

Chroniques des Trois Royaumes

2-La Tour sans fin

Par T. Dicule



Préambule

Avant tout, je vous remercie de vous être procuré ce deuxième tome de la collection *Chroniques des Trois Royaumes* et j'espère que l'aventure vous plaira !

Vous trouverez dans les pages suivantes :

- une carte des Trois Royaumes
- un résumé des règles du jeu, dont vous avez l'intégralité dans le premier volume. Ce résumé inclut des consignes à suivre (**en gras**) si vous débutez l'aventure sans avoir lu ce qui précède.
- une courte introduction, qui plante le décor, à découvrir si vous n'avez pas lu le premier tome
- l'aventure dont vous êtes le héros (l'héroïne)

Si vous n'avez pas lu le premier tome, parcourez simplement le résumé des règles en suivant les indications données pour remplir votre *feuille d'aventure*. Si vous jugez les règles trop complexes, une variante plus simple vous est proposée juste après ces dernières. Quoi qu'il en soit, je vous recommande d'établir un personnage « civil » pour votre première lecture (vous débutez ainsi à l'extérieur de la Tour sans fin, contrairement à un personnage « militaire » qui a déjà fait ses premiers pas à l'intérieur précédemment).

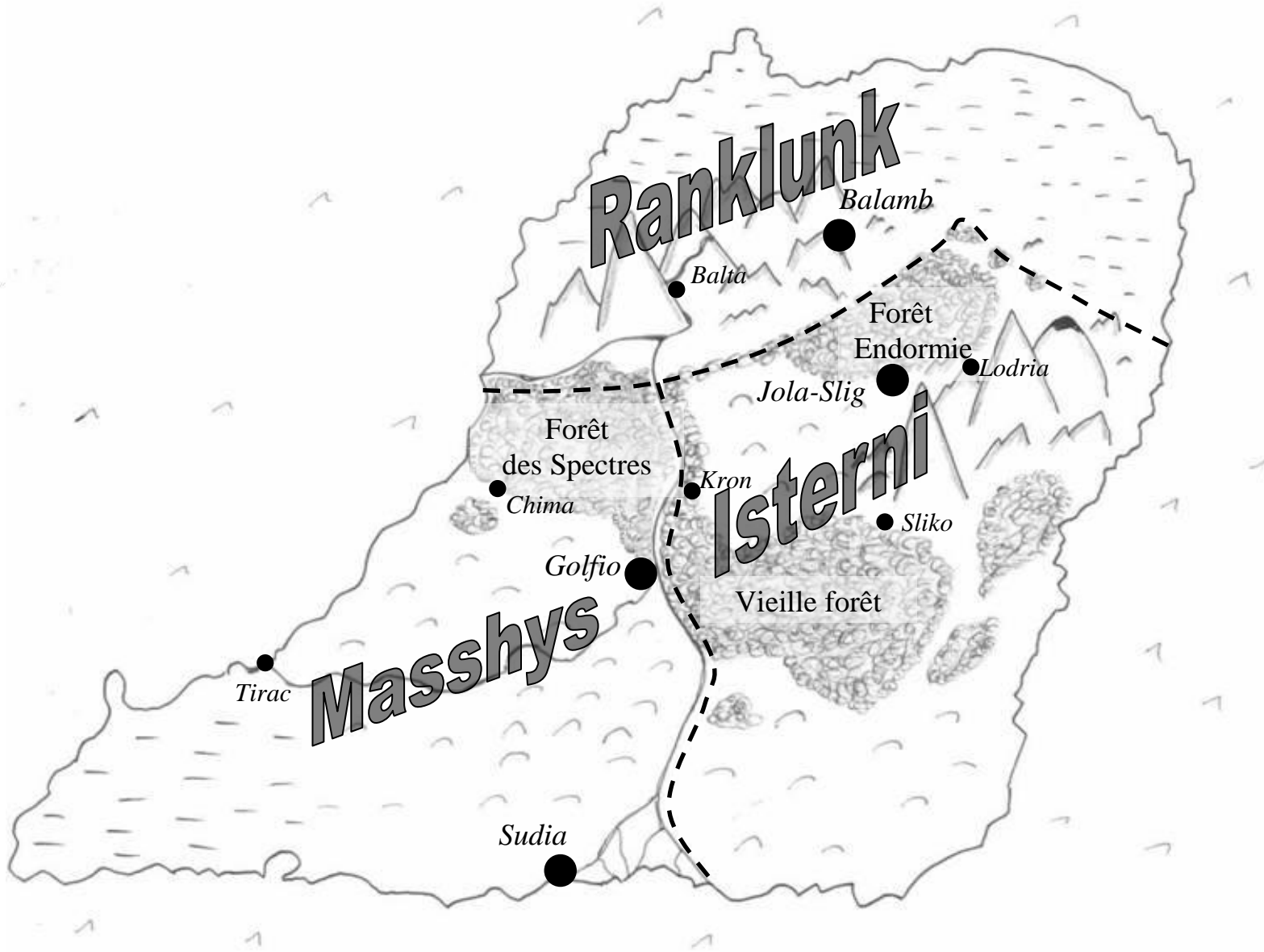
Si vous avez lu le premier tome, j'attire votre attention sur le fait que la difficulté de ce second volume a été dosée pour un personnage qui aurait optimisé son chemin dans le prologue. Pour cette raison, je vous encourage vivement à parcourir les pages suivantes et à vérifier que votre *feuille d'aventure*, telle que vous l'avez laissée à la fin du tome 1, correspond à peu près à ce qui vous est proposé ici (pour l'or, il vous faut imaginer ce que la revente de vos possessions superflues pourrait vous rapporter, en consultant par exemple, dans le tome 1, le paragraphe 25 et ses renvois). Si vous constatez que vous êtes largement en-dessous du niveau proposé ici, mieux vaut créer un nouveau personnage, sous peine de trouver l'aventure injouable et de rapidement périr dans la Tour sans fin...

Dans tous les cas, pour commencer ou poursuivre l'aventure, rendez-vous au **1** si vous incarnez un civil ou au **2** si vous optez pour un héros militaire.

Bonne lecture et un bon jeu,

Ludiquement vôtre,

T.D.



Résumé des règles du jeu

La feuille d'aventure :

Cette série de livres dont vous êtes le héros repose sur une *feuille d'aventure* dont vous avez un exemplaire un peu plus loin. Vous pouvez incarner un personnage militaire ou civil. **Si vous optez pour la première possibilité, inscrivez « Insigne : soldat » dans la case Objets spéciaux.**

Au départ, **vous avez 5/5 en dextérité, 20/20 en endurance, 5/5 en magie et 2 en force.** Vous avez un certain nombre de points d'expérience à dépenser (**pour ce second tome : 60 points si vous êtes un civil, 100 points si vous êtes un militaire**). Vous pouvez dépenser ces points de la façon suivante :

- 20 points pour améliorer votre force, votre dextérité ou votre endurance de, respectivement, 1, 1 et 5 point(s)
- 30 points pour améliorer votre magie de 5 points
- 40 points pour acquérir une nouvelle compétence

La rubrique *État Actuel* contient l'armement dont vous êtes équipé (**pour ce second tome vous avez, au choix, un glaive ou une baguette magique dans une main et, au choix, un bouclier en bois ou un glaive dans l'autre main ; vous portez un cabasset en guise de casque ; vous êtes muni d'une ceinture normale ; vous n'avez pas d'arc**). Si vous avez un arc et un carquois, vous pouvez transporter vos flèches à l'intérieur (case *Flèches*). Vous pouvez avoir une ceinture « normale » ou « elfique », ce qui détermine la quantité de fioles et potions transportables sur vous (case *Fioles et Potions*). Vous trouverez un descriptif de ces éléments plus loin. **En démarrant votre lecture d'ici, vous pouvez choisir deux fioles, ces dernières devant être de nature différente** (à choisir parmi : fiole de dextérité, d'endurance, de magie, explosive, d'éther).

Remplissez la case *Combats* selon ce que vous avez sur vous (case *État Actuel*), conformément au *tableau des armes* (disponible après la *feuille d'aventure*). À retenir :

- la *surcharge* est le nombre d'objets que vous avez en trop, c'est à dire qui sont inscrits dans les cases en pointillés de la rubrique *Équipement*
- vous pouvez repasser autant de cases en pointillés dans la rubrique *Équipement* que vous avez de points de force
- si vous avez deux armes d'attaque (une dans chaque main, sous réserve que ces armes soient des armes à une main), leurs effets se cumulent

L'or que vous avez dans votre bourse (rubrique *Or*) dépend du tome que vous vous apprêtez à lire (**pour ce second tome : 60 si vous êtes un militaire, 120 si vous êtes un civil**).

Lorsque vous lisez un *livre de magie*, vous apprenez une magie, que vous inscrivez dans la case *Magies Maîtrisées*. Vous disposez alors de trois nouveaux sorts, récapitulés dans le *tableau des magies* (disponible plus loin). **Après avoir dépensé vos points d'expérience, vous pouvez :**

- **inclure le « livre de l'Eau » ou le « livre du Feu » dans votre Équipement si votre total de magie est égal à 10**
- **inclure les « livre de l'Eau » et « livre du Feu » dans votre Équipement si votre total de magie est égal à 15 ou 20**

Enfin, certains objets doivent se noter dans la rubrique *Objets Spéciaux*. Ces objets seront décrits comme tels par le texte (des clés par exemple).

FEUILLE D'AVENTURE

DEXTÉRITÉ :	DMax:	ENDURANCE :	EMax:	MAGIE :	MMax:
FORCE :					

Progression : 40 points d'expérience = « Une compétence »

30 points d'expérience = « Magie Max +5 »

20 points d'expérience = « Force +1 » ou « Dextérité Max +1 » ou « Endurance Max +5 »

EXPÉRIENCE :	COMPÉTENCES :

NOTES

ÉTAT ACTUEL
Casque porté :
Armure portée :
Main gauche :
Main droite :
Ceinture :
Arc/Carquois :

COMBATS		
Précision : (2 dés + Dextérité + Bonus Dextérité - Surcharge)	Défense :	Dégâts : (Force + Puissance)
2 dés +		(+1 ou 2 si Faiblesse)

MAGIES MAITRISÉES (LIVRES LUS)

OR

FIOLES ET POTIONS	
Si vous avez une ceinture normale	
Si vous avez une ceinture elfique	

FLÈCHES (Si vous avez un carquois...)	
---	--

ÉQUIPEMENT

(Le nombre d'objets que vous pouvez porter au maximum sans handicap correspond à votre force)

OBJETS SPÉCIAUX

--

TABLEAU DES ARMES

ARMES OFFENSIVES :

Nom	Main(s)	Tranchante? Perçante? Contondante? de Jet? Magique?	Bonus de Dextérité	Puissance
Dague	1	TJ	0	1
Poignard	1	T	1	1
Baguette magique	1	M	0	0
Rapière	1	P	1	3
Glaive	1	T	2	2
Sabre	1	T	3	3
Lance	2	PJ	3	6
Bâton	2	M	3	3
Épée	2	T	5	5
Massue	2	C	0	10
Hache	1	T	4	4
Masse d'armes	2	CP	4	10
Fléau d'armes	1	CJ	2	8
Hallebarde	2	TPJ	7	7
Épée magique	2	TM	5	5
Hache double	2	T	9	9

SPÉCIAL (inutilisable en combat) :

Nom
Arc
Flèche

ARMES DÉFENSIVES :

Nom	Catégorie	Défense
Cabasset	Casque	1
Camail	Casque	2
Heaume	Casque	3
Cuir matelassé	Armure	1
Cotte de mailles	Armure	2
Armure de plaques	Armure	3
Bouclier en bois	Bouclier	1
Bouclier en fer	Bouclier	2
Bouclier en acier	Bouclier	3

Combinaisons défensives spéciales :	Défense
Cabasset + Cuir matelassé + Bouclier en bois	4
Camail + Cotte de mailles + Bouclier en fer	7
Heaume + Armure de plaques + Bouclier en acier	10

Les combats :

Quand vous rencontrez un adversaire, il est caractérisé par un *Nom*, une *Précision*, des *Dégâts*, une *Endurance* et une *Faiblesse* ; si « Faiblesse=- » alors votre ennemi n'a aucun point faible. Si vous causez des dégâts avec une arme à laquelle votre adversaire est sensible, les blessures occasionnées par l'arme sont majorées de 1.

Un combat se décompose en une série d'assauts qui peuvent être précédés d'une action de votre part. Le combat se termine par la mort ou la fuite de vous ou de votre (vos) adversaire(s).

Déroulement d'un assaut :

- lancez 2 dés pour vous et calculez votre précision pour cet assaut (2 dés plus votre *Dextérité* plus votre éventuel *Bonus de Dextérité* moins votre surcharge)
- lancez 2 dés pour votre adversaire et calculez sa précision
- comparez les 2 précisions
- si vous êtes plus précis que votre adversaire, ce dernier est touché et perd autant de points d'endurance que vous avez de points de dégâts (pensez à la *Faiblesse* de l'adversaire)
- si votre adversaire est plus précis que vous, vous perdez les points d'endurance suivants : *Dégâts de l'ennemi* moins votre *Défense*
- si vous et votre adversaire êtes autant précis, ni l'un ni l'autre ne perd de points d'endurance car chacun des deux a évité l'attaque de l'autre

Important : si vous menez un assaut face à plusieurs ennemis, il vous faut choisir l'adversaire que vous attaquez en début d'assaut. Contre cet ennemi, la règle d'assaut décrite ci-dessus est valable. Par contre, elle diffère face aux ennemis non ciblés par votre attaque : ceux-ci vous blessent si leur précision (que vous calculez pour chacun d'eux en lançant 2 dés pour chaque ennemi) est plus grande que la vôtre mais, si vous êtes plus précis (ou autant précis) qu'eux, vous ne faites qu'esquiver leur attaque et ne leur infligez aucun dégât.

Avant chaque assaut, vous avez la possibilité de réaliser une et une seule des actions suivantes:

Actions possibles avant un assaut (une seule par assaut) :

- pratiquer une magie (uniquement si vous avez une arme magique dans l'une de vos deux mains)
- jeter une arme sur un adversaire
- prendre une fiole ou une potion fixée à votre ceinture et l'utiliser (case *Fioles et Potions* de votre *feuille d'aventure*)
- prendre une arme offensive et une seule dans votre sac à dos (l'effacer de la case *Équipement* et l'écrire dans la rubrique *État Actuel-Mains*)

Action Magie :

Voir le *tableau des magies* (disponible plus loin).

Action Jet d'arme :

- déterminez quelle arme vous lancez et sur quel adversaire vous la lancez. Cette arme doit figurer dans la rubrique *État Actuel-Mains* de votre *feuille d'aventure* ou dans la rubrique *Fioles et Potions* s'il s'agit d'une fiole ou potion explosive.
- lancez 2 dés et comparez le résultat obtenu à votre total de dextérité moins votre surcharge : si vous obtenez un nombre inférieur ou égal, votre jet d'arme est réussi. Dans

le cas contraire, l'adversaire ciblé a évité l'arme. Si vous avez lancé une arme de jet, votre tir est automatiquement réussi (il est inutile de lancer les dés).

- si votre tir est réussi, l'adversaire touché perd les points d'endurance suivants : *Puissance* de l'arme + votre *Force*. De plus, cette action crée un effet de surprise chez l'ensemble de vos adversaires, ce qui vous permet si vous le voulez d'enchaîner immédiatement avec une autre action.
- si votre tir est raté, vous devez passer à l'assaut suivant sans avoir le temps de prendre une autre arme dans votre sac à dos
- que votre tir soit réussi ou raté, vous devez modifier votre précision et vos dégâts en conséquence puisque vous n'avez plus l'arme lancée en main
- en fin de combat, si bien sûr vous êtes toujours vivant, vous pouvez récupérer toutes les armes jetées pendant l'affrontement

Important : si l'adversaire touché est sensible à la catégorie d'arme que vous lancez (rubrique *Faiblesse* des caractéristiques des ennemis), la puissance de l'arme doit être majorée de 1 lors du calcul des pertes.

Action *Fiole ou Potion* :

- fiole de dextérité : vous gagnez 2 points de dextérité
- fiole d'endurance : vous gagnez 10 points d'endurance
- fiole de magie : vous gagnez 10 points de magie
- fiole explosive : cette fiole agit comme une arme de jet mais sans tenir compte de votre force. La puissance de la fiole explosive est de 40 (l'adversaire qui reçoit la fiole perd 40 points d'endurance). De plus, vous pouvez enchaîner avec une autre action.
- potion de dextérité : vous gagnez 4 points de dextérité
- potion d'endurance : vous gagnez 20 points d'endurance
- potion de magie : vous gagnez 20 points de magie
- potion explosive : cette potion agit comme la fiole explosive mais l'explosion qu'elle provoque touche tous vos adversaires, qui perdent chacun 40 points d'endurance. Là encore, vous pouvez enchaîner avec une autre action.
- élixir : vous gagnez 4 points de dextérité, 20 d'endurance et 20 de magie

TABLEAU DES MAGIES

Eau	Endurance (? points)	$Endurance\ Nouvelle = Endurance\ Actuelle + ?$
	Dextérité (? points)	$Dextérité\ Nouvelle = Dextérité\ Actuelle + ?$
	Précision (? points)	Pour l'assaut qui suit, $Précision + ?$
Feu	Boule de feu (2 points)	Arme de jet de puissance 10 (autre action possible)
	Chaleur (2 points)	Un adversaire a $Précision - 2$ (un sort <i>Chaleur</i> par adversaire maximum)
	Incendie (? points)	Tous les adversaires ont $Endurance - 3 \times ?$
Air	Foudroiement (5 points)	Un adversaire a $Endurance - 40$
	Bourrasque (5 points)	Tous les adversaires ont $Endurance - 15$ (autre action possible)
	Vol (5 points)	$Précision + 2$ pour la durée du combat (un <i>Vol</i> maximum par combat)
Terre	Tremblement (10 points)	Tous les adversaires ont $Endurance - 40$ (ennemis volants non touchés)
	Golem (10 points)	GOLEM : $Précision = 2dés + 13$ Dégâts=10 $Endurance = 30$ Le golem se bat seul puis vous reprenez par un assaut
	Déséquilibre (10 points)	Tous les adversaires ont $Précision - 3$ (un <i>Déséquilibre</i> maximum par combat, ennemis volants non touchés)
Magie Blanche	Endurance (5 points)	$Endurance\ Nouvelle = Endurance\ Actuelle + 10$
	Pulsation (5 points)	$Endurance\ Nouvelle = Endurance\ Actuelle \times 2$
	Déviation (5 points)	Pour le reste du combat, $Défense\ Nouvelle = Défense\ Actuelle + 1$ (un sort <i>Déviation</i> maximum par combat)
Magie Noire	Maléfice aveuglant (15 points)	Tous les adversaires ont $Précision - 4$ (un <i>Maléfice aveuglant</i> maximum par combat, ennemis immunisés non touchés)
	Transfert (15 points)	Un adversaire a $Endurance - 40$ Vous avez $Endurance\ Nouvelle = Endurance\ Actuelle + 40$ (attention aux limites de l'ennemi et de vous-même, ennemis immunisés non touchés)
	Mort (20 points)	Un adversaire meurt (ennemis immunisés non touchés)

Les paragraphes :

Dans un livre dont vous êtes le héros, vous lisez les paragraphes qui le composent dans le désordre, en suivant les indications du texte. Ici, il y a trois types de paragraphes :

- les paragraphes avec combat (c'est un paragraphe qui comporte un affrontement, il y a donc au moins un ennemi qui est détaillé dans le texte)
- les paragraphes sans combat dits « normaux » (c'est un paragraphe qui ne comporte pas de combat)
- les paragraphes sans combat dits « de repos » (c'est un paragraphe qui ne comporte pas de combat et dont le numéro est encadré)

Paragraphe *avec combat* :

Vous devez livrer bataille et n'avez pas le temps de faire autre chose. Lorsque le combat est terminé, le paragraphe est considéré comme normal.

