du couloir plongé dans l'obscurité la plus totale, en délaissant les cellules qui se situent de part et d'autre (retranchez une mesure d'huile). Crispé vous vous immobilisez. Vous distinguez dans l'obscurité du corridor, les yeux d'un prédateur brûlants d'un éclat malsain. En avalant péniblement votre salive, vous voyez les yeux brillants se rapprocher. La créature qui émerge de l'ombre est un molosse d'un mètre de long, à l'odeur de charogne épouvantable. Il grogne dans votre direction en retroussant les babines. Il s'agit d'un immonde TERRIER STYGIEN, des sortes de hyènes, que les prêtres-sorciers stygiens sont parvenus, tant bien que mal, à croiser avec des chiens.

Si vous possédez un morceau de viande vous pouvez le lui donner. Rendez-vous au [32](#). Vous pouvez, également, décider qu'un bon chien est un chien mort ! Rendez-vous au [125](#), pour engager le combat.

Enfin, vous pouvez utiliser l' APPEAU, si vous le

possédez, rendez-vous au [290](#).



89

En entrant dans la salle, votre nez est agressé par une odeur de putréfaction qui masque difficilement une odeur de fauve. La salle, plongée dans le noir, ne possède apparemment pas d'issues. Vous distinguez trois corps. Avec une pointe d'inquiétude vous notez, sans en être sûr, que le cou de l'un d'entre eux, fait un angle anormal avec le reste du corps. Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à votre total de MENTAL, rendez-vous au [420](#). Si ce chiffre est supérieur à ce même total, rendez-vous au [29](#).

90

Le halo de votre source de lumière accroche un groin dans les ténèbres jaillissant du mur. Votre cœur manque un battement avant de reprendre à tout rompre. Il s'agit de la tête d'un sanglier noir empaillé. D'ailleurs, d'autres têtes d'animaux féroces tapissent les murs de la salle. Le sol est couvert de peaux d'animaux exotiques. Posé sur le mur de gauche un miroir sur pied, rehaussé

d'arabesques en or, attire votre regard. Quant au mur de droite, vous manquez de tomber à la renverse de terreur, en apercevant ce qu'il y a dessus. Votre corps se couvre de sueur, et il vous faut plusieurs minutes pour vous remettre. Néfer, l'ami d'Atbash, est accroché, nu, par les jambes et les bras à de lourds anneaux, sa tête pend mollement sur sa poitrine. Dans le coin Sud de la pièce, un trou, orné d'une échelle de bronze s'enfoncé dans les profondeurs de la pyramide.

Voulez vous voir ce que vous pouvez faire pour Néfer ? rendez-vous au [138](#). Souhaitez-vous examiner le grand miroir ? rendez-vous au [251](#). Ou bien quitter rapidement cette salle par l'escalier. rendez-vous au [100](#). Vous pouvez emprunter, le trou en vous rendant au [173](#).

91

Le vieux joueur de flûte ignore ce que vous lui dites. Il s'arrête à peine pour vous glisser, dans le ton de la confiance et en roulant des yeux fous:

- C'est ma fille Ouseret-Ka, la musique lui permet de savoir où se mettre pour échapper à la morsure des serpents. Au nom de Set faites quelque chose. Sauvez-la !

Si vous voulez aider la jeune fille, rendez-vous au [111](#). Si vous préférez laisser le vieil homme à son triste sort et à sa folie, rendez-vous au [123](#).

92

Vous pénétrez dans un couloir où règne une obscurité hostile. La puanteur, faisant penser à de

la chair en décomposition, est insupportable. Votre source de lumière est à la peine contre les ténèbres environnant. Des racines blanchâtres jaillissent et plongent dans les parois humides et sombres. Une sorte d'ichor noir sourde des murs de terres et de roches. Au loin, vous voyez une lueur et l'odeur s'amenuise peu à peu. Vous pouvez avancer vers la lueur, rendez-vous au [272](#), ou bien retourner sur vos pas en vous rendant au [144](#).

93

Vous entendez des cliquetis à l'intérieur du coffret, puis plus rien. Retournez au [57](#).

94

La haine sourdent de leurs yeux brillants de colère et de honte, mais ils refusent de parler. Vous n'avez d'autre choix que de les attacher solidement. Vous repérez au sol un sac à dos (pouvant contenir dix objets) contenant une flasque d'huile (3) que vous pouvez récupérer. Il n'y a qu'une seule issue au sud, à cette salle, pour l'emprunter, rendez-vous au [414](#).

95

Vous avez franchit la moitié de la distance lorsque vous percutez quelque chose. Hakketh tombe à l'eau. Vous repérez un gigantesque aileron blanc ivoire déchirant l'eau sombre, avant que votre compagnon de route ne se fasse happer. L'eau se

couvre rapidement de sang. Alors que vous attendez avec angoisse l'attaque de ce qu'il semble être un requin, rame levée, la pirogue est violemment soulevée du côté opposé, vous projetant à l'eau. La pirogue sombre immédiatement dans les profondeurs abyssales. Avec horreur, vous voyez approcher deux grandes silhouettes qui commencent lentement à tourner autour de vous, en ondulant. Il s'agit de requins-lézards. Vous allez devoir les affronter ou bien améliorer leur ordinaire:

REQUIN-LÉZARD 1

Physique: 9

Protection: -1 (peau squameuse)

Damage: +5 (dents et mâchoire)

Condition: -2 (eau)

REQUIN-LÉZARD 2

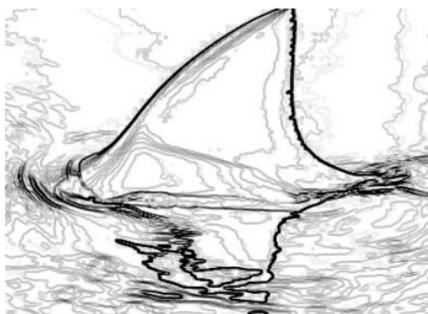
Physique: 10

Protection: -1 (peau squameuse)

Damage: +5 (dents et mâchoire)

Condition: -2 (eau)

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [411](#).
Sinon, rendez-vous au [308](#).



96

En fouillant bien vous parvenez à trouver du poivre (2), excellent pour coaguler le sang, et une mesure de miel (1) et d'huile (1). Que faites-vous à présent ?

Vous prenez la porte du Nord-Ouest. Rendez-vous au [25](#).

Vous prenez la porte du Sud-Ouest. Rendez-vous au [63](#).

97

**

La main vous frappe en plein plexus et vous expédie contre l'un des murs. Vous crachez du sang. Retranchez 3 points à votre PHYSIQUE. Si vous êtes toujours en vie, vous vous relevez tant bien que mal pour livrer bataille.

SORCIER STYGIEN

Physique : 8 Mental: 9

Protection:0

Domage: +2

Condition: 0

Si vos Forces de Frappe sont à égalité pour la première fois, rendez-vous au [69](#).

Si vos Forces de Frappe sont à égalité pour la seconde fois, rendez-vous au [303](#).

Si vos Forces de Frappe sont à égalité pour la troisième fois, rendez-vous au [186](#).

Si vous sortez vainqueur de cette rencontre, rendez-vous au [136](#). Sinon, rendez-vous au [423](#).

Si le jeune homme est vivant rendez-vous au [341](#).

98

Votre irruption l'a plongée dans une rage incontrôlable, le prêtre-guerrier se fend d'une terrible attaque pour vous coupez en deux, dans le sens de la longueur. Inutile de le raisonner, ce prêtre est un fanatique qui veut laver de votre sang la profanation du tombeau et pour cela il se battra jusqu'à la mort.

PRÊTRE-GUERRIER

Physique : 8 Mental : 8

Protection: 0

Dommage: +3 (sabre kopesh)

Condition: 0

A moins que vous ne préfériez utiliser un mot de pouvoir sur lui :

Lajrama rendez-vous au [7](#).

Nathaa rendez-vous au [83](#).

Jrakeena rendez-vous au [331](#).

Mazelhtnahoth rendez-vous au [249](#).

Si vous êtes vainqueur, vous pouvez récupérer l'arme du guerrier : un Sabre Kopesh. Vous pouvez rajouter +3 aux dégâts que vous infligez, puis rendez-vous au [60](#).

99

La chose gît sur le flanc, et une écume corrosive s'écoule de son gosier, produisant des petites fumeroles sur le sol. Cet affrontement vous a épuisé, mais vous remerciez les dieux de vous avoir donné la force de vaincre ce monstre. Qu'allez-vous faire ? explorer le bloc de pierre noire sur lequel reposait la chose (rendez-vous au [311](#)) ou explorer la salle (rendez-vous au [372](#)) ?

100

Vous vous trouvez dans une grande salle dont les murs ont été creusées de trois niches, où reposent trois sarcophages d'ivoire et d'or en position debout. La pièce est embaumée d'encens brûlant dans des cassolettes suspendues au plafond. Un petit autel de marbre noir trône au centre de la pièce, entouré d'un bassin au liquide jaunâtre. Sur l'autel, une membrane à l'aspect immonde est posée. Un couloir s'enfonce dans l'obscurité au Nord. Au Sud-Est un escalier semble descendre vers d'insondable profondeur. A l'Ouest, une ouverture donne sur une pièce sombre.

Vous pouvez décider de quitter les lieux en prenant l'escalier au [90](#). Vous pouvez vous enfoncez dans le couloir du Nord, rendez-vous au

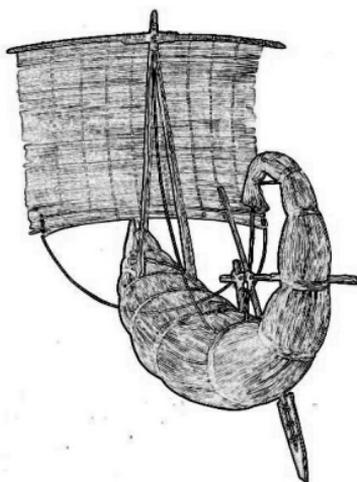
162. Vous pouvez, également, jeter un œil à la pièce sombre, rendez-vous au **196**. Si vous souhaitez fouiller les niches rendez-vous au **222**.

101

Sans crier gare, le sol en dessous de vous s'escamote. Vous plongez dans une fosse emplies de piques acérées, sur lesquelles vous vous empalez, vous arrachant un hurlement de douleur. Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à votre total de PHYSIQUE, rendez-vous au **360**. Si ce chiffre est supérieur à ce même total de PHYSIQUE, rendez-vous au **373**.

102

Un son grave déchire le silence des lieux et se répercute dans toute la grotte. Pendant un moment, d'une tension extrême, rien ne se produit, puis vous voyez l'eau fendue par deux gigantesques ailerons blancs se dirigeant dans votre direction, il semblerait que des requins aient élu domicile dans ces eaux. Voulez-vous attendre sur le sable, en vous éloignant de la berge, la suite des événements ? rendez-vous au **18**. Si vous voulez utiliser l'une des pirogues pour rejoindre l'autre rive, rendez-vous au **376**. Enfin si vous préférez rebroussez chemin rendez-vous au **6**.



103

Une porte menant vers la sortie se trouve au bout de ce couloir. Vous voyez le grand désert stygien s'étendre à perte de vue. Votre cœur se remplit d'allégresse à l'idée d'avoir trouvé la sortie de ce maudit labyrinthe. Vous marquez alors un temps d'arrêt : un corps est recroquevillé juste au seuil de cette issue. Craignant un ultime piège, vous vous avancez lentement. Mais rien ne vient troubler votre progression. Vous posez la main vers le cadavre, qui se retourne brusquement vers vous. Les yeux blancs d'un aveugle vous fixent avec une étrange intensité.

- « Qui êtes vous ! ne me faites pas de mal ! »

-« Je ne vous veux aucun mal » lui répondez-vous. Mon nom n'a pas d'importance, et ne vous dirait rien, répondez plutôt à mes questions ! que faites-vous dans un endroit pareil ? »

L'homme vous montre ses mains tâchées de

peinture rouge.

-« Je suis Thotnapis, le peintre officiel du seigneur Gulhan Gath, j'ai réalisé pour lui de nombreuses fresques qui ornent les murs de son tombeau ! ils ont l'apparence de la réalité, mais ne sont que des trompe-l'œil ! Mais, je viens de finir mon chef d'œuvre : celui qui me permettra de quitter ce lieu maudit ! ». Vous levez les yeux sur la porte. Vous réprimez un mouvement de dépit en posant la main sur une fresque particulièrement réussie.

Quelque chose vous interpelle : comment l'aveugle peut-il peindre des fresques aussi réalistes ? en vous retournant pour lui poser la question, vous voyez l'homme vous dévisager intensément !

-« L'important est de croire ! l'art est une fenêtre ouverte sur d'autres mondes ! d'autres univers ».

L'homme tousse alors en crachant du sang, puis ses yeux morts se ferment lentement. Vous adressez une prière mortuaire à vos dieux pour le repos de son âme. Rendez-vous au [299](#).

104

Vous gagnez, immédiatement, 3 points d'Héroïsme. Vous voyez l'ombre se retirer. Il vous faut tout votre courage pour recommencer à respirer. Vos membres tétanisés mettent un certain temps avant de vous obéir. Vous tenant à la colonne qui vous a dissimulé l'horreur, vous risquez un œil anxieux à l'endroit où se trouvait la chose : il ne reste que des taches de sang sur un sol boueux. Vous vous trouvez en enfer, vous en êtes certain ! rien dans le monde des hommes ne peut faire une telle chose. Le rêve et la réalité

s'entremêlent, vous vivez votre fuite éperdue dans un brouillard rouge cauchemardesque. Vous ne savez plus comment vous avez pu, à demi-conscient, retrouver le chemin vers le monde d'en haut. Lorsque la fièvre tombe un peu (ajoutez 2 au compte à rebours), vous êtes de nouveau dans la pièce du gardien, recroquevillé dans un coin de la salle. Vous clignez des yeux, vous vous demandez si tout ce que vous venez de vivre n'est pas le produit d'un esprit fatigué par les épreuves et l'horreur qu'il a enduré jusque-là (vous perdez un point de MENTAL). Si vous êtes accompagné(e) rendez-vous au [264](#). Sinon, continuez au [54](#).

105

En pénétrant dans la pièce, vous entendez des petits grattements que vous parvenez rapidement à localiser. Vous réprimez difficilement un frisson, lorsque vous éclairez l'endroit d'où provient le bruit. La lumière fait luire les yeux rouges d'une horde de rats albinos agglutinés les uns aux autres. Vous fixez longuement la vermine qui ne bouge pas. En maintenant la lumière dans leur direction, vous faites un pas supplémentaire, les rats tel un tapis vivant font quelques pas dans votre direction. Ces petites horreurs aveugles semblent suivre les bruits que vous produisez en marchant. Si vous disposez d'un APPEAU rendez-vous au [71](#). Si vous avez rencontré un chat stygien, et qu'il est en vie, rendez-vous au [13](#). Si vous préférez attaquer la horde pour la disperser, rendez-vous au [209](#). Si vous voulez tenter de faire le moins de bruit possible, rendez-vous au [270](#). Enfin, si vous

préférez abandonner cette salle à la vermine, rendez-vous au [123](#).

106

Vous vous souvenez du vers suivant:

- «Toi qui vénère, lève les yeux vers les cieux».

Vous cherchez un scarabée représenté, que vous découvrez sur une dalle du sol. Vous pesez dessus, et le mur du fond de la salle pivote dans un grondement de roche. Vous apercevez derrière une pièce faiblement éclairée.

Vous pouvez ne pas vous engagez dans l'inconnu et vous rendre au [136](#). Ou bien pénétrer dans cette salle, rendez-vous au [197](#).

107

En entrant dans la salle, vous apercevez dans la pénombre, trois hommes sales, portant le pagne des esclaves, qui avec un poignard d'ivoire (+1), et à mains nues, tentent de desceller les pierres du mur Nord. Une lampe de terre cuite finissant de consumer son huile (2) est posée sur le sol et projette leurs ombres sur l'un des murs. À l'Est, une partie du mur a pivoté révélant un couloir étroit et plongé dans l'obscurité totale. Qu'allez-vous faire ?

Vous tentez de leur parler ? Rendez-vous au [321](#).
Vous les attaquez ? Rendez-vous au [36](#).
Vous retournez d'où vous venez pour faire un autre choix ? Rendez-vous au [281](#).



108

**

Vous l'embrassez sur la joue, avant de la repousser gentiment. Ce traitement n'a pas l'air de lui plaire, elle darde sur vous des yeux luisants et siffle entre ses canines d'une longueur anormale. Elle vous attrape d'une seule main par la gorge, et vous envoie valser au loin. En un clignement de cils, la créature est sur vous et frappe la pierre où se trouvait, il y a encore peu, votre visage. Frenétiquement, vous attaquez.

NEFERKA

Physique : 11 Mental : 8

Protection: 0

Dommage: +3

Condition: 0

Si vous êtes vaincu(e) rendez-vous au [81](#). Si vous venez à bout de la créature, rendez-vous au [27](#).

109

**

Tout en vous fixant d'un regard injecté de sang, il déloge la machette de la table, et se rue sur vous avec la ferme intention de vous rajouter à son

prochain repas.

CUISINIER FOU

Physique : 9 Mental : 5

Protection: 0

Domage: +3 (machette)

Condition: 0

A moins que vous ne préfériez utiliser un mot de pouvoir sur lui :

Lajrama	rendez-vous au 319 .
Natha	rendez-vous au 4 .
Maazelhatnot	rendez-vous au 248 .
Kaama	rendez-vous au 342 .
Mazelhtnahoth	rendez-vous au 254 .

Si votre force de frappe est identique, une première fois, rendez-vous au [293](#). (notez-bien ce paragraphe pour y retourner).

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [58](#). Sinon, rendez-vous au [316](#).

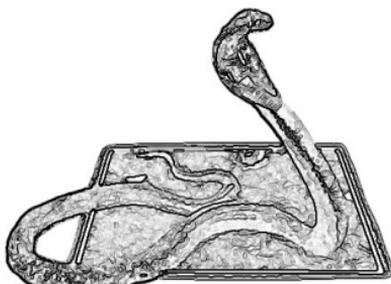
110

En passant devant l'urne d'Atbash, la flamme de votre lampe s'est penchée vers le mur se trouvant derrière. Il semblerait que de l'air filtre dans cette direction. Rendez-vous au [260](#).

111

Un cobra se dresse menaçant, dardant sa langue

fourchue dans votre direction. Vous fixez les yeux froids du reptile en sachant pertinemment qu'il va frapper. Vous vous immobilisez, tendu. Votre dos se couvre de perles de sueur glacées. Si vous souhaitez battre en retraite, rendez-vous au [123](#). Si vous souhaitez l'empêcher de vous frapper, rendez-vous au [332](#).



112

Il vous faut un certain temps pour dégager les bouchons de cire, (ce qui vous fait rajouter deux points à votre Compte à rebours) mais le jeu en valait sûrement la chandelle. Vous remarquez que six des amphores sont cassées, et vous comprenez, du coup, comment des pilleurs de tombe sont entrés dans la pyramide. Vous trouvez, également, de l'huile d'olive (3) que vous pouvez récupérer si vous avez des pots, du parfum, des épices et ce qui vous enchante par dessus tout : du zythum, une bière d'orge fermentée, spécialement brassée en Stygie. Vous gagnez un point de MENTAL. Après avoir éteint votre soif, qu'allez-vous faire ?

Vous pouvez vous diriger vers l'amphore du fond.

Rendez-vous au [388](#). Ou bien retournez sur vos pas. Rendez-vous au [291](#).

113

Hakketh hoche doucement la tête. Il pense repartir, et vous attendre dans la salle du gardien. Vous vous mettez d'accord, pour que lorsque sa torche se sera consumée de moitié, et si vous n'êtes toujours pas revenu, il ira seul à la recherche d'Atbash. Après une dernière accolade, vous vous engouffrez dans le couloir sous l'anthropoïde de pierre. Sans vous retourner, rendez-vous au [365](#).

114

Dans votre tête résonne le vers suivant:

- «Dans l'eau de mer, brûlent les cristaux de feu». Vous êtes persuadé que tout proche de ce bassin, se trouve une entrée secrète. Vous cherchez le scarabée, mais vous ne voyez rien qu'un artiste humain aurait pu graver. Mais à force de tâtonner, vous finissez par trouver: en regardant, sous un certain angle, l'une des colonnes proche du bassin, vous remarquez dessus une fissure de ténèbres. En vous rapprochant vous sentez un vent fétide sortir de l'étroite ouverture. Vos doigts cours sur les arabesques, et vous finissez par entendre un déclic. La fissure s'agrandit lentement tandis que le panneau tourne sur ses gonds. Vous avez un mauvais pressentiment. Si vous souhaitez pénétrer dans ce gouffre ténébreux, rendez-vous au [92](#), vous pouvez également revenir au [144](#).



115

Vous reviens, en mémoire, les vers appris durant votre préparation:

- « L'ébène de pierre, subjugué le bois de terre ».

Vous vous doutez que «l'ébène de pierre» est le monolithe noir et le «bois de terre» est le métal. Vous cherchez tout ce qui pourrait sortir de l'ordinaire dans cette salle. Puis votre œil est attiré par une fissure sur le mur. Rendez-vous au [160](#).

116

Vous avez été trop lent ! dans un bruit écoeurant l'un des disques se fiche dans votre poitrine, le suivant se plante dans le crâne, avant qu'un autre ne vous lacère la jambe. Vous tombez à genoux, vous voyez, à travers un brouillard rouge, le dernier disque plonger vers votre cou. Il vous déchire la gorge au niveau de la carotide, et vous mourrez dans un geyser de sang et un gargouillis infâme.

117

Les tubes en cuivre possèdent à l'intérieur de petits miroirs disposés étrangement. Au moment où vous jetez un œil sur une sorte d'assiette argentée, vous voyez apparaître dessus une silhouette. Une jeune femme se glisse

silencieusement dans un couloir de la pyramide, à peine éclairé d'une lueur crépusculaire par des torchères, en longeant le mur. Quelque chose dans sa démarche vous dérange mais vous ne parvenez pas à mettre le doigt dessus. Elle est habillée d'une courte tunique de soie, qui souligne plus qu'elle ne dissimule son corps tout à la fois souple et voluptueux. Les cheveux d'un noir bleuté tombent sur ses épaules d'un blanc d'ivoire. La lumière d'une torchère se reflète sur ses yeux d'un vert émeraude. Juste avant qu'elle ne disparaisse de votre champ de vision, un détail insolite attire votre attention : elle porte un bracelet de jade comme le vôtre ! Mettant de côté cette énigme, vous pouvez utiliser les corps pour bloquer les engrenages (rendez-vous au [155](#).) ou bien rebrousser chemin (dans ce cas, rendez-vous au [276](#)).



177. Une vision fugitive.

118

Votre esquive déséquilibre Kaliben dont l'arme va se ficher sur un meuble en teck. La lame s'enfonce profondément dans le bois. Il tente de la retirer avant votre prochaine passe d'arme. Testez son PHYSIQUE. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à votre total de PHYSIQUE: vous l'avez touché avant qu'il ne retire son arme (il perd 3 point de PHYSIQUE). Si ce chiffre est supérieur à ce même total, il pare votre attaque et se remet en position de combat. Retournez au [335](#).

119

Vous plaquez le parchemin sur la planche et vous frottez la craie noire dessus. Les plans d'une salle secrète apparaissent. D'après ce que vous pouvez déchiffrer de l'écriture stygienne, il s'agirait de la vraie salle mortuaire où repose Gulhan Gath. Lorsque vous serez parvenu à la salle de l'Idole d'Airain, et que rien ne vous en empêche, vous pourrez retrancher 11 au chiffre du paragraphe pour pénétrer dans cette pièce. Notez soigneusement cette indication, et retourner au [197](#).

120

Hakketh promène sa torche sur le mur de la grotte. Les dessins que vous découvrez semblent ressembler à ceux qu'utilisent ces hommes sauvages du Nord, avec lesquels vous avez chassé le mammoth. Les dessins racontent l'histoire d'une peuplade proche de l'apparence de

singes géants qui auraient fait la rencontre d'un géant ailé à forme étrangement humaine. La créature leur donne quelque chose de brillant. Cette chose a, apparemment, été posée dans une caverne sacrée. Puis le style du dessin change et s'affine. Les Hommes-Serpents semblent avoir trouvé la caverne, et en avoir fait le siège : de nombreuses scènes de bataille entre ces créatures simiesques et le Peuple-Serpent se déroulent à l'entrée de la caverne. Puis le Peuple-Serpent amène une arche où semble reposer une chose noire et tentaculaire. Ils la placent à l'intérieur de la caverne, avant de condamner l'entrée. Le Peuple-Serpent grave alors un serpent se mordant la queue sur la porte. Un gardien est désigné pour garder la porte à double battants. Les derniers dessins semblent moins maîtrisés, brouillons et finissent brutalement sur une tâche dégoulinante. Le Peuple-Simiesque piégé dans la caverne a été décimée par la chose d'une manière qui n'est pas retranscrite. Hakketh vous jette un regard inquiet, avant de tourner son attention vers le couloir de la grotte souterraine. Rendez-vous au [168](#).



120. L'Ailé offre quelque chose !

121

Prenez bien soin de noter le paragraphe d'où vous venez. Le bracelet est un petit automate, que l'eunuque de Gulhan Gath, aimait utiliser contre ses victimes. Vous vous en souvenez, puisque c'est Atbash qui vous en a parlé. Il faisait courir ce scorpion sur la peau des malheureuses concubines et danseuses du sorcier, en leur faisant croire qu'il s'agissait d'un vrai. En remontant le ressort qui entraîne l'ingénieux mécanisme présent dans le corps de l'arachnide, les pattes bougent en cadence. Pendant un bref instant, le scorpion donne l'impression que l'objet est vivant. Si vous le posez par terre, il avancera, ce qui vous sera bien utile pour distraire un adversaire humain par exemple. Si vous le prenez, vous remportez toujours, le premier assaut. Notez BRACELET-SCORPION et le numéro de ce paragraphe, puis retournez au paragraphe d'où vous venez.

122

Atbash ne bouge pas ! vous comprenez que vous êtes arrivé trop tard ! Atbash a entamé son Grand Voyage, un voyage sans retour. Finalement, le savant est mort sans s'en rendre compte, paisiblement. Ce qui est loin d'être votre cas ! sans guide, il vous est impossible de sortir en vie de ce traquenard géant. Vous tenez quelques jours de plus, puis épuisés et sans plus aucun espoir, un moment d'inattention vous coûte la vie !...vous avez échoué !