Paragraphe *normal* :

Vous pouvez :

- jeter les objets qui vous encombrant en les rayant de la rubrique *Équipement* ou *État Actuel*
- dépenser des points d'expérience
- réaliser des changements d'équipement pour être plus performant en jouant avec le contenu des rubriques *État actuel* et *Équipement*
- utiliser des fioles et/ou potions, qu'elles se trouvent dans votre sac à dos ou sur vous
- réaliser des changements entre les rubriques *Fioles et Potions* et *Équipement*
- pratiquer des magies si celles-ci sont réalisables, à condition de disposer d'une arme magique

Paragraphe *de repos* :

Vous pouvez faire tout ce qui est autorisé dans un paragraphe normal et, en plus, vous pouvez :

- manger : un repas vous rapporte 10 points d'endurance
- faire appel à votre compétence *Constitution*
- faire appel à votre compétence *Savoir* pour confectionner des fioles et potions
- lire un livre

Lorsque vous rencontrez un vendeur :

- achetez des objets, en un ou plusieurs exemplaires
- vendez des objets : ils doivent figurer dans la liste des objets proposés et vous recevez en échange le quart du prix

Lorsque vous dormez :

Vous gagnez 2 points de dextérité, 10 points d'endurance et 10 points de magie.

Les compétences à acquérir :

Marchandage : vous disposez d'une grande aisance verbale et, entre autres, vous bénéficiez de réductions. Ainsi, tous les prix indiqués dans le texte sont réduits implicitement du quart.

Agilité : vous êtes très habile. Attention, cette compétence ne fonctionne pas si vous êtes en surcharge.

Savoir : vous avez une connaissance incroyable et, entre autres, vous fabriquez vous-même vos fioles et potions (uniquement dans les paragraphes de repos) :

Fiole d'éther + plante d'endurance = fiole d'endurance

Fiole d'éther + plante magique = fiole de magie

Fiole d'éther + plante de dextérité = fiole de dextérité

Fiole d'éther + plante explosive = fiole explosive

Potion d'éther + plante d'endurance = potion d'endurance

Potion d'éther + plante magique = potion de magie

Potion d'éther + plante de dextérité = potion de dextérité

Potion d'éther + plante explosive = potion explosive

Potion d'éther + plante d'endurance + plante magique + plante de dextérité = élixir

Télékinésie : vous êtes capable de déplacer des objets par la pensée. Vos jets d'armes sont toujours réussis, quelle que soit l'arme lancée.

Expérience : vous apprenez plus vite que la moyenne. Ainsi, l'expérience que vous gagnez est systématiquement et implicitement majorée de un.

Constitution : vous récupérez vite, en particulier chaque paragraphe de repos lu vous rapporte 10 points d'endurance, 10 points de magie et 2 points de dextérité.

Proposition de variante plus simple

Si vous jugez les règles du jeu trop denses, lisez donc ce qui suit et vivez tout de même l'aventure dépayssante qui vous attend !

Vous pouvez incarner un personnage militaire ou civil. **Si vous optez pour la première possibilité, inscrivez « Insigne : soldat » dans la case *Objets spéciaux*.**

Dans cette variante plus simple, vous êtes caractérisé par un unique critère : l'endurance. Si vous êtes un civil, vous démarrez avec un total de 20 points (inscrivez « 20 » dans les rubriques *Endurance* et *EMax* de votre *feuille d'aventure*). Si vous êtes un soldat, vous débutez ce second tome avec un total de 25 points.

Dans toutes les situations où il vous est demandé de faire appel à une autre caractéristique, par exemple lorsque vous lisez « si votre total de dextérité est supérieur à 7, rendez-vous au **100** », il vous est aussi proposé un choix du type « si vous jouez avec la variante simplifiée, rendez-vous au **50** ». Dans un tel cas, suivez les indications du texte.

Dans toutes les situations où il vous est demandé de diminuer un autre critère que votre endurance (si par exemple vous faites une mauvaise chute et que vous perdez 2 points de dextérité), vous devez reporter cette perte sur votre endurance. Attention, cette règle ne s'applique pas pour les effets bénéfiques : si vous gagnez des points de dextérité par exemple, vous ne devez pas en tenir compte du tout !

Comme dans le jeu de base, la valeur de votre endurance ne peut en aucun cas dépasser votre endurance maximale (case *EMax*). De plus, si votre endurance tombe à zéro ou moins, cela signifie que vous êtes mort et cela met fin à la partie.

FEUILLE D'AVENTURE

règles simplifiées

ENDURANCE :	EMax:	EXPÉRIENCE :	ÉQUIPEMENT :	
				OBJETS SPÉCIAUX :

100 points d'expérience dépensés = augmentation de *EMax* de 5 points
 Combat = *Endurance* moins 2 dés pour chaque adversaire rencontré

FLÈCHES (Arc/Carquois :)	
---	--

NOTES	OR

Dans cette variante, vous êtes inapte à la magie et ne pouvez maîtriser aucun sort. Vous pouvez, en revanche, trouver des livres de magie pour les revendre par la suite mais, en aucun cas, pour les lire.

Vous pouvez accumuler de l'expérience de la même façon que dans le jeu de base. **Si vous démarrez une nouvelle feuille d'aventure, inscrivez « 15 » dans la rubrique *Expérience*.**

Toujours à propos de l'expérience, il y a quelques différences à bien noter par rapport au jeu de base :

- vous ne pouvez dépenser votre expérience que pour améliorer votre endurance et ceci moyennant un coût plus important que dans le jeu de base, afin de conserver le même niveau de difficulté (ici, une dépense de 100 points d'expérience fera augmenter les valeurs inscrites dans les cases *EMax* et *Endurance* de cinq points chacune)
- vous ne pouvez apprendre aucune compétence

Concernant votre équipement, votre sac à dos peut contenir jusqu'à dix objets et, contrairement au jeu de base, vous ne pouvez pas être en surcharge si vous dépassez un nombre déterminé d'objets (ce nombre correspond à votre *Force* dans le jeu de base). En d'autres termes, vous êtes apte à stocker jusqu'à dix objets sur vous. Malheureusement, vous débutez l'aventure sans rien dans votre besace...

Les cases *Objets spéciaux* et *Or* obéissent aux mêmes règles que dans le jeu de base (pas de limite). **Vous débutez avec 60 pièces d'or si vous êtes un soldat, 120 si vous êtes un civil** (inscrivez ce nombre dans la case *Or* de votre *feuille d'aventure*).

À propos des flèches, vous débutez votre périple sans arc : inscrivez « Arc/Carquois : non » dans la rubrique *Flèches* de votre *feuille d'aventure*. Par la suite, si vous faites l'acquisition d'un arc, vous noterez « oui » dans cette rubrique et pourrez alors stocker des flèches dans votre carquois.

Dans cette variante, vous devez stocker vos fioles et potions dans votre sac à dos (rubrique *Équipement*), chacun de ces éléments occupant un emplacement. Leurs effets sont inchangés par rapport au jeu de base mais seules les fioles et potions d'endurance, l'élixir et les fioles et potions explosives vous sont utiles. Tous ces éléments ne sont utilisables que hors combat, pour vous guérir pour les premières, dans des situations particulières précisées par le texte pour les explosives (exemple : détruire un obstacle). En revanche, n'ayant pas de ceinture, vous ne pouvez pas en utiliser pendant un affrontement.

À propos des combats, vous n'avez pas à vous soucier des caractéristiques de votre (vos) ennemi(s) lors d'une mauvaise rencontre. Par mesure de simplification, vous pouvez considérer que vous venez à bout de chaque ennemi rencontré, moyennant une perte en endurance qui s'élève à la valeur d'un jet de deux dés.

Si vous affrontez plusieurs ennemis simultanément, lancez deux dés pour chacun d'eux et soustrayez le total obtenu de votre endurance. Vous pouvez alors considérer que vous êtes venu à bout de vos adversaires. N'oubliez pas que, dans cette variante, vous ne pouvez pas consommer de fioles et potions pendant le combat !

Enfin, à propos des paragraphes dans lesquels vous pouvez acheter des objets, sachez que, comme dans le jeu de base, vous pouvez implicitement vendre des éléments. Les règles de revente sont inchangées :

- un commerçant n'achète que des éléments qu'il propose à ses clients, autrement dit l'objet que vous cédez doit figurer dans la liste des éléments qu'il vous est possible d'acheter
- un commerçant achète toujours un objet en vous payant le quart du prix de l'objet

Vous savez tout sur la variante simplifiée, vous êtes prêt à entrer dans la *Tour sans fin*...

Option si vous incarnez un personnage militaire

Vous avez la possibilité de vivre cette aventure avec un compagnon, un soldat tout comme vous (le contexte étant rappelé page suivante). Votre camarade se nomme Marcus. Si vous affrontez les périls de la Tour sans fin avec lui, indiquez dans la case *Notes* de votre *feuille d'aventure* la présence de votre collègue. Vous devez alors écrire : « Endurance Marcus : 10/20, Or : 0, glaive ». D'autre part, sachez que :

- Marcus n'est pas très costaud et ne porte rien d'autre que son glaive. Toutefois, en cas de combat, il vous aidera comme il pourra : en sa présence, vous bénéficiez d'un bonus de précision d'un point, ainsi que d'un bonus de dégâts d'un point. Si vous jouez avec la variante simplifiée, n'appliquez pas la consigne précédente. Dans tous les cas, par mesure de simplification, considérez par ailleurs que les dommages se partagent entre vous (il subit la moitié des dégâts que vous recevriez si vous étiez seul, en arrondissant toujours à votre avantage, votre défense n'agissant que sur votre « part »). Bien que sa défense soit nulle, vous pouvez, pendant un affrontement, profiter d'une phase d'action pour lancer le sortilège « Déviation » sur votre camarade (si bien sûr vous le maîtrisez). Pendant les combats, Marcus ne réalise pas d'action et vous ne pouvez pas lui donner des fioles ou potions. En revanche, vous pouvez pratiquer un sortilège sur lui pour le soigner mais, en toute logique, cela constitue une action de votre part.
- en dehors des combats, vous pouvez lui donner des éléments de guérison qu'il utilise immédiatement, sans dépasser son endurance maximale (20). Dans un paragraphe de repos, Marcus peut aussi consommer l'un de vos repas si vous le lui cédez.
- votre compagnon ne portant pas d'équipement, il vous laisse tous les objets que vous trouvez. Par contre, il récupère systématiquement la moitié de l'or que vous récoltez (inscrivez-le dans la case *Notes*). À ce sujet, Marcus étant un excellent négociant, ce partage n'est pas modifiable même si vous maîtrisez la compétence *Marchandage*. Cette répartition ne s'applique qu'à l'or trouvé tel quel et pas aux revenus issus d'une vente d'objet : pour ce dernier cas vous gardez tout.
- au niveau des choix, Marcus n'est pas du genre à s'imposer et c'est vous qui décidez de vos actions comme si vous étiez seul
- enfin, si votre collègue vient à périr, vous récupèrerez le glaive et l'or qu'il détenait (une fois le combat terminé)
- au fil de l'aventure, vous découvrirez peut-être d'autres atouts chez votre camarade...

Introduction : si vous n'avez pas lu le premier tome...

Les trois royaumes, sur lesquels se déroule cette histoire, sont le Masshys, territoire des Hommes, le Ranklunk, royaume des Nains et l'Islandi, terre des Elfes. Il y a un siècle, une sorcière maléfique nommée Tripidia a tenté de conquérir la totalité de ces trois contrées. Pour cela, elle s'est constituée une armée en prenant le contrôle d'animaux, pour la plupart des lézards, qu'elle a réussi à muter en guerriers redoutables. Face à ces armées d'hommes lézards, de minotaures et d'araignées géantes, les Hommes, les Elfes et les Nains se sont alliés et, au prix d'importantes pertes, sont parvenus à repousser la sorcière qui s'est volatilisée depuis. Du temps a passé et, même si Tripidia est restée invisible jusqu'à maintenant, de nombreuses rumeurs annonçant son retour ont circulé et continuent à alimenter une peur palpable sur l'ensemble des trois royaumes.

Vous êtes un habitant (ou une habitante) de Chima, un petit village du Masshys, où vous exercez la profession de bûcheron. Dans le premier tome, vous avez eu la terrible surprise de voir votre village dévasté par les hommes lézards lors d'une attaque annonciatrice d'une guerre imminente. Ensuite seul et animé d'un désir de vengeance, vous avez dans un premier temps trouvé refuge dans la ville la plus proche : Golfio. Une fois à l'abri, vous avez réalisé combien vos proches vous manquaient... Malgré votre faible expérience, vous avez décidé de lutter. Après avoir, éventuellement, rejoint l'armée du Masshys, vous avez quitté cette cité pour vous engouffrer dans la Vieille forêt. Il existe en effet un gigantesque bâtiment, nommé Tour sans fin, à mi-chemin entre Golfio et la ville elfe Kron, au sommet duquel est protégée une arme légendaire. Cette arme, le Sceptre de vie, appartenait jadis à Tripidia, qui l'utilisait pour ressusciter ses soldats lorsque ceux-ci périssaient. Aujourd'hui mis hors d'atteinte en raison de son origine maléfique, le sceptre a toujours attisé la convoitise de nombreuses personnes, dont vous faites partie à présent...

Si vous êtes un civil, vous venez de cheminer de longues heures dans la forêt, encouragé par la pensée de vos proches que vous pourriez, peut-être, ramener prochainement à la vie... Vous vous trouvez maintenant devant la tour... De là où vous êtes, vous voyez une entrée juste en face. Fermement décidé à aller jusqu'au bout, vous vous remettez en mouvement et avancez droit devant, vous demandant ce qui vous attend à l'intérieur. Il vous faudra certainement faire preuve de beaucoup d'audace, de courage et de force pour résoudre les énigmes, affronter les créatures et déjouer les pièges que vous rencontrerez tout au long de l'ascension. C'est un véritable défi qui s'offre à vous, avec à la sortie la possibilité de revoir votre famille et vos amis tout en procurant au Masshys une arme qui pourrait s'avérer décisive dans la guerre à venir... Si vous vous sentez à la hauteur, rendez-vous au **1**...

Si vous êtes un militaire, c'est en groupe que vous avez voyagé, dans le cadre d'une mission visant à épauler l'Islandi qui souhaite récupérer le sceptre. Vous aviez rendez-vous au pied de la tour avec une équipe d'elfes, cependant vous avez été attaqués par une horde d'hommes lézards. Par miracle, vous avez réussi à vous engouffrer dans le bâtiment, dont chaque étage est relié au suivant par un escalier surmonté d'une herse, celle-ci étant actionnée magiquement. Ainsi, vous avez vite réalisé que vous étiez séparé des lézards par cette protection infranchissable. Ces monstres, par ailleurs, ont renoncé à vous suivre, sans doute éprouvés par la bataille contre votre groupe. Vous voilà seul désormais (ou accompagné de Marcus), votre équipe ayant été décimée, de même que le groupe d'elfes : il est clair que Tripidia veut empêcher ses adversaires de récupérer la relique. Fermement décidé à aller jusqu'au bout malgré le handicap d'avoir perdu vos partenaires, vous grimpez de salle en salle. Rapidement, vous comprenez à quoi servent ces herses : une fois engagé dans la tour, on ne peut pas faire marche arrière... Pour découvrir le prochain étage, rendez-vous au **2**...

Tome 2 : La Tour sans fin**1**

Vous avancez vers la tour, qui projette une ombre impressionnante sur votre gauche. Devant vous, quelques marches conduisent à une ouverture libre d'accès, constituée d'une voute derrière laquelle vous distinguez une grande salle déserte. Si vous souhaitez entrer dans le bâtiment sans plus attendre, rendez-vous au **250**. Si vous voulez d'abord faire le tour de cette bâtisse pour éventuellement trouver d'autres entrées, allez au **300**.

2

Après quelques marches de cette nouvelle montée, comme précédemment, une herse s'abaisse magiquement derrière vous et empêche toute tentative de retour. En même temps, une seconde herse située plus haut se rétracte et vous libère l'accès à l'étage supérieur.

Vous aboutissez dans une salle ayant la forme, au sol, d'un quart de cercle. À nouveau, cette pièce ne présente aucun danger. Face à vous, un escalier en colimaçon permet d'accéder à l'étage suivant. Il est surmonté d'un sigle rouge, tout comme les deux que vous venez d'enchaîner. Avec appréhension, vous vous y engagez...

Vous progressez ainsi d'étage en étage pendant un long moment, suivant un itinéraire vertical dépourvu de choix, sur les pas des aventuriers qui vous ont précédé et qui ont laissé des traces : débris de golems (tous dans des salles précédées des sigles rouges « épée ») et dépouilles humaines plus ou moins bien conservées (sans rien à récupérer dessus). Dans certaines salles, systématiquement précédées du symbole « poing fermé rouge », vous découvrez de gros blocs de pierre qui, au vu des traces laissées au sol, ont été déplacés, dévoilant des cavités qui devaient receler, peut-être, un trésor ou une arme. Les salles « œil fermé rouge » contiennent des éléments inattendus comme des lits (plutôt poussiéreux) ou des tables.

Vous avancez de cette façon plusieurs heures, traversant les salles sans rencontrer d'obstacle, entendant les herses se refermer derrière vous et vous forcer à continuer. Peut-être qu'elles remontent magiquement au fur et à mesure que d'autres tombent ? Sans avoir la réponse, vous progressez inlassablement.

Soudain, après cette longue montée sans embûche, vous vous engagez dans un escalier précédé du sigle rouge « épée » puis arrivez sur une nouvelle pièce mais, fait nouveau, occupée... Rendez-vous au **486**.

3

Les deux hommes lézards vous empoignent avec force, l'un d'eux s'exclamant :

- Où allais-tu comme ça ?

Sans vous ménager, ils vous ramènent à la salle des cages, vous enfermant dans l'une d'elles.

- Je reste devant la sortie, cloportte ! vous lance l'une des créatures.

Comprenant que toute tentative de fuite est désormais vouée à l'échec, vous attendez passivement dans votre geôle : rendez-vous au **307**.

4

Vous décochez quelques flèches et n'avez aucun mal à viser une cible aussi volumineuse. Cependant, la créature est peu sensible à ce genre de projectiles. Pour cette raison, le golem est très long à réagir si vous l'avez attaqué dans le dos. En conséquence, vous pouvez tirer jusqu'à 6 flèches dans ce cas. Si vous avez agi sans attendre, vous n'avez le temps de décocher qu'un seul trait. Quelle que soit votre situation, ajoutez un tir si vous maîtrisez l'*Agilité*. Enfin, sachez que les flèches utilisées sont irrécupérables.

- Mmm, c'est pas ce que je voulais dire, ne vous vexez pas, hein ? Ne partez pas maintenant, s'il vous plaît, pour une fois que je rigole !

Tout en disant cela, Yajé s'est agenouillé dans une attitude implorante, à présent vous ne distinguez plus que sa touffe de cheveux dépassant de derrière le comptoir, vous discernez aussi des bribes d'excuses étouffées. Vous êtes un peu estomaqué par les sautes d'humeur de votre hôte mais sentez qu'il attend un signe de votre part pour se redresser. Si vous souhaitez l'informer que vous l'avez appelé pour commercer avec lui, rendez-vous au **319**. Si vous préférez entrer dans son jeu et tenter de le rassurer en disant que vous vous amusez bien également, allez au **461**.

8

En vous voyant offensif, le marchand se saisit à toute vitesse d'une potion explosive, disposée dans sa ceinture, et vous la jette dessus de façon si vive que vous ne pouvez pas esquiver. Vous recevez le projectile qui éclate violemment, vous faisant chuter en arrière : *vous perdez 40 points d'endurance moins votre défense*. Si par miracle vous survivez à ce jet dévastateur, vous vous redressez, très sonné, et voyez le vieil homme en train de fuir. Vous vous levez et devez vous appuyer contre un arbre, saisi de vertiges. Lorsque vous êtes de nouveau sur pieds, le marchand est loin et il est inutile de le poursuivre. Tout penaud, vous reprenez votre contournement et parvenez à nouveau devant la première entrée de la tour. Maintenant que vous avez contourné la bâtisse, il faut y entrer. Sur les deux ouvertures qui s'offrent à vous, laquelle choisissez-vous ? Si vous pénétrez dans la tour par le porche devant lequel vous êtes, rendez-vous au **335**. Si l'autre accès vous inspire davantage, vous marchez à nouveau autour du monument jusqu'à y parvenir : rendez-vous au **407**.

9

Yajé paraît hésiter en entendant votre requête :

- Allons, vous savez bien que je ne peux... Mmm... En même temps, si je ne vous donne pas un coup de pouce, vous risquez de vous faire doubler... Allez d'accord, je vous donne un indice. D'ici quelques étages, vous allez tomber sur une série de trois salles circulaires. Dans la dernière, prenez garde à la créature géante qui s'y trouve.

L'elfe s'arrête, satisfait de sa révélation. Voyant votre air déçu, il hésite encore puis donne plus de détails :

- Bon, qu'est-ce qu'il vous faut d'autre ? Je n'en sais guère plus, je n'ai accès qu'à la salle d'en dessous, où vous attendent deux zalatifs, d'ailleurs. Tout ce que je peux dire, c'est que le plafond est affaissé, comme s'il y avait un truc énorme dans la salle supérieure. Un truc énorme qui bouge, si je me fie aux raclements que j'entends. Bref, d'ici là mieux vaut éviter les conflits. Compris ? Ah oui un dernier truc, si vous me quittez du côté « bleu », faites gaffe dans la salle suivante : j'ai l'impression qu'il y a un mécanisme étrange destiné à piéger les visiteurs.

Yajé hésite encore mais n'en dira visiblement pas plus :

- Il y a encore un truc, quoique là... Ça serait trop important de lâcher une info pareille... Bon et bien, cette fois-ci c'est clair, vous avez assez perdu de temps, et moi j'en ai trop dit : à bientôt !

Yajé fait volte-face et va vous quitter dans la seconde. Si vous maîtrisez la compétence *Marchandage*, vous pouvez soutirer cette ultime information, pour cela rendez-vous au **397**. Sinon, vous ne parvenez pas à retenir l'elfe, qui se volatilise. Il ne vous reste alors plus qu'à poursuivre : vous pouvez emprunter le premier escalier, surmonté du sigle « livre ouvert bleu », pour cela allez au **38**. L'autre montée est précédée du symbole « épée rouge », si elle vous inspire davantage rendez-vous au **420**.

12

- La procédure est très simple, vous explique Yajé, il suffit de marcher dessus et vous serez téléporté à l'entrée du bâtiment ! C'est incroyable hein, wahou !

Là-dessus, l'elfe fait un tour sur lui-même en agitant les bras, comme transporté. Puis il se reprend et déclare :

- C'est étonnant, hein ? Il y a dans cet édifice des téléporteurs unidirectionnels, c'est-à-dire qui ne fonctionnent pas si on se place sur le « point d'arrivée », et des bidirectionnels, qui permettent de faire des vas et viens entre deux pièces. Il existe aussi des téléporteurs conditionnels, qui ne fonctionnent que si on a un objet précis sur soi.

Tout en disant ça, Yajé agite une petite amulette attachée à son cou. Vous en déduisez qu'il a sans doute accès à des téléporteurs qui lui sont réservés.

- Pour la petite histoire, poursuit-il, la téléportation est quelque chose d'assez nouveau. Seuls certains elfes parviennent à ce résultat et ceci pour relier deux points assez proches, à l'échelle de ce bâtiment par exemple. En tout cas, c'était comme ça lorsque la tour a ouvert ses portes, peut-être que cet art a progressé depuis. Bien, autre chose ?

Vous pouvez enchaîner en demandant comment Yajé fait pour se déplacer dans la tour, rendez-vous dans ce cas au **196**. Vous pouvez aussi lui demander s'il a déjà vu d'autres personnes arriver ici, allez alors au **114**. Si vous avez posé toutes les questions souhaitées, rendez-vous au **139** pour faire des emplettes, au **226** si vous suivez le sigle « épée rouge », au **388** si le « livre bleu » vous inspire davantage ou au **490** si vous ne vous sentez plus de taille et désirez sortir en utilisant le téléporteur bleu.

13

Sentant sans doute qu'il n'a pas l'avantage, le zalatif tente de s'envoler pour échapper à vos coups. Si vous avez réussi à le clouer au sol (destruction de ses ailes), il se débat tant qu'il peut mais ne parvient pas à fuir. Dans ce cas, rendez-vous au **216** et menez ce combat à son terme en considérant qu'il se poursuit par un assaut automatiquement gagné (car cette tentative de repli a exposé la créature). De plus, votre adversaire ne tentera plus de fuir. Par ailleurs, ne tenez pas compte des consignes vous indiquant de viser les ailes. Si vous jouez avec la variante simplifiée et que vous avez détruit ses ailes, lancez un dé de dégâts puis allez au **128** en considérant que vous achevez ainsi la créature.

Sinon, le zalatif parvient à s'envoler et se réfugie dans les sculptures du plafond, la tête en bas, accroché à un relief. La créature replie ses grandes ailes de telle sorte qu'elles l'entourent complètement, puis reste ainsi, immobile. Ébahi, vous avez l'impression que ses blessures cicatrisent à vue d'œil ! Apparemment, le monstre semble doté d'une faculté de récupération hors du commun. Il faut immédiatement tenter quelque chose ! Si vous maîtrisez la compétence *Télékinésie*, vous pouvez essayer d'atteindre la créature : choisissez un élément parmi votre matériel (il peut s'agir d'une arme ou bien d'une fiole ou potion explosive) puis lancez-le en vous rendant au **356**. Malheureusement, l'usage de l'un de ces éléments sans *Télékinésie*, de même que la pratique du sort *Vol* (ou de n'importe quel sortilège d'attaque), seront insuffisants pour atteindre une cible si haute. En revanche si vous avez un arc, bien que ce soit délicat de tirer en l'air, vous pouvez tenter votre chance. Dans ce cas, en cas de riposte adverse, vous serez particulièrement vulnérable. Si malgré tout vous posez votre sac à dos et brandissez votre arc, allez au **483**. Si vous êtes impuissant, le zalatif attend tranquillement de retrouver son endurance maximale puis fonce sur vous pour prendre sa revanche. Rendez-vous alors au **216** et reprenez l'affrontement en dotant votre adversaire de ses statistiques de départ. Considérez également que ses ailes sont à nouveau intactes. Vous n'avez pas d'autre choix que de cibler cette partie pour espérer le vaincre car il fuira à nouveau dès que son endurance passera sous la barre des 45 points...

14

Vous poussez de toutes vos forces et parvenez à déplacer le bloc de pierre, qui frotte le sol dans un crissement impressionnant. Vous poursuivez votre mouvement jusqu'à arriver en butée contre une paroi : vous n'avancerez pas plus. Sur votre gauche se trouve un mur et, sur votre droite, le deuxième bloc. Aucune ouverture n'a été révélée par votre geste... Vous pouvez essayer de pousser le deuxième bloc, pour cela rendez-vous au **365**, sinon il ne vous reste plus qu'à reprendre votre montée, dans ce cas allez au **424**.

15

Vous aboutissez de nouveau dans une salle circulaire. Malheureusement, il y a quelqu'un pour vous accueillir et il ne vous laisse qu'une poignée de secondes pour balayer du regard cet endroit... Près du pilier central se trouve un zalatif, celui-ci étant dépourvu d'ailes contrairement à son congénère rencontré plus bas. La créature tend ses pattes vers vous, comme si elle allait passer à l'attaque. Vous avez à peine le temps de voir que derrière elle se trouve un nouvel escalier, dont la herse bloque le passage. Par ailleurs, le pilier central est recouvert d'une sorte de lierre à la teinte azurée, qui serpente jusqu'au plafond. Vous ne détaillez pas davantage les lieux : le zalatif vous lance une boule de feu ! Vu la distance qui vous sépare, il y a une chance que vous puissiez l'esquiver... Si vous maîtrisez la compétence *Agilité*, c'est chose faite : allez au **520**. Sinon, lancez deux dés et soustrayez du résultat votre éventuelle surcharge : si vous obtenez 7 ou plus, vous évitez le projectile (rendez-vous au **520**). Si vous êtes touché, vous perdez 8 points d'endurance moins votre défense. Ensuite, la créature enchaine avec d'autres tirs ! Réitérez ce procédé jusqu'à réussir une esquive. Si vous encaissez trois boules de feu, le zalatif s'interrompra. Allez alors au **520**.

16

La caverne dans laquelle vous vous trouvez s'étend à perte de vue. Elle offre une luminosité éblouissante en raison des nombreux insectes luisants qui en tapissent les parois et le plafond. Le sol est magiquement recouvert d'herbe. De nombreux enclos sont disposés dans cette salle singulière, enfermant des taureaux. Il y a aussi une parcelle, unique, dans laquelle évoluent des chevaux. Les lézards ne vous laissent pas le temps de souffler et reprennent leur marche. Avec eux, vous traversez cette grotte en longeant les enclos, pour finalement vous engouffrer dans un nouveau boyau. Vous arrivez ensuite sur une galerie similaire à la grande allée que vous avez déjà arpentée. Il n'y a donc pas qu'une allée de ce type mais plusieurs, formant une structure aux ramifications complexes.

Vous longez cette nouvelle galerie un long moment, jusqu'à parvenir à son extrémité. Là, vous vous engagez dans une nouvelle ouverture un peu plus large que les précédentes et qui descend dans la montagne. Des cris vous parviennent pendant le trajet, comme s'il y avait beaucoup de créatures à l'endroit où vous vous rendez. Enfin, vous arrivez sur une caverne particulièrement haute, au centre de laquelle se trouve une arène entourée de gradins ! Des centaines de lézards se serrent sur cette structure en acclamant deux des leurs qui s'affrontent sous leurs yeux. Les créatures qui vous escortent vous conduisent à travers les gradins jusqu'à une place particulière, à côté de Tripidia en personne. Celle-ci vous invite à vous asseoir et vous demande comment vous vous sentez depuis que vous avez consommé la potion. Si vous voulez lui dire la vérité, c'est-à-dire qu'elle vous a tordu de douleur mais qu'elle vous a aussi rendu plus fort, vous pouvez le faire en espérant que cette attitude vous permettra de gagner sa confiance. Dans ce cas, rendez-vous au **96**. Si vous préférez rester silencieux pour bien faire comprendre à la sorcière que vous la méprisez, allez au **220**. Enfin, si vous désirez sauter au cou de Tripidia pour l'étrangler, rendez-vous au **252**.

17

Vous gravissez cette nouvelle montée aussi vite que possible. *Si vous êtes empoisonné, vous perdez 3 points d'endurance.* De plus, ajoutez une unité de temps sur votre *feuille d'aventure*, que vous complétez par une unité additionnelle pour chaque groupe de 3 assauts dans le combat contre le zalatif (arrondissez à votre avantage). Si vous jouez avec la variante simplifiée, ajoutez une seule unité de temps.

Maintenant, vous franchissez la herse marquant l'entrée dans une nouvelle salle : rendez-vous au **95**.

18

Vous vous apprêtez à quitter cette salle singulière quand un bruit grésillant retentit derrière vous. Surpris, vous vous retournez et constatez qu'un individu se trouve derrière le comptoir et paraît aussi étonné que vous. En voyant la forme de ses oreilles ainsi que sa silhouette fluette, vous devinez qu'il s'agit d'un elfe. Il porte une tunique jaune un peu usée et est doté d'une coiffure hirsute, dont l'effet est saisissant compte tenu de la longueur de ses cheveux. Il vous lance d'une voix surexcitée, en sautillant sur place :

- Eh, bonjour ! Ça alors, quelle surprise ! Quelqu'un, y a quelqu'un... Wahou ! Euh pardon...

Visiblement, cet elfe est resté dans cet endroit très longtemps sans voir de monde. Il semble se ressaisir et tente de parler avec calme, sans y parvenir :

- Bon, j'me présente : je m'appelle Yajé et je suis à votre service ! Je vois que vous alliez partir mais restez donc un peu, vous n'allez pas le regretter. Approchez, approchez, j'vais vous expliquer. Quand ce bâtiment a été truffé de pièges, il a été décidé que quelqu'un serait en charge de son entretien. Et bien c'est moi ! Je vadrouille de salle en salle et nourris les créatures qui occupent ces lieux, parfois je leur parle de mon enfance ou de... Non mais ça ne va pas bien, qu'est-ce que je raconte ? Bref, mon rôle est aussi de proposer à quiconque me rend visite des objets divers et variés. Vous ne trouverez pas de meilleur tarif dans cette tour, normal puisque je suis tout seul !

Là-dessus, Yajé éclate de rire bruyamment, un rire long et forcé, qui vous met un peu mal à l'aise. Voyant votre gêne, il s'empresse de poursuivre :

- Bon, je parie que vous êtes sur le point de devenir un client fidèle, peut-être qu'un cadeau de bienvenue vous aidera à basculer ? Allez c'est parti, je vais vous donner, euh voyons... Vous alliez partir par cet escalier... Il vous faut donc... Ceci !

Yajé fait volte-face et fouille dans le bric-à-brac qui l'entoure. Il en sort un sabre, qu'il vous tend (*une main, T, bonus de dextérité=3, puissance=3*). Inscrivez cet élément dans les cases *État actuel* ou *Équipement* de votre *feuille d'aventure*. Ensuite, votre hôte farfelu reprend la parole sans vous laisser souffler : rendez-vous au **211**.

19

Pendant que vous préparez votre arc, le second zalatif revient à lui. Ensuite, vous décochez une flèche sur l'un des deux. À votre grande surprise, tandis que vous tirez un second trait, les deux créatures ne viennent pas sur vous mais s'éloignent vers le pilier central. Finalement, elles s'abritent derrière ce dernier.

Considérez que votre premier tir était réussi (les cibles étaient immobiles). Ensuite, vous avez eu le temps de tirer une autre flèche (ou deux si vous maîtrisez l'*Agilité*). Ce tir est réussi si vous maîtrisez la *Télékinésie* ou bien si un lancer de 2 dés, cumulé à votre dextérité, donne un résultat supérieur ou égal à 12 (6 si vous jouez avec la variante simplifiée). Par ailleurs, malheureusement, l'action est trop rapide pour que vous puissiez pratiquer le sort *Précision*. Sachez enfin que les flèches utilisées sont perdues.

Dans un souci d'efficacité, vous n'avez visé qu'une créature (choisissez laquelle). Chaque tir réussi lui a coûté 10 points d'endurance (retenez cette blessure, que vous appliquerez au paragraphe suivant). À présent, comme vous n'avez pas de temps à perdre, vous foncez vers elles avec un armement de corps à corps. Bizarrement, vous avez l'impression que les zalatifs sont en train d'agiter les feuilles de la plante recouvrant le pilier. Ils donnent l'impression d'être plus combattifs... Vous n'avez pas le temps d'approfondir ce mystère : rendez-vous au **52**.