123

La salle où vous vous trouvez est de très grande dimension. Les murs de marbre blanc, sont couverts de lourdes tapisseries noires, cousues de fils d'or et d'argent. Au centre de la pièce, un sol en ivoire est séparé du marbre environnant, par un cercle d'or. Deux vasques remplies de cendres rougeoyantes exhale une épaisse fumée d'encens qui masque ce qui se passe au sein du cercle. Autour du cercle d'or sont disposés de somptueux divans, des tabourets en ivoire et des coussins moelleux. Le sol est couvert par d'épaisses fourrures et les peaux tachetées d'or du légendaire léopard doré. Une arcade ouvre une issue au Nord de la pièce. Une musique lancinante résonne dans l'obscurité au sud de la pièce. Voulez-vous rebroussez chemin rendez-vous au [17](#). Jugez-vous plus sage de vous diriger vers l'issue au Nord (rendez-vous au [35](#)), ou bien voulez-vous savoir qui (ou quoi) produit cette musique, en vous rendant au [330](#).

124

Vous perdez 2 points de PHYSIQUE. Votre adversaire a du mal à garder les paupières ouvertes. Il s'effondre sur le sol et s'endort profondément, Retournez au [176](#) pour faire un autre choix.

125

**

Une danse mortelle commence entre le TERRIER STYGIEN et vous-même, l'animal grondant darde sur vous ses yeux luisants. Puis saisissant une opportunité, l'animal passe à l'attaque, les crocs en avant.

TERRIER STYGIEN

Physique : 7

Protection: -1 (cuir)

Domage: +2 (crocs)

Condition: 0

Si vous venez à bout du Terrier, rendez-vous au [417](#).

126

Vous contemplez une salle aux dalles vert sombre et faiblement éclairée par des bols à huile (3) portées par des statues de guerriers stygiens en pierre noire polie. Des sarcophages de pierre sont posés sur le sol, en ligne, fermés par des dalles gravées de scènes guerrières.

Un guerrier aux biceps serrés par des bracelets de force incrustés d'or, et un masque de chacal grimaçant aiguise un gigantesque sabre kopesh (+3) : il s'agit d'un prêtre-guerrier des tombes ! ces fanatiques s'enferment avec les plus grands dignitaires de Stygie, pour veiller éternellement sur leur sommeil ! bref, ces prêtres sont des kamikazes, car une fois fermée, on ne peut

s'échapper de la pyramide ! ils meurt donc très vite, soit de faim, soit en buvant la potion du Grand Voyage. Mais, en Stygie, il n'y a pas de plus grand honneur que d'être enterré dans une pyramide. Heureusement pour vous, ses compagnons ont, apparemment, déjà bu la potion et rejoint leur sarcophage. Et il n'est pas sûr qu'il vous ait aperçu. Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à votre total de PHYSIQUE, rendez-vous au [399](#). Si ce chiffre est supérieur à ce même total de PHYSIQUE, rendez-vous au [98](#).

127

Les lourds battants sont épais comme vos avant-bras, mais ils coulissent sans faire le moindre bruit lorsque vous les poussez. Un vent glacial et humide prenant ses origines dans les abysses, manque d'éteindre votre source de lumière (retirer une mesure d'huile). Un gouffre insondable semble plonger dans les entrailles de la terre. Les marches d'un escalier cyclopéen s'enfoncent à la rencontre de l'abîme. Si vous pensez qu'il serait sage de faire demi-tour rendez-vous au [272](#). Si vous préférez continuer, rendez-vous au [168](#).

128

Le cobra est plus vif que vous et plante ses crochets mortels entre votre pouce et l'index. Vous inoculant un poison d'une rare violence. Votre main tremble violemment et une méchante tache bleuâtre se répand autour des traces laissées par la morsure du reptile. Vous perdez 4 points de PHYSIQUE. Si vous souhaitez battre en retraite,

rendez-vous au [123](#). Si vous souhaitez récidiver, rendez-vous au [333](#).

129

Le sol de cette salle est encombré d'énormes amphores que l'on a enterré sur plusieurs lignes. La salle ne dispose que de l'issue par laquelle vous êtes entré. Vous remarquez des traces de sandales menant à une amphore enterrée contre le mur Est.

Vous pouvez tenter d'arracher les bouchons de cire pour voir ce que contiennent les amphores ?
Rendez-vous au [112](#).

Vous pouvez vous diriger vers l'amphore du fond.
Rendez-vous au [388](#).

Vous pouvez retourner sur vos pas ? Rendez-vous au [291](#).

130

Vous perdez 2 points de PHYSIQUE supplémentaires. Le prêtre-guerrier se fige à votre commandement. Les muscles noueux se couvrent de sueurs tandis qu'il tente en vain de faire obéir son corps. Réduit à l'impuissance, seuls les yeux jaunes, injecté de sang, vous suivent dans vos mouvements. Rendez-vous au [60](#).

131

Vous suivez le mur, puis vous vous engouffrez dans le couloir de droite qui plonge dans les ténèbres. En entrant dans le couloir, vous enclenchez un mécanisme caché. Vous entendez

des sifflements se rapprocher à vive allure. Vous avez juste le temps d'apercevoir une baliste lance-disques, avant de tenter d'esquiver les projectiles mortels. Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est inférieur à votre total de PHYSIQUE, rendez-vous au [334](#). Si ce chiffre est égal à votre total de PHYSIQUE, rendez-vous au [262](#). Si ce chiffre est supérieur à ce même total, rendez-vous au [116](#).

132

En observant attentivement la salle depuis le seuil de la pièce, vous repérez des ouvertures dans les bas-reliefs en forme de visages. Les dalles du sol sont en marbre de différentes couleurs. Une spirale de marbre vert dont le centre a pour origine la petite colonne de basalte, une ligne de marbre noire mène directement au centre de la pièce et des dalles de marbre rouge et blanc sont disséminées sur le sol.

Souhaitez-vous parcourir la spirale jusqu'au livre, rendez-vous au [79](#).

Si vous préférez aller directement au livre en marchant sur les dalles noires, rendez-vous au [192](#).

Si vous voulez sauter de dalles blanches en dalles blanches, rendez-vous au [85](#).

Si les dalles rouges, vous inspire plus, rendez-vous au [232](#).

133

Vous avez vaincu(e) cette force de la nature, Kaliben gît dans une mare de sang (vous gagnez 1 point d'Héroïsme). Essoufflé(e), vous remerciez

votre dieu pour cette victoire et lui promettez une offrande digne de ce nom. Retournez au [100](#), pour faire un choix.

134

Le coffre est fermé à clé, mais vos talents de crocheteurs que vous avez développés à Shadizar vous sont d'un grand secours. Vous bataillez quelques minutes avec la serrure avant d'entendre un déclic de mauvaise augure. Un gaz verdâtre s'échappe alors de l'ouverture du coffre. Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à votre total de PHYSIQUE, rendez-vous au [245](#). Si ce chiffre est supérieur à ce même total de PHYSIQUE, rendez-vous au [404](#).

135

Vous avez vaincu(e)s les monstrueuses créatures, vous n'en revenez toujours pas ! vous avez encore en mémoire les yeux froids de ces choses sans âges. Mi-requin et mi-serpent, ces représentants du dieu Apep auquel certains prêtres stygiens vouent un culte sanguinaire, non tout simplement pas fait le poids face à vos propres divinités. Vous vous effondrez sur le sable froid et humide du sang de ces monstres pour reprendre votre souffle en contemplant hébété leurs cadavres. Il vous faut un certain temps (ajouter 1 au compte-à-rebours) pour reprendre l'usage de vos membres tétanisés. Rendez-vous au [253](#).

136

Vous vous trouvez dans une pièce aux dimensions modestes, dont les murs ont entièrement été gravés d'arabesques étranges. Le ciel bleu du désert a été représenté au plafond avec minutie. Une estrade aux larges marches de lapis-lazuli se situe au centre de la salle. Sur l'estrade, se trouve un autel de sacrifice en pierre noir couverte d'une substance rougeâtre. Il n'y a rien d'autre dans cette salle, retournez au [6](#).

137

Vos réflexes aiguisés, vous permettent de plonger avant que le liquide ne vous touche. Vous vous en félicitez, en voyant le liquide creuser un trou fumant de plusieurs centimètres de profondeur à l'endroit exact où vous vous trouviez, il y a quelques secondes. Retournez au [173](#), pour faire un autre choix.

138

Vous soulevez la tête de Néfer en réprimant une grimace. Le visage torturé de l'homme indique qu'il est mort de peur. Pourtant, il ne porte aucune trace de blessures sur le corps. Vous ne savez pas à quoi rime tout cela, mais des soupçons quant à votre mission se font jour. Et si tout cela n'était qu'une mascarade ? un jeu sadique auquel se livrerait Atbash ? à moins que le maître des lieux, Gulhan Gath n'ait éventé les plans d'évasion de l'architecte ? est-ce que vous ne seriez pas un pion dans une partie d'échecs que se livre les deux hommes par delà la mort ? votre raison vacille et il vous faut tout votre courage pour vous ressaisir.

Rendez-vous au [90](#).

139

Il s'agit, maintenant de savoir si vous êtes arrivé à temps:

Si vous totalisez moins de 80 dans votre compte à rebours, et que vous êtes seul, rendez-vous au [335](#).

Si vous totalisez moins de 80 dans votre compte à rebours, et que vous êtes accompagné, rendez-vous au [312](#).

Si vous totalisez plus de 80 dans votre compte à rebours, rendez-vous au [122](#).

140

L'étude de quelques pages fournit des gravures des murs, et des vases, de la salle découverte lors des travaux. Atbash ayant, également, travaillé sur des documents retrouvés dans les ruines, semble avoir utilisés ses découvertes pour façonner ses pièges. Il fait souvent références à son chef d'œuvre : une sorte d'Idole d'Airain qu'il a pu reproduire. L'ouvrage finit par un texte incompréhensible, mais composé de lettres que vous pouvez lire : « OZMPS KLFIL FEIRI NZHZO OVHVG ILFEV ORMGI RVFIW VOFMV WVHNL NRVHW VOZHZ OOVLI VKLHV PZORY ZM »

Retournez au [323](#) pour faire un autre choix.

141

Le couloir est bas de plafond, et vous oblige à progresser plié en deux. Parfois vous devez vous mettre à plat ventre vous écorchant les coudes et

les genoux. Un filet de terre tombant sur votre visage vous fait craindre un effondrement du plafond ! mais l'écoulement s'arrête et vous reprenez votre progression. Avec plus d'empressement, rendez-vous au [240](#).

142

Les vases canopes sont remplies d'une substance visqueuse jaunâtre dans laquelle baigne des organes humains ! Une telle découverte vous fait perdre 2 points à votre total de MENTAL. Vous vous retenez pour ne pas vomir. Continuez-vous à chercher dans les vases canopes, dans ce cas rendez-vous au [393](#) ou bien voulez-vous faire un autre choix, alors rendez-vous au [227](#).

143

Le sang gicle de votre gorge tranchée. Vous portez la main à votre cou, pour tenter de réduire la blessure mortelle, et le pilleur de tombe en profite pour plonger sa lame aiguisée comme un rasoir dans votre cœur, avec un rictus de satisfaction. Vous basculez dans les royaumes brumeux de la mort. Votre périple s'achève ici...

144



Le bassin possède une eau claire qui laisse entrevoir des diamants brillants de mille feux reposant au fond. Les diamants sont assez nombreux pour nimbés d'une lueur blafarde la salle. Vous reconnaissez immédiatement les légendaires œufs de feux, dont la clarté illumine pour l'éternité les vestiges des Peuples-Serpents d'après certains chroniqueurs. Vous avez la preuve sous les yeux qu'ils existent. Un seul de ces diamants pourrait vous permettre de vous éclairer plus efficacement que n'importe quelle torche. Mais vous vous rappelez les recommandations de votre vieux maître : rien de ce qui vient de la civilisation des Peuples-Serpents n'est bon pour l'Homme. Avant de décider quoique ce soit, vous vous immobilisez en tendant l'oreille ! vous êtes sûr d'avoir entendu un léger bruit de reptation et vous avez la sensation désagréable d'être observé juste derrière l'oreille. Vous vous retournez brusquement, mais il n'y a personne. Vos nerfs doivent être à fleur de peau ! Continuez au [193](#).

145

Vous franchissez l'arche se trouvant à l'Est de la salle. La pièce dans laquelle vous émergez est circulaire avec un toit en dôme. Les murs sont

entièrement recouverts d'arabesques à la complexité déconcertante et à la géométrie très élaborée. Mais ce qui attire tout de suite votre attention, c'est un gigantesque monolithe noir trônant au centre de la pièce. Vous apercevez des pelles et des pioches collées à la surface du monolithe. Vous sentez immédiatement l'attraction que ce monolithe exerce sur les objets métalliques. Si vous disposez d'une arme de métal rendez-vous au [185](#). Si vous disposez d'une armure, allez au [86](#). Si vous ne disposez ni d'une arme, ni d'une armure rendez-vous au [238](#).

146

La balle d'acier vous frôle, rebondit sur les parois et disparaît dans une autre gueule béante. Vous entendez un roulement qui s'arrête brusquement. Qu'allez-vous faire?

Examinez attentivement la pièce, rendez-vous au [132](#) ou poursuivez vers le livre, rendez-vous au [192](#).

147

Vous n'avez pas été assez rapide pour franchir la porte d'entrée. Incapable d'arrêter le plafond qui s'abaisse inexorablement, c'est l'angoisse au ventre, que vous vous accroupissez. Puis c'est en pleurant de rage que vous vous mettez à plat ventre ! le plafond pesant plusieurs tonnes, il ne faut que quelques secondes pour que votre crâne éclate comme une pastèque trop mûre et que vos os soient broyés....

148

**

Le prêtre finit par avoir raison du guerrier, qui s'effondre. Le jeune homme arbore une peau grisâtre de mauvaise augure. Le vieux prêtre décoche un coup de pied rageur dans les côtes de sa victime, puis s'immobilise avant de se retourner vers vous. Vous ne savez pas quel démon des enfers a pu l'avertir, mais ses yeux accrochent les vôtres. Vous sentez vos muscles se raidir, et votre respiration devenir plus difficile, il tente un sortilège contre vous ! il va falloir réagir. Il s'agit d'un duel de MENTAL.

SORCIER STYGIEN

Physique : 8 Mental: 9

Protection:0

Dommage: +2

Condition: 0

Si vous remportez ce duel, Rendez-vous au [39](#).

Si votre volonté est anéantie. Rendez-vous au [171](#).

149

La torche d'Hakketh illumine une longue pièce qu'il éclaire en mettant le feu à des vasques remplies d'un liquide noir et poisseux. La salle est soutenue par quatre grands piliers couverts de hiéroglyphes stygiens. Six urnes, d'un mètre de haut, avec un lourd couvercle scellé sont disposés sur deux colonnes le long des murs Nord et Sud. Sur chacune des urnes, un ouchbeti a été posé. Ce sont de petites statuettes de bronze, aux bras

croisés sur la poitrine sur lesquelles, les prêtres stygiens écrivent les noms des esclaves les plus importants du défunt Sorcier. Vous comprenez qu'il s'agit de la salle des serviteurs de valeurs que Gulhan Gath veut emmener avec lui dans la tombe. Hakketh se rue sur les urnes pour les décrypter les unes après les autres. Puis, il s'arrête sur l'une d'entre elle : un scarabée royal a été gravé dessus. Il s'agit du symbole d'Atbash, le scarabée bâtisseur, l'une des représentations du dieu shémite Shamash. Rendez-vous au [76](#).



150

Vous n'avez pas été assez rapide. L'un des carreaux se fiche dans votre cuisse en s'enfonçant profondément dans les chairs. Une explosion de douleur vous tétanise la jambe. Vous vous rejetez en arrière pour éviter que les autres carreaux ne vous atteignent. Appuyant sur la blessure pour réduire la plaie, il ne faut pas longtemps pour que la jambe soit couverte de sang. Vous perdez 2 points de PHYSIQUE. Vous avez récupéré le bracelet, si vous souhaitez l'examiner, rendez-vous au [121](#). Sinon, retournez au [214](#). Mais avant tout, si vous n'avez pas vaincu(e) la horde de rats, rendez-vous au [324](#).

151

La salle est dallée de marbre blanc, et les murs sont couverts de mosaïques, représentant une créature à tête de lion, et au corps de femme, chassant un gibier humain à travers la jungle. Des bols d'huile (3), illuminent péniblement cette salle, au centre de laquelle trône un énorme taureau blanc empaillé. Les murs sont couverts des trophées de chasse rapportés de pays lointains par Gulhan Gath. Les ombres des têtes grimaçantes aux gueules hérissées de crocs ou aux becs acérés, projettent des ombres inquiétantes aux quatre coins de la salle. Les objets en ivoires, se déversent de coffres sur des tapis de peaux de tigre. Le sol est jonché de plumes de paons et d'autruches saupoudrés d'or.

Deux hommes en pantalons bouffants sont affairés à déposer des objets précieux sur de larges carrés de tissus. L'un est un grand noir, originaire des royaumes du sud, couvert sur le torse de scarifications rituelles, alors que le deuxième, nettement plus petit, est un stygien, dont une balafre ferme l'œil gauche. Tout à leur occupation, il n'est pas sûr qu'ils vous aient aperçu. Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à votre total de **PHYSIQUE**, rendez-vous au [26](#). Si ce chiffre est supérieur à ce même total de **PHYSIQUE**, rendez-vous au [176](#).

152

Le vieux joueur de flûte ignore ce que vous lui dites. Il s'arrête à peine pour vous glisser :

-C'est ma fille Ouseret-Ka, la musique lui permet de savoir où se mettre pour échapper à la morsure des serpents. Au nom de Set faites quelque chose ! sauvez-la !

Si vous voulez laisser le vieil homme se débrouiller avec ses chimères, rendez-vous au [123](#). Si vous souhaitez l'aider malgré tout, rendez-vous au [166](#).

153

Vous avez vaincu(e) Kaliben ! il gît à présent dans une mare de sang. Vous restez interdit un bon moment devant le cadavre de votre adversaire, craignant qu'il ne reprenne vie, avant qu'Atbash nous vous fasse signe de le suivre. Grâce à votre guide et aux galeries annexes dont il est le seul à connaître le chemin, vous parvenez à sortir de la pyramide de Gath, puis de la nécropole d'Abydos pour rejoindre le réseau d'égout de la cité. Vous vous sentez soulagé de quitter la nécropole pour un environnement plus vivant. Vous savez que les stygiens d'Abydos ne laisseront jamais des étrangers, et encore moins un esclave en fuite, déambuler librement dans leurs rues. Il vous faut atteindre le port, et embarquer pour Argos où vous attendent vos amis! Mais en mâchant les provisions qu'Atbash avait laissé dans la galerie nauséabonde, où vous êtes en train de vous accorder un peu de repos, vous réalisez, enfin, votre exploit : vous avez triomphé de la pyramide de Gath...et pour la première fois depuis votre réveil dans la fosse, un sourire danse sur votre visage !

154

Vos poumons vous brûlent et au moment où votre tête va exploser, votre bras se retrouve dans le vide. Vous déblayez frénétiquement le reste de la terre au dessus de votre tête. Votre premier réflexe est de soulager vos poumons meurtris en inspirant un grand coup ! Puis vous frissonnez à cause du froid qui règne dans la pièce. Un froid qui pénètre votre corps nu et glace vos os. La salle est plongée dans le noir, il vous est très difficile de distinguer quoi que ce soit. A tâtons, rendez-vous au [307](#).



155

Les corps bloquant les engrenages, toute la belle mécanique mise au point par Atbash se grippe. Vous entendez des grincements et un sifflement continu, avant que des tuyaux ne se rompent, en laissant échapper de l'air chaud. L'une des grosses roues dentées se détache de son socle et se brise dans un fracas de tonnerre sur le sol. Lorsque la poussière retombe, plus rien ne bouge. Vous pouvez considérer après ce paragraphe que tous les pièges que vous rencontrerez à ce niveau de la pyramide sont désactivés. Vous pouvez lire les

paragraphes se reportant à votre mort possible si vous ratez les jets de PHYSIQUE, mais il ne s'agit que des déductions de ce que vous auriez pu subir. Retournez alors au chapitre précédent, pour faire un autre choix. Ajoutez un point d'HÉROÏSME.

Vous pouvez rebroussez chemin. Rendez-vous au [276](#).

Vous vous intéressez à l'espèce d'assiette argentée. Rendez-vous au [117](#).

156

La mosaïque raconte l'histoire d'une pyramide gigantesque construite par les dieux, pour ensevelir l'un des leurs. Les divinités sont représentés par des avatars animaux. Une fourmi construit une pyramide noire gigantesque en empilant des pierres sur une créature que vous avez du mal à voir. Un scarabée pousse un œuf dans ses puissantes mandibules, jusqu'au sommet. L'abeille butine alors l'œuf d'où s'échappe Set, et ses rejetons. Ces derniers enserrant la pyramide de leurs corps visqueux. Vous connaissez beaucoup de mythes stygiens, mais celui-ci vous est vraiment inconnu ! retournez au [377](#).

157

Le colosse à la peau d'ivoire se dresse sur ses deux jambes postérieures, au-dessus des cadavres. Vous ne pouvez réprimer un frisson lorsque vous entendez les terribles mâchoires broyer les os. La face parcheminée, éclaboussée

de sang, se tourne dans votre direction et des yeux laiteux plongent dans les vôtres. Vous comprenez ce que le Peuple-Serpent a infligé à cette espèce: la folie et une lente régression. Voulez-vous vous enfuir (rendez-vous au [297](#)), attendre vaillamment la charge de la bête (rendez-vous au [204](#)), ou bien voulez-vous vendre chèrement votre peau et attaquer cette aberration, rendez-vous au [412](#).

158

Vous plongez au sol, au moment même où le piège se referme à l'endroit où vous vous trouviez. Vos réflexes aiguisés, vous ont évité le pire. Vous expulsez l'air de vos poumons et vous essuyez la sueur qui goutte sur votre front. Vous contournez le piège, et reprenez votre progression, en vous rendant au [207](#).

159

Vous ne voulez pas perdre plus de temps et vous vous jetez à l'eau, avant de progresser rapidement vers l'escalier. Attirés par les remous que vous produisez quelques poissons vous entourent. Vous sentez alors une morsure sur votre cuisse qui teinte l'eau claire de rouge. Vous comprenez alors votre erreur lorsque vous voyez tous les poissons du bassin converger vers vous. Il faut très peu de temps pour vous couvrir de multiples blessures causées par ces choses. Malheureusement, dans votre hâte à vous sortir de ce guêpier, et aveuglé par la douleur, vous glissez dans l'eau. Il n'en faut pas plus pour ces petites horreurs pour vous dévorer vivant(e)! l'eau s'agite de bulles écarlates

et de frémissements excités, puis plus rien ne signale votre passage...

160

Vous n'arrivez pas à déterminer si la fissure s'enfonce ou s'il elle surgit du mur. La fissure est assez large pour laisser passer une personne. En passant (ou en posant) la main sur la fissure, vous sentez un souffle d'air chaud. Voulez-vous franchir ce qui semble être une fissure dans ce souterrain, dans ce cas rendez-vous au [228](#). Sinon, retournez au [145](#) pour faire un autre choix.

161

Ajouter 2 points à votre compte à rebours. En fouillant un peu les ruines, vous tombez sur une plaque de bois cachant une sorte de boyau. Une échelle de bois a été déposée pour permettre de rejoindre un tunnel un peu plus bas. Voulez-vous vous engouffrer dans le tunnel, rendez-vous au [266](#). Souhaitez-vous rebroussez chemin ? rendez-vous au [268](#).

162

Juste avant d'entrer dans la pièce, vous voyez des ombres aux formes aberrantes projetées sur le mur par la faible lueur des torchères encore allumées ! Les ombres se déplacent de façon bizarre en se contorsionnant. Les poils courts de votre nuque s'hérissent et une sueur froide coule le long de votre échine. Vous clignez des yeux, et en

rouvrant les yeux, la vision a disparu. En ravalant difficilement votre salive, Rendez-vous au [6](#).

163

Hakketh lève un sourcil interrogatif et tourne légèrement son visage vers vous tout en surveillant le vieillard. Il vous invite par ce geste à prendre l'initiative pour vous deux. Voulez-vous engager la conversation avec le vieil homme? rendez-vous au [425](#). Si vous préférez le laisser à son propre sort, rendez-vous au [244](#).

164

En prenant un peu d'élan, vous devez pouvoir sauter sans problème la fosse, rendez-vous au [241](#).

165

Vous perdez 2 points de PHYSIQUE. Vous avez mal prononcé le mot de pouvoir. Retournez au [73](#), pour faire un autre choix.

166

Vous vous approchez de l'endroit où le vieil homme est convaincu(e) que sa fille danse pour sa vie. Vous pensez pouvoir briser l'illusion générée par son esprit, si vous vous tenez en plein milieu du cercle. À votre grand étonnement, un cobra vous barre la route, dardant sa langue fourchue dans votre direction. Vous fixez les yeux froids du reptile en sachant pertinemment qu'il n'est pas réel. Souhaitez-vous l'empêcher de vous frapper,

rendez-vous au [111](#). Ou bien voulez-vous le laisser faire, rendez-vous au [42](#).

167

Vous battez rapidement en retraite et vous adossez au mur froid du corridor. Vous êtes saisis de tournis, puis vous vous pliez en deux pour vomir de la bile. Vous vous permettez un temps de repos pour reprendre vos esprits. Rendez-vous au [173](#).

168

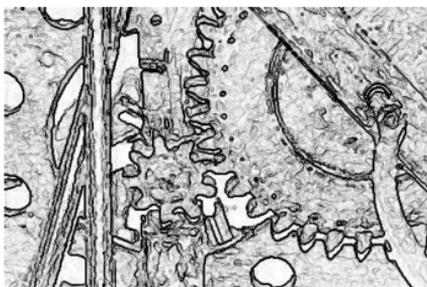
L'escalier de pierres polies par les millénaires est humide. La moisissure accroche vos pieds rendant les marches glissantes. Devant vous, les ténèbres deviennent palpables et seule votre source de lumière tremblotante (retirer une mesure d'huile) parvient à répandre un peu de chaleur dans ce royaume glacé. Le mur que vous longez est couvert de hiéroglyphes grimaçants, aux implications terrifiantes. Vous faites ce que vous pouvez pour ne pas vous approchez et poser vos yeux sur ces fresques. Après une éternité (rajoutez trois au compte à rebours), vous parvenez en bas des marches. Vous vous retrouvez dans une petite grotte où des fresques rupestres ont été dessinées. Une statue fantastique servant d'entrée à un couloir se trouve au nord de la grotte. Vous vous demandez combien de galeries et de mondes obscures parcour les sous-sols de la vieille Stygie. En contrôlant un tremblement nerveux voulez-vous examinez la statue, rendez-vous au [74](#), ou bien vous intéressez aux fresques, dans ce

cas rendez-vous au [20](#). Vous pouvez, également, faire demi-tour en vous rendant au [272](#). Si vous êtes accompagné, rendez-vous au [120](#).

169

La salle où vous pénétrez est encombrée de cordes pendantes, de chaînes, de roues cannelées, et de poulies. Vous entendez le craquement de multiples mécanismes très ingénieux. Vous êtes au cœur de la pyramide ! c'est de là, que sont actionnés de nombreux pièges. Deux cadavres d'esclaves gisent, le cœur percé par un coup de couteau dans le dos. Sans doute des ouvriers ayant travaillé à l'élaboration des mécanismes et dont le silence était nécessaire. Que faites-vous ?