20

Vous empruntez cette nouvelle montée, déclenchant ainsi la fermeture d'une herse, derrière vous, qui vous empêche de rebrousser chemin. Plus haut, vous entendez une autre grille se résorber. Quelques marches plus loin, vous émergez de cet escalier.

La salle dans laquelle vous arrivez occupe toute la section de la tour. Deux issues permettent d'en sortir, deux issues rendues inaccessibles par la présence de grilles... Visiblement, cette pièce obéit à la même loi que celles traversées un peu avant votre arrivée au deuxième comptoir, lorsque vous avez rencontré successivement six golems. Toutefois, vous ne voyez aucun adversaire dans les parages.

Vous faites quelques pas en regardant autour de vous, sur vos gardes. Cette pièce comporte un plafond très haut, le plus haut que vous ayez vu depuis votre entrée. Ce dernier repose sur de nombreuses voutes convergeant vers le pilier central du bâtiment. Les arches sont sculptées et représentent tout un tas de créatures et personnages. Deux énormes lustres sont suspendus et éclairent cet ensemble dans un jeu d'ombre et de lumière absorbant. Une autre source illumine la partie inférieure de la salle, une source naturelle : tout autour de vous, des ouvertures assez étroites sont disséminées dans la paroi et débouchent de plein pied sur le vide. Ces ouvertures sont suffisamment larges pour que vous puissiez vous y pencher et admirer la vue. Enfin vous notez la présence, sur le sol recouvert d'un tapis d'herbe, d'un téléporteur jaune entouré d'une grille protectrice. Cette découverte vous inquiète... En effet, si Yajé est amené à se déplacer ici sous protection, c'est certainement pour y nourrir une créature hostile. Avec espoir, vous vous dites que cet être dangereux a peut-être décidé de sauter dans le vide ? Dans ce cas, la présence de fermetures devant les deux montées n'est plus justifiée. Il reste alors l'option que quelqu'un, lui aussi en quête du sceptre, se trouve à l'étage supérieur ? Non, vous dites-vous, dans ce cas seule une grille nécessiterait d'être fermée... Il y a donc sans doute quelque chose à faire ici pour déverrouiller les accès. Si vous souhaitez approcher d'une ouverture pour regarder à l'extérieur, rendez-vous au **55**. Si vous préférez vous intéresser au pilier central, allez au **202**. Enfin, vous pouvez marcher tout en regardant les sculptures du plafond, dans ce cas rendez-vous au **439** (si vous êtes accompagné, sachez que votre camarade prend l'initiative de regarder au plafond ; vous pouvez l'imiter ou choisir une autre option).

21

Vous pouvez prendre tout ce que vous voulez (et pouvez) parmi les éléments suivants, qui sont disponibles en autant d'exemplaires que souhaité. N'hésitez pas à lire tous les livres de magie :

- glaive (*une main, T, bonus de dextérité=2, puissance=2*)
- épée (*deux mains, T, bonus de dextérité=5, puissance=5*)
- massue (*deux mains, C, bonus de dextérité=0, puissance=10*)
- baguette magique (*une main, M, bonus de dextérité=0, puissance=0*)
- bâton (*deux mains, M, bonus de dextérité=3, puissance=3*)
- cabasset (*casque, défense=1*)

23

L'enceinte devant laquelle vous vous tenez est longue d'une dizaine de mètres. Au fond de cette salle, entourée par deux coffres marron, il y a une sorte de pancarte en bois, plantée verticalement dans le sol. Cet élément est relié, via une gaine métallique plaquée par terre, à la grille qui vous sépare de ces trésors. Vous essayez d'agiter cette dernière, qui comporte des gonds sur le côté et peut donc s'ouvrir. Malheureusement, la grille est beaucoup trop solide pour être forcée... Il est probable qu'il faille agir sur cette sorte de cible en bois pour provoquer son ouverture. Si vous êtes accompagné, rendez-vous immédiatement au **473**. Si vous avez un arc et que vous souhaitez vous en servir pour tirer sur cette planche, rendez-vous au **189**. Si vous avez une baguette magique et que vous maîtrisez la magie « Feu », vous pouvez lancer une boule de feu sur la cible : en raison de la taille du projectile, vous atteindrez sans mal votre but... Dépensez pour cela 2 points de magie puis allez au **222**. Enfin vous pouvez, à condition de maîtriser la compétence *Télékinésie*, lancer n'importe quelle arme sur cet élément en bois, rendez-vous pour cela au **222** (à cause de la distance, il vous faut maîtriser cette compétence pour réussir).

Si vous ne remplissez aucune de ces conditions, vous ne pouvez pas débloquent le passage. Vous pouvez alors vous placer, si ce n'est pas déjà fait, devant la deuxième ouverture, rendez-vous pour cela au **146**. Si vous préférez la troisième grille, allez au **326** pour essayer de l'ouvrir. Enfin, vous pouvez continuer votre montée en suivant le sigle « épée », pour cela rendez-vous au **434**.

24

Vous ouvrez la bouche pour réagir à ce début de conversation. Avec horreur, vous réalisez que vous ne vous rappelez pas votre nom ! Il vous semble que ça commence par « V » mais ensuite... C'est très flou... Face à l'effarement qu'il lit sans doute sur votre visage, l'un des prisonniers vous lance :

- Essayez de rester calme, monsieur... Je me nomme Fargo, je suis un soldat du Masshys. Mon village a été attaqué par des hommes lézards, ce qui ne va pas passer inaperçu. Je suis sûr qu'on va venir nous tirer de là !

Cette déclaration éveille votre curiosité. Si vous voulez enchaîner en demandant comment ils ont atterri là, allez au **217**. Si vous préférez les aviser de ce qui se passe ici, rendez-vous au **449**.

25

Vous essayez d'ouvrir les deux coffres marron avec les clés dont vous disposez :

- si vous avez la clé n°10 ou la n°11, allez au **110**
- si vous avez ces deux clés, rendez-vous au **244**

Si vous n'avez aucun de ces éléments, vous pouvez vous intéresser au coffre rouge (rendez-vous au **116**) ou bien poursuivre votre ascension (allez au **251**).

26

Vous vous engagez dans cet escalier en colimaçon avec appréhension : qui sait ce que vous allez trouver à l'étage ? Au bout d'une dizaine de marches, vous entendez un déclic derrière vous, suivi d'un bruit métallique strident : la herse qui surplombait l'entrée de l'escalier vient de tomber brutalement, vous piégeant ici (si vous êtes accompagné, votre partenaire était juste derrière vous lors de la fermeture et vous n'êtes pas séparés). Simultanément, un autre bruit du même type retentit plus haut... Sans possibilité de redescendre, vous poursuivez votre ascension et arrivez sur une nouvelle salle, plus petite que la précédente et ayant, au sol, la forme d'un quart de cercle. L'escalier depuis lequel vous surgissez est surmonté d'une herse.

Peut-être que celle-ci était baissée lorsque vous vous êtes engagé dans cette montée, ce qui expliquerait le bruit métallique entendu depuis l'escalier...

La pièce dans laquelle vous vous trouvez est étonnante : en son centre se trouve une table et des chaises, il y a aussi une banquette, sur le côté, qui a l'air particulièrement confortable (mais plutôt poussiéreuse). Cette salle semble être l'endroit idéal pour faire une pause. D'ailleurs, quelqu'un est passé par ici avant vous et ne s'en est visiblement pas privé : il y a un croûton de pain rassis sur la table...

Ne voyant rien d'autre, vous vous engagez dans la seule sortie possible : un nouvel escalier, à l'opposé de celui duquel vous sortez, qui grimpe vers le deuxième étage de la tour. En passant sous le porche qui en délimite l'entrée, vous notez la présence d'un sigle bleu représentant une épée juste au-dessus de l'ouverture. Après quelques marches, comme précédemment, une herse s'abaisse magiquement derrière vous et empêche toute tentative de retour. En même temps, une seconde herse située plus haut se rétracte et vous libère l'accès à l'étage supérieur. Vous progressez ainsi d'étage en étage pendant un long moment, suivant un itinéraire vertical dépourvu de choix, sur les pas des aventuriers qui vous ont précédé et qui ont laissé des traces : débris de golems (tous dans des salles précédées du sigle « épée bleue ») et dépouilles humaines plus ou moins bien conservées (sans rien à récupérer dessus). Dans certaines salles, systématiquement précédées du symbole « livre ouvert bleu », vous découvrez de grandes structures de pierre. Certaines d'entre elles comportent des trous qui, au vu des débris répandus au sol, sont les résultats de percées réalisées par des sorts de tremblement ou des fioles et potions explosives. Ces ouvertures donnent sur des cavités qui devaient receler, peut-être, un trésor ou une arme. Vous notez également la présence de dépouilles humaines et animales (les cadavres non humains ne sont pas identifiables). Les salles « œil fermé bleu » contiennent le même type d'aménagement inattendu que vous avez vu dans la première pièce de ce type, vous découvrez même des lits dans certaines d'entre elles. Toujours dans ce type de salle, vous trouvez à plusieurs reprises des pots qui devaient contenir, avant le passage de l'un de vos prédécesseurs, des plantes.

Vous avancez de cette façon plusieurs heures, traversant les salles sans rencontrer d'obstacle, entendant les herses se refermer derrière vous et vous forcer à continuer. Peut-être qu'elles remontent magiquement au fur et à mesure que d'autres tombent ? Un autre détail vous fait réfléchir : chaque escalier est orné d'un sigle de couleur bleue, dont vous avez vu quatre motifs dans le hall d'entrée. Or, vous les rencontrez tous sauf celui représentant un coffre. Pourquoi ? Sans avoir la réponse, vous progressez inlassablement.

Soudain, après cette longue montée monotone, vous vous engagez dans un escalier précédé du sigle « livre ouvert bleu » puis arrivez sur une nouvelle pièce mais, fait nouveau, occupée... Rendez-vous au **369**.

27

Vous pénétrez dans l'étuve et avancez vers les coffres. Il ne faut pas perdre une seconde, vite ! Si vous vous intéressez au coffre rouge, rendez-vous au **34**. Si vous allez vers le coffre bleu, à condition de maîtriser la compétence *Savoir* pour déchiffrer les caractères elfiques qui ornent sa serrure, allez au **485**.

28

Vous vous concentrez et faites léviter la clé jusqu'à vous. Vous tendez l'oreille et n'entendez aucun signe indiquant une présence alentour. En faisant preuve d'autant de sang froid que possible, vous déverrouillez la porte et ouvrez cette dernière. Malheureusement, cette action provoque un léger grincement qui résonne tout autour de vous. Espérant que ce bruit n'aura pas attiré l'attention d'un monstre, vous vous extirpez de votre prison et vous faufilez hors de cette salle. Vous parvenez de nouveau dans le grand couloir bordé d'ouvertures, où vous ne

vous engagez pas encore : il est préférable dans un premier temps d'y jeter un simple coup d'œil furtif.

Vous voyez à droite deux lézards s'éloigner de votre position le long du couloir. À gauche de l'ouverture, le couloir est désert et remonte jusqu'à l'entrée depuis laquelle vous aviez pénétré ce repaire : c'est par là qu'il vous faut partir. Vous pouvez dès maintenant longer le couloir dans cette direction, profitant de l'absence de monstres dans cette partie, allez pour cela au **65**. Vous pouvez aussi redoubler de prudence et attendre que les deux lézards sur votre droite quittent ce couloir, rendez-vous alors au **430**.

29

Vous approchez prudemment de l'escalier et vous engagez dans celui-ci. À peine avez-vous posé le pied sur la première marche qu'un déclic retentit, suivi immédiatement d'un sifflement : une boule métallique, à peine plus grosse que votre poing, maintenue par un balancier dissimulé au-dessus de vous, fend l'air à toute vitesse, décrivant une trajectoire en arc de cercle. Elle va vous percuter ! Si vous maîtrisez la compétence *Agilité*, vous esquivez ce projectile. Dans le cas contraire, vous vous décalez mais recevez tout de même un coup sur le côté : vous perdez 5 points d'endurance moins la défense de votre éventuel bouclier.

Si vous êtes accompagné, rendez-vous au **227**. Autrement, poursuivez votre lecture.

Vous observez le pendule osciller, sur vos gardes. Il se stabilise peu à peu, puis se rétracte dans sa position initiale, prêt à accueillir de nouveaux visiteurs. Vous reprenez votre montée avec vigilance. Finalement, après un nouveau basculement de herse, vous arrivez dans une autre pièce : ajoutez une unité de temps dans la case *Notes* de votre *feuille d'aventure* puis rendez-vous au **410**.

30

Vous prenez vos jambes à votre cou et quittez cette salle sans venir à bout du golem. Une fois dans l'escalier, comme d'habitude, une herse tombe derrière vous et vous empêche de revenir en arrière. Ça tombe bien car vous n'avez pas vraiment envie de revoir la créature que vous venez de laisser. Pour avoir fait preuve de prudence, *vous gagnez 1 point d'expérience*. Ensuite, vous montez jusqu'à l'étage supérieur : vous arrivez dans une pièce de taille différente et, de nouveau, occupée... Rendez-vous au **369**.

31

Un déclic retentit après que vous ayez activé l'interrupteur à droite de la molette. Vous avez réussi à ouvrir ce coffre ! À l'intérieur, *vous trouvez 16 pièces d'or*. *Vous gagnez également 1 point d'expérience* pour avoir percé le secret de ce code. Ensuite, vous pouvez essayer d'ouvrir, à condition de disposer de la clé n°5, le premier coffre marron en allant au **446**, ou bien le second, si vous détenez la clé n°9, au **672**. Sinon il ne vous reste plus qu'à sortir de cette enceinte... Vous pouvez alors, si ce n'est pas déjà fait, tenter d'entrer dans la première salle (rendez-vous au **23**) ou la troisième (allez au **326**). Enfin, vous pouvez continuer votre ascension en vous rendant au **434** (sigle « épée » entouré de cercles rouge et bleu).

32

Vous parvenez à ouvrir ce coffre (supprimez la clé n°15 de vos *Objets spéciaux*)... À l'intérieur, *vous trouvez 26 pièces d'or et une potion d'endurance* ! Ensuite, vous pouvez ouvrir le second coffre, à condition de posséder la clé n°16. Si c'est votre cas, allez au **613**. Sinon, vous devez continuer, en suivant le « poing fermé rouge » au **524** ou bien « l'épée rouge » au **318**.

33

Tandis que les effets de la potion se font ressentir, sous la forme d'une grande douleur associée à une sensation de supériorité, vous faites le nécessaire pour régurgiter le breuvage maléfique. Vous parvenez à vos fins et, par chance, la liqueur ne s'est pas complètement diluée en vous : *vous pouvez retrancher 1 à votre total de soumission*. Ensuite, alors que vous pensez être débarrassé de l'emprise qu'exerce la sorcière sur votre esprit, cette dernière se manifeste à nouveau : une impression de manque vous envahit, vous avez besoin de goûter à nouveau à cette potion... Non ! Il faut résister, ne pas céder ! Vous tentez de vous raccrocher à votre passé, à vos souvenirs... Cette lutte intérieure dure un long moment et est très éprouvante pour votre mental. Finalement, après plusieurs heures passées à vous calmer et à réfréner votre envie de potion, vous vous endormez : rendez-vous au **666**.

34

Vous tentez de soulever le couvercle. Le coffre vous résiste : visiblement, il faut être très costaud pour espérer le déverrouiller. Si vous totalisez 7 points de force ou plus, vous parvenez à l'ouvrir : rendez-vous au **258** (si vous êtes accompagné, considérez que votre camarade vous octroie un point de force supplémentaire). Si le coffre reste fermé, vous pouvez vous intéresser, si ce n'est pas déjà fait, à son voisin. Pour cela, si toutefois vous maîtrisez la compétence *Savoir*, allez au **485**. Sinon, il ne vous reste plus qu'à quitter cette enceinte. Dans ce cas, vous pouvez vous intéresser à une étuve que vous n'avez pas encore explorée parmi la première (allez au **6**) et la troisième (rendez-vous au **210**). Au préalable, vous pouvez refermer l'accès à cette cellule, afin d'effacer toute trace de votre passage : allez au **459** si tel est votre choix. Enfin, rien ne vous empêche de poursuivre votre ascension sans perdre davantage de temps : rendez-vous au **500** pour déguerpir.

35

Vous lancez une arme (ou un élément de votre ceinture), conjointement à Marcus. Accaparé par sa tâche de récupération, le zalatif reçoit de plein fouet les projectiles, qui le blessent puis chutent à l'autre bout de la pièce. Si vous avez lancé une fiole ou potion explosive, considérez que l'arme de Marcus est inutilisable désormais (vous pouvez lui en donner une si elle a des paramètres au moins aussi importants que le glaive, dans ce cas vous effacerez l'arme choisie de votre équipement pour l'inclure chez Marcus dans la case *Notes* ; tant que votre compagnon n'a pas d'arme vous vous battez seul).

Calculez les dégâts générés par ces tirs en considérant que le jet de Marcus a provoqué une perte de 5 points d'endurance (n'oubliez pas que la créature craint les armes perçantes). De son côté, le zalatif a eu le temps de récupérer 10 points d'endurance. Faites vos comptes : si votre adversaire meurt, rendez-vous au **128**. S'il est toujours vivant, il fonce à présent droit sur vous, comprenant sans doute que vous ne lui laisserez pas l'occasion de reprendre ses forces. Retournez au **370** et terminez le combat en considérant que la créature ne fuira plus (ne tenez pas compte des consignes vous indiquant de viser les ailes). Si vous gagnez, vous pourrez récupérer les armes lancées.

36

Il est impossible que vous ayez cette clé en votre possession ! Visiblement, vous aimez violer les règles établies... Puisque la filouterie est une seconde nature chez vous, retournez au premier tome de cette collection. Si vous le parcourez de long en large, vous finirez par tomber sur un orphelin. Qui sait, celui-ci récompensera peut-être votre curiosité ?

37

Votre cible étant immobile, vous n'avez aucun mal à l'atteindre. Le golem encaisse votre flèche sans réagir (déduisez-la)... Il demeure figé, comme insensible. Vous pouvez changer de projectile en utilisant une flèche explosive : allez au **542** pour cela. Sinon, il ne vous reste plus qu'à avancer jusqu'à lui, en vous rendant au **195**.

38

Vous grimpez jusqu'à l'étage suivant, déclenchant un nouveau basculement de herse. *Si vous êtes empoisonné, vous perdez 3 points d'endurance.*

Vous arrivez dans une salle ayant la forme, au sol, d'un demi-cercle. En face, deux nouvelles montées s'offrent à vous, précédées des sigles « coffre bleu » et « livre ouvert bleu ». Entre ces escaliers et vous, entourée d'un parterre de verdure, une étrange structure en bois vous domine, parfaitement intégrée au décor grâce aux pousses qui se développent dessus. Cette structure peut être décrite comme un grand cube, dont l'ossature consiste en ses seules arêtes. Au sommet de cette bizarrerie, un bloc de pierre est maintenu par un ensemble rudimentaire de planches et cordages. Le rocher est prêt à tomber lourdement sur la base de cette structure, où se trouve une statuette elfique. Cette dernière est posée à même le sol. Bien que vous ne voyiez pas de connexion entre la relique et le roc, il y a des chances pour que cet attirail soit une sorte de piège. Un piège grossier : vous êtes un peu surpris par l'évidence de ce traquenard...

Mis à part cet appât géant, il n'y a qu'un seul élément notable ici : une inscription elfique sur le mur extérieur. Si vous maîtrisez la compétence *Savoir*, vous êtes capable de la déchiffrer en allant au **198**. Autrement, que faites-vous ? Vous pouvez tenter de vous emparer de la statuette. Dans ce cas, l'utilisation de la *Télékinésie* semble être l'option la plus sage. Si vous maîtrisez cette compétence (ou bien si vous êtes accompagné), rendez-vous au **235**. Si vous préférez faire usage du « Bourrasque » pour éjecter la statuette hors de cette zone, dépensez 5 points de magie puis allez au **274**. Si vous possédez une corde, vous pouvez constituer un lasso et tenter de « capturer » la relique. Pour cela, rendez-vous au **320**. Enfin, si vous êtes téméraire, vous pouvez essayer de prendre le trésor au pas de course, peut-être réussirez-vous sans dommage (ou peut-être qu'il ne se passera rien) ? Si tel est votre choix, allez au **404**.

Si vous désirez quitter cette salle, vous pouvez contourner prudemment la structure pour emprunter l'escalier « coffre bleu » (rendez-vous au **102**) ou « livre ouvert bleu » (allez au **494**).

39

La créature qui se tient face à vous est un bakaf, un gros insecte qu'on rencontre fréquemment dans les montagnes à l'est de l'Islandi. Cet être rampant est inoffensif et de nature affectueuse à l'égard des humains. Le bakaf émet un gaz nocif lorsqu'il se sent menacé. Il existe en deux coloris, noir et rouge. Le bakaf rouge, qui est très rare, a la particularité d'exploser lorsqu'il meurt. À présent, retournez au paragraphe d'où vous venez puis faites un choix parmi ceux proposés.

40

Vous actionnez les leviers simultanément, remettant ainsi le système dans sa configuration initiale. *Ajoutez une unité de temps sur votre feuille d'aventure.* Si vous aviez réussi à agir sur la grille, elle se referme. Maintenant, vous hésitez à continuer : plus vous restez ici plus votre avance s'amenuise... Si vous renoncez, vous pouvez inspecter la première étuve (allez au **6**) ou la troisième (rendez-vous au **210**). Il est aussi possible de quitter cette salle, allez pour cela au **500**. Si vous persistez, vous pouvez actionner le levier de gauche, en allant au **57**. Si vous

préférez celui de droite, rendez-vous au **188**. Enfin, si vous souhaitez actionner les deux simultanément, allez au **240**.

41

Avec excitation, Marcus soulève le couvercle. En découvrant son contenu, il s'exclame :

- Wahou, génial !

À l'intérieur, *il s'empare d'une fiole d'endurance, une fiole de magie et 22 pièces d'or* (sachez que la clé n°14 est désormais inutile). Ensuite, vous pouvez continuer votre effort pour entrer à votre tour et tenter d'ouvrir ensemble le coffre rouge : ajoutez une unité de temps sur votre *feuille d'aventure* puis rendez-vous au **316**. Vous pouvez aussi vous diriger vers une étuve que vous n'avez pas encore explorée entre la première (allez au **6**) et la deuxième (rendez-vous au **136**). Enfin, vous préférez peut-être poursuivre votre montée sans plus attendre : allez au **500** pour cela.

42

À peine avez-vous actionné ce levier que les trois statues se mettent à tourner sur elles-mêmes pendant quelques instants, provoquant un crissement métallique strident. Elles se stabilisent enfin et vous découvrez la série suivante : « lézard-elfe-lézard ». Si vous désirez actionner le premier levier, rendez-vous au **117**. Si le deuxième vous inspire davantage, allez au **81**. Si vous préférez le troisième, rendez-vous au **236**. Enfin, si vous voulez en rester là, rendez-vous au **218** si le symbole « épée rouge » vous tente ou au **291** si le sigle « œil fermé rouge » vous inspire davantage.

43

Alors que vous approchez du coffre, vous remarquez non loin de vous la présence d'un socle de marbre, recouvert de débris de porcelaine. Ces résidus, de couleur bleue, indiquent certainement qu'il y avait là une décoration. Malheureusement, les lézards sont passés ici avant vous ! Vraisemblablement, cet élément décoratif n'avait aucune valeur à leurs yeux, puisqu'ils l'ont détruit. Ont-ils aussi ouvert le coffre ? Vous approchez de ce dernier, dont le couvercle est doté d'une serrure. Si vous possédez la clé n°17, les lézards n'ont pas pu l'ouvrir ! Allez au **152** pour faire usage de cet élément, que vous êtes le seul à détenir. Sinon, vous avez une mauvaise surprise en arrivant près du coffre : rendez-vous au **645**.

44

Vous remarquez tout d'abord que certains plants fruitiers, quoique particulièrement appétissants, sont dangereux pour la santé. Ils ont sans doute été disposés ici pour piéger les aventuriers trop audacieux. En dehors de ces quelques leurres, la récolte à laquelle vous vous affairez est particulièrement juteuse : *vous ramassez l'équivalent d'un repas, vous trouvez aussi une plante d'endurance et une plante de magie* (conservez tout ce que vous souhaitez parmi ces éléments). Ensuite, vous pouvez rester ici aussi longtemps que voulu, puis rendez-vous au **284** pour emprunter l'escalier « épée bleue » ou au **457** pour suivre le sigle « livre ouvert bleu ».

45

Le colosse agite ses bras pour vous donner des coups de poing, cependant il est gêné par la montée d'escalier à côté de laquelle vous vous battez. Dans un vacarme assourdissant, le bras du golem traverse la paroi cylindrique, qui se disloque dangereusement. La herse se détache de son support et tombe à la renverse. Heureusement, bien que votre adversaire ait dominé cet assaut, il n'a pas réussi à vous blesser. En revanche, la montée d'escalier est inutilisable !

Inscrivez dans vos *Notes* que l'une des montées est détruite, puis poursuivez l'affrontement. Dorénavant, le golem ne sera plus gêné par l'obstacle qu'il vient de heurter :

GOLEM GÉANT : Précision=2 dés + 12 Puissance=Variable
 Endurance=160 Faiblesse=C

À chaque fois que votre adversaire gagne un assaut, lancez un dé pour connaître la nature de son attaque. Si vous obtenez :

- 1 ou 2 : le golem vous donne un coup de pied, provoquant 6 points de dégâts
- 3 ou 4 : le colosse vous assène un coup de poing, générant 8 points de dégâts
- 5 ou 6 : votre opposant martèle le sol de coups de pieds, ce qui engendre un tremblement qui vous fait chuter. Le golem profite alors de votre position défavorable pour vous assener des coups causant 12 points de dégâts. Si c'est la deuxième fois qu'il fait ça, ne décomptez pas les pertes et rendez-vous au **355**.

Afin de « préserver » les autres montées d'escalier, vous décidez de ne pas approcher de celles-ci.

Si vous pratiquez le sortilège « Tremblement » lors d'une action, appliquez son effet puis rendez-vous au **126**.

Si vous venez à bout du géant, allez au **290**.

46

Vous déchaînez la foudre sur la zone métallique du gros bloc de pierre et obtenez l'effet souhaité : le matériau fond instantanément sous le coup, quelques morceaux de pierre sont même éjectés de la structure à proximité de l'impact. Si vous maîtrisez la compétence *Agilité*, vous esquivez chacun de ces projectiles. Dans le cas contraire, quelques cailloux vous atteignent violemment et vous perdez 3 points d'endurance. Dans tous les cas, si vous êtes accompagné, votre camarade est indemne.

Vous attendez un moment que la température revienne à la normale puis vous glissez votre main dans l'orifice : *vous attrapez une fiole de magie et une potion d'éther, ainsi qu'une clé* (inscrivez « clé n°6 » dans la case *Objets spéciaux* de votre *feuille d'aventure*). Pour avoir réussi à obtenir ces éléments, *vous gagnez 1 point d'expérience*. Ensuite, vous poursuivez votre ascension en suivant le sigle « œil fermé bleu » : rendez-vous au **272**.

47

Vous parvenez à embraser le rideau végétal. Rapidement, une ouverture vous permet d'accéder à l'intérieur de la cellule, où se trouvent deux coffres : un marron et un rouge. Tandis que vous approchez de ces trésors, les flammes poursuivent leur progression et se propagent sur la paroi de l'enceinte. Vous n'êtes pas en mesure de contenir l'incendie qui s'annonce : il vous faut agir très vite puis vous réfugier dans la salle supérieure ! Si vous vous intéressez au coffre marron, qui est doté d'une serrure, rendez-vous au **443**. Si vous approchez du coffre rouge, qui ne comporte pas de mécanisme particulier, allez au **97**. Si vous préférez être prudent et partir tout de suite, redoutant d'être prisonnier des flammes si vous traînez trop, rendez-vous au **212**.

48

Tandis que les créatures commencent petit à petit à quitter l'arène, Tripidia vous félicite d'avoir deviné le nom du gagnant. Elle plonge sa main dans un sac posé à côté d'elle et en sort une potion similaire à celle que vous avez bue précédemment.

- Vous avez bien mérité cette récompense, bravo pour votre flair !

Vous adressez un sourire à votre interlocutrice mais êtes très déçu au fond de vous. Vous portez le récipient à vos lèvres, la sorcière attendant que vous consommiez son contenu avant de vous libérer. Le goût de ce mélange est toujours aussi bon et vous avez vite fait d'en boire la totalité. Tandis que Tripidia récupère sa potion vide, une grande douleur s'empare de vous. Ce supplice est toutefois moins intense que précédemment et vous ne vous évanouissez pas. Visiblement, votre corps est en train de s'habituer à cette liqueur... Son effet sur vous est d'ailleurs moindre : *vous gagnez 10 points d'endurance* mais ne ressentez rien de particulier au niveau musculaire. Par contre l'envie de reprendre de la potion surgit immédiatement : *augmentez votre total de soumission de 3 points*.

Au bout de quelques instants vous vous sentez mieux et pouvez vous lever. Autour de vous, les gradins se sont vidés et Tripidia est partie. Il ne reste qu'une poignée de lézards qui vous attendent et ont pour consigne de vous raccompagner à votre cellule. Vous les suivez en chancelant, jusqu'à être de nouveau dans votre cage. Là, encore sonné par la consommation de la potion, vous vous endormez. Rendez-vous au **239**.

49

Vous connaissez suffisamment la culture elfique pour savoir que la couleur rouge est généralement associée à la notion de force physique, tandis que le bleu est fréquemment utilisé pour symboliser la puissance magique. Il est probable que plusieurs chemins permettent d'accéder au sommet de la tour, suivant des itinéraires variés plutôt adaptés aux guerriers ou aux magiciens. Peut-être même que ces chemins s'entrelacent, de telle sorte que quelqu'un qui soit à la fois physique et spirituel puisse progresser jusqu'en haut. Les sigles colorés permettent probablement de savoir à quoi s'attendre lorsqu'on s'engage dans un escalier. Par contre, vous ignorez à quoi ces quatre symboles correspondent... À présent, retournez au paragraphe duquel vous venez et poursuivez votre lecture.

50

Vous faites volte-face et réalisez que le son qui vous a fait sursauter est un hurlement strident, émis par une créature ailée qui est en train de foncer sur vous, en provenance du plafond ! Cet être devait se dissimuler dans les zones d'ombre des ornements... Si vous maîtrisez la compétence *Savoir*, prenez note de ce numéro de paragraphe puis rendez-vous au **390**. Sinon, lisez ce qui suit.

L'assaillant arrive droit sur vous, brandissant rageusement ses griffes acérées. La créature bipède, légèrement plus grande que vous, est dotée d'un pelage marron recouvrant toute la surface de son corps. Son visage vous fait penser vaguement à celui d'un singe mais vous n'avez pas le temps de vous attarder sur ses traits : cette créature véloce va vous percuter dans une fraction de seconde... Si vous maîtrisez la compétence *Agilité* (et que vous n'êtes pas en surcharge), rendez-vous au **282**. Dans le cas contraire, allez au **180**.

51

À peine avez-vous actionné ce levier que les trois statues se mettent à tourner sur elles-mêmes. Elles se stabilisent enfin et vous découvrez la série suivante : « elfe-lézard-lézard ». Si vous voulez maintenant actionner le premier levier, rendez-vous au **427**. Si le deuxième vous paraît plus approprié, allez au **168**. Si le troisième vous tente plus, rendez-vous au **163**. Enfin, si vous renoncez, rendez-vous au **218** si le symbole « épée rouge » vous tente ou au **291** si le sigle « œil fermé rouge » vous inspire davantage.

52

Vous avez maintenant affaire à deux zalatifs ! Combattez-les simultanément en comptant les assauts (reprenez les caractéristiques adverses telles qu'elles étaient avant d'aboutir ici) :

Tandis que vous saisissez fébrilement la potion d'endurance offerte par Yajé (*ajoutez-la à votre inventaire*), l'elfe semble plus inquiet que jamais :

- Allez, s'il vous plaît, dites-moi ce qu'il en est.

Yajé ignore que le Masshys a été la cible de Tripidia. Il ne sait pas non plus que vous étiez aux premières loges... Voilà que maintenant, alors que c'est la colère qui vous a conduit ici, il vous est donné une occasion de l'assouvir en vous emparant du sceptre sous le nez des lézards. Le douloureux souvenir de l'attaque de Chima est encore très présent dans votre esprit : pour vos proches disparus dans l'attaque, pour l'avenir du Masshys, vous avez envie, plus que jamais, de réussir cette mission.

Dorénavant, le temps va avoir de l'importance dans votre quête du Sceptre de vie : écrivez « Temps = 0 » dans la rubrique *Notes* de votre *feuille d'aventure*. Si vous traînez trop, il vous sera demandé d'ajouter une « unité de temps » dans la case *Notes*. Vous ajusterez alors votre total de temps dans la zone réservée. Selon vos actes, vous pourrez même parfois réduire ce score. Le total de temps n'a pas de limite, il peut même devenir négatif si vous êtes très rapide.

Avec détermination, vous remerciez Yajé de vous avoir prévenu. À présent, vous pouvez l'éclairer en lui racontant le peu que vous savez. Pour cela, ajoutez une unité de temps dans la case *Notes* puis rendez-vous au **99**. Vous pouvez aussi vous excuser et poursuivre sans plus attendre votre ascension. Dans ce cas, deux escaliers s'offrent à vous. Le premier est surmonté du sigle « livre ouvert bleu », s'il vous inspire allez au **169**. L'autre montée est précédée du symbole « épée rouge », si elle vous tente davantage rendez-vous au **368**.

54

La salle dans laquelle vous arrivez est à nouveau de forme circulaire. Quatre issues permettent d'en sortir, toutes rendues inaccessibles par la présence de grilles... Visiblement, cette pièce fonctionne comme la précédente, il vous faut remporter un affrontement pour pouvoir poursuivre. Vos adversaires sont bien là, d'allure plus coriace encore que les trois petits golems fraîchement éradiqués. Dès votre arrivée, ils se mettent en mouvement. Face à vous, deux golems imposants avancent et seront à votre portée dans un instant... Autour du pilier central se trouve une structure étonnante : un gros bloc de pierre, étroit mais assez haut, est surmonté d'un petit golem. Ce dernier dispose de rochers entassés près de lui, qu'il s'apprête à vous projeter dessus ! Il vous faut rapidement prendre une décision tactique. Vous pouvez affronter les deux golems qui vous attaquent, au risque de subir des jets de pierre intempestifs pendant l'affrontement, rendez-vous dans ce cas au **359**. Vous pouvez courir vers le poste de tir et tenter d'y grimper hâtivement, risquant de recevoir des projectiles et, aussi, des coups en passant près des deux golems. Si vous optez pour cette stratégie, en espérant que les deux golems ne soient pas assez agiles pour vous rejoindre sur la plateforme, allez au **491**. Enfin, vous pouvez vous précipiter derrière un escalier en colimaçon pour affronter les deux golems à l'abri de tout projectile, risquant en passant d'encaisser quelques coups, rendez-vous alors au **205**.

55

Vous vous placez devant une ouverture, constatant à cette occasion que cette dernière est juste assez large pour permettre de vous positionner dans l'épaisseur du mur mais que, pour quelqu'un de plus grande corpulence, le panorama serait moins spectaculaire. Autour de vous, un vent assourdissant siffle à vous en donner mal à la tête. Malgré cette nuisance, vous restez quelques instants face au paysage vertigineux qui vous est offert. Vous êtes au-dessus des premiers nuages. Au sol, Golfio n'est plus qu'un tout petit point dont vous devinez à peine la présence en bordure de forêt. Cette dernière, justement, n'est plus qu'une grande tâche verte au sein de laquelle vous êtes incapable d'apercevoir le fleuve Geday ou la présence de

clairières. Au-delà, de grandes plaines s'étendent à perte de vue. Absorbé par ce paysage magnifique, vous entendez avec surprise un son provenant de derrière, d'une intensité surpassant celle du vent. Si vous êtes accompagné, rendez-vous au **370**. Sinon, allez au **458**.