Vous pouvez revenir sur vos pas. Rendez-vous au [207](#). Vous pouvez utiliser les corps pour bloquer les engrenages. Rendez-vous au [422](#).



170

Vous n'avez pu vaincre Kaliben, il a été le plus fort. Touché mortellement vous vous affaissez sur le

sol. Kaliben se tourne vers Atbash et le soulève d'un seul bras du sol. Vous voyez la lame décrire une courbe mortelle, pendant que vous fermez doucement vos paupières alourdies par le sommeil mortel. Votre corps est gagné par un froid glacial, puis vous ne sentez plus que la douce chaleur de la mort. La pyramide de Gath sera pour l'éternité votre tombeau ! vous avez échoué dans votre mission !

171

Vous n'avez pas réussi à vaincre la volonté de votre adversaire. Le prêtre vous propose son poignard puis se désintéresse de vous, pour achever son adversaire. Vous vous dirigez docilement vers l'autel, puis vous utilisez le poignard pour vous trancher la gorge !

172

...mais rien ne se produit ! apparemment l'un des pièges d'Atbash n'a pas fonctionné ! essayant la sueur qui perle sur votre front, vous reprenez votre progression. Rendez-vous au [224](#).

173

Vous débouchez sur un long corridor où se mêle une intense odeur de fauves et celle du crottin. Le couloir donne sur plusieurs portes de fer, dont certaines sont ouvertes, et se perd dans l'obscurité. Le sol en terre battue, laisse entrevoir de la paille qui devait être à l'intérieur des cellules. Il s'agit, probablement, de l'endroit où les animaux les plus exotiques acquis par Gulhan Gath étaient

enfermés. En espérant que la plupart soit momifiés vous avancez avec prudence. Aussi loin que porte la lumière vous pouvez compter six portes. Trois sur votre gauche, et trois leur faisant face.

Si vous voulez ouvrir la première porte à gauche, rendez-vous au [45](#).

Si vous voulez ouvrir la deuxième porte à gauche, rendez-vous au [10](#).

Si vous voulez ouvrir la troisième porte à gauche, rendez-vous au [305](#).

Si vous préférez ouvrir la première à droite, rendez-vous au [87](#).

Si la deuxième à droite, vous inspire plus, rendez-vous au [348](#).

Si la troisième porte vous tente, rendez-vous au [369](#).

Si vous préférez traversez le corridor sans perdre de temps rendez-vous au [88](#).

Vous pouvez, également, repartir d'où vous venez, rendez-vous au [90](#).

174

Le sarcophage s'ouvre lentement grâce à vos efforts. À l'intérieur, un homme emmaillotté dans des bandages repose pour l'éternité. Mue par une intuition, vous enlevez les bandages du visage de l'homme mort récemment. Votre cœur a un raté avant de repartir, et vous sentez les poils de votre nuque se dresser.

Vous découvrez le visage d'un inconnu! il ne s'agit pas de Gulhan Gath, vous en êtes persuadé ! le visage de la statue du sorcier vous revient en

mémoire ! vous adressez une prière paniquée à vos dieux et vous contemplez l'horrible visage figé dans une mort atroce. Une grimace d'horreur déforme ses traits qui n'ont plus rien d'humain. La bouche est obstruée d'une balle de bronze et d'un chiffon, l'empêchant de hurler. Le corps a dû être parcouru d'horribles convulsions. Vous ne savez pas qui est la victime, et si oui ou non elle méritait son sort, mais vous comprenez qu'il n'est pas bon être l'ennemi du sorcier. Une autre question plus urgente vous taraude, si Gulhan Gath n'est pas dans son sarcophage, alors où est-il ? et surtout qu'allez-vous faire ?

Retournez sur vos pas et vous rendre au [100](#). Fouillez la chambre mortuaire. Rendez-vous au [352](#).

175

Vous décidez de traverser la pièce en faisant confiance à votre agilité. Vous faites une petite prière à votre dieu tutélaire, et vous vous élancez. Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à votre total de PHYSIQUE, rendez-vous au [15](#). Si ce chiffre est supérieur à ce même total de PHYSIQUE, rendez-vous au [301](#).

176

**

Votre irruption les plonge dans la confusion la plus totale, mais très rapidement ils se ressaisissent, les yeux luisants de loups affamés, ils dégainent leurs coutelas et passent à l'attaque !

LE GRAND KUSHITE.

Physique :9 Mental : 8

Protection: 0

Domage: +3 (coutelas)

Condition: 0

LE STYGIEN BALAFRÉ.

Physique : 8 Mental : 7

Protection: 0

Domage: +3 (coutelas)

Condition: 0

A moins que vous ne préfériez utiliser un mot de pouvoir sur eux :

Ftaghn	rendez-vous au 124 .
Nathaa	rendez-vous au 356 .
Maazelhatnot	rendez-vous au 188 .
Kama	rendez-vous au 345 .
Baraka	rendez-vous au 298 .

Si vous êtes vainqueur de vos deux adversaires, rendez-vous au [84](#). Si leur PHYSIQUE descendent à moins de deux et que vous décidez de les épargner, rendez-vous au [94](#). Vous avez la possibilité de fuir dès que vous aurez tué l'un des deux pilleurs, rendez-vous au [414](#). Si vous succombez, rendez-vous au [143](#).

177

En vous souvenant du vers:

-«Le roi sans chair, qui sommeille est un faux».

vous scrutez méthodiquement les fresques et vous

trouvez le scarabée doré. Vous poussez le bas-relief qui déclenche un mécanisme caché. Le sarcophage glisse sur le côté en grondant et révèle des marches s'enfonçant dans l'obscurité. Si vous souhaitez descendre rendez-vous au [169](#), sinon rendez-vous au [207](#).

178

En retournant les cadavres des prêtres-guerriers, vous sentez que les membres ont été brisés avec une extrême violence. Vous avez du mal à déglutir et à regarder leurs visages. Ces derniers sont déformés par une terreur sans nom, et tachés par du sang séché aux abords des yeux et de la bouche. L'un des cadavres possède, fixé à son avant-bras par un harnais, un tube d'airain gravé de glyphes occultes. Vous pouvez récupérer le tube (si vous souhaitez savoir de quoi il en retourne rendez-vous au [65](#), en notant le présent paragraphe). Il n'y rien d'autre à retirer de cette inspection, retournez au [272](#), pour faire un autre choix.

179

Vos poumons vous brûlent et votre vision se trouble, lorsqu'un courant violent vous fait culbuter. Vous avez beau vous démenez mais vous ne parvenez pas à lutter. Alors que tout vous semblait perdu, vous émergez, à bout de souffle, dans ce qui semblerait être un puits. Épuisé, grelottant, vous vous hissez vers l'ouverture. Au bord du puits, le vent chaud du désert, vous fouette le visage et le soleil vous brûle les yeux ! au loin, se

détachant sur le paysage désertique, se découpe la masse sombre et menaçante de la pyramide de Gath ! vous avez réussi à échapper à ce traquenard géant ! Atbash vous attendra en vain, mais vous êtes en vie...

180

La pièce où vous vous trouvez est une grande salle recouverte de marbres verts et soutenues par d'énormes colonnes de pierres blanches. Une statue de 2 mètres cinquante est assise sur un trône de granite noir, en face de la porte d'entrée. L'idole est couverte de plaques d'airain peintes en noir d'ébène. Les plaques sont soudées les unes aux autres par des boulons plaqués d'or. Le corps évoque le babouin et la tête celle d'un sanglier, à l'expression curieusement humaine. Vous ne savez pas quelle divinité cette idole représente, à moins qu'il ne s'agisse de la représentation d'un démon. Poursuivez au [80](#).

181

Prudemment vous touchez l'eau du bassin, puis rassuré(e) vous plongez. L'eau vous semble chaude et délicieuse, elle délasse vos muscles endoloris par les multiples épreuves. Puis d'un coup, la température augmente, et vous réalisez avec horreur qu'après des siècles, les œufs de feu ont perverti l'eau. Le feu que dégage ces diamants a rendu acide l'eau dans laquelle ils reposent. Votre vision se couvre de rouge, et votre peau part en lambeau ! les muscles, mis à nus, teintent de rouge le bassin ! vos os, nettoyés, reposant au

fond du bassin mortel, mettront plus longtemps à se dissoudre...

182

En fouillant minutieusement la salle vous dégotez, sous un tas de tissus en lin sans importance, un gilet de cuir, garni de plaques d'airain (-4). En le soulevant, vous avez juste le temps de voir qu'il était posé sur un pavé enfoncé dans le sol. En retirant le gilet, le pavé remonte, entraînant un grondement sourd : le plafond se baisse, et une lourde dalle de pierre descend inexorablement pour condamner l'entrée ! Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à votre total de PHYSIQUE, rendez-vous au [259](#). Si ce chiffre est supérieur à ce même total de PHYSIQUE, rendez-vous au [396](#).

183

Notez bien le paragraphe d'où vous venez. En examinant la ceinture, vous êtes persuadé(e), sans en être sûr(e), qu'elle a été tressée à partir des cheveux épais de plusieurs femmes. Vous apercevez des morceaux d'un métal inconnu dans l'enchevêtrement de nattes. Cette ceinture est décrite dans les livres impies comme étant de nature à dévoiler la bestialité et la force vitale qu'il y a en chacun de nous. Lorsque on vous demandera d'utiliser votre MENTAL, vous pourrez y substituer, si vous le souhaitez, votre PHYSIQUE ou vice-versa. Retournez maintenant au paragraphe que vous avez quitté.

184

Vous entendez un claquement au sol et vous sentez un mouvement trop rapide pour l'œil! vous vous retrouvez avec une pointe dans la poitrine. vous avez mis le pied sur un piège à loup géant. Votre périple s'achève ici...

185

Ce monolithe est composé d'une roche aux propriétés étranges. Votre arme en métal, est attirée par une force colossale vers le bloc noir. Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à votre total de PHYSIQUE, rendez-vous au [219](#). Si ce chiffre est supérieur à ce même total, rendez-vous au [343](#).

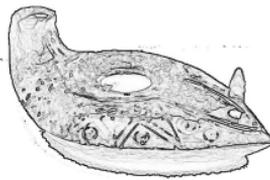
186

Vous faites de nouveau face à votre adversaire, lorsque vous croisez ses yeux étrangement écarquillés et fixes. Aussitôt vous avez l'impression que votre corps est couvert de chaînes. Les mains tendues en avant, en exécutant avec les doigts des gestes aux rythmes complexes, le prêtre-sorcier se rapproche de votre cou. Testez votre Mental. Lancer deux dés, si le chiffre est inférieur ou égal à votre MENTAL, vous parvenez à briser son emprise mentale. Si le chiffre est supérieur, le sorcier vous inflige une blessure vous faisant perdre 3 points de PHYSIQUE. Retournez au paragraphe d'où vous venez: rendez-vous au [407](#) ou au [97](#).

187

Vous pénétrez dans une salle de dalles blanches en marbre. Les murs sont couverts d'étagères et de crochets. Un foyer où grésille...un corps humain ! vous serrez les dents en voyant les corps éviscérés accrochés au mur Est de la salle. Les cous tranchés gouttent en formant une mare de sang. Une table en bois d'ébène trône au centre de la pièce. Sur l'une des étagères, vous repérez des boîtes d'épices de Khitaï : du cumin noir (2), de la cannelle(3), du curry (3), du paprika (2), et du lotus gris(3). Il y a deux issues à cette pièce : une porte située au Nord-Ouest et une autre, plus bas, au Sud-Ouest.

Vous prenez la porte du Nord-Ouest. Rendez-vous au [25](#). Vous prenez la porte du Sud-Ouest. Rendez-vous au [63](#). Vous voulez fouiller la cuisine. Rendez-vous au [96](#).



188

Vous perdez 2 points de PHYSIQUE. Ce mot de pouvoir n'existe pas. Retournez au [176](#), pour faire un autre choix.

189

Le coffret est une petite merveille en lourd métal.

Le couvercle est entièrement couvert d'insectes gravés. Quant à la boîte, les quatre côtés ont été ornés d'un soleil stylisé. Votre attention est attirée par les bas reliefs d'un scarabée de jade, d'une fourmi en ivoire et d'une abeille en or. Vous avez déjà vu un objet identique dans un souk de Zamboula. Le coffret est un objet très rare originaire de Khitaï. En appuyant dans un ordre précis sur différents symboles, la boîte libère un compartiment secret. Par contre, plusieurs tentatives peuvent bloquer définitivement la boîte. En ouvrant le coffret vous trouvez une tablette d'argile. Vous secouez le coffret et vous entendez quelque chose cogner contre les parois. Qu'allez-vous faire ? tenter d'ouvrir le coffret, rendez-vous au [57](#), ou bien le garder pour plus tard, rangez-le dans un sac, si vous en possédez un, et rendez-vous au [17](#).

190

Lame contre lame, vous mesurez vos forces respectives. Kaliben vous pousse, peu à peu, vers l'autel de pierre. S'il parvient à ses fins, vous serez déséquilibré et à sa merci. Testez votre PHYSIQUE. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à votre total de PHYSIQUE: vous repoussez violemment votre adversaire et engagez un furieux corps à corps. Si ce chiffre est supérieur à ce même total, il vous blesse (vous perdez 3 points de PHYSIQUE). Retournez au [335](#).

191

Vous débouchez sur une gigantesque place,

bordée de colonnes qui semblent être en Lapis-lazuli. En levant les yeux vous réalisez que vous vous trouvez dans une grotte aux dimensions cyclopéennes, dont les parois sont entièrement sculptés d'arabesques somptueuses. À une hauteur vertigineuse, la voûte est rendue floue par une légère brume. La finesse de cette tapisserie en dentelle de roche, ressemble à une décoration géante en stuc. Vous éteignez votre source de lumière, lorsque vous vous rendez compte que la grotte est éclairée par d'étranges roches serties dans les édifices qui bordent l'atrium. Le gigantisme des lieux vous laisse perplexe. Si vous deviez imaginer les demeures de vos dieux, vous penseriez à quelque chose dans ce genre. Hypnotisé par la splendeur des lieux, vous manquez de glisser sur le sol bourbeux. Une substance gluante recouvre une grosse partie du sol. Vous notez, également, l'odeur de fauve qui semble omniprésente, mettant vos nerfs à vif. Rendez-vous au [44](#).

192

Un bruit de roulement se produit alors. Vous repérez immédiatement une balle d'acier qui tombe de la bouche ouverte de l'un des visages, se trouvant au plafond. La balle frappe violemment le sol et rebondit instantanément. Testez votre agilité. Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est inférieur à votre total de PHYSIQUE, rendez-vous au [146](#). Si ce chiffre est égal à votre total de PHYSIQUE, rendez-vous au [288](#). Si ce chiffre est supérieur à ce même total, rendez-vous au [194](#).

193

Vous entrez dans une grande salle voûtée, dont le plafond se perd dans l'obscurité. La salle est encombrée d'objets de bronze et de poteries délicatement ciselées. Une mosaïque tapisse le sol représentant des arabesques de couleurs brunes et verdâtres. Un sentiment de malaise vous étreint lorsque vous considérez cette pièce dans son ensemble. La minutie des décorations, des arabesques et des ciselures trahissent une patience inhumaine. Il semblerait que le sculpteur possédait un esprit tortueux au-delà de la normale. Les objets sont forgés dans un métal fin d'une dureté qu'aucun forgeron shémite ou kithan n'est capable d'obtenir. Il règne dans ce lieu une odeur ophidienne qui vous fait frissonner. Un bassin à l'eau verdâtre se trouve au centre de la pièce. A droite, une arche étroite et obscure s'ouvre.

Voulez-vous vous diriger vers le bassin pour l'examiner, rendez-vous au [144](#). Vous préférez emprunter l'arcade à l'Est, rendez-vous au [145](#). Vous pouvez, également faire demi-tour en vous rendant au [6](#).

194

La balle d'acier vous brise les côtes en vous projetant sur le sol. Puis, elle prend de plus en plus de vitesse en rebondissant sur les parois de la pièce. Chaque fois qu'elle vous touche, elle vous brise un os, jusqu'à vous transformer en un pantin désarticulé. A la fin votre agonie est telle que vous attendez avec impatience la balle qui vous brisera

le crâne et vous précipitera dans l'oubli de la mort.

195

L'homme au corps de sculpture d'ébène, vous fixe de ses yeux jaunes étincelants. Puis, d'une voix déformée par la rage, il vous invective :

- Je suis Kaliben, l'homme de confiance de Gulhan Gath. Je vois que les chiens de ton espèce n'hésitent pas à profaner les lieux les plus sacrés ! Par Yajur, je vais te broyer les os et donner tes restes aux terriers de mon maître !

Il fait jouer ses muscles puissants, retrousse ses lèvres épaisses dans un rictus féroce et vous charge tel un taureau. Vous affrontez Kaliben, le bras droit de Gulhan Gath, faites-lui payer toutes les horreurs qu'il a infligé à de pauvres innocents durant les longues années qu'il a passé à servir son maître. De par sa force herculéenne, Kaliben inflige 4 points de dommages à chaque assaut réussi. Rendez-vous au [401](#).

196

Les murs de la pièce circulaire sont ponctuées de trois torchères, posées hors d'atteinte, répandant une lueur crépusculaire et inquiétante. Il ne semble pas y avoir d'issue à la salle. Au centre, une petite colonne de basalte noire, incrustée de visages torturés, soutient un livre de facture ancienne. Le toit en dôme est formé de plaques de pierre verte polies où des sculptures de visages grimaçants ont été sculptés. Le sol présente des symboles occultes incompréhensibles pour le profane. La pièce est typiquement le genre de pièges

qu'affectionnent les architectes des pyramides. Testez votre MENTAL. Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à votre total de MENTAL, rendez-vous au [132](#). Si ce chiffre est supérieur à ce même total, rendez-vous au [199](#).

197

La salle où vous venez de pénétrer est de dimension modeste. Une table et un siège, tous les deux en teck et délicatement ouvragés, trônent au centre de la pièce. À la faible lumière d'une lampe d'huile (2) qui finit de se consumer, vous pouvez voir sur la table, un calame de bronze, une fiole d'encre séché, et trois codex semblant attendre leur propriétaire. Des lézards séchés pendent au plafond, et des étagères vides occupent les murs Nord et Est. Une planche, supportée par deux tréteaux, est plaquée contre le mur Sud. Si vous avez des feuilles de parchemin et une craie noire, rendez-vous au [119](#). Sinon, vous pouvez consulter les codex, rendez-vous au [323](#).

198

Vous vous trouvez dans une pièce aux dimensions modestes, dont les murs ont entièrement été gravés d'arabesques étranges. Une estrade aux larges marches de lapis-lazuli se situe au centre de la salle. Sur l'estrade, se trouve un autel de sacrifice en pierre noir couverte d'une substance rougeâtre. Il n'existe qu'une issue à cette pièce, une ouverture sur le mur Ouest. Rendez-vous au [6](#).

199

En observant attentivement la salle depuis le seuil de la pièce, vous repérez des ouvertures dans les bas-reliefs en forme de visages ricanants. Retournez au [196](#).

200

Vous finissez par tomber au sol d'épuisement. Fous de terreurs, les ouvriers vous frappent sans relâche jusqu'à ce que vous ne bougiez plus...

201

Le trône de granite coulisse sur le côté et le mur de marbres verts s'escamote dans un grondement de tonnerre. Vous entendez des cliquetis et des roulements, jouer dans les parois des murs. Le mur a laissé place à de lourds vantaux de bronze doré, munis d'une serrure. Si vous avez une ankh (ou le sceau de Gulhan Gath), rajoutez son numéro à ce paragraphe, sinon retournez au paragraphe d'où vous venez.

202

Les claquements et plusieurs froissements de l'air, vous annonce que des pièges à arbalètes sont entrées en action. Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est inférieur à votre total de PHYSIQUE, rendez-vous au [278](#). Si ce chiffre est égal à ce même total, rendez-vous au [150](#). Et si ce chiffre est supérieur à votre PHYSIQUE, rendez-vous au [230](#).

203

Vous descendez jusqu'au dernier crampon, mais le visage hideux d'Hanuman s'anime soudain. Vous vous figez en voyant le monstre ouvrir sa gueule gigantesque pour vous engloutir. Vous vous réveillez, en sentant la morsure de l'acide qui vous ronge les chairs. Vous avez eu une vision cauchemardesque due aux lotus noirs et vous avez lâché l'échelle. L'acide qui consume les victimes d'Hanuman est, par contre, loin d'être une chimère ! Ainsi s'achève votre périple.

204

La créature replonge dans son immonde festin. Apparemment, le monstre d'albâtre est aveugle et ne peut vous voir tant que vous ne faites pas de bruit. Il vous semble qu'une éternité s'est écoulée lorsque la créature s'interrompt, renifle l'air, puis d'un bond fantastique disparaît dans l'obscurité de la grotte. Rendez-vous au [327](#).

205

Si vous avez vaincu(e) les requins-lézards, rendez-vous au [283](#). Sinon, rendez-vous au [49](#), si vous êtes seul ou au [95](#), si vous êtes accompagné.

206

Des grincements continus émanent du couloir, et vous avez la désagréable surprise de voir d'énormes pendules suspendues au plafond se balançant avec des lames à double tranchants affûtés. De plus, sur les deux murs, à un rythme irrégulier, et sur plusieurs niveaux, des disques

coupants comme des rasoirs apparaissent et disparaissent dans les parois.

Si vous ne préférez pas tenter l'aventure. Retournez au [277](#). Si vous tentez de passer en comptant sur votre chance. Rendez-vous au [66](#). Si vous préférez étudier le problème. Rendez-vous au [213](#).

207

Votre source de lumière éclaire une salle richement décorée de tapis de velours rouges. Sur le mur Sud, une statue de marbre noire, de deux mètres de haut, représente Gulhan Gath avec le bâton d'airain, le désignant comme un maître dans l'organisation des sorciers de l'Anneau Noir de Stygie. La principale organisation de sorciers qui plonge ses origines dans les profondeurs du temps. Le visage austère de Gulhan Gath est parcheminé, mais le sculpteur a pris grand soin à reproduire les yeux menaçants du sorcier. Une plaisante odeur d'encens embaume la pièce. Un sarcophage entièrement en ivoire et finement ciselé d'une pieuvre monstrueuse, se trouve au centre de la salle. En observant attentivement le sarcophage, vous remarquez qu'il a été taillé dans la même pièce d'ivoire. À votre connaissance, aucun animal connu n'aurait pu fournir de l'ivoire d'une telle dimension. Allez-vous ouvrir le sarcophage. Rendez-vous au [419](#). Quittez cette pièce. Rendez-vous au [351](#).

208

Les comptes d'Atbash retracent les grandes

phases nécessaires à la construction de la pyramide. Le savant tient une liste très précises des comptes, et rapporte toutes les formalités nécessaires aux cheminements des pierres noires. Il fait suivre ses propos de nombreuses listes fastidieuses. Vous sentez qu'il ne veut pas trop entrer dans les détails, de peur que les prêtres lisent ses écrits. Au détour d'une plainte qu'il a rapporté de l'un de ses contremaîtres, ayant perdu plusieurs esclaves, il dresse la liste de ce qu'il faut pour ne pas être importuné par les vapeurs d'acide, qui baignent des nasses de lotus noir ! un clin d'œil du savant pour vous donnez quelques indications : un tissu imbibé d'huile d'olive posé sur le nez permet de franchir ce passage de la pyramide. Retournez au [323](#).

209

**

Prenant votre courage à deux mains, vous vous ruez vers la horde de rongeurs. Dans votre désarroi vous voyez quelques spécimens particulièrement altérés : des pattes ou des yeux en trop, l'un semble même plutôt écaillé. Plusieurs semblent rongés par une gale purulente.

RATS ALBINS

Physique : 7

Protection: 0

Dommage: +3 (multitude)

Condition: 0

Si vous êtes vainqueurs, rendez-vous au [402](#).

Si vous succombez sous le nombre, rendez-vous au [223](#).

210

Vous entendez des cliquetis à l'intérieur du coffret, puis plus rien. Retournez au [57](#).

211

En longeant l'étroit couloir de pierres froides, vous entendez un bruit suspect. Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à votre total de PHYSIQUE, rendez-vous au [158](#). Si ce chiffre est supérieur à ce même total de PHYSIQUE, rendez-vous au [184](#). Si vous êtes accompagné et que le chiffre obtenu est inférieur ou égal à votre total de PHYSIQUE, rendez-vous au [28](#). Si vous êtes accompagné et que le chiffre obtenu est supérieur à ce même total de PHYSIQUE, rendez-vous au [78](#).

212

Vous émergez dans une salle dont la seule issue est un escalier se trouvant à l'opposé de votre position. Les murs sont couverts d'humidité et d'algues glissantes. Vous vous trouvez au bord d'un trou pratiqué à un mètre d'une eau claire, où évoluent des poissons aux couleurs chatoyantes étrangement immobiles. La profondeur, au jugé, parvient à hauteur de poitrine, il vous est donc possible de traverser la salle pour emprunter l'escalier. Voulez-vous vous jeter à l'eau, rendez-vous pour cela au [159](#). Ou bien rebrousser chemin

et choisir un autre itinéraire, dans ce cas rendez-vous au [268](#). Voulez-vous observer un peu plus longtemps cette salle avant de vous y engager ? rendez-vous au [31](#).

213

Vous examinez attentivement les séquences de va-et-vient des pendules et des disques. Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à votre total de MENTAL, rendez-vous au [56](#). Si ce chiffre est supérieur à ce même total de MENTAL, rendez-vous au [43](#).

214

La cartouche sous la statue de droite, dont le nez a été oublié, indique qu'il s'agit de Kaliben, le vizir de Gulhan Gath. À gauche, les symboles stygiens sous la statue présentent Ahmès, l'eunuque du sorcier. L'énorme bras de la statue de l'eunuque porte un très beau bracelet de bronze peint en noir. Il s'agit de la représentation d'un dangereux scorpion du désert, dont les pattes ensèrent le poignet dodu. Si vous souhaitez récupérer ce bracelet rendez-vous au [202](#). Si vous préférez vous en abstenir, suspectant quelque piège, retournez au [377](#), pour faire un autre choix.

215

Vos doigts meurtris parcourt le mur et vous repérez une fissure d'où émane un filet d'air. Le mur est un trompe-l'œil! vous poussez le panneau

pour voir ce qu'il y a derrière, rendez-vous au [410](#).

216

Vif comme l'éclair vous empoignez le cobra par la collerette et serrez de toute vos forces la chair squameuse. Avec l'autre main vous saisissez la queue du reptile puis d'un mouvement brusque vous fouettez le sol avec la tête du serpent. Ce dernier est tué sur le coup. Abandonnant le corps ophidien aux rats, rendez-vous au [111](#).