56

Après plusieurs heures de marche, vous arrivez sur une clairière paisible. Ce trajet vous a permis de constater que vous êtes plus endurant qu'auparavant. Il s'agit clairement du traitement forcé de Tripidia, qui éveille en vous des sensations nouvelles : *augmentez vos totaux d'endurance et d'endurance maximale de 5 points chacun*. À présent, si vous souhaitez marquer un temps d'arrêt, restez ici aussi longtemps que voulu. Ensuite, conformément aux instructions, vous vous engagez dans le sentier qui part vers le nord-est : rendez-vous au **140**.

57

Vous actionnez le levier sans difficulté. Face à vous, rien de particulier ne se produit. Peut-être faut-il s'y prendre autrement ? Si vous relevez le levier de gauche, allez au **489**. Si vous intervenez sur celui de droite, rendez-vous au **472**. Si vous désirez agir sur les deux simultanément (si vous êtes accompagné ou que vous maîtrisez la *Télékinésie*), allez au **138**. Si vous abandonnez, vous pouvez inspecter la première enceinte (allez au **6**) ou la troisième (rendez-vous au **210**). Enfin, vous pouvez continuer à monter, allez pour cela au **500**.

58

Vous ouvrez le coffre rouge *et trouvez à l'intérieur 16 pièces d'or*. Ensuite, vous pouvez essayer d'ouvrir, si ce n'est pas déjà fait, l'un des quatre coffres marron : allez dans ce cas au **75**. De même, si l'unique coffre bleu vous inspire, rendez-vous au **166**. Si vous souhaitez vous intéresser aux deux coffres verts, allez au **242**. Enfin, vous pouvez emprunter l'escalier « poing fermé et coffre rouges » en allant au **348**, ou bien « livre ouvert et épée bleus » en vous rendant au **432**.

59

Vous lancez de la nourriture près du molosse. Celui-ci se jette dessus avec avidité : ôtez un repas de votre *Équipement*. Dorénavant, cet animal ne vous gênera pas : *vous gagnez 1 point d'expérience* pour avoir su l'amadouer.

À présent, vous pouvez essayer d'ouvrir le coffre, à condition d'avoir au moins une clé. Dans ce cas, ajoutez une unité de temps sur votre *feuille d'aventure*, puis rendez-vous au **115**. Si vous préférez ne plus perdre une seconde, vous pouvez vous placer sur le téléporteur jaune, en allant au **555**. Enfin, vous pouvez approcher du pilier central, pour cela rendez-vous au **616**.

60

Vous arrivez dans une salle ayant, au sol, la forme d'un quart de cercle. *Si vous êtes empoisonné, vous perdez 3 points d'endurance*.

Comme précédemment, l'endroit est recouvert d'un tapis d'herbe. Le long du mur extérieur, des arbustes désordonnés donnent encore plus de cachet à ce lieu. Il y a aussi, partout dans cette végétation, des plantes variées et multicolores. Peut-être trouverez-vous parmi elles des éléments intéressants ? Si vous maîtrisez la compétence *Savoir* et que vous souhaitez en faire usage, ajoutez une unité de temps sur votre *feuille d'aventure* puis rendez-vous au **186**. Sinon, il ne vous reste plus qu'à poursuivre. Dans ce cas, malgré l'urgence de la situation, vous désirez peut-être profiter de ce lieu calme pour faire une courte halte ? Pour cela, allez au **375** (vous y trouverez les coûts des actions possibles, en unités de temps). Vous pouvez aussi poursuivre sans perdre une seconde, dans ce cas rendez-vous au **95** pour vous engager dans l'unique montée, précédée du sigle « coffre » entouré d'un cercle bleu mais aussi d'un rouge.

61

Tandis qu'une nouvelle herse s'abaisse derrière, vous aboutissez dans une salle ayant, au sol, la forme d'un quart de cercle. *Si vous êtes empoisonné, vous perdez 3 points d'endurance.*

Comme précédemment, le sol est recouvert de mousse et on se croirait en pleine nature. Au centre de la pièce, un grand rocher vous surplombe. Son sommet est plat mais vous ne voyez pas s'il y a quelque chose d'intéressant dessus. Le seul moyen de le savoir, en fait, serait de grimper. Pour cela, il n'y a que deux possibilités, en raison du faible nombre de prises sur les parois. Si vous maîtrisez la compétence *Agilité* et que vous souhaitez en faire usage, rendez-vous au **221** (si vous êtes accompagné, vous pouvez aussi aller au **221** en considérant que votre camarade grimpe à votre place). Si vous êtes capable de lancer le sortilège « Vol », vous pouvez l'utiliser pour accéder au sommet : dépensez alors 5 points de magie puis rendez-vous au **221**.

Sinon, vous êtes forcé de vous désintéresser du rocher. Vous souhaitez peut-être vous reposer dans cet endroit propice : si tel est le cas, allez au **375** (vous y trouverez le coût en temps de chaque action possible dans un paragraphe de repos). Autrement, il ne vous reste plus qu'à poursuivre. Il n'y a qu'une seule montée d'escalier ici, surmontée du sigle « coffre » entouré de deux cercles : un rouge et un bleu. Rendez-vous au **95** pour vous y engager.

62

Vous parvenez à ouvrir l'un des coffres marron, *qui renferme un glaive et 6 pièces d'or* (vous pouvez rayer la clé n°1 de vos *Objets spéciaux* car elle ne servira plus). Vous pouvez ensuite tenter d'ouvrir d'autres coffres marron :

- si vous avez la clé n°2, rendez-vous au **36**
- si vous avez la clé n°3, allez au **333**
- si vous avez la clé n°4, rendez-vous au **440**

Vous pouvez aussi, si ce n'est pas déjà fait, essayer d'ouvrir l'unique coffre bleu qu'il y a dans les parages : allez dans ce cas au **166**. De même, si les trois coffres rouges vous tentent, rendez-vous au **295**. Si vous souhaitez vous intéresser aux deux coffres verts, allez au **242**. Enfin, vous pouvez emprunter l'escalier « poing fermé et coffres rouges » en allant au **348**, ou bien « livre ouvert et épée bleus » en vous rendant au **432**.

63

Vous tendez les mains et attrapez la herse au vol. Il s'ensuit un mouvement de balancier naturel. Malheureusement, votre bardage est si lourd que vous lâchez prise trop tôt. Vos pieds ne font qu'effleurer la première marche de l'escalier et vous chutez à la renverse. Impuissant, vous voyez le plafond s'éloigner à toute vitesse. Cette fois-ci, votre réception est catastrophique : vous atterrissez sur la nuque, ce qui vous tue sur le coup...

64

Après le traditionnel basculement des herses, vous arrivez dans une nouvelle salle ayant, au sol, la forme d'un quart de cercle. Comme dans la pièce précédente, l'environnement du lieu est verdoyant. Face à vous, un unique escalier en colimaçon permet de grimper jusqu'à l'étage suivant. Cette montée est précédée du sigle « œil fermé bleu ». Entre cette issue et vous se trouve une plante étonnante : de sa base, qui consiste en un gros bulbe enfoncé dans le sol, partent de nombreuses tiges vertes, à la verticale. Ces épaisses ramures suivent ensuite une courbe, jusqu'à toucher le sol, formant ainsi une sorte de dôme. Ce dernier est aussi grand que vous. Derrière l'abri protecteur constitué par ce végétal, vous devinez, plantée dans le sol près du bulbe central, une statuette elfique. Si vous maîtrisez la compétence *Savoir*, rendez-vous au **98**. Sinon, que faites-vous ? Vous pouvez tenter de traverser la paroi végétale en allant au **174**. Vous pouvez aussi, à condition de maîtriser la *Télékinésie*, faire venir la statuette jusqu'à

vous. Pour cela, allez au **219** (si vous êtes accompagné, rendez-vous au **219** en considérant que c'est votre camarade qui agit). Une autre option, plus radicale, consiste à pratiquer le sortilège « Incendie » sur le végétal, au cas où ce dernier soit dangereux. Si ce geste vous paraît approprié, dépensez 3 points de magie puis allez au **376**. Enfin, si vous ne pouvez ou ne voulez rien tenter, contournez cette plante singulière et engouffrez-vous dans la montée « œil fermé bleu ». Pour cela, rendez-vous au **251**.

65

Vous vous engagez à pas feutrés dans le couloir, en direction de la sortie. Vous franchissez une grande distance sans être inquiété. Derrière vous, les deux lézards sont loin désormais et ne vous ont pas entendu. Vous êtes presque revenu à l'entrée de cette large allée lorsque vous entendez une voix résonner depuis une ouverture sur votre gauche :

- ...l'heurr d'aller nourrir les taureaux, dépêche-toi !

Il faut réagir immédiatement : vous pouvez vous précipiter dans l'ouverture la plus proche et vous y cacher (rendez-vous au **113**), vous mettre à courir vers la sortie en espérant semer les individus qui s'apprêtent à surgir d'un instant à l'autre (dans ce cas allez au **187**), ou alors, enfin, vous engagez dans l'ouverture depuis laquelle provient cette voix pour surprendre les créatures qui s'y trouvent et les attaquer (rendez-vous alors au **400**).

66

Marcus est suffisamment agile pour emprunter cette ouverture. Dans ce cas, il ne peut s'intéresser qu'au coffre marron, l'autre nécessitant votre intervention pour être ouvert. En utilisant votre (vos) clé(s), il essaye de déverrouiller la serrure. Si vous possédez la clé n°14, il parvient à ses fins ! Dans ce cas, allez au **41** pour découvrir son contenu. Sinon, vous pouvez continuer votre effort pour entrer à votre tour et tenter d'ouvrir le coffre rouge. Il vous en coûtera une unité de temps supplémentaire : ajustez votre *feuille d'aventure* puis rendez-vous au **316**. Vous pouvez aussi vous diriger vers une étuve que vous n'avez pas encore explorée entre la première (allez au **6**) et la deuxième (rendez-vous au **136**). Enfin, vous préférez peut-être poursuivre votre montée sans plus attendre : allez au **500** pour cela.

67

Vous poussez de toutes vos forces et parvenez à déplacer le bloc de pierre, qui frotte le sol dans un crissement stressant. Vous poursuivez votre mouvement jusqu'à arriver en butée contre une paroi : vous n'avancerez pas plus. À côté de vous, il reste un bloc, ce dernier arrivant à ras de son voisin fraîchement déplacé. Aucune ouverture n'a été révélée par votre geste... Pour terminer vous pouvez, si vous le désirez, vous intéresser au dernier bloc, en l'enfonçant de la même façon que les deux autres, rendez-vous alors au **201**. Sinon, il ne vous reste plus qu'à reprendre votre montée, dans ce cas allez au **409**.

68

À peine avez-vous posé un pied sur le téléporteur noir qu'une vapeur bleutée émerge du sol. Alors que vous vous volatilisez, vous avez la nausée. *Vous perdez 1 point d'endurance. Si vous êtes accompagné, il en est de même pour votre partenaire. Ajoutez une unité de temps dans vos Notes.*

Vous vous matérialisez dans une salle ayant la forme d'un demi-cercle. Il y a un téléporteur vert sous vos pieds. Si vous totalisez 25 unités de temps, rendez-vous au **462** si le terme « G1 » figure dans vos *Notes*, au **513** si « G2 » apparaît, au **554** si les deux termes sont notés, au **625** si rien de tel n'est inscrit. Si vous totalisez 30 unités de temps et que le terme « G1 » figure dans vos *Notes*, allez au **554**, au **642** sinon. Pour tout autre cas, allez au **554**.

69

Vous examinez scrupuleusement les trois statues et constatez avec surprise que, derrière chacune d'elle, une deuxième sculpture est plaquée, dos à dos, avec la première. Derrière chaque elfe est disposé un lézard et vice-versa. Peut-être que les leviers permettent de faire tourner les statues sur elles-mêmes ? Il n'y a qu'un seul moyen de le savoir... Si vous voulez actionner l'un des trois leviers, vous pouvez le faire à condition d'être suffisamment fort : il vous faut en effet disposer d'au moins 5 points de force pour réussir (si vous êtes accompagné, votre camarade vous fait bénéficier de son aide et vous apporte un point supplémentaire ; si vous jouez avec la variante simplifiée vous n'êtes pas assez fort). Si vous remplissez cette condition et que vous voulez tenter votre chance, rendez-vous au **463**. Si vous préférez faire preuve de prudence, rendez-vous au **218** si le symbole « épée rouge » vous tente ou au **291** si c'est le sigle « œil fermé rouge » qui vous inspire.

70

Vous vous mettez à trembler, dans une tentative mentale de résistance à la potion. Lentement, vous faites quelques pas en arrière, parvenant à maîtriser votre pulsion meurtrière : *soustrayez 1 point à votre total de soumission*. Malgré ce succès, l'envie de revoir Tripidia grandit irrésistiblement en vous. Vous parvenez à articuler un petit « désolé » à l'attention de l'elfe, puis fuyez à toutes jambes. Cette rencontre vous a donné l'occasion de dire un mot, ce qui vous désespère : votre voix est devenue très grave et caverneuse. Tout est en train de changer en vous...

Vous courez quasiment une heure dans les bois, évoluant à une vitesse folle à travers les obstacles de la végétation. Finalement, vous parvenez au téléporteur et prenez place sur celui-ci, sans même envisager l'opportunité de la fuite. Vous vous matérialisez dans la grande caverne où vous aviez quitté la sorcière : *vous perdez 5 points d'endurance*.

Il y a quelques lézards ici, affairés à rassembler des provisions près d'un autre cercle coloré. Lorsqu'ils vous voient, l'un d'eux approche et vous demande :

- Ça y est ?

Voyant que vous acquiescez, il vous tend une potion :

- Tiens, ça va te rrequinquer...

La vue de cette boisson, là, sous votre nez, éveille en vous une soif déraisonnée. Vous saisissez la potion.

- Bon, suis-moi ! reprend le lézard en s'éloignant.

Irrésistiblement, vous lui emboitez le pas, tout en ôtant le goulot du récipient. Si votre total de soumission est égal à 8, rendez-vous au **154**. S'il est supérieur ou égal à 9, allez au **373**.

71

Vous vous accroupissez devant le coffre et lisez la suite de nombres suivante :

1-17-58-124- ?

Vous pouvez entrer un cinquième nombre et activer l'interrupteur. Si vous le faites, rendez-vous au numéro que vous pensez être le suivant de la série. Si le texte ne veut rien dire, votre erreur provoque un verrouillage de la molette, qui ne s'estompera que lors de votre sortie de cette salle, en même temps que le basculement des herses. Il ne vous reste alors plus qu'à reprendre votre montée, rendez-vous au **224** pour cela (sigle « épée bleue »).

- Bon, je parie que vous êtes sur le point de devenir un client fidèle, peut-être qu'un cadeau de bienvenue vous aidera à basculer ? Allez c'est parti, je vais vous donner, euh voyons... Vous alliez partir par cet escalier... Il vous faut donc... Ceci !

Yajé fait volte-face et fouille dans le bric-à-brac qui l'entoure. Il en sort un bâton, qu'il vous tend (*deux mains, M, bonus de dextérité=3, puissance=3*). Inscrivez cet élément dans les cases *État actuel* ou *Équipement* de votre *feuille d'aventure*. Ensuite, votre hôte farfelu reprend la parole sans vous laisser souffler : rendez-vous au **211**.

74

Alors qu'une vapeur bleutée vous enveloppe, vous éprouvez un frisson. *Vous perdez 1 point d'endurance. Si vous êtes accompagné, il en est de même pour votre partenaire. Ajoutez une unité de temps dans vos Notes.*

Vous vous trouvez à présent dans une salle en forme de quart de cercle, où la blancheur est de nouveau très marquée. Vous venez d'apparaître sur un téléporteur blanc, que vous quittez, à présent. Si vous totalisez 24 unités de temps, rendez-vous au **592** si le terme « G2 » figure dans vos *Notes*, au **283** sinon. Si vous en êtes à 29 unités, allez au **592** si le terme « G1 » figure dans vos *Notes*, au **607** sinon. Enfin, pour tout autre cas, rendez-vous au **592**.

75

Vous avancez vers les quatre coffres marron et tentez d'en ouvrir un en forçant un peu : la résistance est telle que vous n'insistez pas. Visiblement, il faut impérativement des clés pour découvrir leur contenu. Vous essayez donc votre (vos) clé(s) :

- si vous avez la clé n°1, allez au **62**
- si vous possédez la clé n°2, rendez-vous au **151**
- si vous détenez la clé n°3, allez au **333**
- si vous disposez de la clé n°4, rendez-vous au **440**

Si vous n'avez aucune de ces clés vous pouvez, si ce n'est pas déjà fait, essayer d'ouvrir l'unique coffre bleu qu'il y a dans les parages, allez dans ce cas au **166**. De même, si les trois coffres rouges vous tentent, rendez-vous au **295**. Si vous souhaitez vous intéresser aux deux coffres verts, allez au **242**. Enfin, vous pouvez emprunter l'escalier « poing fermé et coffre rouges » en allant au **348**, ou bien « livre ouvert et épée bleus » en vous rendant au **432**.

76

Tout en montant, vous entendez le basculement des herse. Au sommet des marches, vous arrivez dans une salle ayant la forme d'un quart de cercle. À nouveau, tout est blanc et lumineux autour de vous. Cette fois, il y a du mobilier : une table et des chaises sont disposées au centre de la pièce. Ces éléments sont, eux aussi, de couleur blanche. Si vous voulez rester un peu ici sachant l'urgence de parvenir au sommet, considérez que les actions possibles dans un paragraphe de repos (lire un livre, utiliser votre *Savoir* pour fabriquer une fiole ou potion, manger un repas, faire appel à la *Constitution*) sont réalisables mais ajoutent une unité de temps chacune.

Lorsque vous serez prêt à continuer, vous poursuivez votre ascension en empruntant l'unique issue qui part d'ici : il s'agit d'un escalier surmonté d'un symbole « trésor » entouré de deux cercles, un rouge et un bleu. Rendez-vous au **641** pour cela.