217

Votre sang ne fait qu'un tour. Et vous l'étreignez sauvagement. Vous vous ébattez pendant des heures avec cette créature de rêve, aux formes voluptueuses ! câline, elle réveille et apaise toutes les parties de votre corps meurtris par les épreuves. Votre esprit enflammé, n'a pas remarqué les yeux brillants de la belle, et votre corps gorgé de désir n'a pas senti, les fines canines sur votre cou ! néanmoins, Néferka en vous vidant de votre sang chaud, vous a fait le don de la vie éternelle ! ce qu'elle a omis de vous dire, c'est que vous ne pourrez plus jamais supporter la lumière du jour...ensemble, régnant sur les créatures de la nuit, vous attendez avec impatience les malheureuses proies qui s'aventureront dans la pyramide de Gath !

218

En sortant de la pièce, une quinte de toux vous arrache une moue de douleur. Votre poitrine vous brûle et vous voyez des cloques apparaître sur vos

mains. L'or que vous avez récupéré est empoisonné ! vous maudissez votre avidité, tout en toussant du sang ! Vous ne sentez plus vos membres, et vous finissez par vous effondrez au sol... il vous faut plusieurs heures d'agonie pour passez de vie à trépas !

219

Vous êtes parvenu, au prix de grands efforts, à garder votre arme. Couvert de sueur vous tirez votre arme vers la sortie. Vous avez la satisfaction de noter que sa résistance diminue au fur et à mesure que vous vous éloignez du monolithe. Rendez-vous au **193**.

220

La dernière vision que vous emporterez de ce monde est le visage grimaçant de Kaliben. C'est avec le détachement de la mort que vous le voyez vous porter le coup fatal.

221

Il doit y avoir de la diablerie dans ce morceau de rocher noir. Rajoutez 1 point à votre compte à rebours et vous perdez 1 nouveau point de PHYSIQUE. Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à votre total de PHYSIQUE, rendez-vous au **219**. Si ce chiffre est supérieur à ce même total, rendez-vous au **391**.

222

En ouvrant le sarcophage, vous avez du mal à

réprimer un haut-le-cœur. L'homme a été enfermé vivant ! l'intérieur du sarcophage est couvert de griffures. Vous remerciez vos ancêtres que le visage soit couvert de bandelette, pour masquer une mâchoire qui est déboîtée. La mort de l'homme est survenue depuis peu, mais ce qui vous inquiète c'est que vous ne voyez pas ce qui aurait pu le tuer ! puis vous vous avisez que l'étoffe sur la poitrine du mort s'agite ! Qu'allez-vous faire ? Faire un autre choix ? Rendez-vous au [100](#). Tenter de savoir ce qu'il y a sous l'étoffe ? Rendez-vous au [257](#).

223

Les petites horreurs finissent par avoir raison de vous. Vous êtes submergé de corps frétilants arrachant des lambeaux de chairs sanguinolents à votre corps. Vous vous défendez tant que vous pouvez, puis les blessures et l'épuisement vous terrassent. Une marée de rongeurs voraces vous recouvre, puis se disperse, ne laissant qu'un tas d'os baigné de sang.

224

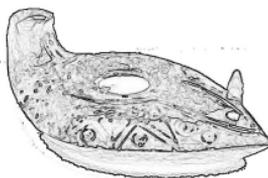
Vous entrez dans une pièce plongée dans l'obscurité. Vous scrutez le mur de ténèbres en essayant de deviner les monstres tapies dans le noir. Déduisez une mesure d'huile, et rendez-vous au [17](#). Si Hakketh est avec vous, rendez-vous au [149](#).

225

En prenant votre élan, vous parvenez sans mal à sauter par dessus la fosse. Malheureusement, vous vous écrasez contre un mur sur lequel est peint un trompe-l'œil représentant la suite d'un couloir. Vous étouffez une malédiction avant de retomber lourdement dans la fosse...votre aventure se termine ici.

226

Vous contemplez avec dégoût le charnier lorsque vos yeux accrochent un mouvement sur l'un des murs de la grotte plongés dans l'obscurité. Avant que ayez pu esquisser le moindre geste, une horreur blanche atterrit, en faisant trembler le sol, tout près de l'endroit où vous vous trouvez. Votre gorge s'assèche et vous avez du mal à respirer. Un cauchemars devenu réalité, une anomalie, dans le monde des hommes, glisse silencieusement vers les cadavres. Le monstre est un gigantesque gorille albinos, sans fourrure, arborant un visage de momie aux mâchoires surdimensionnées. L'image s'imprime dans votre esprit, et vous le savez, hantera vos nuits à jamais. L'odeur de fauve vous fouettent les narines, et balaie l'idée rassurante qui commençait à germer dans votre esprit : je suis dans un cauchemar et je vais me réveiller ! rendez-vous au [157](#).



227

Vous vous trouvez dans une salle, tout en longueur, orientée Nord-Sud, et occupée par une grande table de bois grossier. Les murs sont tapissés de niches dans lesquelles des vases canopes, peintes de couleurs vives, ont été placées. La table est éclaboussée de tâches brunâtres et jonchée de différentes herbes, pour l'embaumement des morts. Vous repérez des coupes (2), de petits sacs de cuirs (4) et vous humez des fragrances d'herbes et d'épices. Vous reconnaissez du thym (3). Á l'une des extrémités de la table, 3 fioles de cuir bouchées par de la cire de trois couleurs différentes sont négligemment posées. Une porte se situe sur le mur Ouest. Que faites-vous ?

Vous vous intéressez aux fioles ? Rendez-vous au [338](#). Ouvrir les vases canopes ? Rendez-vous au [142](#). Revenir sur vos pas ? Rendez-vous au [268](#). Vous pouvez, également, emprunter la porte de l'Ouest. Rendez vous au [141](#).

228

Vos poils s'hérissent et vos oreilles se bouchent lorsque vous franchissez l'angle. Pendant, un très court instant, ou bien une éternité, votre esprit n'arrive pas à le déterminer, vous brûlez d'un froid intense. Les souvenirs qui s'estompent rapidement, comme si votre esprit voulait se purger de quelque expérience traumatisante, ne vous laissent plus que le souvenir pénible d'une musique de flûte jouant un air démoniaque. Vous

sentez de l'air chaud et moite vous souffler sur le visage. Rendez-vous au [387](#), pour savoir ce que vos yeux contemplant.

229

Vous perdez 2 points de PHYSIQUE. Vous avez mal prononcé le mot de pouvoir. Du coin de l'œil, il vous semble que quelque chose rampe dans votre direction, en vous fixant intensément. Retournez au [401](#), pour faire un autre choix.

230

Vous n'avez pas été assez rapide ! Vous ressemblez rapidement à un porc-épic, les pointes dans le mauvais sens. Le gros Ahmès était très avare et gardait ses bijoux avec une férocité sans borne. Vous venez d'en faire la mortelle expérience !

231

La peau métallique de l'Idole Vivante a cédé à vos assauts, découvrant des engrenages complexes. Le monstre dégouline d'une eau brûlante qui se répand sur le sol. L'Idole tente de se remettre debout, mais se fige à mi-chemin, dans un crissement strident. Fumant encore de l'intensité du combat, vous vous appuyez contre l'un des murs froids et humide, pour reprendre votre souffle et goûter au silence qui retombe comme un linceul sur la salle. Vous espérez seulement que l'Idole n'a pas eu le temps de vous jeter une malédiction. Si vous savez que faire dans cette salle, rendez-

vous au paragraphe indiqué, sinon retournez au [277](#).

232

Un bruit de roulement se produit alors. Vous repérez immédiatement une balle d'acier qui tombe de la bouche ouverte de l'un des visages, se trouvant au plafond. La balle frappe violemment le sol et rebondit instantanément. Testez votre agilité. Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est inférieur à votre total de PHYSIQUE, rendez-vous au [146](#). Si ce chiffre est égal à votre total de PHYSIQUE, rendez-vous au [288](#). Si ce chiffre est supérieur à ce même total, rendez-vous au [194](#).

233

Vous jetez l'objet en plein centre de la pièce, ce qui a pour effet de déclencher le piège. Le filet claque et remonte l'objet vers le plafond. Vous entendez les mécanismes jouer et le filet se resserrer. Vous réprimez un tremblement en contemplant le filet formant une boule menaçante au plafond. Si vous revenez dans cette pièce, vous n'aurez plus à vous préoccuper de ce piège. Rayez définitivement l'objet de vos possessions. Rendez-vous au [351](#).

234

Vos membres s'alourdissent, vous ouvrez la bouche et avalez de la terre, vos bras s'agitent dans des mouvements convulsifs ! votre tête semble exploser, vos poumons vous brûlent ! un

engourdissement se répand dans votre corps et vous cessez de lutter. Vous n'avez pu sortir à temps de votre fosse, vous avez échoué! la pyramide de Gath sera votre éternel tombeau !

235

La flamme vacillante de votre source de lumière éclaire un boyau d'où jaillit une horde de chauve-souris dérangés par votre intrusion. Vous recommandez votre âme à vos dieux avant de descendre vers ce domaine chtonien. rendez-vous au [408](#).

236

Concentré sur vous, Kaliben en a oublié Atbash. Ce dernier le frappe violemment sur la tête avec une torche. Un simple revers de bras envoie l'architecte s'écraser sur le sol. Mais, votre adversaire perd sa concentration pendant quelques précieuses secondes. Testez votre MENTAL. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à votre total de MENTAL: vous gagnez automatiquement l'assaut MENTAL. Si ce chiffre est supérieur à ce même total, votre concentration est brisée, vous devez recommencer l'assaut MENTAL. Retournez au [335](#).

237

Vous vous mettez hors de portée de sa lame et vous vous accrochez à un brasero suspendu pour lui décocher un coup redoutable à la poitrine de vos deux jambes jointes. Testez son PHYSIQUE.

Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à votre total de PHYSIQUE: vous le touchez en pleine poitrine. Le souffle coupé, il va rouler loin de vous (Kaliben perd 3 points de PHYSIQUE). Si ce chiffre est supérieur à ce même total, il esquive votre charge. Retournez au [335](#).

238

En faisant le tour de la salle, vous voyez des tréteaux et des outils, tous en bois, qui ont pu servir aux fouilles entreprises par les esclaves de Gulhan Gath. Plusieurs trous sur le sol d'argile jaune montrent que de nombreux objets antiques ont été récupérés par le sorcier. Il faut vous rendre à l'évidence, la salle a été vidée de son précieux contenu. Rendez-vous au [193](#).

239

Un cobra se dresse menaçant, dardant sa langue fourchue dans votre direction. Vous fixez les yeux froids du reptile en sachant pertinemment qu'il va frapper. Vous vous immobilisez, tendu. Votre dos se couvre de perles de sueur glacées. Testez votre PHYSIQUE. Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à votre total de PHYSIQUE, rendez-vous au [216](#). Si ce chiffre est supérieur à ce même total, rendez-vous au [128](#).

240

Cette pièce possède des niches remplies d'huile (4) produisant une lumière irréaliste. Les dalles de marbres vert sont recouvertes d'un maillage complexe de fines chaînes. Les quatre extrémités

de ce maillage se perdant dans la structure des colonnes soutenant le plafond. Vous vous accroupissez à l'entrée de la pièce pour reprendre votre souffle et étudier les lieux. Il est clair qu'il s'agit d'un piège à filet. Cette salle donne sur quatre issues. Pendant votre réflexion, un grognement terrifiant vous parvient des profondeurs du tombeau. Votre cœur s'emballa, et vous avez du mal à réprimer un frisson. Ce grognement n'appartient à aucun animal connu ! quelles épreuves vous attendent encore dans ce temple du cauchemar ! pour l'heure, il vous faut traverser cette pièce, pour rejoindre l'une des issues. Vous avisez qu'il suffirait soit de déclencher le piège soit de marcher entre les mailles du filet.

Si vous voulez vous départir d'un des objets que vous transportez, rendez-vous au [233](#). Si vous préférez faire confiance à votre agilité, rendez-vous au [175](#). Si vous souhaitez prendre le couloir Est, rendez-vous au [227](#).

241

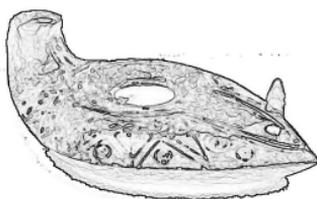
Le corridor débouche sur une grande galerie, parcourue de hautes colonnes se perdant dans l'obscurité. La galerie est illuminée par des torchères mourantes posées hors d'atteinte. La galerie est coupé en son milieu par une fosse remplie de pieux acérés, et dégoutantes d'une substance poisseuse.

Vous pouvez rebrousser chemin, rendez-vous au [25](#). Vous pouvez examiner le couloir. Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à

votre total de MENTAL, rendez-vous au [256](#). Si ce chiffre est supérieur à ce même total, rendez-vous au [164](#). Vous pouvez, également, tenter de sauter par dessus la fosse. Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à votre total de PHYSIQUE, rendez-vous au [225](#). Si ce chiffre est supérieur à ce même total, rendez-vous au [361](#).

242

Votre source de lumière vacillante projette votre ombre sur les murs représentant des scènes de sacrifices sanglants. Puis la lumière s'éteint d'un coup, vous plongeant dans le noir. Vous sentez quelque chose de proche grogner et s'approcher rapidement en faisant un bruit indéfinissable. Vous tâtonnez dans les ténèbres, totalement désorienté(e). En longeant les murs, vous trouvez des ouvertures dans les couloirs et vous en prenez une au hasard, pour échapper à la chose. Vous avez l'impression d'évoluer sur le rebord d'un précipice sans fond. En vous mettant à quatre pattes vous continuez à progresser. Mais vous savez pertinemment que vous ne retrouverez jamais la sortie de la pyramide de Gath...



243

L'un des vers vous reviens en mémoire:

- « *La boîte solaire, donne le secret des maux* ».

Il semblerait que vous ayez découvert la boîte solaire!

Vous cherchez un panneau secret dans la pièce, et vous découvrez un loquet invisible sur le mur Est. Vous le tirez, et un pan du mur s'enfonce, en silence, dans un couloir, pour s'arrêter à une dizaine de mètres devant vous. Votre source de lumière dévoile un couloir, dont une issue a été pratiquée sur la droite. Si vous souhaitez vous engouffrer dans le couloir, rendez-vous au [131](#). Sinon, reprenez le paragraphe que vous avez quitté.

244

Vous pénétrez dans une grande pièce plongée dans l'obscurité, mais vos sens se mettent immédiatement en alerte quand vous entendez une mélodie émanant du mur Sud. Votre nez est également agressé par une lourde odeur d'encens. Voulez-vous pénétrer dans cette pièce, rendez-vous au [123](#). Ou bien préférez-vous rebrousser chemin tout de suite, dans ce cas rendez-vous au [17](#).

245

Heureusement pour vous, vous avez pu vous jeter en arrière à temps ! vous laissez le gaz se dissiper avant de jeter un œil à l'intérieur. Vous trouvez deux portions de miel, des titres de propriétés et le SCEAU de Gulhan Gath (si vous décidez de l'emporter, marquez sur votre feuille d'aventure

Sceau 62 dans la case objets spéciaux).
Retournez au [386](#), pour faire un nouveau choix.

246

L'un des vers vous reviens en mémoire:

- «La boîte solaire, donne le secret des maux».

Il semblerait que vous ayez découvert la boîte solaire!

Vous cherchez un panneau secret dans la pièce, et vous découvrez un loquet invisible sur le mur Est. Vous le tirez, et un pan du mur s'enfonce, en silence, dans un couloir, pour s'arrêter à une dizaine de mètres devant vous. Votre source de lumière dévoile un couloir, dont une issue a été pratiquée sur la droite. Si vous souhaitez vous engouffrer dans le couloir, rendez-vous au [131](#). Sinon, reprenez le paragraphe que vous avez quitté.

247

Vous perdez 2 points de PHYSIQUE. Vous avez mal prononcé le mot de pouvoir. Retournez au [73](#), pour faire un autre choix.

248

Vous perdez 2 points de PHYSIQUE. Vous avez mal prononcé le mot de pouvoir. Retournez au [109](#), pour faire un autre choix.

249

Vous perdez 2 points de PHYSIQUE. Le prêtre-guerrier semble se mouvoir au ralenti. Les yeux

jaunes dardent sur vous un regard haineux tandis qu'il se déplace lentement vers vous. Dorénavant, votre adversaire subira deux assauts, avant de pouvoir vous porter un coup. Si vous voulez accentuer votre emprise sur lui rendez-vous au [130](#). Sinon, retournez au [98](#) pour faire un autre choix.

250

En ouvrant la porte, ce que vous craigniez se produit : le squelette revient à une vie surnaturelle et brandit dans votre direction son Sabre Kopesh. Dès que vous pénétrez dans la pièce, le squelette se lève et adopte une position de combat. Voulez-vous affronter le squelette, rendez-vous au [403](#) ou battre en retraite, dans ce cas rendez-vous au [173](#).

251

En vous approchant du miroir, vous parvenez, quoique difficilement, à déchiffrer les hiéroglyphes stygiens gravés dans le cadre ciselé d'or. Vous parvenez à lire l'inscription : Tuzune Thune. Tuzune Thune ? ce nom vous dit quelque chose, mais pour le moment vous devez sortir d'ici ! Voulez-vous vous regarder dans le miroir ? rendez-vous au [55](#). Voulez vous voir ce que vous pouvez faire pour Néfer ? rendez-vous au [138](#). Ou bien quitter rapidement cette salle par l'escalier. Rendez-vous au [100](#).

252

Vous buttez sur le cadavre d'un esclave, dont la

tête a été fracassée. L'homme est entièrement nu. Vous remarquez, avec un certain malaise, qu'il manque des morceaux à son corps. Rendez-vous au [389](#).

253

À environ une dizaine de mètres de vous, au bord de l'eau, surgissant du sable, le buste d'une idole monstrueuse mi-humaine, mi-serpent tient un gong dans la main gauche et une main tendue au dessus de l'eau. Sur votre gauche, trois pirogues de facture stygienne semblent avoir été abandonnées. Au loin, vous pouvez distinguer l'autre rive de ce lac. Que faites-vous ?

Si vous voulez utiliser l'une des pirogues pour rejoindre l'autre rive, rendez-vous au [376](#).

Enfin si vous préférez rebroussez chemin rendez-vous au [6](#).

254

Vous perdez 2 points de PHYSIQUE. Le cuisinier semble ralentir ses mouvements. Mais malgré la lenteur de ses gestes, il reste un adversaire redoutable. Retournez au [109](#), pour faire un autre choix.

255

Pas assez rapide, vous êtes éclaboussé(e) du liquide poisseux, qui fume automatiquement à votre contact. C'est de l'acide, et virulent en plus ! Si vous portez une armure, elle devient inutilisable et vous perdez les points en bonus qui lui sont

rattachés. Sinon, l'acide vous cause d'horribles brûlures et vous perdez 3 points de PHYSIQUE. Si vous êtes toujours en vie, retournez au [173](#), pour faire un autre choix.

256

En examinant plus attentivement de l'autre côté du fossé, vous vous rendez compte que le reste du couloir n'est qu'un trompe-l'œil très bien exécuté. Une pierre ricochant sur un mur confirme alors vos soupçons. En vous félicitant de votre prudence, vous retournez au [25](#) pour choisir une autre direction.

257

Prenant votre courage à deux mains, vous déchirez l'étoffe. Un petit scarabée de couleur or jaillit des bandelettes et disparaît dans l'obscurité. Tétanisé, vous suivez des yeux l'insecte. Vous vous rendez compte que vous avez retenu involontairement votre respiration. Retourner au [100](#), pour faire un autre choix.

258

Les ustensiles de toilette ne présentent aucun intérêt pour vous, mais un flacon avec une abeille stylisée attire votre attention. En humant l'odeur vous reconnaissez du miel (2). Vous trouvez également, des herbes et des potions pour la peau: un pot d'argile jaune (3), une fiole d'huile de chanvre (2) et une racine de mandragore. Rendez-

vous au [315](#).

259

En fouillant minutieusement la salle vous dégotez, sous un tas de tissus en lin sans importance, un gilet de cuir, garni de plaques d'airain (-4). En le soulevant, vous avez juste le temps de voir qu'il était posé sur un pavé enfoncé dans le sol. En retirant le gilet, le pavé remonte, entraînant un grondement sourd : le plafond se baisse, et une lourde dalle de pierre descend inexorablement pour condamner l'entrée ! Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à votre total de PHYSIQUE, rendez-vous au [396](#). Si ce chiffre est supérieur à ce même total de PHYSIQUE, rendez-vous au [147](#).

260

Vos doigts fébriles parcourent le mur et vous repérez une fissure d'où émane un filet d'air. Le mur est un trompe-l'œil ! vous poussez le panneau pour voir ce qu'il y a derrière. Rendez-vous au [273](#). Si vous êtes accompagné(e), rendez-vous au [276](#).

261

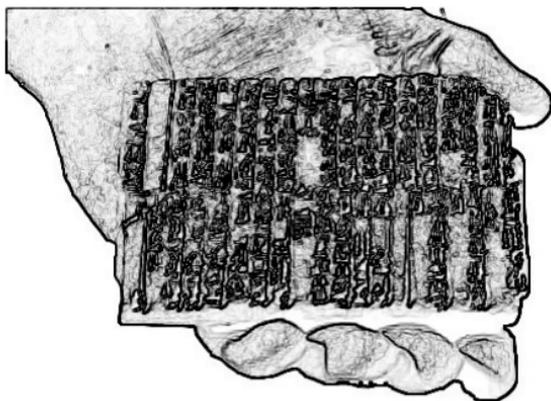
Prenez bien soin de noter le paragraphe d'où vous venez. Après plusieurs déclics, le coffret s'ouvre sur un compartiment secret et livre un bracelet-sceau en bronze. En faisant rouler le bracelet sur l'argile vous obtenez le texte suivant :

« En parvenant jusqu'ici tu as prouvé ta valeur. J'ai

laissé des empreintes de mon passage.
Mon code est simple: la première lettre de
l'alphabet est la dernière. La seconde lettre est
l'avant dernière. Ainsi mon nom est ZGYZHS ».

« QVNVG ILFEV WVIIR VIVVOZ KRVXV TZIWV
VKZIO RWLOV WZRIZ RMIVG IZMXS VLMAV
ZFKZI ZTIZK SVWVO ZHZOO V»

Retournez au paragraphe que vous avez quitté.



262

Vous n'avez pas été assez rapide. L'un des
disques mortels se fiche dans votre épaule en
s'enfonçant profondément dans les chairs. Une
explosion de douleur vous tétanise le bras et vous
propulse au sol. Vous roulez sur vous-même pour
empêcher les autres disques de vous atteindre.

Appuyant sur la blessure pour réduire la plaie, il ne faut pas longtemps pour que le bras soit couvert de sang. Vous perdez 2 points de PHYSIQUE. Rendez-vous au [53](#).

263

La salle, où vous pénétrez, a des murs couleurs de jade et des colonnes de marbres vert émeraude. Le sol d'ivoire est recouvert par endroit de tapis moelleux. Les volutes d'encens de Khitaï s'exhalent d'un brasier posé sur un trépied en argent. Une lumière est diffusée dans la pièce, par plusieurs braseros accrochés au plafond par des chaînes. Au centre de la pièce, sur un autel de pierre, est allongé Atbash. Le cœur battant vous vous approchez du corps. Rendez-vous pour cela au [139](#).

264

Hakketh est penché sur vous l'air inquiet. Il frictionne vos membres endoloris et vous presse de questions sur ce que vous avez vu en bas. Vous gardez le silence: il y a peu de chance pour qu'il vous croit. De plus, vous êtes peu désireux de revivre ce que vous avez vu même en récit. Plus sombre que jamais, vous reprenez votre quête au [272](#).

265

Vous entendez des cliquetis à l'intérieur du coffret, puis plus rien. Retournez au [57](#).

266

Le trou étroit dans le sol est rendu glissant par l'humidité. Vous vous faufilez dans le boyau avec beaucoup d'appréhension. Il vous faut jouer des coudes et des genoux pour progresser dans l'étroit couloir. Ce dernier est encombré de boue rouge qui ne facilite guère votre avancée. Vous avez du mal à ne pas imaginer ce qui pourrait se passer, si un éboulement se produisait durant votre progression. Rendez-vous au [212](#).



267

La porte est solidement fermée, mais vous pensez pouvoir la forcer. Vous pouvez la défoncer à coup d'épaule, soit trouver le mécanisme qui déclenche la serrure. Si vous optez pour la première solution utilisez votre PHYSIQUE, si vous préférez la finesse, optez pour le MENTAL. Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à votre total de MENTAL/PHYSIQUE, rendez-vous au [368](#). Si ce chiffre est supérieur à ce même total de MENTAL/PHYSIQUE, rendez-vous au [395](#).

268

Vous avez vite fait de faire le tour de cette petite forêt souterraine, sans rien trouver d'intéressant. Préférez-vous repartir par là où vous êtes venu ? rendez-vous au [408](#). Ou bien, voulez-vous vous attarder en ce lieu ? dans ce cas, rendez-vous au [161](#).

269

La horde de rongeurs de bronche pas, mais semble surveiller le moindre de vos gestes. Sous leurs yeux inquisiteurs, votre halo de lumière éclaire des divans en teck, recouverts de soie pourpre et des tapis en peaux d'ocelots. Les tables basses taillées dans le jade et rehaussées d'or sont couverts de carafes et de gobelets d'argent. Il s'agit, apparemment, d'une salle de cérémonie ou de fête. Les panières, renversées sur le sol, devaient contenir du pain frais, mais la voracité de ces rongeurs est surnaturelle : il n'en reste pas une miette. Au fond de la salle, repose un trône de jade noir. Le trône est entouré, à droite, par une statue au visage mutilé et noire comme l'ébène, à la musculature de bœuf. Et à gauche, par une statue accroupit au visage bouffie, et les yeux rehaussés de khôl. Les statues possèdent des cartouches contenant des symboles stygiens. Le mur du fond est plongé dans l'obscurité et il vous faut vous rapprocher pour distinguer une gigantesque mosaïque. Vous devez continuer à ne pas faire de bruit, rendez-vous au [317](#).

270

Prenant toutes les précautions pour avancer sans faire de bruit. Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à votre total de PHYSIQUE, rendez-vous au [269](#). Si ce chiffre est supérieur à ce même total, rendez-vous au [324](#).

271

Vous perdez 2 points de PHYSIQUE. Vous avez mal prononcé le mot de pouvoir. Retournez au [321](#), pour faire un autre choix.