77

Vous vous précipitez sur les deux créatures, qui se mettent à crier pour alerter quiconque les entendrait. Vos adversaires sont trop vifs pour vous permettre de fuir et vous les affrontez simultanément :

fiolles et potions explosives. Ces ouvertures donnent sur des cavités qui devaient receler, peut-être, un trésor ou une arme. Vous notez également la présence de dépouilles humaines et animales (les cadavres non humains ne sont pas identifiables). Les salles « œil fermé bleu » contiennent des éléments inattendus comme des lits (plutôt poussiéreux) ou des tables. Vous trouvez également dans certaines d'entre elles des pots qui devaient contenir, avant le passage de l'un de vos prédécesseurs, des plantes.

Vous avancez de cette façon plusieurs heures, traversant les salles sans rencontrer d'obstacle, entendant les herses se refermer derrière vous et vous forcer à continuer. Peut-être qu'elles remontent magiquement au fur et à mesure que d'autres tombent ? Un autre détail vous fait réfléchir : chaque escalier est orné d'un sigle de couleur bleue, dont vous avez vu quatre motifs dans le hall d'entrée. Or, vous les rencontrez tous sauf celui représentant un coffre. Pourquoi ? Sans avoir la réponse, vous progressez inlassablement.

Soudain, après cette longue montée monotone, vous vous engagez dans un escalier précédé du sigle « épée bleue » puis arrivez sur une nouvelle pièce mais, fait nouveau, occupée... Rendez-vous au **328**.

79

Pris au dépourvu, vous réalisez qu'il y a des hommes lézards ici ! Cependant, ils ne risquent pas de s'en prendre à vous au corps à corps, en raison d'une singularité qui caractérise cette salle. En effet, bien qu'ayant une forme de demi-cercle, la pièce est coupée en deux parties distinctes au moyen d'une grille métallique infranchissable. De votre côté, il n'y a rien en dehors de deux téléporteurs : un blanc et un bleu. Dans l'autre partie, il y a le groupe d'hommes lézards, ainsi que deux téléporteurs : un vert et un noir. En dehors de ces éléments, il n'y a rien de notable ici. De toute façon, vous n'auriez pas le temps d'en voir davantage : l'un des lézards lance un glaive dans votre direction, à travers la grille qui vous sépare. Par chance, le projectile vous manque de peu. Tandis qu'une autre créature s'apprête à vous lancer une arme, vous foncez vers un téléporteur. Si vous maîtrisez la compétence *Agilité*, vous pouvez choisir ce dernier. Sinon, tirez au sort votre destination :

- si vous utilisez le téléporteur blanc, allez au **633**
- si vous empruntez le bleu, ce qui vous fera certainement quitter la Tour sans fin, rendez-vous au **570**

80

Vous poussez de toutes vos forces et parvenez à déplacer le bloc de pierre, qui frotte le sol dans un crissement strident. Vous poursuivez votre mouvement jusqu'à arriver en butée contre une paroi : vous n'avancerez pas plus. Sur votre gauche se trouve un mur et, sur votre droite, le bloc central, ce dernier arrivant à ras de celui que vous venez de pousser. Aucune ouverture n'a été révélée par votre geste... Vous pouvez essayer de pousser le bloc de droite, pour cela rendez-vous au **297**, ou bien le bloc central, allez alors au **392**. Sinon, il ne vous reste plus qu'à reprendre votre montée, dans ce cas rendez-vous au **409**.

81

Les trois statues tournent sur elles-mêmes pendant quelques instants, ce qui commence à être agaçant. Lorsqu'elles se stabilisent, c'est pour former la série « lézard-elfe-lézard ». Si vous voulez maintenant actionner le premier levier, rendez-vous au **117**. Si le deuxième vous inspire plus, allez au **42**. Si vous préférez essayer le troisième, rendez-vous au **236**. Enfin, si vous en avez assez, allez au **218** si le symbole « épée rouge » vous tente ou au **291** si vous voulez suivre le sigle « œil fermé rouge ».

82

Lorsque vous arrivez près du coffre, vous découvrez avec surprise qu'il est gardé par une créature que vous n'avez jamais vue. Cet être ressemble à un gros chien noir, avec toutefois des pattes avant beaucoup trop longues, par rapport aux membres inférieurs, pour que c'en soit un. Si vous maîtrisez la compétence *Savoir*, prenez note de ce numéro de paragraphe puis rendez-vous au **143**.

Cet animal aboie lorsqu'il vous voit approcher, dans une posture agressive... Cependant, il reste sur place : peut-être ne fera-t-il rien si vous restez en retrait ? Si vous l'attaquez, rendez-vous au **577**. Si vous reculez doucement, espérant qu'il ne bougera pas, allez au **638**. Si vous avez dans votre sac à dos un objet que vous souhaitez utiliser, convertissez les lettres qui composent l'intitulé de cet élément selon le code « A=1, B=2, etc. ». Ensuite, rendez-vous au paragraphe correspondant au total : vous verrez tout de suite si l'utilisation de cet objet fonctionne (si le texte ne veut rien dire, la créature vous attaquera aussitôt : allez alors au **577**).

83

Vous tentez de grimper sur l'estrade pour rejoindre le petit golem. Si vous maîtrisez la compétence *Agilité* et/ou si vous êtes accompagné, vous y parvenez sans accroc (dans le second cas, votre camarade vous fait la courte échelle). Sinon, le petit golem vous assène un violent coup sur la tête pendant votre tentative : vous arrivez à le rejoindre mais au prix d'une perte en endurance s'élevant à 6 moins la défense de votre casque (sans bonus défensif). Dans tous les cas, si vous êtes accompagné, votre compagnon arrive à vous suivre aisément.

À présent, vous pouvez reprendre votre affrontement (phase d'assaut):

PETIT GOLEM : Précision=2dés+5 (précision précédente moins 2) Dégâts=8
 Endurance=25 Faiblesse=C

Pendant le combat, la créature va tenter de vous bousculer :

- si vous perdez deux assauts successifs, considérez qu'elle parvient à vous faire chuter (ainsi que votre camarade éventuellement). Dans ce cas, vous perdez 2 points d'endurance et 1 point de dextérité (à moins de maîtriser *Agilité*, dans ce cas vous ne vous blessez pas du tout). Si vous êtes accompagné, votre camarade atterrit habilement et est indemne. Notez alors les paramètres du petit golem puis rendez-vous au **262** pour courir à nouveau jusqu'à lui et poursuivre l'affrontement depuis le pied de l'estrade.
- si, à l'inverse, vous gagnez deux assauts consécutifs, votre adversaire tombe et se désagrège brutalement sous l'impact

Si vous jouez avec la variante simplifiée, lancez un premier dé de dégâts. Si vous obtenez 1 ou 2, considérez que le petit golem a chuté et est détruit. Sinon, lancez normalement le deuxième dé de dégâts puis considérez que vous en venez alors à bout.

Si vous sortez vainqueur de ce combat, *vous gagnez 1 point d'expérience*. Rendez-vous ensuite au **346**.

84

Depuis votre perchoir, vous voyez que le golem est en train de se relever (si, bien sûr, il le peut encore). Il ne pourra pas vous atteindre...

À présent, il vous faut partir d'ici. Tout en basculant habilement sous la grille, vous remarquez que les sorties restantes consistent désormais en des escaliers en colimaçons suspendus dans le vide, dont les premières marches ont disparu. Ces structures menacent de céder à tout instant...

Une fois de l'autre côté de la herse, vous bondissez adroitement sur les premières marches. Ensuite, vous grimpez jusqu'à l'étage suivant, heureux d'avoir survécu. Malheureusement, la grille qui précède la nouvelle pièce est baissée ! Ce phénomène est tout à fait logique : tant que le colosse sera vivant, vous ne pourrez pas franchir l'obstacle... Du coup, vous ne voyez que deux solutions pour vous en sortir. Vous pouvez attendre que vos poursuivants arrivent dans la salle des zalatifs, où ils affronteront le golem géant à votre place : pour cela, rendez-vous au **247**. Sinon, bien que ce soit risqué compte tenu de l'état de l'escalier, vous pouvez essayer d'achever vous-même le colosse, à distance, en lui envoyant des projectiles depuis les marches les plus basses : dans ce cas, allez au **387**.

85

En découvrant cette fissure et sans vous laisser le temps d'intervenir, Marcus se précipite sur le bloc de pierre tout en s'exclamant :

- Laisse-moi faire !

Sous vos yeux, votre camarade se contorsionne et parvient à se faufiler à l'intérieur de la structure rocheuse. Visiblement, votre compagnon maîtrise la compétence *Agilité*. Voilà qui pourrait être intéressant à l'avenir !

- Bon sang j'y vois rien, vous lance Marcus d'une voix qui résonne.

Vous entendez un craquement provenant de l'intérieur du rocher... Lancez un dé : si vous obtenez 6, allez au **164**. Pour tout autre résultat, rendez-vous au **389** en retenant le score obtenu.

86

Par précaution, vous préférez continuer sans perdre de temps ni risquer de tomber dans un piège. *Cette prudence vous rapporte 1 point d'expérience*. À présent, rendez-vous au **578**.

87

Vous prenez vos jambes à votre cou et quittez cette salle sans venir à bout du deuxième golem. Une fois dans l'escalier, comme d'habitude, une herse tombe dans votre dos et vous empêche de revenir en arrière. Ça tombe bien car vous n'avez pas vraiment envie de revoir la créature que vous venez de laisser. Pour avoir fait preuve de prudence, *vous gagnez 2 points d'expérience*. Ensuite, vous montez jusqu'à l'étage supérieur : rendez-vous au **175**.

88

Vous avancez lentement à travers cet obstacle naturel. Ce trajet sur un parterre jonché de pieds de bambous vous fait perdre 2 points d'endurance (ou rien si vous maîtrisez l'*Agilité*). Finalement, vous arrivez sur un mur, précédé d'un espace dégagé. Il s'agit d'une bande d'environ un mètre de large, dénuée de bambou, qui longe la paroi. Si vous ne le saviez pas déjà, la salle a la forme d'un quart de cercle. Votre point d'origine est l'angle droit de ce quart de cercle. Le long du mur, vous trouvez un téléporteur jaune. De plus, depuis l'un des coins de la salle, vous voyez un escalier qui permet de quitter ce lieu : il est tout près de vous. Si vous voulez vous frayer un chemin jusqu'à lui, rendez-vous au **447**. Si vous pensez qu'il y a peut-être un intérêt à effectuer la dernière ligne droite qu'il vous reste, faites-le en allant au **540**.

89

Vous parvenez à ouvrir le coffre marron, *qui renferme 3 fioles de magie* (vous pouvez rayer la clé n°8 de vos *Objets spéciaux* car elle ne servira plus). À présent vous pouvez, si ce n'est pas déjà fait, tenter d'ouvrir le coffre rouge, ce dernier n'étant doté d'aucun mécanisme particulier. Si vous souhaitez essayer, allez au **477**. Sinon, il ne vous reste plus qu'à sortir de

cette enceinte. Vous pouvez alors, si ce n'est pas déjà fait, tenter d'entrer dans la première (rendez-vous au **23**) ou la seconde (allez au **146**). Enfin, vous pouvez poursuivre votre montée en vous rendant au **434** (sigle « épée » entouré de cercles rouge et bleu).

90

Vous aboutissez dans un lieu tout indiqué pour faire une halte : sur un tapis de mousse verdoyante, quelques rochers plats ainsi que des fleurs donnent un aspect apaisant à cette salle ayant, au sol, la forme d'un quart de cercle. *Si vous êtes empoisonné, vous perdez 2 points d'endurance.*

Malgré le charme assez incongru de ce lieu, le temps presse... Si vous voulez rester un peu ici sachant l'enjeu de la situation, considérez que les actions possibles dans un paragraphe de repos (lire un livre, utiliser votre *Savoir* pour fabriquer une fiole ou potion, manger un repas, faire appel à la *Constitution*) sont réalisables mais ajoutent une unité de temps chacune.

Lorsque vous serez prêt à continuer, vous poursuivrez votre ascension en empruntant l'unique issue qui part d'ici : il s'agit d'un escalier surmonté d'une « épée rouge ». Allez au **522** pour continuer.

91

Avant de délaïsser cette enceinte, vous prenez le temps de refermer la grille (si vous aviez utilisé une corde pour l'ouvrir, récupérez-la). Tout en vous éloignant, vous vous dites que c'est une bonne chose de ne pas avoir laissé aux lézards un accès direct à ces deux coffres. Pour cette raison, *vous gagnez 1 point d'expérience.*

À présent, vous pouvez vous diriger, si ce n'est pas déjà fait, vers la deuxième étuve (rendez-vous au **136**) ou bien la troisième (allez au **210**). Autrement, poursuivez votre montée : rendez-vous au **500**.

92

- Et bien vous voilà paré pour votre première sortie, vous annonce Tripidia. Je pense que vu la quantité de potion que vous avez ingurgitée depuis votre arrivée parmi nous, vous ne vous rebellerez pas désormais.

Étrangement et sans vous contrôler, vous acquiescez. Une sensation nouvelle est même en train de vous envahir : vous avez l'impression de flotter, comme si votre esprit était détaché de votre corps. Peut-être est-ce dû aux deux potions consommées à l'instant, peut-être que cette sensation va disparaître avec le temps... En tout cas, en cet instant précis, votre interlocutrice pourrait exiger de vous ce qu'elle veut : vous êtes prêt à tout pour elle.

- Avant de vous envoyer à la surface, poursuit Tripidia, je dois vous parler de cette pièce. Il s'agit de la salle de téléportation. Voyez-vous, alors que les Elfes ne sont capables que de se déplacer sur de courtes distances, j'ai atteint un niveau dans cet art qui dépasse tout ce que vous avez pu entendre à ce sujet.

Sans en avoir jamais vu, vous connaissez l'existence de téléporteurs, que certains sorciers érudits sont capables de créer. On vous a dit voilà bien longtemps qu'il y en a quelques-uns dans le palais royal de Jola-Slig, ainsi que dans la Tour sans fin. Ces éléments rendraient possible la téléportation sur de courtes distances.

- Autour de vous, continue la sorcière, se trouvent quatre téléporteurs très spéciaux, qui ont nécessité de nombreuses années d'efforts et de déplacements furtifs sur l'ensemble des Trois royaumes. Ils permettent de se mouvoir sur de grandes distances et vont nous donner la possibilité de déployer notre armée avec une mobilité sans précédent.

Vous êtes interloqué par cette affirmation. Si cette dernière est vraie, cela signifie que Tripidia est sans conteste la plus puissante sorcière du territoire. Autour de vous, les quatre téléporteurs retiennent votre attention. Depuis votre position, vous pouvez désormais clairement voir les symboles que ces peintures contiennent. Ces caractères sont rédigés en vieil elfique, une langue oubliée depuis des milliers d'années... Aujourd'hui, la langue elfique a évolué et, d'autre part, la majorité des Elfes sont bilingues et parlent la langue des Hommes. Pour ces deux raisons, seuls quelques individus ont la patience d'apprendre le vieil elfique, qu'on rencontre parfois dans des recueils poussiéreux. Si vous maîtrisez la compétence *Savoir*, vous pouvez déchiffrer ces runes : rendez-vous pour cela au **438**. Dans le cas contraire, vous écoutez avidement Tripidia poursuivre ses explications en allant au **471**.

93

Vous actionnez ce levier. Face à vous, la grille reste inerte. Peut-être que vous perdez votre temps ici... Si vous intervenez sur le levier de gauche, allez au **489**. Si vous optez pour celui de droite, rendez-vous au **472**. Si vous désirez actionner les deux simultanément, allez au **138**. Si vous trouvez plus sage de renoncer, vous pouvez inspecter la première enceinte (allez au **6**) ou la troisième (rendez-vous au **210**). Enfin, vous avez la possibilité de grimper jusqu'à l'étage suivant, pour cela allez au **500**.

94

Vous avancez prudemment vers le vieil homme et constatez qu'il semble méfiant : il vous scrute du regard tout en se dandinant nerveusement. Lorsque vous n'êtes plus qu'à quelques mètres de lui, il prend la parole :

- Bonjour, je peux vous proposer toutes sortes d'objets si ça vous intéresse...

Là-dessus, il dévoile largement l'intérieur de son manteau, qui déborde d'éléments en tout genre. En voyant ça, vous vous demandez comment tout cela peut entrer dans sa veste. Il est probable que ce vendeur pas très net soit associé aux brigands qui abondent dans ces bois (et à qui vous avez peut-être déjà eu affaire)... Pour cette raison, il est possible que vous ayez envie d'attaquer cet individu. Si c'est le cas, brandissez votre arme et rendez-vous au **8**. Autrement, vous pouvez voir ce que ce marchand vous propose, allez pour cela au **100**. Enfin, vous pouvez vous montrer prudent et refuser de traiter avec ce voyou, poursuivez dans ce cas votre contournement au **185**.

95

Vous arrivez sur une grande pièce, de forme circulaire, occupant toute la section de la tour. Au premier coup d'œil, l'endroit est familier : autour de vous sont disposées trois structures allongées, similaires aux cellules vues quelques étages avant le second comptoir. Ici, il y a toutefois une différence : alors que les structures précédentes étaient en pierre, celles-ci sont constituées de bois. Leurs parois, massives, sculptées (ces ornements consistant en des figures géométriques simples), sont magnifiques. Sous vos pieds, de l'herbe recouvre la totalité de l'espace. Près du pilier central, un unique escalier en colimaçon, autour duquel du lierre s'est développé, permet de quitter ce lieu. Cette issue est surmontée des sigles « épée » et « livre ouvert » entourés par deux cercles : un rouge et un bleu.

Les trois enceintes ne comportent qu'un accès chacune. Si deux d'entre eux consistent en une grille métallique, derrière laquelle vous distinguez des coffres, le troisième semble plus « naturel » : il s'agit d'un épais rideau végétal, d'une densité telle qu'il vous est impossible de voir ce qui se cache au-delà. À première vue, tout porte à croire que ces accès n'ont jamais été débloqués : les lézards ne sont pas encore passés ici, ce qui est rassurant. Cependant, il faut faire vite pour conserver votre avance : peut-être vaudrait-il mieux ne vous intéresser qu'à une ou deux étuves... Si vous souhaitez vous placer devant la première ouverture, rendez-vous au

6. Si la deuxième vous tente, allez au **136**. Enfin, si la troisième vous inspire davantage, rendez-vous au **210**. Vous pouvez aussi poursuivre immédiatement votre ascension, pour cela allez au **500**.