272

Le tunnel où vous pénétrez est étayé par des rondins de bois. Vous croisez des têtes de pioches usagées. Les parois luisent faiblement procurant un halo de lumière bienvenu. Gulhan Gath semble avoir entrepris des fouilles par ici. Après quelques minutes de marches (ajoutez 1 au compte-à rebours), vous débouchez dans une salle aux murs de jade vert étincelants, le sol est couvert de dalles noires comme la nuit et le plafond voûté semble être en lapis-lazuli décoré de frises d'or et de bas reliefs. Une fine couche de poussière tapisse le sol, vous montrant les allées et venues de plusieurs personnes. Au nord, une porte d'airain à double battants présente un trou aux abords fondus. Au centre de la pièce, un vase de métal noir d'environ quatre pieds de haut repose sur un autel d'obsidienne couvert de runes mystérieuses à demi-effacés. Par endroit, l'urne massive est rongée par les dégâts du temps. Gisant sur le sol, un lourd couvercle, est gravé d'un serpent qui se

mord la queue. Un ciseau et un marteau ont été abandonnés sur le sol. Quatre cadavres de prêtre-guerriers aux corps désarticulés gisent éparses dans la salle. Que comptez-vous faire ?

Fouiller les cadavres ? rendez-vous au [178](#). Vous intéresser au bas-relief ? rendez-vous au [23](#). Regardez dans l'urne ? rendez-vous au [5](#). Fuir cet antichambre des enfers et remonter au [144](#). Franchir la porte au double battant ? rendez-vous au [127](#).

273

La petite pièce est éclairée par un brasero rempli d'une huile poisseuse (2). Les murs sont sobrement couverts de plâtre. Une simple table de bois grossier est posée au centre de la pièce. Un coffret gravé d'un soleil stylisé, repose dessus. Vous voyez sur le mur Est un coffre ouvert rempli de vêtements. Soudain une ombre passe à toute allure sur le mur qui vous fait face. Vous faites volte-face, les nerfs électrisés et les muscles tendus. Mais il n'y a rien, ni personne dans cette pièce. Voulez-vous fouiller le coffre de vêtements rendez-vous au [52](#), ou bien examinez de plus près le coffre, rendez-vous au [189](#).

274

Vous êtes parvenu(e), au prix de grands efforts, à retirer l'arme du bloc noir. Couvert(e) de sueur vous poussez votre arme vers la sortie. Vous avez la satisfaction de noter que sa résistance diminue au fur et à mesure que vous vous éloignez du monolithe. Rendez-vous au [193](#).

275

Vous laissez le cadavre du nécrophage cannibale baigner dans son sang. En reprenant votre souffle, vous tentez de décider de votre prochaine destination, en faisant abstraction de la bonne odeur de viande qui monte du foyer. Il y a deux issues à cette pièce: une porte située au Nord-Ouest et une autre, plus bas, au Sud-Ouest.

Vous prenez la porte du Nord-Ouest. Rendez-vous au [25](#). Vous prenez la porte du Sud-Ouest. Rendez-vous au [63](#). Vous voulez fouiller la cuisine. Rendez-vous au [96](#).

276

La petite pièce est éclairée par un brasero rempli d'un liquide poisseux (2). Les murs sont sobrement couverts de plâtre. Une simple table de bois grossier est posée au centre de la pièce. Un coffret gravé d'un soleil stylisé repose dessus. Vous voyez sur le mur Est un coffre que Hakketh ouvre avec précaution. Il saisit des vêtements, du bout de son arme, pour vous les montrer. Vous reconnaissez immédiatement les robes portées par Atbash lors de vos différentes entrevues. Si voulez-vous examiner de plus près le coffre, rendez-vous au [189](#).

277

La pièce où vous pénétrez est basse de plafond, et vous êtes littéralement éblouis par la lumière. Ou plus exactement par les lumières, que produisent les murs entièrement creusés de niches remplies

d'huiles (4). Un martèlement se fait entendre par l'ouverture se trouvant sur votre droite. Le mur de gauche est orné d'une porte en bois d'acajou richement décoré. Quant au nord, un étroit couloir mène à une salle faiblement éclairée, au mur couvert de tapisseries, d'après ce que vous pouvez en juger depuis votre poste d'observation. Vous pouvez revenir au Sud. Retournez au [351](#). Vous dirigez vers la salle aux tapisseries. Rendez-vous au [400](#).

Vous intéressez au bruit venant de l'ouverture à votre droite. Rendez-vous au [337](#). Tenter de forcer la porte en acajou. Rendez-vous au [267](#).

278

Avec la vivacité d'un chat, vous vous rejetez en arrière pour éviter les carreaux. L'un d'entre eux frôle votre pommette, en y traçant un sillon sanglant. Plus de peur que de mal, puisque les carreaux ne semblent pas imbibés d'un quelconque poison. Vous avez récupéré le bracelet, si vous souhaitez l'examiner, rendez-vous au [121](#). Sinon, retournez au [214](#). Mais avant tout, si vous n'avez pas vaincu(e) la horde de rats, rendez-vous au [324](#).

279

Vous bandez vos muscles, en luttant pour mettre un pied devant l'autre. L'effort vous arrache un râle, mais vous tenez bon. Au fur et à mesure de votre progression vers la sortie, vous avez la satisfaction de sentir l'attraction s'affaiblir. Rendez-vous au [193](#).

280

Hakketh ne veut pas s'engager dans ce couloir. Il vous a suivi jusqu'ici mais il n'ira pas plus loin. Il vous propose de laisser dormir ce qui ne doit pas être réveillé. En chuchotant, il pense que Gulhan Gath, et ses acolytes, ont trouvé leur destin de l'autre côté de ce couloir. Hakketh vous explique que l'horreur teinte d'écarlate toutes les légendes concernant Gulhan Gath et son origine. Et si Gulhan Gath avait ouvert un passage vers les enfers dont il est lui-même issue? Si vous jugez qu'il serait plus sage de remonter maintenant rendez-vous au [272](#). Si vous voulez savoir ce qu'il y a au bout de ce couloir, rendez-vous au [113](#).

281

(Ajoutez 1 point au compte-à-rebours). La salle est plongée dans l'obscurité, mais vous parvenez à distinguer les peintures dont les artistes stygiens ont couvert les murs. Elles représentent des scènes de cortèges funéraires. La salle est un carrefour dont les portes mènent aux quatre points cardinaux. Vous avez du mal à distinguer les contours de plusieurs portiques autour de vous. Quelles issues allez-vous privilégier ?

L'issue Nord

Rendez-vous au [302](#).

L'issue Est

Rendez-vous au [16](#).

L'issue Sud

Rendez-vous au [126](#).

L'issue Ouest

Rendez-vous au [282](#).



282

La salle où vous vous trouvez est couverte de hiéroglyphes stygiens, éclairés par une torche, hors d'atteinte et à la lumière mourante. Sur le sol en terre battue, des monticules témoignent de l'enterrement de plusieurs corps. Une amphore cassée se trouve sur le sol, le liquide visqueux qui en sort semble être de l'huile (1). Au Sud, vous distinguez difficilement, un escalier qui monte vers une porte avec une arcade d'onyx noir. Sur le mur Ouest, un couloir plonge dans le noir. Une arcade à l'Est, ouvre sur un sombre corridor. Vous avez la sensation d'une présence malsaine tout proche de vous. Mais en vous retournant vous ne distinguez que l'obscurité. Qu'allez-vous faire ?

Vous engager dans le corridor Est. Rendez-vous au [281](#). Monter l'escalier, menant à une pièce sombre? Rendez-vous au [386](#). Vous préférez vous diriger vers le couloir Ouest. Rendez-vous au [406](#).

283

Vous abordez une plage de sable fin. A quelques mètres de vous, des plantes d'un autre âge, parcourue par des nuées de lucioles, déploient

leurs branches luxuriantes. L'atmosphère glaciale et humide vous font frissonner plus que de raison. Les ruines de constructions antiques émergent çà-et-là des broussailles, lors de votre progression. Vous sentez, plus que vous ne voyez, la présence d'un cadavre au corps déchiqueté. Une vision supplémentaire d'horreur ! Vous arrêtez votre exploration, et vous regardez vos mains trembler ! vos jambes ont du mal à vous soutenir ! une sueur froide vous couvre tout le corps et vous avez du mal à respirer ! votre cœur bat la chamade, et vous êtes sur le point de vomir ! vous êtes saisi de vertige, puis tout s'arrête ! vous venez de vous payer une belle crise d'angoisse ! Rendez-vous au [268](#).

284

Ce breuvage est la mixture appelée la potion du Grand Voyage ! vous maudissez votre malchance ! un engourdissement glacé se répand peu à peu dans vos veines. Il vous faut absolument trouver un antidote, ou bien utiliser celle que vous réservez à Atbash ! Que choisissez-vous ? si vous préférez boire la potion allez au [287](#), si vous décidez de réserver l'antidote à Atbash, rendez-vous au [61](#).



285

Vous avez vaincu(e) Hakketh ! il gît à présent dans une mare de sang, mais son visage est marqué d'un étrange sourire. Vous restez interdit un bon moment avant qu'Atbash nous vous fasse signe de le suivre. Grâce à votre guide et aux galeries annexes dont il est le seul à connaître le chemin, vous parvenez à sortir de la pyramide de Gath, puis de la nécropole d'Abydos pour rejoindre le réseau d'égout de la cité. Vous vous sentez soulagé de quitter la nécropole pour un environnement plus vivant. Vous savez que les stygiens d'Abydos ne laisseront jamais des étrangers, et encore moins un esclave en fuite, déambuler librement dans leurs rues. Il vous faut atteindre le port, et embarquer pour Argos où vous attendent vos amis! Mais en mâchant les provisions qu'Atbash avait laissé dans la galerie nauséabonde, où vous êtes en train de vous accorder un peu de repos, vous réalisez, enfin, votre exploit : vous avez triomphé de la pyramide

de Gath...et pour la première fois depuis votre réveil dans la fosse, un sourire danse sur votre visage !

286

Vous descendez dans la fosse après avoir pris toutes les précautions nécessaires (retirez une mesure d'huile de votre équipement). Les yeux vous piquent mais vous parvenez malgré tout à agripper la ceinture. Vous réprimez un frisson, au moment où vous refermez vos doigts sur la CEINTURE d'HANUMAN (vous gagnez un point d'Héroïsme). Si vous voulez examiner au plus près l'objet que vous avez en main, notez le numéro de paragraphe où vous vous trouvez et rendez-vous au [183](#). Pour le moment, vous remontez, avec précaution au [123](#).

287

Vous optez pour utiliser la potion destinée à Atbash ! votre vie prime sur la sienne ! vous cassez la capsule et absorbez le breuvage. Vous sentez la vigueur revenir dans votre corps ! si vous êtes accompagné, rendez vous au [309](#). Sinon, rendez-vous au [355](#).

288

La balle d'acier vous touche aux côtes (vous arrachant 3 points de PHYSIQUE et un cri de douleur), rebondit sur les parois et disparaît dans une autre gueule béante. Vous entendez un roulement dans les murs qui s'arrête brusquement.

Il semble que vous ayez des côtés cassés!
Qu'allez-vous faire?

Examinez attentivement la pièce, rendez-vous au [132](#). Poursuivre vers le livre, rendez-vous au [192](#).

289

Vous perdez 2 points de PHYSIQUE. Kaliben perd de sa superbe. Le sang déserte sa peau qui devient grise. Il se courbe en deux et dans ses yeux luit une lueur d'effroi en comprenant qu'il s'est attaqué à une personne maîtrisant la Sorcellerie. Il tente malgré tout de se relever pour continuer la lutte.

Si vous souhaitez ajouter des points de PHYSIQUE pour achever votre adversaire, dépenser les 4 points nécessaires et rendez-vous au [415](#). Si vous ne voulez pas ou si vous ne pouvez pas, rendez-vous au [73](#).

290

Vous sifflez dans l' APPEAU, mais aucun son ne sort. Par contre, l'effet sur le terrier stygien est immédiat. Le terrier émet un son plaintif et disparaît dans l'obscurité. Vous ne savez pas quel pouvoir obscur dispose un tel instrument. Vous pouvez décider de vous débarrasser du APPEAU ou bien de le garder, puis vous rendre au [417](#).

291

Votre imagination peuple l'obscurité, qui vous enveloppe d'un linceul noir, de formes terrifiantes.

Seul le halo de lumière à l'Ouest vous rassure quelque peu. Malgré tout, vous avez une envie irrésistible de quitter les lieux. Allez-vous vous diriger vers:

le Nord	Rendez-vous au 414 .
le Sud	Rendez-vous au 350 .
l'Est	Rendez-vous au 63 .
l'Ouest	Rendez-vous au 386 .

292

**

Acculé par votre folie meurtrière, le Chat STYGIEN sort des griffes tranchantes comme des rasoirs. Tout en feulant, l'animal passe à l'attaque.

CHAT STYGIEN

Physique : 6

Protection: 0

Domage: +3 (griffes)

Condition: -1 (obscurité)

Si vous êtes vaincu(e) rendez-vous au [12](#). Si vous venez à bout du félin, rendez-vous au [296](#).

293

Le cuisinier fou esquive votre coup, ce qui le rapproche du foyer. Il se saisit à pleine main d'une bûche qu'il vous jette dessus. Parant la bûche, vous ne pouvez éviter que ses mains se resserrent comme l'éclair sur votre gorge. Gonflant les veines de votre cou, vous tentez de desserrer l'étau

mortel. Menez l'action comme un assaut, si votre Force de Frappe est supérieure, vous vous dégagez de l'étreinte et récupérez chacun vos armes. Sinon, vous perdez 1 point de PHYSIQUE, avant de pouvoir vous dégager. Retournez d'où vous venez: rendez-vous au [109](#) ou au [295](#).

294

Vous plongez sur le côté et accrochez de justesse le rebord de la fosse qui vient d'être révélée, en vous écorchant les coudes. Vous avez échappé à un piège vieux comme le monde : une fosse tapissée de piques acérées badigeonnées d'une substance visqueuse. Vous parvenez péniblement à remonter. Assis sur les talons, vous scrutez l'obscurité ambiante, en tentant de calmer les battements de votre cœur. En remerciant vos dieux, rendez-vous au [129](#).

295

**

L'homme ne semble pas surpris, outre mesure, de votre réaction. Tout en vous fixant d'un regard injecté de sang, il déloge la machette de la table, et se rue sur vous avec la ferme intention de vous rajouter à son prochain repas.

CUISINIER FOU

Physique : 9 Mental : 5
Protection: 0
Dommage: +3 (machette)
Condition: 0

A moins que vous ne préféreriez utiliser un mot de pouvoir sur lui :

Lajrama	rendez-vous au 319 .
Natha	rendez-vous au 4 .
Maazelhatnot	rendez-vous au 248 .
Kaama	rendez-vous au 342 .
Mazelhtnahoth	rendez-vous au 254 .

Si votre force de frappe est identique, une première fois, rendez-vous au [293](#). (notez-bien ce paragraphe pour y retourner). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [275](#). Sinon, rendez-vous au [316](#).

296

Vous repoussez le cadavre du CHAT STYGIEN du bout du pied, éreinté(e) par cette confrontation. Mais vous entendez un autre miaulement, pourtant la cellule est vide. Votre cœur bondit dans votre poitrine et vos nerfs sont parcourus du poison de l'angoisse. Est-ce que les chats possèderaient la faculté de revenir du domaine gris des enfers, comme le jurent les prêtres stygiens de la déesse chatte Bast? Vous quittez précipitamment la cellule, pour vous retrouvez au [173](#).

297

Vous tournez vivement les talons. Les battements de votre cœur se font frénétiques lorsque vous entendez le monstre se lancer à votre poursuite. Le sol bourbeux vous fait glisser et, en maudissant

la malchance, vous vous étalez de tout votre long. L'estomac noué par la mort proche, rendez-vous au [384](#).

298

Vous perdez 2 points de PHYSIQUE. Ce mot de pouvoir n'existe pas. Retournez au [176](#), pour faire un autre choix.

299

Avant de reprendre la route, vous jetez un dernier coup d'œil à la fresque. Vous vous détournez rapidement du cadavre et vous vous hâtez de vider les lieux. Dans l'angle, vous réalisez que l'homme s'est dessiné, vous faisant un signe de la main. Le plus troublant c'est que cela ne vous avait pas sauté aux yeux la première fois que vous avez regardé la peinture ! Réfrénant un début de panique, retournez au [17](#).

300

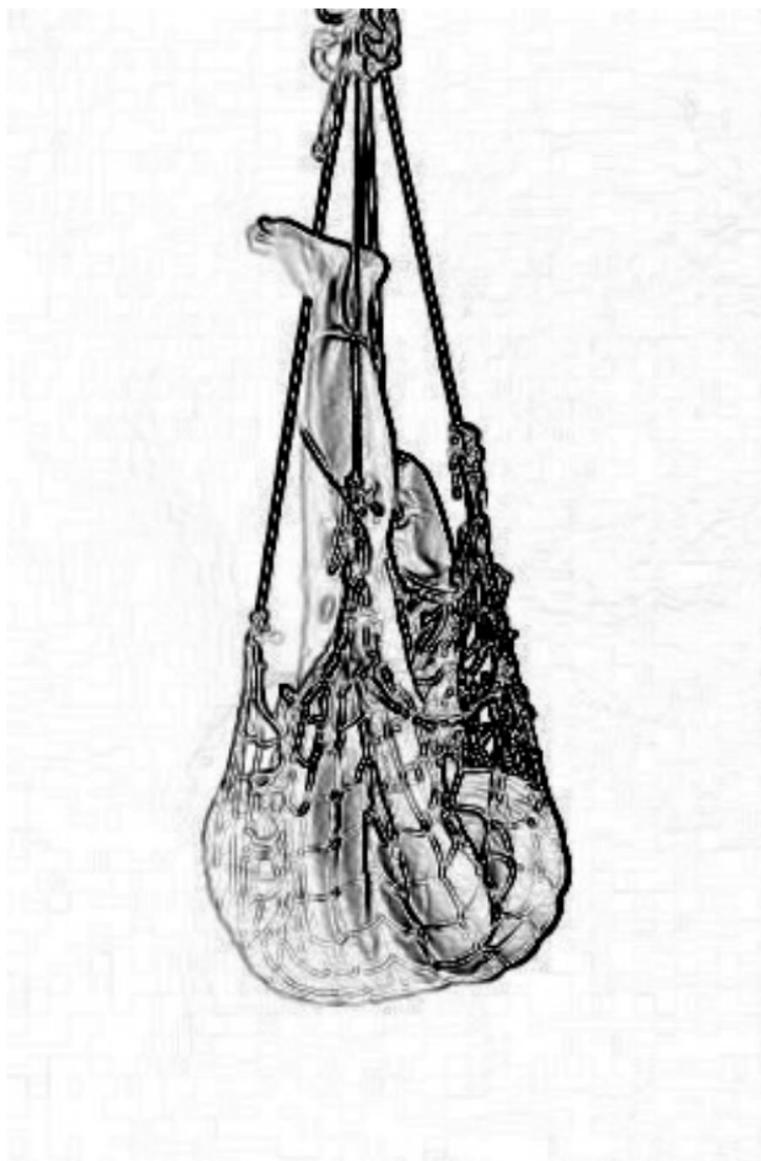
Vous vous dirigez vers l'idole. Vous réprimez un frisson en découvrant que la main tendue de la statue est couverte de sang séché. Vous observez que le sable autour de l'idole présente des traces sinueuses. Une massue (+3) a été négligemment jetée au pied de la statue.

Si vous voulez utiliser la massue pour frapper sur le gong que tient la main gauche de l'idole, rendez-vous au [102](#). Si vous voulez utiliser la massue pour frapper sur le gong que tient la main gauche de l'idole, mais que vous êtes accompagné,

rendez-vous au [3](#). Si vous voulez utiliser l'une des pirogues pour rejoindre l'autre rive, rendez-vous au [376](#). Enfin si vous préférez rebroussez chemin rendez-vous au [408](#).

301

Malgré tout vos efforts, votre pied touche l'une des mailles. Vous entendez un claquement au sol, et vous vous retrouvez emprisonné dans un vulgaire filet de chaînes ! mais vos malheurs ne s'arrêtent pas là ! vous entendez les mécanismes jouer et le filet se resserrer inexorablement...vos hurlements s'arrêtent lorsque vous vous transformez en une grappe de chairs et de sang ! votre aventure se termine sèchement !



301. vous êtes pris au piège.

302

En longeant le mur de l'étroit couloir de pierres froides, votre pied heurte un fil invisible qui déclenche aussitôt le mécanisme propulsant un panneau hérissé de pointes dans votre direction. Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à votre total de PHYSIQUE, rendez-vous au [421](#). Si ce chiffre est supérieur à ce même total de PHYSIQUE, rendez-vous au [8](#).

303

En esquivant votre coup, le prêtre ramasse de la terre qu'il vous jette au visage. Aveuglé(e), les yeux larmoyants, vous ne pouvez éviter l'assaut suivant du prêtre. Retournez au paragraphe d'où vous venez: rendez-vous au [407](#) ou au [97](#).

304

En forçant la porte, du sable se répand à vos pieds et un cadavre roule au centre du couloir. Il s'agit apparemment, d'un pilleur des tombes malchanceux qui s'est retrouvé piégé dans la cellule se remplissant de sable. Vous adressez une prière de remerciement à votre dieu tutélaire, pour vous avoir épargné cette horrible fin. L'homme n'est habillé que d'un pantalon bouffant. Il devait posséder une arme, mais il serait trop long de la chercher dans le sable. Vous gagnez un point de MENTAL. Retournez au [173](#), pour faire un autre choix.

305

Avant d'entrer dans la cellule vous apercevez, par un judas, une chaise en teck, où repose un squelette de guerrier. Disposé en travers des jambes squelettiques, se trouve un lourd Sabre Kopesh, et sur le sol gît un bouclier de peau tendu. Vous savez que Gulhan Gath était un célèbre nécromant. Les nombreuses histoires que vous avez pu entendre pendant les veillées racontent comment les sorciers de Stygie s'attachaient les services de ceux qui osaient les défier. Ils attachaient leurs âmes par des pratiques impies, les obligeant à revenir par delà la mort pour défendre leurs intérêts. Les murs de leurs tombeaux sont maudits, pour que chaque nouvelle victime viennent grossir les rangs des gardiens squelettiques. Voulez-vous, malgré tout, entrer dans cette pièce? dans ce cas rendez-vous au [250](#). Ou bien préférez-vous faire un autre choix ? retournez au [173](#).

306

La chose a gagné, et vous la sentez s'immiscer dans votre esprit. Vos souvenirs les plus douloureux resurgissent. La mort de votre frère égorgé il y a très longtemps par des bandits de grands chemins. La traque infernale pour les retrouver un par un. Les visages de vos compagnons tués défilent à toute vitesse. Une chose gluante et poilue, pourvue de tentacules s'accroche à votre esprit, et des vrilles de douleurs plongent dans les profondeurs de votre âme!

L'image d'un puits de ténèbres s'impose à votre esprit mutilé. Vous êtes obligé(e) de plonger votre regard dans le gouffre infernale. Vous sentez votre âme se recroqueviller et votre langue se coller à votre palet. Vos yeux sont rivés sur la chose, hypnotisé(e) dans une fascination morbide. Vous êtes, incapable de mettre des mots sur ce que vous voyez ! Vous étouffez, tant bien que mal, un râle de terreur. Puis, la grotte résonne de vos cris d'horreur, puis des gémissements de votre agonie, avant qu'un linceul de silence ne retombe brutalement sur la pyramide de Gath et ce qu'elle couve dans ses entrailles.

307

Vous ne comprenez pas ce qui a mal tourné, vous avez bien été plongé(e) dans un coma artificiel. Vous avez pu abuser les prêtres d'Abydos sans aucun problème. Mais jamais, l'émissaire d'Atbash ne vous avait dit que vous alliez être enterré(e). Vous avez bien la capsule d'antidote accrochée à votre molaire et vous portez toujours votre bracelet de jade. Mais pas de plan ! vous étiez sensé(e) le porter enroulé dans une amulette de bois attachée à votre cou. Vous n'avez pas non plus de quoi vous éclairer dans ce dédale, diminuant d'autant vos chances de survie. Vous pestez contre la malchance et examinez la salle où vous vous trouvez. Rendez-vous au [281](#).

308

Vous n'avez pu vaincre les requins-lézards, dont la voracité est légendaire. Au point où les stygiens

les ont élevés au rang de divinité : les Apeps, les monstres dévorant les âmes après la mort. Ces horreurs font honneur à leur réputation, elles font claquer leurs mâchoires, vous infligeant d'horribles blessures! rendus fous par le goût du sang, les monstres entreprennent de vous arracher les entrailles et de vous dévorer sans attendre votre mort...

309

Heureusement pour vous qu'Hakketh possède une autre dose de l'antidote. Il va falloir être beaucoup plus vigilant à l'avenir. Rendez-vous au [338](#).

310

Tout en vous avisant qu'il ne s'agit pas d'un piège, vous vous présentez.

- Je ne suis pas votre ennemi. Mon nom ne vous dirait rien, mais je ne vous veux aucun mal ! dites-vous en présentant les paumes de vos mains vers le haut.

- Alors que venez-vous faire dans ce lieu de mort ?

- Je suis là pour aider un ami ! dites-vous en ne voulant pas trop vous appesantir sur l'objectif de votre mission, et vous-même, que faites-vous dans cet endroit morbide ?

- Je m'appelle Néferka, l'une des concubines de Gulhan Gath, il m'a enlevé encore nubile à mes parents, et élevée dans son harem. Il m'a promis de revenir d'entre les morts pour m'honorer comme il se doit ! cet homme me fait peur ! il me tient prisonnière ici !

Rendez-vous au [41](#).

311

Vous quittez des yeux la chose morte, lorsque un aboiement retentit. Surpris vous cherchez du regard le cadavre, sans le trouver. Une masse musculeuse vous saute sur le dos. Le molosse est vivant ! il vous faut reprendre le combat.

MOLOSSE

Physique : 9

Protection: -1 (cuir)

Dommage: +3 (crocs)

Condition: 0

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [372](#). Sinon rendez-vous au [367](#).

312

Atbash se redresse de son lit de pierre et se frotte la nuque, tout en vous regardant avec un petit sourire !

- « Je pensais ma pyramide inviolable, et vous m'avez démontré le contraire ! j'en suis ravi ! il est temps de partir maintenant, dit-il en vous regardant, puis il hausse les sourcils : mais je pense que vous allez devoir régler un dernier petit problème ».

Mû par votre sixième sens, vous vous retournez pour voir Hakketh dégainer tranquillement ses deux lames mortelles !

Répondant à votre regard interloqué, Hakketh prend la parole :

- « Désolé, mais mes maîtres veulent, également,

s'attacher les services d'Atbash, et ils veulent être certains que personne ne pourra témoigner que l'homme est encore vivant. J'appartiens à une très ancienne secte de mercenaires au service des Obscurs, mes commanditaires ! J'ai eu plaisir à me battre à tes côtés, j'ai pu mesurer ta valeur au combat et ton courage, et c'est le cœur sans joie que je vais livrer ce duel ! que le meilleur gagne ! ». Vous allez devoir affronter Hakketh !

HAKKETH

Physique : 10 Mental : 10

Protection: -2 (cuir renforcé)

Domage: +4 (sabre)

Condition: +1 à sa Force de Frappe (2 armes).

Force de Frappe égale pour la première fois, rendez-vous au [346](#).

Force de Frappe égale pour la seconde fois, rendez-vous au [59](#).

Force de Frappe égale pour la troisième fois, rendez-vous au [375](#).

Force de Frappe égale pour la quatrième fois, rendez-vous au [75](#).

Si vous êtes vaincu(e), rendez-vous au [30](#). Si vous sortez vainqueur de cet affrontement, rendez-vous au [285](#).

313

Le couloir est très étroit, vous obligeant à progresser de côté. Pendant votre évolution, vous avez une impression d'écrasement. Vous êtes

gagné par un sentiment de claustrophobie que vous avez beaucoup de mal à réprimer. Vous avez peur de rester coincé(e). Cette peur se transforme en angoisse. Puis en panique. Vous avez du mal à respirer. Il vous faut plusieurs minutes pour reprendre vos esprits. Vous vous souvenez d'une technique apprise avec votre vieux maître : vous vous concentrez sur votre objectif et faites le vide dans votre esprit. Rendez-vous au [211](#).

314

**

Sans aucunes provocations de la pauvre femme, vous vous jetez sur elle pour l'éliminer. Elle n'offre aucune résistance et s'évanouit dès le premier coup porté. Un peu surpris de la brièveté de l'affrontement, vous marquez un temps d'arrêt ! votre hésitation est mise à profit par la jeune femme pour se relever et vous porter un coup terrible qui vous envoie valser à l'autre bout de la pièce. Voilà un langage que vous comprenez mieux ! Elle darde sur vous des yeux luisants et siffle entre ses canines d'une longueur anormale. En un clignement de cils la créature est sur vous, et frappe la pierre où se trouvait, il y a encore peu, votre visage. Défendez-vous, et faites regrettez à cette créature d'avoir croisez votre chemin !

NEFERKA

Physique : 11 Mental : 8

Protection: 0

Dommage: +3

Condition: 0

Si vous êtes vaincu(e) rendez-vous au [81](#). Si vous venez à bout de la créature, rendez-vous au [27](#).

315

Vous entrez dans une grande salle couverte de mosaïques. Votre source de lumière vacillante projette votre ombre sur les murs représentant des scènes érotiques. Des vases de bronze contenant des fleurs de lotus rose pendent du plafond par des chaînes d'argent. Vous pouvez compter jusqu'à seize piédestaux, sur lesquels reposent des sarcophages, peints des traits de leurs propriétaires. Toutes les peintures représentent de belles jeunes femmes. Elles ont du être exécutées à l'annonce même de la mort de leur maître. À n'en pas douter, il s'agit des favorites du sorcier. Les coffres en ivoire sont pleins des effets personnels des concubines : des colliers, des pendentifs, des pectoraux, des gorgerins, des bagues et des bracelets, représentant une véritable fortune. Sur le mur Ouest, une table en teck, a été posée sous un magnifique miroir aux fers incrustés d'or. La table est couverte de tout le nécessaire de toilette pour des femmes issues de la noblesse stygienne. Au sud, une statue de Ptéor aux attributs sexuels démesurés soutient de ses mains, paumés tournées vers le haut, un corps emmailloté.

Voulez-vous examiner le miroir. Rendez-vous au [405](#). Les ustensiles de toilette vous intéressent plus ? Rendez-vous au [258](#). Vous approcher de la statue ? Rendez-vous au [383](#). Repartir de cette salle ? Rendez-vous au [351](#).

316

Le cuisinier fou ne vous tue pas tout de suite, il vous garde en vie, accroché(e) par les pieds pendant plusieurs heures. Et c'est dans un brouillard rouge, à demi conscient(e), que vous le voyez s'approcher de vous, pour venir prélever quelques morceaux de choix sur votre corps... morceau après morceau. Vos hurlements et votre agonie dure des heures.

317

Prenant toutes les précautions pour avancer sans faire de bruit, lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à votre total de PHYSIQUE, rendez-vous au [377](#). Si ce chiffre est supérieur à ce même total, rendez-vous au [324](#).

318

Malgré vos efforts, vous n'avez pas réussi à vous arracher à l'attraction du monolithe. Rajoutez 1 point à votre compte à rebours. Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à votre total de PHYSIQUE, rendez-vous au [279](#). Si ce chiffre est supérieur à ce même total, rendez-vous au [14](#).

319

Vous perdez 2 points de PHYSIQUE. Vous avez mal prononcé le mot de pouvoir. Retournez au [109](#), pour faire un autre choix.

320

Vous avez été piégé(e) par l'un des fameux miroirs de Tuzune Thune, sorcier de l'Ancienne Race, qui régna sur ces terres, bien avant les actuels stygiens ! vous restez des heures, puis des jours, à contempler votre reflet ! ignorant les affres de la faim, de la soif et de la fatigue ! mais votre corps vous rappelle brutalement à l'ordre : votre cœur lâche, en même temps que la déshydratation vous tue ! ...le légendaire Kull, roi de Valusie a, lui aussi, failli finir de la sorte !

321

**

Les hommes n'entendent pas ce que vous leurs dites. Vous croisez leurs regards fous au moment où ils se jettent sur vous, la bave aux lèvres. Il va falloir les affronter.

ESCLAVE 1

Physique : 4 Mental : 6
Protection: 0
Dommage: +2 (coutelas)
Condition: 0

ESCLAVE 2

Physique : 3 Mental : 5
Protection: 0
Dommage: +2 (coutelas)
Condition: 0

ESCLAVE 3

Physique : 2 Mental : 3

Protection: 0
Dommage: +2 (coutelas)
Condition: 0

A moins que vous ne préfériez utiliser un mot de pouvoir sur eux :

Lajrama	rendez-vous au 390 .
Natha	rendez-vous au 416 .
Maazelhatnot	rendez-vous au 326 .
Kaama	rendez-vous au 271 .
Mazelhtnahoth	rendez-vous au 385 .

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [362](#). Si vous décidez de les épargner, rendez-vous au [374](#). Vous avez la possibilité de fuir dès que vous aurez tué l'un des esclaves. Rendez-vous au [281](#). Si vous êtes submergé par le nombre, rendez-vous au [200](#).

322

L'obscurité se presse autour du halo lumineux que projette votre source de lumière. La pièce où vous vous trouvez, est une grande salle recouverte de marbres verts et soutenues par d'énormes colonnes de pierres blanches, qui se perdent dans l'obscurité. Une haie d'honneur constituée de 6 statues d'airain, à têtes de chacals, mène à un sarcophage en bois d'ébène et en ivoire. Des motifs en spirale couvrent entièrement le sarcophage du sorcier. Les statues portent de lourdes hallebardes et des plaques pectorales d'or incrustées de pierres précieuses. Le bruit régulier

d'un marteau sur une enclume emplit la pièce et met vos nerfs à rude épreuve. Apparemment, il s'agit de la vraie chambre funéraire où repose Gulhan Gath.

Souhaitez-vous vous risquer jusqu'au sarcophage? Rendez-vous au [38](#). Ou bien faites-vous demi-tour? Rendez-vous au [100](#).



323

Les trois codex : l'un concerne les comptes pour les travaux de la pyramide, un autre présente des études qu'Atbash aurait mené durant les travaux. Quant au troisième, il s'agit tout bonnement de son journal personnel. Qu'allez-vous faire ?

Lire les comptes d'Atbash ? Rendez-vous au [208](#).

Lire son carnet d'études ? Rendez-vous au [140](#).

Lire son journal personnel ? Rendez-vous au [364](#).

Fouiller le laboratoire ? Rendez-vous au [197](#).

324

Les rats s'approchent par saccades en s'arrêtant dès que vous arrêtez de bouger. Vous osez à peine respirer de peur que la vermine entende le

bruit. Mais cela est insuffisant, les rats aux corps efflanqués détectent un ultime bruit qui leur donne votre position. Une marée grouillante se jettent sur vous. Vous allez devoir livrer bataille contre toute la horde. rendez-vous au [37](#).

325

Vous pénétrez dans une grande salle dont les murs ont été creusées de trois niches, où reposent trois sarcophages d'ivoire et d'or. La pièce est embaumée d'encens brûlant dans des cassolettes suspendues au plafond. Un petit autel de marbre noir trône au centre de la pièce, entouré d'un bassin rempli d'un ichor jaunâtre. Sur l'autel, une membrane à l'aspect immonde est posée.

Un noir entièrement nu, au cou de buffle et au visage horriblement mutilé (il a le nez coupé) est accroupit sur les talons au bord du bassin. Il semble accomplir un mystérieux rituel, en frottant son corps massif aux muscles noueux avec la substance jaunâtre. Au sol, des bandelettes de lin attendent d'être utilisées. Calmement, comme s'il avait attendu que vous finissiez de descendre, l'homme se relève et d'un bloc se tourne vers vous. Si vous êtes un homme, rendez-vous au [195](#). Si vous êtes une femme, rendez-vous au [47](#).

326

Vous perdez 2 points de PHYSIQUE. Vous avez mal prononcé le mot de pouvoir. Retournez au [321](#), pour faire un autre choix.

327

Vous vous immobilisez, avant d'avoir pu digérer ce qui vient de se passer. L'atmosphère déjà malsaine, s'est subtilement chargée d'une menace sourde. Vos nerfs, malmenés, réagissent automatiquement lorsque vous percevez un bruit diffus et sinistre. Vous vous reculez vivement derrière la colonne la plus proche, et la relative sécurité de l'ombre. Votre ouïe, rendue plus sensible par le silence absolu qui règne dans cette antre, ainsi que votre instinct, vous apprennent qu'il ne peut s'agir de bruits de pas humains. Rendez-vous au [344](#).

328

Vous perdez 2 points de PHYSIQUE. Vous avez mal prononcé le mot de pouvoir. Retournez au [401](#), pour faire un autre choix.

329

Voulez-vous tenter de récupérer l'un de ces œufs de feux ? rendez-vous au [181](#). A moins que vous préféreriez emprunter l'arcade à l'Est, rendez-vous au [145](#).

330

Lorsque vous illuminez l'endroit d'où provient la musique, vous distinguez une cage aux barreaux épais, dans laquelle se tient la silhouette rachitique et crasseuse d'un vieillard qui protège ses yeux de la lumière soudaine. L'homme est obligé de rester accroupit. Il tient dans ses mains calleuses une

longue flûte d'ivoire. Si vous êtes accompagné, rendez-vous au [163](#). Sinon, allez au [425](#).

331

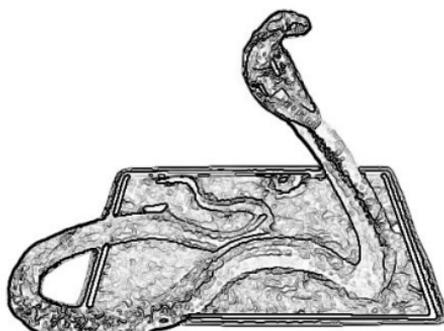
Vous perdez 2 points de PHYSIQUE. Vous avez mal prononcé le mot de pouvoir. Retournez au [98](#), pour faire un autre choix.

332

Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à votre total de PHYSIQUE, rendez-vous au [216](#). Si ce chiffre est supérieur à ce même total, rendez-vous au [42](#).

333

Un cobra se dresse menaçant, dardant sa langue fourchue dans votre direction. Vous fixez les yeux froids du reptile en sachant pertinemment qu'il va frapper. Vous vous immobilisez, tendu. Votre dos se couvre de perles de sueur glacées. Si vous souhaitez battre en retraite, rendez-vous au [123](#). Si vous souhaitez l'empêcher de vous frapper, rendez-vous au [111](#).



334

Avec la vivacité d'un chat, vous plongez en avant pour éviter le disque au ras du sol, avant d'exécuter un roulé-boulé dans les airs pour esquiver les disques suivants. Vous vous réceptionnez violemment sur l'épaule, mais vous avez la satisfaction de vous en sortir vivant. Rendez-vous au [53](#).

335

Atbash se redresse de son lit de pierre et se frotte la nuque, tout en vous regardant avec un petit sourire !

- « Je pensais ma pyramide inviolable, et vous m'avez démontré le contraire ! j'en suis ravi ! il est temps de partir maintenant, dit-il en vous regardant, puis il hausse les sourcils : mais je pense que vous allez devoir régler un dernier petit problème ».

Vous vous retournez pour parer le premier coup de Kaliben. L'homme de confiance de Gulhan Gath. Les yeux étincelants d'un éclat intense, le colosse vous jette méprisant :

- « Tu as osé profaner la demeure du maître ! Je vais plonger mes lames dans ton corps et te dévorer le cœur ! ».

Vous allez devoir affronter Kaliben !

KALIBEN

Physique : 12 Mental : 11

Protection: -1 (peau huileuse)

Dommage: +3

Condition:0

Force de Frappe égale pour la première fois, rendez-vous au [77](#)

Force de Frappe égale pour la seconde fois, rendez-vous au [118](#)

Force de Frappe égale pour la troisième fois, rendez-vous au [190](#)

Force de Frappe égale pour la quatrième fois, rendez-vous au [237](#)

Si vous jouez avec les règles avancées:

Force Intérieure égale pour la première fois, rendez-vous au [67](#)

Force Intérieure égale pour la seconde fois, rendez-vous au [236](#)

Si vous êtes vaincu(e)(e), rendez-vous au [170](#). Si vous sortez vainqueur de cet affrontement, rendez-vous au [153](#).

336

Le corps du serpent s'agite de quelques soubresauts avant de rendre son dernier soupir. En massant vos muscles endoloris, vous fouillez le repaire de l'Anaconda. Vous découvrez une Dague Uraeus. Il s'agit d'une lame d'acier, avec une poignée en forme de serpent. Cette dague rajoute +2 aux dommages que vous pouvez infliger. Content de votre trouvaille, retournez au [281](#).

337

Le couloir menant à la salle est constitué de douze encadrements de porte, correspondant à chacune des heures de la nuit stygienne. Au fond du couloir, une salle faiblement éclairée montre une statue de bronze assise sur un trône. Vous ne pouvez en voir plus d'où vous êtes. Vous vous rapprochez, semble-t-il, de l'endroit où Gulhan Gath a été inhumé. Si trois salles des engrenages ont été bloquées, rendez-vous au [413](#). Sinon rendez-vous au [206](#).

338

Les fioles n'exhalent aucune odeur particulière, il va falloir goûter les mixtures qu'elles contiennent. S'il s'agit de la fiole rouge, Rendez vous au [284](#). S'il s'agit de la fiole verte, rendez-vous au [2](#). S'il s'agit de la fiole noir, rendez-vous au [48](#). A moins que vous préférerez vous en abstenir, et vous rendre au [227](#).

339

(Rajoutez 2 points au compte à rebours). Votre doigt court sur les bas reliefs du mur et accroche un bouton, en forme de scarabée, que vous enfoncez. Un déclic se fait entendre et une partie du mur, dans un grondement, pivote sur un axe placé en son centre. De l'autre côté, un corridor plongé dans le noir s'étend perpendiculairement au couloir où vous vous trouvez.

Si vous voulez vous engouffrez dans le corridor. Rendez-vous au [353](#).

Si vous voulez continuer à suivre le couloir. Rendez-vous au [291](#).



340

L'inscription sur la façade de la porte vous interpelle: « Tu entres parce que je le permets ! ». Que signifie cette inscription ? est-ce qu'elle comporte un message caché, redoutant un piège, vous vous arrêtez à l'entrée. Au seuil de la pièce, les ténèbres ont l'air de peser sur votre source de lumière comme un animal féroce scrutant le moindre de vos mouvements (retranchez une mesure d'huile). Le halo de lumière découvre une salle décorée de frises courant du bas des murs jusqu'au plafond. Mais le fond de la pièce reste plongé dans l'obscurité. Une odeur âcre de rongeurs, sûrement des rats, émane de la pièce.

Souhaitez-vous pénétrer, plus avant (dans ce cas rendez-vous au [382](#)), ou bien préférez-vous rebroussez chemin (rendez-vous au [123](#)).

341

De plus près, le guerrier a fière allure. La transpiration du combat éprouvant qu'il vient de livrer, lui coule sur le torse, et les lanières de cuir protégeant les avant-bras. Les cheveux noirs mi-longs, collés par la sueur, lui tombant sur les yeux, et la barbiche soigneusement taillée, trahissent ses origines nobles. Il porte un pantalon bouffant serré par une ceinture de cuir rouge, et resserré aux jambes par des lanières de cuir.

Il vous détaille de ses yeux bleu-acier rehaussés de khôl, avant de saisir du pied, une falcata qu'il rengaine lentement. Sans esquisser de gestes brusques, mais sans vous quitter des yeux, l'homme ramasse un plastron de cuir qu'il noue autour du torse en laissant les bras nus. Puis, doucement, la main sur le cœur, il se courbe dans un geste de respect. Vous appréciez l'effort fournit, surtout venant d'un homme frappé par le terrible coup de la main noire. D'ailleurs sa survie a une telle attaque démontre une résistance hors du commun. Vous lui répondez par un léger geste de la tête et engagez la conversation. Rendez-vous au [380](#).

342

Vous perdez 2 points de PHYSIQUE. Vous avez mal prononcé le mot de pouvoir. Retournez au

109, pour faire un autre choix.

343

L'arme vole vers le bloc noir et se colle dessus dans un bruit de métal qui résonne dans le silence environnant. Vous pouvez considérer que l'idole de pierre noire a obtenu un sacrifice et qu'il ne faut plus l'importuner. Dans ce cas vous pouvez retourner au **193**, ou fouiller la salle, rendez-vous **149**. Si vous considérez que cette arme augmentera vos chances de survie et qu'elle vous est indispensable, allez au **24**, pour tenter de la récupérer.

344

Votre cœur bondit dans votre poitrine ! l'ombre qui se projette maintenant sur les colonnes ne peut exister que dans un esprit dérangé. Aucun être humain, ni aucune bête ne peut produire une telle ombre. Il s'agit d'une tache noir, gigantesque, aux contours flous. Vous tremblez de la tête au pied, en réprimant avec violence un son primal qui tente de sortir de votre gorge. Vous savez maintenant pourquoi les hommes ont peur du noir, pourquoi ils chuchotent dans l'obscurité. Mais une horreur, encore plus grande, vous attends au **347**.

345

Vous perdez 2 points de PHYSIQUE. Ce mot de pouvoir n'existe pas. Retournez au **176**, pour faire un autre choix.

346

Hakketh pare votre attaque et enchaîne immédiatement par un balayage qui vous fauche les deux jambes. Vous tombez lourdement sur le sol. Vous tentez de vous redresser. Testez votre **PHYSIQUE**. Si vous ratez votre test, vous subissez un assaut sans pouvoir réagir. Si vous réussissez, reprenez le combat au [312](#).

347

Vous sentez à la périphérie de votre esprit quelque chose de glacial qui tâte dans l'espoir d'accéder à vos pensées. Vous entrevoyez une telle horreur répugnante, une telle sauvagerie ! une pensée gluante, inhumaine se jette à l'assaut de votre **MENTAL**. Vous comprenez instinctivement que si cette chose gagne, elle pourra vous localiser ! vous n'avez pas le choix, il va vous falloir livrer une bataille psychique sans pitié. Utilisez les règles de combat, mais utilisez votre **MENTAL** au lieu de votre **PHYSIQUE**.

LA CHOSE

Mental : 14

Protection: 0

Dommage: +4

Condition: 0

Si vous êtes vaincu(e), rendez-vous au [306](#).

Si vous êtes vainqueur, vous récupérez tous vos points de **MENTAL**, et rendez-vous au [104](#).

348

En ouvrant la porte de la cellule, vous avez juste le temps de vous rendre compte qu'il y a derrière un mur percé de multiples trous, d'où se déverse un liquide poisseux. Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à votre total de PHYSIQUE, rendez-vous au [137](#). Si ce chiffre est supérieur à ce même total, rendez-vous au [255](#).

349

Tendant de réprimer une peur primale, vous murmurez des prières à vos dieux. Vous voulez échapper à cette salle, sortie des replis visqueux du temps. Haletant, les membres tremblant de peur et de fatigue, vous reviennent les paroles d'un fou rencontré dans le souk de Zamboula, « n'est pas mort, ce qui à jamais dort ». Vous ne savez pas pourquoi, cette phrase, à l'époque anodine, vous obsède autant maintenant! Lorsqu'un aboiement interrompt vos sombres pensées. En un battement de cil, Le molosse est sur vous et tente de vous déchirer la gorge. Vous devez, à nouveau, défendre votre vie.

MOLOSSE

Physique : 8

Protection: -1 (cuir)

Domage: +3 (crocs)

Condition: 0

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [99](#). Sinon rendez-vous au [367](#).

350

(Retirez une mesure d'huile de votre lampe et ajoutez 1 à votre compte à rebours). Le couloir froid et humide, où vous vous trouvez ne vous inspire aucune confiance, mais vous voyez une ouverture dans la direction du Sud, donnant sur une salle faiblement éclairée. Vous hâtez quelque peu le pas, lorsque vos muscles réagissent instinctivement en entendant un mécanisme s'enclencher. Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à votre total de PHYSIQUE, rendez-vous au [294](#). Si ce chiffre est supérieur à ce même total de PHYSIQUE, rendez-vous au [101](#).



351

Cette pièce possède des niches remplies d'huile (3) produisant une lumière irréaliste. Les murs sont couverts de scènes de la vie quotidienne en Stygie. Au Nord, une porte aux ombres dansantes donne sur une salle éclairée. A l'Est, un couloir a été creusé dans la roche. Au sud, vous ne distinguez rien d'une pièce plongée dans l'obscurité, au bout d'un couloir étroit. Quant à l'Ouest, un couloir mène à une salle sombre.

Si vous souhaitez vous rendre dans la salle

éclairée, allez au [277](#).

Si vous voulez emprunter l'espèce de tunnel, rendez-vous au [227](#).

Si la pièce au sud, vous inspire plus, rendez-vous au [313](#).

Si vous pensez explorer le couloir de l'Ouest, rendez-vous au [46](#).

352

(rajoutez 1 point de compte à rebours et retranchez une mesure d'huile). Vous découvrez un casque de bronze gravé de yeux oujdat (-2), des jambières de bronze (-2) et des sandales de cuir, vous ne trouvez rien d'autres. Rendez-vous au [38](#).

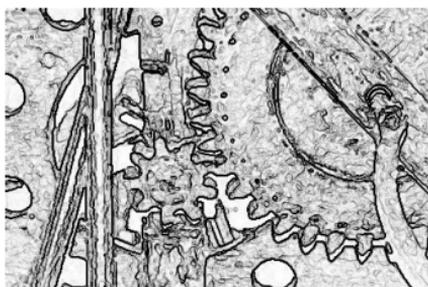
353

La salle où vous pénétrez est encombrée de cordes pendantes, de chaînes, de roues cannelées, et de poulies. Une porte est aménagée sur le mur Sud. Vous entendez le craquement de multiples mécanismes très ingénieux. Vous êtes au cœur de la pyramide ! c'est de là, que sont actionnés de nombreux pièges. Les murs sont parcourus de nombreux trous. En regardant dedans, vous comprenez d'où viennent ces hurlements qui n'ont pas cessé d'accompagner votre progression : des galeries étroites véhiculent un courant d'air qui passe au travers de tubes d'airain produisant un sifflement continu. Atbash a fait en sorte que les murs de la pyramide soient parcourus de ces tubes pour terroriser les éventuels visiteurs !

Deux cadavres d'esclaves gisent, le cœur percé par un coup de couteau dans le dos. Sans doute des ouvriers ayant travaillé à l'élaboration des mécanismes et dont le silence était nécessaire. Que faites-vous ?

Vous pouvez revenir sur vos pas. Rendez-vous au [63](#).

Vous pouvez utiliser les corps pour bloquer les engrenages. Rendez-vous au [371](#).



354

Vous pénétrez dans une pièce aux dimensions modestes, dont les murs ont entièrement été gravés d'arabesques étranges. Une estrade aux larges marches de lapis-lazuli se situe au centre de la salle. Sur l'estrade, se trouve un autel de sacrifice en pierre noire couverte d'une substance rougeâtre.

Au bas des marches, un vieux prêtre tatoué de symboles ésotériques sur le visage est au prise avec un jeune guerrier. Malgré sa force évidente, le jeune homme est en mauvaise posture. D'une main, il tient éloigné de sa gorge un couteau recourbé. Alors que de l'autre, il tente sans succès

de retirer la maigre main du prêtre posée à plat sur la poitrine. Le jeune homme suant à grosses gouttes est sur le point de céder. Qu'allez-vous faire ?

Attendre qu'ils s'entre-tuent ? Rendez-vous au [148](#).

Rebroussez chemin ? Rendez-vous au [6](#).

Porter secours au jeune homme ? Rendez-vous au [359](#).

355

Malheureusement, vous ne pourrez plus réveiller le savant et il vous sera impossible sans lui de sortir de la pyramide de Gath...

356

Vous perdez 2 points de PHYSIQUE. Ce mot de pouvoir n'existe pas. Retournez au [176](#), pour faire un autre choix.

357

En vous approchant, vous réalisez qu'il s'agit d'une coquille vide. Vous percevez alors un bruit ressemblant à une feuille de papyrus que l'on déchire. Une horreur glacée vous étreint lorsque vous réalisez d'où provient le bruit. Le corps de la kushite est tout simplement en train de se déchirer pour laisser passer une multitude de petites araignées blêmes. Ces créatures entreprennent de dévorer ce qui reste du cadavre. La panique prend le pas sur votre raison, et vous vous précipitez

vers la sortie. Rendez-vous au [167](#).

358

D'abord surpris de vous voir, ils échangent des coups d'œils ahuris sans vous répondre! puis les yeux luisants de loups affamés, ils dégainent leurs coutelas et passent à l'attaque ! rendez-vous au [176](#).

359

**

Vous vous précipitez au secours du jeune homme. Vous ne savez pas quel démon des enfers a pu avertir le sorcier! Il se désintéresse du guerrier qui s'effondre tel un pantin désarticulé en toussant du sang. Les yeux luisants du sorcier accrochent les vôtres. Vous sentez vos muscles se raidir, et votre respiration devenir plus difficile, il tente un sortilège contre vous ! il va falloir réagir. Il s'agit d'un duel mental.

PRÊTRE SORCIER STYGIEN

Mental : 9

Protection: 0

Domage: 0

Condition: 0

Si vous remportez ce duel, Rendez-vous au [39](#).
Si votre volonté est anéantie. Rendez-vous au [171](#).

360

Vous perdez 4 points de PHYSIQUE. Vous êtes

pris de nausée en tentant de vous remettre debout! c'est en trébuchant que vous vous rendez au [129](#).

361

Vous avez présumé de vos forces ! l'élan que vous avez pris n'était pas suffisant ! vous retombez directement dans la fosse. Cette chute met définitivement fin à vos souffrances.

362

Vous fixez les cadavres malingres des trois hommes avec dégoût et vous essuyez la poussière collée à la sueur de votre front. Qu'allez-vous faire ?

Empruntez l'ouverture dans le mur Est. Rendez-vous au [89](#).

Vous retournez d'où vous venez pour faire un autre choix ? Rendez-vous au [281](#).

363

A la nage, vous tentez de rejoindre l'autre rive. Mais les épreuves que vous venez d'endurer vous ont considérablement affaibli. Vos muscles, tétanisés, ne répondent pas lorsqu' un courant sous-marin vous entraînent par le fond. A vos pieds, le gouffre obscur déploie ses immondes tentacules pour vous engloutir. Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à votre total de PHYSIQUE, rendez-vous au [283](#). Si ce chiffre est supérieur à ce même total, rendez-vous au [179](#).

364

Dans son journal, Atbash relate les derniers jours de préparation, alors que son maître se meurt. On y apprend que Gulhan Gath voulait laisser des hommes vivants dans le tombeau pour servir de nourriture à ses animaux. Voir de permettre à certains imprudents de pouvoir pénétrer dans le tombeau pour se faire massacrer. Les salles vraiment importantes étant tenues secrètes ! Un doute vous assaille : et si la soi-disante mission de secours n'était qu'un piège ? un autre chapitre attire votre attention : Atbash en faisant creuser les fondations de la pyramide, est tombé sur des vestiges du Peuple-Serpent ! Des créatures, mi-homme, mi-serpent, qui foulèrent le sol de la Terre, bien avant l'apparition de l'homme. Fou de joie, Gulhan Gath a alors décidé de construire sur les ruines! Retournez au [323](#).

365

Vous sentez une odeur musquée, animale, dans ce couloir. La halo de votre source de lumière illumine une partie du mur à votre droite. Vous pouvez voir que la pierre porte une estafilade profonde provoquée peut-être par des griffes monstrueuses. Avalant difficilement votre salive, vous reprenez votre chemin. Vous avez conscience de violer le territoire de quelque chose de particulièrement dangereux. Vous pouvez faire demi-tour, et vous rendre dans ce cas au [168](#). Ou bien vous obstinez, rendez-vous au [40](#).



366

En pénétrant dans la pièce, vous entendez des petits grattements que vous parvenez rapidement à localiser. Vous réprimez difficilement un frisson, lorsque vous éclairez l'endroit d'où provient le bruit. La lumière fait luire les yeux rouges d'une horde de rats albinos agglutinés les uns aux autres. Vous fixez longuement la vermine qui ne bouge pas. En maintenant la lumière dans leur direction, vous faites un pas supplémentaire, les rats tel un tapis vivant font quelques pas dans votre direction. Ces petites horreurs aveugles semblent suivre les bruits que vous produisez en marchant. Si vous disposez d'un APPEAU rendez-vous au [71](#). Si vous avez rencontré un chat stygien rendez-vous au [13](#). Si vous préférez attaquer la horde pour la disperser, rendez-vous au [209](#). Si vous voulez tenter de faire le moins de bruit possible, rendez-vous au [270](#). Enfin, si vous préférez abandonner cette salle à la vermine, rendez-vous au [123](#).

367

Vous ne pouvez vaincre ce molosse, gardien d'un

temple dont vous ne comprendrez jamais la finalité. L'immonde quadrupède projette sa langue vers vous et vous submerge d'une substance bleuâtre qui vous brûle. Vous voyez votre peau se friper et vieillir à vue d'œil. Le monstre vous plaque au sol et entreprend de vous dépecer de ses puissantes mâchoires. Ainsi s'achève votre vie dans les profondeurs de la pyramide de Gath.

368

Vous faites irruption dans une pièce aux murs de pierres. La lumière de la salle se trouvant derrière vous, révèle un sol couvert de coffres remplis d'or, d'argents et de pierres précieuses. Sûrement, les impôts écrasant que Gulhan Gath levait de son vivant auprès des pauvres paysans stygiens. Au lieu de le dépenser, le sorcier a préféré être enterré avec toutes ses richesses. Vous fronchez les sourcils en ne remarquant aucun mécanisme protégeant un tel trésor, ce qui n'est pas très logique au vu des protections dont est dotée cette pyramide. Allez-vous, malgré tout, entrer pour faire main basse sur une fortune capable de vous faire vivre jusqu'à la fin de vos jours ? rendez-vous au [50](#), ou bien passer votre chemin ? rendez-vous au [277](#).

369

Un CHAT STYGIEN au corps glabre et aux grandes oreilles roses sort de l'obscurité en miaulant doucement. Le chat vous fixe, puis montre les crocs et vous adresse un feulement de mauvaise augure. Allez-vous tenter de l'amadouer

en le caressant (n'oubliez pas qu'il était dans une cellule !) rendez-vous au [9](#), ou bien tentez de le tuer avant qu'il ne vous saute à la figure? (rendez-vous au [292](#)).



370

Vous fixez incrédule l'emplacement où un bref coup d'œil ne vous avait montré que de la fumée. Vos mains et votre visage ruissellent de sueur, lorsque vous entendez mêlés à la musique, les pleurs hystériques d'une femme. La fumée produite par les vasques de bronze, se dissipe pour laisser la place à une scène sinistre : une jeune femme lutte pour sa vie, entourée de dangereux cobras. Les tessons de pots de terre traînent sur le sol, meurtrissant cruellement les pieds nus de la danseuse. Cette dernière est entièrement nue, à l'exception d'un bracelet munie d'une clochette qu'elle porte sur la cheville droite.

Vous voyiez parfaitement les serpents se détendre à tour de rôle, selon un rythme macabre: la danseuse doit esquiver l'un des cobras, ce qui la met à la portée d'un autre. La chorégraphie monstrueuse, ne manque pas de sensualité sauvage, la jeune femme se contorsionne, se courbe, se balance pour éviter les crochets mortels. Vous avez entendu parler d'un tel spectacle : la Danse des Cobras en l'honneur du dieu sauvage Hanuman. Á une époque où ce culte était puissant, de jeunes vierges dansaient en l'honneur de cette divinité jusqu'à l'épuisement et la mort. Voulez-vous intervenir en vous attaquant aux cobras? (rendez-vous au [239](#)), voulez-vous mettre fin à cette musique démoniaque ? (rendez-vous au [91](#)), si vous avez visité la salle du dieu Ptéor, rendez-vous au [58](#). Si vous voulez battre en retraite face à cette apparition démoniaque? (rendez-vous au [17](#)).

371

Les corps bloquant les engrenages, toute la belle mécanique mise au point par Atbash se grippe. Vous entendez des grincements et un sifflement continu, avant que des tuyaux ne se rompent, en laissant échapper de l'air chaud. L'une des grosses roues dentées se détache de son socle et se brise dans un fracas de tonnerre sur le sol. Lorsque la poussière retombe, plus rien ne bouge. Vous pouvez considérer après ce paragraphe que tous les pièges que vous rencontrerez à ce niveau de la pyramide sont désactivés. Mais dès que vous montez ou descendez des escaliers vous changez

de niveau, et les pièges fonctionnent alors normalement. Ajoutez un point d'HÉROÏSME. Vous pouvez revenir sur vos pas. Rendez-vous au [63](#).

372

Vous essuyez la sueur qui perle sur vos yeux. Le molosse est mort, et vous vous éloignez rapidement de l'endroit où il se trouve. Un aboiement retenti, et en un clin d'œil, le cadavre a disparu. Sortit de nul part, le molosse vous percute toutes griffes dehors. Il vous faut l'affronter une fois de plus.

MOLOSSE

Physique : 9

Protection: -1 (cuir)

Domage: +3 (crocs)

Condition: 0

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [349](#). Sinon rendez-vous au [367](#).

373

Grâce à un effort de volonté surhumain vous parvenez à vous extraire du piège vicieux dans lequel vous êtes tombé. Vous vous traînez hors de la fosse. Vous sentez votre sang couler de multiples blessures. Vous tousssez pour dégager le sang de votre bouche, puis tentez de vous remettre debout mais l'effort vous arrache un râle de douleur. La mauvaise nouvelle c'est que les pieux étaient badigeonnés d'une mélasse sucrée.

La gangrène ne tarde pas à attaquer vos membres horriblement mutilés. La mort survient après de longues heures entrecoupées de pertes de connaissance. La pyramide de Gath a eu raison de votre pugnacité.

374

Les ouvriers se recroquevillent dans un coin de la pièce, et ne bougent plus. Leurs yeux, injectés de sang, sont exorbités. Toutes vos tentatives pour les résonner sont vaines. Qu'allez-vous faire à présent ?

Empruntez l'ouverture dans le mur Est ? Rendez-vous au [89](#).

Vous retournez d'où vous venez pour faire un autre choix ? Rendez-vous au [281](#).

375

Lame contre lame vous mesurez vos forces respectives. Hakketh vous pousse peu à peu vers l'autel de pierre. S'il parvient à ses fins, vous serez déséquilibré et à sa merci. Testez votre PHYSIQUE. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à votre total de PHYSIQUE: vous repoussez violemment votre adversaire et engagez un furieux corps à corps. Si ce chiffre est supérieur à ce même total, il vous blesse (vous perdez 2 points de PHYSIQUE). Retournez au [312](#).

376

Vous mettez l'une des pirogues à l'eau et vous utilisez la rame déposée à l'intérieur pour vous

propulser sur l'eau verdâtre et huileuse. Si vous n'avez pas frappé sur le gong se trouvant sur la plage, rendez-vous au [49](#). Si vous l'avez fait, rendez vous au [205](#). Si vous n'avez pas frappé sur le gong et que vous êtes accompagné, rendez-vous au [95](#).

377

Votre halo de lumière éclaire des divans en teck, recouverts de soie pourpre et des tapis en peaux d'ocelots. Les tables basses taillées dans le jade et rehaussées d'or sont couverts de carafes et de gobelets d'argent. Il s'agit, apparemment, d'une salle de cérémonie ou de fête. Les panières, renversées sur le sol, devaient contenir du pain frais, mais la voracité des rongeurs est surnaturelle: il n'en reste pas une miette, seule traîne des sortes de grains de riz cendré caractéristiques. Au fond de la salle, repose un trône de jade noir. Le trône est entouré, à droite, par une statue au visage mutilé et noire comme l'ébène. À gauche, par une statue accroupit au visage bouffie, et les yeux rehaussés de khôl. Les statues possèdent des cartouches contenant des symboles stygiens. Le mur du fond est plongé dans l'obscurité et il vous faut vous rapprocher pour distinguer les détails d'une grande mosaïque. Que comptez-vous faire ? examiner les statues (rendez-vous au [214](#)), ou bien voir à quoi ressemble cette mosaïque? (rendez-vous au [156](#)). Vous pouvez, également, rebrousser chemin au [123](#).

378

Avec précautions, vous retournez le cadavre. Vous domptez difficilement un début de panique en voyant l'état du corps à demi dévoré. Malgré tout, vous le fouillez en réprimant des tremblements nerveux. Vous découvrez qu'on lui coupé la langue, et qu'à la place une pièce d'or frappée du visage de Gulhan Gath a été glissée. Votre attention est immédiatement attiré par le poing serré de l'infortuné. Avec beaucoup d'efforts vous parvenez à casser les doigts du défunt pour récupérer un APPEAU. Vous pouvez retourner dans le couloir pour faire un autre choix. Rendez-vous au [173](#).



379

La potion du Grand Voyage est constituée d'une mesure de chanvre (1) bouillit avec deux mesures de vin (2), une mesure de ciguë (1) et une racine d'aconit (1) et une autre de mandragore (1). Il vous est désormais possible de créer une potion du Grand Voyage si vous découvrez les ingrédients nécessaires. Rendez-vous au [393](#).

380

Son nom est Hakketh. Il a été, également, contacté par Atbash pour lui venir en aide. Hakketh suppose que le savant a voulu multiplier les chances de s'en sortir. Il possède également une dose d'antidote au poison du Grand Voyage. Mais la méthode pour entrer est totalement différente : de par son origine stygienne, il a pu rejoindre, il y a plusieurs mois, les prêtres-guerriers qui seraient enterrés avec Gulhan Gath. Il avait tatoué sur la poitrine une partie du plan de la pyramide. Malheureusement, la main noire recouvre maintenant une grande partie du dessin. Il vous demande si vous même avez un moyen pour vous orienter dans ce labyrinthe. Après votre réponse négative, il vous propose d'unir vos forces pour sortir de ce dédale. Vous gagnez deux points de MENTAL. Rendez-vous au [51](#).

381

La fumée tournoie et à l'intérieur des silhouettes se forment. La pièce s'illumine et les silhouettes deviennent de plus en plus nettes. Les divans se couvrent de jeunes beautés languissantes et d'hommes se gorgeant de vins et de mets raffinés et s'adonnant aux plaisirs de la chair. Vous remarquez le gros et gras Ahmès, agrippant de ses doigts boudinés le long tube d'un narghilé et le sombre Kaliben qui tient sur ses genoux une jeune esclave tremblante. Tous rient à gorge déployée en regardant la pauvre Ouseret-Ka lutter pour sa vie. Au milieu de cette orgie, le visage indéchiffrable aux traits de faucon, vous

reconnaissez Gulhan Gath. Les prunelles du sorcier brillent d'un éclat surnaturel. Tel un vautour, il est penché sur un mehen et observe le jeu de son adversaire qui n'est autre qu'Atbash. Ce dernier sans se retourner, semble vous parler :

- Il y a un objet sous le sol d'ivoire, mais fait attention aux vapeurs de fleurs de lotus noir ! fait attention !

Gulhan Gath sort alors de ses réflexions, il tourne vivement la tête et vous regarde droit dans les yeux. Un sourire mauvais se dessine sur son visage de rapace. Il dit alors d'une voix de stentor :

- Misérable vermine ! sort de ce rêve !

Une boule glacée prenant naissance au creux de votre estomac se répand dans tous vos membres, liquéfiant la moelle de vos os, vos jambes ont du mal à vous porter, et votre peau est couverte d'une sueur froide qui trace un sillon glacé le long de votre échine. Vous vous retrouvez au sol, en gesticulant frénétiquement pour vous éloigner de cette apparition. Un rire de dément survit à la scène qui disparaît dans les brumes des fumées et les notes mourantes de la musique démoniaque. Le joueur de flûte gît dans sa cage apparemment tué par le chagrin et l'épuisement. Vous remarquez une fiole, qui semble être, à l'odeur, de la ciguë (1). Si vous voulez vérifier cette hallucination, rendez-vous au [64](#). Sinon, rendez-vous au [123](#).

382

Votre halo de lumière éclaire des divans en teck, recouverts de soie pourpre et des tapis en peaux d'ocelots. Les tables basses taillées dans le jade et

rehaussées d'or sont couverts de carafes et de gobelets d'argent. Il s'agit, apparemment, d'une salle de cérémonie ou de fête. Les panières, renversées sur le sol, devaient contenir du pain frais, mais la voracité des rats est surnaturelle : il n'en reste pas une miette et des sortes de grains de riz noirs signent leurs passages.

Au fond de la salle, repose un trône de jade noir. Le trône est entouré, à droite, par une statue au visage mutilé et noire comme l'ébène, à la musculature de bœuf. Et à gauche, par une statue accroupit au visage bouffie, et les yeux rehaussés de khôl. Les statues possèdent des cartouches contenant des symboles stygiens. Le mur du fond est plongé dans l'obscurité et il vous faut vous rapprocher pour distinguer les détails d'une gigantesque mosaïque. Que comptez-vous faire ? examinez les statues (rendez-vous au [105](#)), ou bien voir à quoi ressemble cette mosaïque? (rendez-vous au [366](#)) . Vous pouvez, également, rebrousser chemin au [123](#).

383

Le corps que tient la statue de Ptéor est celle d'une danseuse qui ne semble pas avoir eu les honneurs d'un sarcophage. Un bracelet de cheville avec une petite clochette (1) orne sa jambe droite. Le beau visage de la jeune fille, ainsi que ses mains nues sont couverts de symboles occultes. Il n'y a rien d'autre à voir de ce côté. Retournez au [315](#), pour faire un autre choix.

384

Vous restez immobile dans la boue immonde et vous fermez les yeux en retenant votre respiration. Un impact ébranle le sol tout proche de vous, et vous entendez le monstre renifler l'air. Puis, dans un concert de grognements, il repart précipitamment, en faisant trembler le sol. Rendez-vous au [327](#).

385

Vous perdez 2 points de PHYSIQUE. Vous avez mal prononcé le mot de pouvoir. Retournez au [321](#), pour faire un autre choix.

386

(Rajoutez un à votre compte-à rebours et déduisez une mesure d'huile). Votre source de lumière perce difficilement les ténèbres qui enveloppe cette salle tel un linceul. Le sol est couvert d'une représentation miniature, en terre cuite, du fief de Gath. Chaque ferme, chaque palais, chaque troupeau, chaque serviteur est représenté. Le relief et les cours d'eau sont minutieusement reproduits. Vous connaissez l'utilité de cette salle : il s'agit de l'inventaire des possessions de Gath, sur lesquelles, selon les croyances stygiennes, il régnera après sa mort. Seul un coffre posé contre le mur Sud, tranche par sa taille avec le décor. Une voûte d'onyx noir est disposée sur le mur Est, menant à un couloir plongé dans l'obscurité. Et un escalier, percé dans le mur Nord, descend dans les profondeurs de la pyramide.

Si vous avez une dague, vous pouvez jeter un œil

au coffre ? Rendez-vous au [134](#). Vous pouvez quitter la salle par l'escalier? Rendez-vous au [282](#). Vous voulez quitter la salle par la voûte ? Rendez-vous au [291](#).

387

Vous êtes seul et il règne autour de vous un silence de mort. Vous vous trouvez dans une salle au proportion gigantesque. Ce qui vous intrigue immédiatement, c'est que la base des murs de la pièce est constituée de la sculpture d'un serpent se mordant la queue. Vous reconnaissez la représentation de Mehen, le fils aîné du dieu Set. La pièce a pour plafond un dôme de pierre noire et lisse, décoré d'arabesques écarlates. Une sphère parfaite où se trouve, en son centre, un bloc de pierre noire gravée de runes sanglantes. Mais ce qui attire davantage votre attention, c'est le molosse qui se trouve dessus. La créature, possède un corps efflanqué de lion, et une tête de gorille regardant droit devant elle. Un pelage bleuté couvre un corps couvert d'écailles et de pustules. Tout votre corps se perle de sueurs froides, lorsque la créature se lève d'un bond et tourne vers vous une gueule sans visage, en dardant une langue démesurée. Un mouvement de recul vous fait prendre conscience de l'épais tapis d'ossements recouvrant la salle. Le quadrupède semble aboyer, mais aucun son ne sort de sa gueule. Vous pensez perdre la raison quand le molosse saute de son piédestal, et se dissout dans le sol ! Juste à vos pieds de la fumée apparaît, et vous voyez la créature aplatie s'extraire d'un angle

du mur, avant de vous sauter dessus.

MOLOSSE

Physique : 9

Protection: -1 (cuir)

Domage: +3 (cros)

Condition: 0

Si vous parvenez à vaincre cette créature de cauchemar, rendez-vous au [99](#). Sinon, rendez-vous au [367](#).

388

Les traces de sandales semblent mener vers un emplacement, où une amphore a été méticuleusement cassée ! Et pour cause, la poterie semble cacher une échelle de bronze menant vers les profondeurs de la pyramide !

Si vous voulez descendre. Rendez-vous au [325](#). Vous pouvez revenir sur vos pas. Rendez-vous au [291](#).

389

Cette salle est couverte de coffres remplis d'ustensiles divers, utilisés de leurs vivants par les esclaves. Vous pouvez apercevoir des tapis (3), des pots (5) et des assiettes en céramiques, des pagnes (3), des amulettes de verres multicolores (5), des couverts de bois, de la craie noire (1), des jouets et des instruments de musique : une flûte et une harpe. La seule issue est par le couloir d'où

vous êtes venus. Rendez-vous au **16**.



390

Vous perdez 2 points de PHYSIQUE. Vous avez mal prononcé le mot de pouvoir. Retournez au **321**, pour faire un autre choix.

391

Il doit y avoir de la diablerie dans ce morceau de rocher noir. Rajoutez 1 point à votre compte à rebours et vous perdez 2 points de PHYSIQUE.

Si vous décidez de renoncer à votre arme, rendez-vous au **238**.

Si vous refusez d'y renoncer. Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à votre total de PHYSIQUE, rendez-vous au **219**. Si ce chiffre est supérieur à ce même total, rendez-vous au **221**.

392

(Enlevez une mesure d'huile). En levant votre lampe, vous apercevez une forme vague sur le sol. Prudemment, en faisant le moins de bruit possible vous vous approchez. Il s'agit d'un pilleur des

tombes en pagne (1) et portant des sandales (1) qui gît, à l'entrée de la salle, une trace de main noire sur la poitrine. La peau présente une couleur cendrée. Contournant prudemment le corps, rendez-vous au [354](#). Si vous vous êtes déjà rendu dans cette pièce, allez au [136](#).

393

Vous découvrez sur l'un des vases canopes à tête de chacal des idéogrammes stygiens employés par les herboristes. Il s'agit de la formule pour créer une potion du Grand Voyage. Inscrivez dans la case « Talents », la Potion du Grand Voyage et rendez-vous au [379](#), pour en connaître la composition. Puis retournez au [227](#).

394

Tout d'abord le joueur vous ignore, puis ses yeux accrochent le bracelet que vous lui tendez. La musique meurt peu à peu, et des larmes jaillissent sur le visage du vieil homme, il murmure alors : - -
- Ouseret-Ka, ma fille... qu'Ishtar t'accueille sur les rives du Styx!

la scène de la danse mortelle se dissipe alors ne laissant qu'une salle vide. Le vieillard fixe le vide, puis en pleurant se remet à jouer un air différent, rendez-vous au [381](#).

395

La porte ne bouge pas, malgré tous vos efforts. Vous pouvez recommencer autant de fois que vous le souhaitez. Toutes les tentatives

supplémentaires, vous obligeront à rajouter un point à votre total de compte à rebours.

Si vous êtes las, retournez au [277](#). Si vous parvenez à vos fins, rendez-vous au [368](#).

396

En exécutant un roulé-boulé audacieux, vous parvenez *in extremis* à sortir de la salle. La dalle frappe lourdement le sol en dégageant un nuage de poussière. Essuyant la sueur perlant de votre front, vous examinez votre trouvaille : le gilet de cuir diminue de -4 les dégâts que l'on peut vous infliger. Par contre vous ne pourrez plus jamais revenir dans cette salle. Rendez-vous au [282](#).

397

Au fond de la fosse est assis en tailleur la représentation du dieu-singe Hanuman. La statue tient, au dessus de sa tête simiesque, une étrange ceinture faite à partir du crin noir d'un cheval. Une mare nauséabonde et rougeâtre tapisse le sol. Une vapeur délétère se dégage du liquide et baigne les nasses de lotus noir accrochées sur les parois. Une échelle de crampons en fer plantés dans le mur permet de descendre à hauteur du visage de l'idole. Si vous souhaitez descendre dans la fosse, rendez-vous au [22](#), si vous avez lu le livre de comptabilité d'Atbash, rendez-vous au [286](#). Si vous préférez ne pas descendre rendez-vous au [123](#).

398

Le diable d'airain écrase ses énormes poings sur vous, mettant votre corps à rude épreuve. Vous sentez que plusieurs de vos côtes ont cédé à la violence de l'attaque. Votre arcade sourcilière casse à son tour, et votre vision plonge dans un brouillard écarlate. La statue vivante vous agrippe alors par le pied, puis entreprend méthodiquement de vous fracasser contre le sol, les murs et les colonnes environnantes ! vous mourrez quand votre tête rencontre violemment le sol...pour la dernière fois.

399

Vous avez été assez rapide pour vous rejeter en arrière sans que le guerrier ne vous ai remarqué. Qu'allez-vous faire ?

Attaquer le prêtre-guerrier en profitant de l'effet de surprise? (vous le blessez automatiquement à la première attaque puisque vous bénéficiez de la surprise). Rendez-vous au [98](#). Retourner au carrefour pour faire un autre choix. Rendez-vous au [281](#).



399. prêtre-guerrier à tête de chacal.

400

La pièce où vous pénétrez est très spacieuse. Les murs sont couverts de tapisserie aux arabesques stygiennes, et le sol de peaux de moutons saupoudrés d'or. Au centre de la salle, trône un divan d'ébène recouvert de velours pourpre. Allongée dessus, une jeune femme peigne ses longs cheveux noirs, en tenant un miroir. Elle est habillée d'une robe de soie bleu, qui épouse un corps aux formes parfaites. La musique qu'elle fredonne en se regardant dans un miroir est une vieille comptine triste. De temps en temps, elle essuie une larme qui coule sur ses jolies pommettes.

La jeune femme sursaute en croisant votre regard, et pousse un cri de surprise en mettant le divan entre elle et vous.

Tout en tremblant, elle parvient à balbutier en stygien:

- Qui êtes vous ? que faites-vous ici ? laissez-moi tranquille ! ne me faites pas de mal !

Si vous désirez entamer le dialogue avec cette jeune personne, rassemblez vos connaissances en stygien, puis rendez-vous au [310](#). Si pour des raisons obscures vous voulez lui faire du mal, rendez-vous au [314](#). Si vous préférez battre en retraite, rendez-vous au [277](#).



400. Une jeune femme peigne ses cheveux !

401

KALIBAN PHYSIQUE : 12 MENTAL : 11

A moins que vous ne préfériez utiliser un mot de pouvoir sur lui :

Lajirama	rendez-vous au 72 .
Natha	rendez-vous au 289 .
Akivasha	rendez-vous au 229 .
Mahatoth	rendez-vous au 328 .

Si vous venez à bout de Kaliben, rendez-vous au [415](#). Sinon, rendez-vous au [220](#).

402

La horde se disperse en abandonnant une multitude de cadavres gigotant. Pendant l'affrontement, vous avez pu remarquer, avec un certain frisson, que l'attaque était coordonnée. C'est l'esprit préoccupé que vous vous rendez au [377](#).

403

Vous portez le premier coup à la créature d'os qui s'agite comme un pantin désarticulé sans riposter. Interloqué, vous finissez par comprendre : le squelette est relié à la porte par un système de fils invisibles à l'œil. Un circuit de fils et un système de poulies ont été placé sur le plafond de la cellule. Les fils reliant la porte au squelette. Lorsque vous

avez ouvert la porte, vous avez vous-même actionné cette marionnette morbide. L'inventeur d'une telle blague a tout simplement joué sur les superstitions. Par contre le Sabre Kopesh en bronze, laissé sur la dépouille, est bien réel. Retournez au [173](#) pour faire un autre choix.



404

Trop tard, vous avez inhalé du gaz toxique ! aussitôt vous tousez du sang, et vous suiez des gouttes écarlates ! vous vous agitez sur le sol en proie à des spasmes de douleurs terribles ! votre agonie dure des heures, avant que votre corps inerte ne baigne dans tout le sang que votre corps a rejeté...

405

En vous approchant du miroir, vous pouvez contempler vos traits tirés, et les poches de fatigue sous les yeux. Vous avez l'impression de ressembler à un cadavre ambulante. Vous frissonnez, et il vous semble entendre un rire lointain, que vous ne parvenez pas à localiser ! des images morbides traversent votre esprit, vous amenant au bord de la nausée. Après avoir

expulsé votre dernier repas, vous vous sentez mieux, mais vous savez qu'il vous faut absolument sortir de ce tombeau avant que la folie ne vous submerge ! Continuez au [315](#).

406

Cette salle est couverte de coffres remplis d'ustensiles divers, utilisés de leurs vivants par les esclaves. Vous pouvez apercevoir des tapis (3), des pots (5) et des assiettes en céramiques, des pagnes (3), des amulettes de verres multicolores (5), des couverts de bois, de la craie noire (1), des jouets et des instruments de musique : une flûte et une harpe. La seule issue est par le couloir d'où vous êtes venus.

Vous pouvez rebroussez chemin ? Rendez-vous au [282](#). Vous pouvez fouillez, voir récupérer des objets ? Rendez-vous au [259](#).

407

**

Si vous avez une arme, vous tranchez la main du sorcier à hauteur du poignet. Sinon, vous saisissez la main du prêtre avant de l'envoyer valdinguer contre l'un des murs. Choqué le prêtre tente de juguler le flot de sang sortant de la blessure occasionnée. Réduisez de 3 points son total de PHYSIQUE. Vous allez lui apprendre que ce qui peut saigner, peut mourir !

SORCIER STYGIEN

Physique : 8 Mental: 9

Protection:0

Domage: +2

Condition: 0

Si vos Forces de Frappe sont à égalité pour la première fois, rendez-vous au [69](#).

Si vos Forces de Frappe sont à égalité pour la seconde fois, rendez-vous au [303](#).

Si vos Forces de Frappe sont à égalité pour la troisième fois, rendez-vous au [186](#).

Si vous sortez vainqueur de cette rencontre, rendez-vous au [136](#). Sinon, rendez-vous au [423](#).

Si le jeune homme est vivant, et que vous êtes vainqueur, rendez-vous au [341](#).

408

Vous débouchez dans ce qu'il semble être une plage d'un lac souterrain. La voûte disparaît sous une brume qui s'élève sans cesse. Les stalactites pendent du plafond en des parodies de crocs cyclopéens. L'eau de ce grand bassin luit d'une lueur verte irréelle. À environ une dizaine de mètres de vous, au bord de l'eau, surgissant du sable, le buste d'une idole monstrueuse mi-humaine, mi-serpent tient un gong dans la main gauche et une main tendue au dessus de l'eau. Sur votre gauche, trois pirogues de facture stygienne semblent avoir été abandonnées. Au loin, vous pouvez distinguer l'autre rive de ce lac.

Que faites-vous ?

Si vous voulez examiner plus attentivement l'idole rendez-vous au [300](#).

Si vous voulez utiliser l'une des pirogues pour rejoindre l'autre rive, rendez-vous au [376](#).

Enfin si vous préférez rebroussez chemin rendez-vous au [6](#).

409

Vous entendez des cliquetis à l'intérieur du coffret, puis plus rien. Retournez au [57](#).

410

La petite pièce est éclairée par un brasero rempli d'un liquide poisseux. Les murs sont sobrement couverts de plâtre. Une simple table de bois grossier est posée au centre de la pièce. Un coffret repose dessus. Vous voyez, sur le mur Est, un coffre que Hakketh ouvre avec précaution. Il saisit des vêtements, du bout de son arme, pour vous les montrer. Vous reconnaissez immédiatement les robes portées par Atbash lors de vos différentes entrevues. Vous examinez de plus près le coffre, rendez-vous au [189](#).

411

Vous avez vaincu(e)s les monstrueuses créatures, vous n'en revenez toujours pas ! vous avez encore en mémoire les yeux froids de ces choses sans âges. Mi-requin et mi-serpent, ces représentants du dieu Apep auquel certains prêtres stygiens vouent un culte sanguinaire, non tout simplement

pas fait le poids face à vos propres divinités. Vous les avez pourtant affrontés dans leur éléments. Fourbu vous nagez jusqu' au [363](#).

412

Vous ne pouvez rivaliser avec ce descendant dégénéré d'un peuple à l'agonie. La puissance de ses bras simiesques vous brise la colonne vertébrale. Inutile de vous précisez que votre aventure s'achève ici.

413

Le couloir est barré de pendules à lames tranchantes et de disques surgissant des interstices disposées à intervalles irréguliers sur les murs. Tous ces instruments de tortures semblent immobiles pour le moment.

Si vous ne préférez pas tenter l'aventure. Retournez au [277](#). Si vous voulez passer. Rendez-vous au [180](#).

414

En entrant dans la salle, l'odeur appétissante d'un festin vous chatouille les narines. Sur une longue table d'ébène, entourée de chaises d'ivoire délicatement ouvragés, et rehaussées d'or, les rôtis côtoient les paniers de fruits abondamment garnis. Il s'agit du dernier repas du seigneur. Vous savez, avec la rage au cœur, que chaque aliment a été soigneusement aspergé de la potion du Grand Voyage. Les murs reproduisent des scènes de banquets et de beuveries. Le mur Sud dispose

d'une ouverture menant à un couloir étroit que vous pouvez emprunter en vous rendant au **291**. Une porte au Nord-Ouest donne sur une pièce qui semble éclairée. Si vous souhaitez y aller, rendez-vous au **151**. Une simple ouverture à l'Est vous permet de vous rendre au **25**.

415

Vous avez vaincu(e) cette force de la nature, Kaliben gît dans une mare de sang (vous gagnez 1 point d'Héroïsme). Vous remerciez votre dieu pour cette victoire et lui promettez une offrande digne de ce nom. Vous remarquez autour de son cou une Ankh (clé) de bronze. (Si vous souhaitez la récupérer, marquez sur votre feuille d'aventure ANKH 62 dans la case objets spéciaux). Retournez au **100**, pour faire un choix.

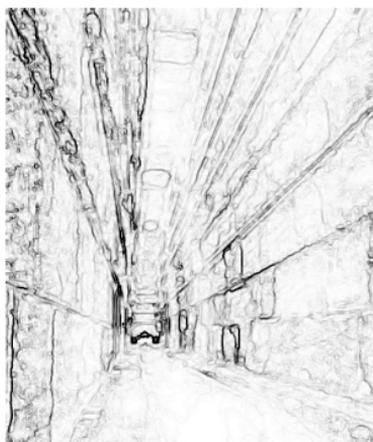
416

Vous perdez 2 points de PHYSIQUE. Les trois hommes s'arrêtent net dans leur élan. Le sang coule des yeux, des doigts et de leurs bouches. L'un après l'autre, ils s'effondrent impuissants : leur état psychique est déjà particulièrement délabré. Retournez au **321**, pour les achever ou les épargner.

417

Le couloir sombre et étroit vous instille un sentiment d'oppression que vous parvenez difficilement à réprimer. Vous vous arrêtez dans votre progression, et vous tendez l'oreille. Vous

entendez des hurlements inquiétants que vous ne parvenez pas à identifier. Il vous semble que ses bruits proviennent des profondeurs de la pyramide. Mal à l'aise, vous reprenez votre progression. Le couloir s'oriente sensiblement vers le Nord. Soudain, vous sentez votre pied enfoncer une pierre du couloir ! aussitôt vous entendez un mécanisme jouer dans les murs, rendez-vous au [172](#).



418

Vous entendez des cliquetis à l'intérieur du coffret, puis plus rien. Retournez au [57](#).

419

Vous pesez de tout votre poids sur le morceau d'ivoire qui s'ouvre lentement. Vous vous figez en regardant l'intérieur du sarcophage, puis vous tremblez comme pris d'une violente fièvre. Le sarcophage est vide, et vous vous demandez avec

une pointe d'effroi où peut bien se trouver le corps. A reculons, vous quittez cette pièce. Rendez-vous au [351](#).

420

**

Vous entendez un léger bruit d'écailles souples sur du sable. Vous avez juste le temps de vous préparer au combat, avant qu'une masse sombre ne se dresse dans votre direction. La chose ouvre des yeux reptiliens brûlant d'un feu glacée et darde une langue fourchue dans votre direction avant de passer à l'attaque ! vous êtes en présence d'un anaconda, un fils du dieu stygien Set.

ANACONDA

Physique : 13

Protection: -1 (peau squameuse)

Domage: +3 (constriction)

Condition: -1 (obscurité)

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [336](#). Si vous êtes vaincu(e), rendez-vous au [21](#).

421

Vous plongez au sol, au moment même où le panneau hérissé de pointes vole dans votre direction. Vos réflexes aiguisés, vous ont évité le pire. Tentant de calmer les battements de votre cœur, vous repoussez le panneau, et reprenez votre progression, en vous rendant au [107](#).

422

Les corps bloquant les engrenages, toute la belle mécanique mise au point par Atbash se grippe. Vous entendez des grincements et un sifflement continu, avant que des tuyaux ne se rompent, en laissant échapper de l'air chaud. L'une des grosses roues dentées se détache de son socle et se brise dans un fracas de tonnerre sur le sol. Lorsque la poussière retombe, plus rien ne bouge. Vous pouvez considérer après ce paragraphe que tous les pièges que vous rencontrerez à ce niveau de la pyramide sont désactivés. Mais dès que vous montez ou descendez des escaliers vous changez de niveau, et les pièges fonctionnent alors normalement. Ajoutez deux points d'HÉROÏSME. Vous pouvez revenir sur vos pas. Rendez-vous au **169**.

423

Le prêtre-sorcier a un petit rictus lorsqu'il vous plonge son poignard dans le cœur. Les dieux obscurs auront une offrande supplémentaire. Votre âme sera torturée, pour l'éternité, par les dieux innommables qui festoient au-delà des étoiles sombres.

424

(Rajoutez 1 au compte à rebours) La salle est plongée dans l'obscurité. Le sol, de terre battue, est couvert de coffres remplis d'ustensiles, que les serviteurs de Gulhan Gath utilisaient de leur vivant: une lampe à huile (1), des clepsydes (2), des colliers Ousekh (5), de la verroterie, une besace

pouvant contenir 5 objets, des pagnes de lin, 1 briquet à amadou, et des pots de terre cuite vides fermés par des bouchons de cire (4). Votre cœur se serre à la vue d'objets d'enfants : une toupie, un bilboquet, et un cheval en bois avec des roues. Là encore, les murs sont couverts de scènes domestiques d'une grande maison stygienne. Il ne semble pas y avoir d'issues à la pièce. Vous pouvez rebroussez chemin et vous rendre au [16](#).

425

En vous approchant du vieil homme vous jaugez la cage : il vous est impossible de sortir le malheureux de sa prison. Le visage de l'homme est marqué de sillons creusés par le temps. Vous remarquez que des rigoles de sang ont jaillit des oreilles avant de sécher sur sa peau ravinée. Les yeux sont gonflés d'avoir pleuré. Malgré toutes vos tentatives pour l'amener à parler, le vieillard ne bronche pas. Il vous montre rapidement ses oreilles en secouant négativement la tête, il murmure un prénom de femme: « Ouseret-Ka », avant de reprendre sa mélodie lancinante en fixant un point derrière votre épaule. Vous vous retournez vivement au [370](#).



Sous le soleil brûlant de Stygie, les mortels s'agitent tandis que la caravane s'ébranle vers le Vendhya. Votre esclave Ahmès a payé grassement les marchands pour qu'ils ne posent pas de questions. De toute façon, ces misérables vers de terre puants, vous évitent soigneusement, incommodés par votre aura. Vous relisez attentivement le papyrus crypté et déplié devant vous : Aktar Tang aurait retrouvé une trace des Ailés, dans la jungle de Sanka-Ra, réputée pour être également l'origine du dieu singe Hanuman. Vos propres desseins vous ont amené à vous allier avec ce Sorcier, mais vous ne lui faites pas confiance. Le jour viendra où vous devrez vous débarrasser de lui. En ruminant vos sombres pensées, vous vous retournez une dernière fois vers la gigantesque structure pyramidale élevée en l'honneur de votre décès présumé. Elle cache ce que vous avez découvert en dessous et Kaliben veillera, par delà la mort, à ce qu'aucun opportun ne vienne violer votre demeure. Si Aktar Tang dit vrai, très bientôt, votre nom marquera les mortels pour l'éternité!

LE LIVRET D'HERBORISTE.



Si vous lisez attentivement les descriptions dans les paragraphes, tous les ingrédients se trouvent dans la pyramide. Il vous incombe de les repérer. Parfois vous aurez des indications sur la quantité présente entre parenthèses, parfois ce ne sera pas le cas. On considère dans ce cas que vous pouvez en récupérer autant que vous voulez. Par contre, les mesures d'ingrédients doivent être transportées dans des fioles ou de sacs. Sinon, vous devrez retourner au paragraphe où se situe l'ingrédient qui vous intéresse, avec les risques de perte de temps que cela implique.



Nom	Ingrédients	Action	
Onguent d'ocre jaune	2 mesures d'argile jaune + 1 mesure d'huile + 1 mesure de poivre.	Cicatrise les blessures.	restitue +5 en PHYSIQUE au bout de 7 paragraphes.
Potion d'ocre jaune	1 mesure d'argile jaune + 1 mesure d'huile + 1 mesure de zythum.	Neutralise les poisons.	restitue uniquement les points perdus par un empoisonnement au bout de 4 paragraphes.
Potion de Mélilot	1 mesure de miel + 1 mesure de cannelle + 1 mesure d'huile.	Lutte contre l'anxiété.	restitue +5 en MENTAL au bout de 10 paragraphes.
Huile de thym	1 mesure d'huile + 1 mesure de thym	Stimulant.	restitue +2 en MENTAL au bout de 3 paragraphes.
Onguent de miel	1 mesure de miel + 1 mesure de thym.	Cicatrise les blessures.	restitue +2 en PHYSIQUE au bout de 11 paragraphes.
Huile de cumin noir	2 mesures de cumin noir + 1 mesure d'huile.	Cicatrise les blessures.	restitue +4 en PHYSIQUE au bout de 14 paragraphes.

RÈGLES AVANCÉES

Si vous choisissez de jouer avec les règles avancées et d'incarner un Sorcier ou une Sorcière, rajoutez + 1 à son MENTAL, retirez +1 à son PHYSIQUE et ajoutez Nomenclature et Tahtib dans les talents. Si vous décidez d'incarner un Maître d'Arme, rajoutez +1 à son PHYSIQUE, et retirez +1 à son MENTAL et ajoutez deux enchaînements de combats proposés.

I. L'art du combat.....p.243

- combattre avec les bottes martiales...p.244
- Le secret de l'acier.....p.247

II. Le codex du sorcier.....p.249

- combattre avec la sorcellerie.....p.249
- Le Tahtib.....p.251
- La Nomenclature.....p.251

III. La fuite et la clémence.....p.255

L'art du combat.

Les enchaînements concrétisent l'art du guerrier et montrent son expertise du combat. Sans eux, le maître d'armes n'est qu'un guerrier comme un autre voué aux aléas de la bataille. Si vous choisissez d'être un maître d'armes, choisissez deux techniques ci-dessous. Notez-les soigneusement sur votre fiche d'Aventure dans la case Talents. Les trois chiffres sont les malus que vous devez vous infliger pour réussir l'enchaînement. Vous devez, au préalable, avoir l'arme adéquate.

COMBATTRE AVEC LES BOTTES MARTIALES.

Les maître d'armes peuvent connaître des bottes qui raccourcissent la durée d'un affrontement et la vie de leurs adversaires. Il faut connaître, au préalable, la botte que vous voulez utiliser. Ils se présentent toujours par leur nom puis la série de malus qu'il faut s'imposer pour les réussir, ainsi que les dommages infligés à l'adversaire si l'enchaînement est réussi. Ces malus correspondent aux positions de vos mains, de vos pieds, ou de votre arme, nécessaires pour mener à bien un enchaînement.

EXEMPLE

Les crocs du serpent: -2/ -1 /-3 inflige 8 points de dégâts.

Vous n'avez plus qu'à mener un assaut tel que décrit dans le paragraphe « comment combattre ses adversaires », en appliquant les malus demandés à votre Force de Frappe pour chaque assaut. Ainsi pour le premier assaut vous avez un malus de 2, le suivant sera de 1 et le dernier de 3. Vous devez remporter chaque assaut avec le malus qui lui est propre, en cas de Force de Frappe identique, il faudra recommencer depuis le début. On considère, dans ce cas, que votre adversaire a bloqué, ou paré, votre enchaînement.

COMBAT AU BÂTON :

Le dard du scorpion. Le bâton est l'arme la plus ancienne que connaît l'humanité. Les techniques les plus variées et les plus surprenantes ont enrichi le maniement d'une arme que tout le monde utilise. Nul ne sait qui mit au point « le dard du scorpion », mais elle est mentionnée dans le livre maudit de Skelos. L'ouvrage donne des indications qui mêle anatomie de l'adversaire et frappes à des endroits précis. Le guerrier touche l'avant-bras de son adversaire à un endroit précis, puis frappe d'un coup sec sur l'un des points vitaux non protégés de l'adversaire, avant de lui infliger une blessure mortelle en frappant avec force sur le haut du crâne.

Le dard du scorpion : -2/-3/-1 infligeant 8 points de dommages.

COMBAT À L'ÉPÉE :

Le souffle d'airain. Vendhya a formé nombre maîtres d'armes, fameux dans le maniement de l'épée. L'une des techniques enseignées à de rares élus dans ces terres lointaines est « Le souffle d'airain ». Le guerrier, utilisant cette technique, dresse un vent d'acier devant lui, avant de tomber à genoux pour remonter brutalement sa lame, coupant en deux son adversaire.

Le souffle d'airain : -3/-2/-3 infligeant 10 points de dommages.

COMBAT À LA LANCE :

La danse des tueurs rouges. Les plus fameux combattants à la lance, et à la pique, sont les anciens pictes qui servaient les royaumes anciens comme mercenaires. Les plus fameux étant les tueurs rouges valusiens. Dès leur incorporation dans cette unité d'élite, cette technique était la base de leur entraînement. Durant le cataclysme, beaucoup de choses se sont perdues, mais pas « la danse des tueurs rouges » qui permit aux anciens pictes de survivre. Le guerrier maîtrisant cette technique, feint une attaque à la tête, puis tourne sur lui-même en présentant le dos à son adversaire, et en faisant le geste du rameur dans

sa pirogue, plante sa lance dans la poitrine de l'ennemi.

La danse des tueurs rouges : -1/-3/-4 infligeant 10 points de dommages.

COMBAT À LA HACHE :

La loi de Kull. La technique a été utilisée avec succès par le plus grand combattant de l'ancien monde : Kull de Valusie. Elle lui a permis de faire échouer une tentative d'assassinat, avant de décréter que la hache était son sceptre et que par elle, il régnait. Les maîtres d'arme maniant la hache ont dénommé cette manœuvre de combat « la loi de Kull ». Elle commence par une parade, pour bloquer l'arme ennemie, avant de rouler contre son adversaire et enchaîner une attaque meurtrière au niveau du cou.

La loi de Kull : -4/-3/-3 infligeant 12 points de dommages.

LE SECRET DE L'ACIER.

Le maître d'arme est capable d'évaluer la finesse et l'équilibre d'une lame, voir l'efficacité d'une armure. Dès qu'il trouve une arme, le maître d'arme a la possibilité de la comparer aux autres armes qu'il connaît. Concrètement, le maître d'armes peut venir jeter un œil à ce tableau pour se remémorer les avantages de chaque armes et armures (noter p. 248 sur la fiche d'Aventure).

Armements



Coutelas +1



Jambière -1



Dague Ureaus +2



Casque -2



Sabre Kopesch +3



Bouclier -3



Falcata +4



Gilet d'Arain -4

Le codex du Sorcier



La Sorcellerie est un art très puissant qui est réservé à des joueurs habitués aux livres-jeux. Le joueur qui décide de devenir un Sorcier Hyborien doit noter « Tahtib », et « Nomenclature » dans la case Talents de leur Fiche d'Aventure.

COMBATTRE AVEC LA SORCELLERIE

Il vous sera souvent demandé de combattre les créatures qui peuplent la pyramide. Parfois, il vous sera possible de choisir la fuite. Si vous décidez de combattre en utilisant la Sorcellerie, l'affrontement se déroule comme suit :

1. Notez les points de MENTAL de l'adversaire.
2. Jetez 2 dés pour l'adversaire. Ajoutez son bonus offensif au chiffre obtenu. Ce total vous donnera la *Force Intérieure* de la créature.
3. Jetez 2 dés pour vous-même. Ajoutez vos points de MENTAL au chiffre obtenu. Ce total correspond à votre propre *Force Intérieure*.
4. Si votre *Force Intérieure* est supérieure à celle

de la créature, vous l'avez soumise pour cet assaut. Passez à l'étape n°6. Si la *Force Intérieure* de la créature est supérieure à la vôtre, elle repousse votre tentative de suggestion. Passez à l'étape n°7. Si les deux *Forces Intérieures* sont égales, passez à l'étape n°5.

5. Reprenez le duel MENTAL en recommençant à l'étape n°1.

6. Vous avez soumis la créature, vous devez dès lors vous rappeler et prononcer un mot de pouvoir parmi ceux qu'on vous propose, puis vous rendre au paragraphe indiqué.

7. Vous avez échoué à soumettre la créature, vous perdez 1 point de MENTAL.

8. Modifiez votre score de MENTAL.

10. Vous pouvez choisir de poursuivre le duel MENTAL et vous passez à l'étape n°1, ou bien décider de combattre physiquement votre adversaire.

Vous ne pouvez pas consulter la liste des mots de pouvoir, qui sont restés dans votre précieux grimoire. Vous devrez faire confiance à votre mémoire pour les retrouver et les prononcer convenablement.

Le Tahtib

Le Tahtib est une technique stygienne de combat au bâton. Les sorciers connaissent tous des techniques pour se défendre dans les rares cas où leur force mentale ne suffit pas. Le sorcier n'étant pas un guerrier, il privilégie les attaques rapides et meurtrières. Des étendues sauvages Pictes aux royaumes inconnues de l'Est, les shamans et les sorciers ont développé des techniques de combat au corps à corps, et au bâton, particulièrement efficaces. En Stygie, l'art du combat au bâton s'appelle le tahtib. Si le sorcier prend comme talent physique « arme de prédilection : bâton », il saura, en plus, maîtriser l'enchaînement « le dard du scorpion » (cf. « Le parchemin du maître d'arme »).

LA NOMENCLATURE

La nomenclature est l'art d'énoncer, avec la bonne diction, des mots de pouvoirs. La version des sorciers est que le monde a été créé par le Verbe, et que la réalité est façonnée par des mots. La version du philosophe Rama est tout autre : durant des millénaires, les sorciers et les chamans ont façonné le subconscient de leurs semblables. Patiemment, ils ont intégré dans le psychisme du genre humain, des mots-clés connus d'eux seuls. Ces maîtres-mots, édictés avec la bonne intonation, le bon rythme de voix, et alliés à des techniques d'hypnotisme, permettent de contrôler son prochain. Certains disent que les créatures

non-humaines, comme les démons et les anciens peuples possèdent, également, leurs propres mots de pouvoir. Certains vont même jusqu'à affirmer que les animaux obéissent à leurs propres mots de pouvoir issus d'un temps très reculé où régnait Jhebbal Sag, le dieu animal.

Pour imposer son mot de pouvoir, le sorcier doit vaincre mentalement son adversaire (cf. Comment combattre avec la Sorcellerie), il doit ensuite choisir avec soin son mot de pouvoir et dépenser les points de PHYSIQUE nécessaires. Si le Sorcier s'est trompé, les points de PHYSIQUE sont perdus. S'il s'agit du bon mot de pouvoir, l'adversaire n'opposera plus de résistance, il ne restera plus qu'à dépenser les points nécessaires pour aggraver l'état de l'adversaire si le Sorcier le souhaite.

EXEMPLE

Le sorcier se retrouve à combattre un bandit qui en veut à sa bourse. Il affronte son adversaire en utilisant les règles de combat avec la Sorcellerie. L'assaut mental contre le bandit est réussi, il peut dès lors utiliser un mot de pouvoir parmi ceux qui lui sont proposés. Il choisit « Natha » et dépense 2 points de PHYSIQUE. Malgré la précipitation, le sorcier ne s'est pas trompé : aussitôt le bandit subit 5 points de dommages. Le sorcier voulant achever sa victime dépense 2 points de PHYSIQUE supplémentaires, et inflige à son adversaire 9 points de dégâts, ce qui est suffisant

pour tuer n'importe qui !

Le sorcier aurait pu également dépenser 4 points de PHYSIQUE: le bandit serait passé de blessé léger à mort.

Les mots de pouvoir que vous connaissez au départ sont : **Ftaghn**, **Natha**, **Mazelhtnahoth**, **Lajeerama** et **Kaama**.



Ftahn. Avec ce mot de pouvoir, la victime se sent très lasse et veut absolument dormir. La fatigue est telle que rester éveillé lui est intolérable.

Coût : - 2 Fatigue

Coût : - 4 Sommeil

Coût : - 6 Coma

Natha. Ce mot de pouvoir persuade l'esprit que le corps de la victime subit de graves blessures et qu'il meurt. La victime exsude du sang de tous les pores de sa peau et meurt très vite d'hémorragie.

Coût : - 2 Blessure légère

Coût : - 4 Blessure grave

Coût : - 6 Mort

Mazeltnahoth. La cible reste consciente mais son corps se transforme en sarcophage de chair.

Coût : - 2 Lenteur légère

Coût : - 4 Lenteur lourde

Coût : - 6 Immobilité.

Lajeerama. Ce mot de pouvoir permet d'embrumer l'esprit de la victime et de hisser un voile d'illusion. La cible est persuadée qu'il s'agit de quelqu'un qu'elle connaît.

Coût : - 2 Camouflage

Coût : - 4 Familiarité

Coût : - 6 Invisibilité.

Kaama. Cette formule met fin à un esprit contrôlé par un mot de pouvoir.

Coût : - 2 Temporaire

Coût : - 4 Permanente

Coût : - 6 : Change le mot de pouvoir.

Sothoth. Ce mot de pouvoir déclenche la peur de l'adversaire.

Coût : 2 : Peur

Coût : 4 : Effroi

Coût : 6 : Terreur

La Fuite et la Clémence.

Lors des paragraphes notés de deux astérisques, vous aurez la possibilité de fuir un combat. Si vous prenez la fuite, la créature vous infligera automatiquement une blessure. Vous ôterez deux points de PHYSIQUE et votre moral en prendra un coup : vous ôterez, également, un point de MENTAL. Lors de ces paragraphes vous aurez, également, la possibilité d'épargner vos ennemis. Certains adversaires, lorsque leur PHYSIQUE tombe à 2, fuient ou se soumettent. Chaque fois que vous choisissiez d'épargner un adversaire vous gagnez un point d'HEROÏSME. Le paragraphe vous donnera alors des indications pour gérer ces situations.