96

Vous expliquez à Tripidia ce que vous avez ressenti en buvant la potion. Celle-ci vous explique :

- Il s'agit d'un mélange que j'ai inventé pour exacerber mes soldats. Très vite, vous allez non seulement haïr vos semblables mais aussi m'adorer, moi. Sentez-vous une rage indescriptible grandir en vous ? Je suis sûre que oui... Bientôt, vous me réclamerez ce breuvage que vous boirez sans soif. Vous m'obéirez au doigt et à l'œil et évoluerez dans les rangs de mon armée face aux Hommes, aux Nains et aux Elfes. Je vais vous façonner et vous rendre invincible. Dans quelque temps, votre ancienne vie sera loin et un désir de carnage brûlera en vous...

Les paroles de la sorcière vous laissent sans voix. Effectivement, vous ressentez les choses différemment depuis que vous avez consommé la potion. Vous êtes plus fort mais aussi plus nerveux, plus colérique. Vous ressentez également l'envie de goûter à nouveau à ce nectar. Si ça continue, vous allez effectivement devenir ce que Tripidia vient de décrire... Est-ce vraiment raisonnable d'accepter cette alternative ? La mort est probablement préférable au traitement qui vous attend. Oui, après tout, si votre conscience est altérée, il est peut-être judicieux d'en finir avant qu'il ne soit trop tard. Si vous voulez vous jeter sur Tripidia pour tenter de la tuer, ce qui se terminera certainement par votre mort, rendez-vous au **252**. Si vous préférez rester docile en espérant qu'une part d'humanité subsistera toujours en vous quels que soient les projets de la sorcière à votre égard, allez au **385**.

97

Le plus vite possible, vous tentez de soulever le couvercle. Derrière, vous sentez les flammes se propager dans la pièce, vraisemblablement jusqu'aux autres enceintes. Le coffre vous résiste : visiblement, il faut être très costaud pour espérer le déverrouiller. Si vous totalisez 7 points de force ou plus, vous parvenez à l'ouvrir : rendez-vous au **340** pour découvrir son contenu (si vous êtes accompagné, considérez que votre camarade vous octroie 1 point de force supplémentaire). Sinon, en constatant que la chaleur s'intensifie brutalement, vous estimez qu'il est grand temps de déguerpir : laissez ces deux coffres et rendez-vous au **132**.

98

La plante étrange qui se trouve devant vous est un *sinaerlix*. On en trouve dans les forêts du nord de l'Islandi, en bordure de point d'eau. Cette espèce est très dangereuse : du poison est sécrété le long de ses tiges tentaculaires, sous la forme d'une poudre. En cas de contact cutané, cette substance pénètre dans votre organisme, provoquant fatigue et troubles de la vue. Elle peut être mortelle en forte quantité. Pour cette raison, la fuite en avant vous paraît être l'option la plus sage. Si vous poursuivez votre chemin en contournant ce végétal, empruntez l'unique escalier qui vous permet de poursuivre : rendez-vous au **251** pour découvrir une nouvelle salle. Sinon, que faites-vous ? Malgré la folie de ce geste, vous pouvez tenter de traverser la paroi végétale en allant au **174**. Vous pouvez aussi, si vous maîtrisez la *Télékinésie* (ou bien si vous êtes accompagné), faire venir la statuette jusqu'à vous : allez au **219** pour cela. Enfin, vous pouvez pratiquer le sortilège « Incendie » sur le *sinaerlix*, en dépensant au préalable 3 points de magie : rendez-vous alors au **376**.

99

Vous expliquez à Yajé tout ce que vous savez de la situation extérieure. Il écoute avec attention, de plus en plus surpris à mesure que vous racontez votre histoire. Finalement, il est sans voix lorsque vous concluez. Après un court instant, nécessaire pour assimiler ce récit, il retrouve son attitude déjantée que vous lui connaissez bien :

- Bon, en avant, dépêchez-vous de grimper ! Je suis avec vous, allez c'est parti, wahou !

Tout en prononçant ces encouragements, l'elfe a effectué un tour sur lui-même et a levé son poing au-dessus de la tête, dans une posture victorieuse. Vous avez bien fait de rester un peu : d'une part, Yajé vous aurait peut-être tenu rigueur, au dernier comptoir, de l'avoir laissé dans l'expectative. D'autre part, il aurait été dommage de rater cette danse incongrue.

À présent, il est tentant de profiter de l'état d'esprit de Yajé : comme votre hôte est visiblement désireux de vous voir réussir, vous pouvez lui poser quelques questions, espérant des révélations sur ce qui vous attend. Dans ce cas, ajoutez une deuxième unité de temps sur votre *feuille d'aventure* puis allez au **322**. Sinon, vous pouvez poursuivre votre ascension, rendez-vous alors au **38** pour suivre le sigle « livre ouvert bleu », au **420** si le symbole « épée rouge » vous paraît plus approprié.

100

Le marchand vous propose les éléments suivants :

- dague (*une main, TJ, bonus de dextérité=0, puissance=1*) : 8 pièces d'or
- poignard (*une main, T, bonus de dextérité=1, puissance=1*) : 8 pièces d'or
- rapière (*une main, P, bonus de dextérité=1, puissance=3*) : 24 pièces d'or
- glaive (*une main, T, bonus de dextérité=2, puissance=2*) : 24 pièces d'or
- cabasset (*casque, défense=1*) : 8 pièces d'or
- foulard : 4 pièces d'or
- assiette : 8 pièces d'or
- montre-gousset : 40 pièces d'or
- vase vert : 92 pièces d'or
- vase bleu : 180 pièces d'or
- vase rouge : 356 pièces d'or

Après avoir acheté et/ou vendu ce que vous souhaitez, vous quittez ce marchand (si vous achetez une montre-gousset, cette dernière est à inscrire dans la rubrique *Objets spéciaux*). Tout en vous éloignant, vous remarquez qu'une potion explosive est fixée à sa ceinture : vous avez bien fait de ne pas l'attaquer ! Pour avoir fait preuve de prudence, *vous gagnez 1 point d'expérience*. À présent, vous terminez le contournement de la bâtisse. Maintenant que vous êtes revenu à votre point de départ, il faut entrer. Sur les deux ouvertures qui s'offrent à vous, laquelle choisissez-vous ? Si vous pénétrez dans la tour par le porche devant lequel vous êtes, rendez-vous au **335**. Si l'autre accès vous inspire davantage, vous marchez à nouveau autour du monument jusqu'à y parvenir : rendez-vous au **407**.

101

Une voix familière vous accueille dans cette deuxième salle :

- Ah, enfin vous voilà ! s'exclame Yajé.

L'elfe loufoque, qui vous attendait, accourt et vous soutient en passant votre bras autour de son cou. Tout en vous invitant à avancer, il vous dit :

- Vous êtes un peu sonné, c'est normal. La téléportation, c'est pas gratuit en énergie, faut bien la prendre quelque part... Alors ça fatigue un peu...

Tout en marchant, vous détaillez les lieux : vous êtes dans une vaste salle circulaire, totalement dépourvue de mobilier. Le long du mur extérieur, tous les mètres environ, une

ouverture voutée donne accès à une salle carrée similaire à celle d'où vous venez. Tout en avançant, Yajé vous libère, voyant que vous pouvez marcher normalement :

- Je pensais que la téléportation se serait développée depuis mon arrivée ici, mais vu votre ignorance, non... Ah ! Nous y voilà !

Vous arrivez au centre de la grande salle, où se trouve un téléporteur jaune. L'elfe vous invite à vous placer dessus avec lui. Si le terme « Dêvêtu » est écrit dans vos *Notes*, allez au **603**. Sinon, rendez-vous au **654**.

102

Tout en gardant un œil sur la structure en bois et l'ensemble de la pièce, vous approchez prudemment de l'escalier et vous engagez dans celui-ci. Malheureusement, un sifflement provenant de la montée vous indique qu'il se produit quelque chose de spécial ! Vous tournez la tête pour voir ce qui se passe mais êtes pris au dépourvu : une boule métallique, à peine plus grosse que votre poing, maintenue par un balancier dissimulé au-dessus des premières marches, vous percute en pleine poitrine. Vous chutez à la renverse, tout en perdant connaissance (*ainsi que 5 points d'endurance moins la défense de votre armure, sans bonus défensif*). Si vous êtes accompagné, votre camarade vous précédait et a évité le balancier.

Lorsque vous retrouvez vos esprits, il s'est écoulé un certain temps, qui dépend des éléments suivants :

- si vous maîtrisez la compétence *Constitution*, ajoutez 2 unités de temps dans la case *Notes* de votre *feuille d'aventure*
- sinon, si votre endurance est supérieure ou égale à 10 ou bien si vous êtes accompagné (car votre camarade vous aide à revenir à vous en vous giflant), ajoutez 3 unités de temps
- sinon, ajoutez 4 unités de temps
- quoi qu'il en soit, si vous êtes empoisonné, vous perdez 3 points d'endurance

À présent, il faut accélérer ! Face à vous, il n'y a aucune trace du balancier, qui s'est probablement rétracté dans sa position initiale. Vous vous baissez pour passer les premières marches sans risque. Au-dessus, vous entendez le pendule se mettre en mouvement sans succès. Finalement, après un nouveau basculement de herses, vous arrivez dans une autre pièce : rendez-vous au **410**.

103

Tandis que vous vous rendez, Tripidia fait irruption dans la salle et se précipite vers vous. Sans vous laisser le temps de réagir, elle vous projette au loin au moyen du sortilège « Bourrasque » : vous perdez 15 points d'endurance moins votre défense. Alors que vous vous relevez, si toutefois vous en êtes capable, elle hurle :

- Je croyais que vous aviez compris ! Quand allez-vous l'admettre ? Vous êtes des nôtres maintenant ! Vous deux, immobilisez-le !

Tandis que deux créatures vous plaquent au sol, sur le dos, la sorcière s'avance et vous force à boire successivement deux potions : *vous gagnez 20 points d'endurance et 6 points de soumission*. Ensuite, pendant que vous vous relevez, envahi par une sensation de rage mêlée à un sentiment de puissance, Tripidia vous demande de la suivre. Vous traversez la réserve d'armes et empruntez un nouveau tunnel : pour avoir défié la sorcière, *vous gagnez 3 points d'expérience*. À présent, rendez-vous au **441**.

104

Avec excitation, vous soulevez le couvercle. À l'intérieur, *vous découvrez une fiole d'endurance, une fiole de magie, ainsi que 22 pièces d'or*. Tout en saisissant ces éléments à vive allure, vous sentez la fumée s'épaissir et vous picoter les yeux. Vous vous précipitez vers

la sortie sitôt vos trouvailles ramassées : rendez-vous au **132** (sachez que la clé n°14 est désormais inutile).

105

Vous vous engagez dans cet escalier en colimaçon avec appréhension : qui sait ce que vous allez trouver à l'étage ? Au bout d'une dizaine de marches, vous entendez un déclic derrière vous, suivi d'un bruit métallique strident : la herse qui surplombait l'entrée de l'escalier vient de tomber brutalement, vous piégeant ici. Simultanément, un autre bruit du même type retentit plus haut... Sans possibilité de redescendre, vous poursuivez votre ascension et arrivez sur une nouvelle salle, plus petite que la précédente et ayant, au sol, la forme d'un quart de cercle. L'escalier depuis lequel vous surgissez est surmonté d'une herse. Peut-être que celle-ci était baissée lorsque vous vous êtes engagé dans cette montée, ce qui expliquerait le bruit métallique entendu depuis l'escalier...

La pièce dans laquelle vous vous trouvez est déserte mais vous remarquez, au centre de celle-ci, un tas de pierres. Vraisemblablement, il s'agit des débris d'un golem : quelqu'un est déjà passé par ici avant vous et s'en est occupé !

Ne voyant rien d'autre, vous vous engagez dans la seule sortie possible : un nouvel escalier, à l'opposé de celui duquel vous sortez, qui grimpe vers le deuxième étage de la tour. En passant sous le porche qui en délimite l'entrée, vous notez la présence d'un sigle rouge représentant un poing fermé juste au-dessus de l'ouverture. Après quelques marches, comme précédemment, une herse s'abaisse magiquement derrière vous et empêche toute tentative de retour. En même temps, une seconde herse située plus haut se rétracte et vous libère l'accès à l'étage supérieur.

Vous progressez ainsi d'étage en étage pendant un long moment, suivant un itinéraire vertical dépourvu de choix, sur les pas des aventuriers qui vous ont précédé et qui ont laissé des traces : débris de golems (tous dans des salles précédées des sigles rouges « épée ») et dépouilles humaines plus ou moins bien conservées (sans rien à récupérer dessus). Dans certaines salles, systématiquement précédées du symbole « poing fermé rouge », vous découvrez de gros blocs de pierre qui, au vu des traces laissées au sol, ont été déplacés, dévoilant des cavités qui devaient receler, peut-être, un trésor ou une arme. Les salles « œil fermé rouge » contiennent des éléments inattendus comme des lits (plutôt poussiéreux) ou des tables.

Vous avancez de cette façon pendant plusieurs heures, traversant les salles sans rencontrer d'obstacle, entendant les herses se refermer derrière vous et vous forcer à continuer. Peut-être qu'elles remontent magiquement au fur et à mesure que d'autres tombent ? Un autre détail vous fait réfléchir : chaque escalier est orné d'un sigle de couleur rouge, dont vous avez vu quatre motifs dans le hall d'entrée. Or, vous les rencontrez tous sauf celui représentant un coffre. Pourquoi ? Sans avoir la réponse, vous progressez inlassablement.

Soudain, après cette longue montée sans embûche, vous vous engagez dans un escalier précédé du sigle rouge « épée » puis arrivez sur une pièce différente et, surtout, occupée... Rendez-vous au **401**.

106

Un déclic retentit après que vous ayez activé l'interrupteur à droite de la molette. Vous avez réussi à ouvrir ce coffre ! *À l'intérieur, vous trouvez 8 pièces d'or. Vous gagnez également 1 point d'expérience* pour avoir percé le secret de ce code. Ensuite, vous pouvez essayer d'ouvrir, si ce n'est pas déjà fait, l'un des quatre coffres marron : allez dans ce cas au **75**. De même, si les trois coffres rouges vous tentent, rendez-vous au **295**. Si vous souhaitez vous intéresser aux deux coffres verts, allez au **242**. Enfin, vous pouvez emprunter l'escalier

« poing fermé et coffre rouges » en allant au **348**, ou bien « livre ouvert et épée bleus » en vous rendant au **432**.

107

Vous attendez un moment. Si vous aviez quitté Yajé en bons termes la dernière fois, celui-ci réapparaît enfin : rendez-vous au **165**. Si la mention « Yajé est vexé » figure dans vos *Notes*, celui-ci semble parti pour de bon. Toutefois, vous pouvez rester encore, pour cela ajoutez une unité de temps sur votre *feuille d'aventure*, puis allez au **516**. Vous pouvez aussi poursuivre sans tarder. Dans ce cas, allez au **243** pour suivre le sigle « coffre rouge » ou au **394** pour emprunter la montée marquée d'une « épée bleue ». Enfin, vous pouvez aller au **535** pour quitter la Tour sans fin prématurément, au moyen du téléporteur bleu.

108

Votre compagnon vous devance et se précipite sur cet arbuste, attiré par les fruits orangés. Il croque l'une des tiges et l'engloutit bien vite, avant de s'attaquer à une deuxième pousse. Tandis que vous cueillez à votre tour une tige, rassuré par la mine réjouie de Marcus, ce dernier s'immobilise et plaque ses mains sur son ventre, comme tétanisé. Visiblement, ces fruits sont nocifs pour l'estomac : *votre camarade perd 6 points d'endurance*. Ensuite, après quelques instants nécessaires pour que les maux d'estomac s'atténuent, vous pouvez quitter ce lieu, rendez-vous dans ce cas au **284** pour emprunter l'escalier « épée bleue » ou au **457** pour suivre le sigle « livre ouvert bleu ». Vous pouvez aussi, si ce n'est pas déjà fait, goûter aux boules rouges, allez dans ce cas au **339**.

109

Avec satisfaction, vous découvrez le contenu du coffre (supprimez la clé n°19 de vos *Objets spéciaux*)... *Il s'agit de 38 pièces d'or et une fiole de dextérité !* Une fois ces trouvailles collectées, vous pouvez vous placer sur le téléporteur jaune, en allant au **555**. Vous pouvez auparavant approcher du pilier central, en vous rendant au **616**.

110

Vous parvenez à ouvrir un coffre, ceci sans déclencher de mécanisme punitif. Ça se confirme : les coffres marron peuvent être déverrouillés sans risque. À l'intérieur, *vous découvrez une potion d'endurance et 18 pièces d'or* (vous pouvez jeter la clé utilisée car elle ne servira plus). À présent, vous pouvez vous intéresser, si ce n'est pas déjà fait, au coffre rouge (rendez-vous au **116**) ou bien poursuivre votre ascension via l'escalier « œil fermé rouge » (allez au **251**).

111

Complètement découragé, vous vous laissez porter par les quatre hommes lézards qui vous entourent, chacun d'eux vous tenant fermement par un membre. Ils vous entraînent dans le grand couloir où vous aviez erré avant d'aboutir dans la salle aux œufs. Ensuite, ils marchent le long de ce tunnel, passant à côté de nombreuses ouvertures sans s'y arrêter jusqu'à, enfin, faire halte devant une entrée. Jusque là, les monstres n'ont rien dit, vous avez juste perçu quelques grognements chez vos quatre ravisseurs. L'un d'eux regarde ses acolytes et prend la parole :

- Pourrions s'amuser un peu avec lui ?
- Laisse tomber, réplique un autre, elle a dit d'enfermer alorr on enferme !
- Rrrr, dommage...

Ils s'engagent dans l'ouverture et marchent le long d'un nouveau tunnel, particulièrement malodorant. Vous arrivez sur une grande salle fermée dans laquelle sont disposées de nombreuses cages de toutes tailles. Certaines sont même pendues au plafond, sans doute pour gagner de la place. Vous êtes dans une véritable prison et, en constatant que les geôles sont toutes vides, vous vous dites avec gravité que les détenus ne font généralement qu'un bref passage par cet endroit... Ou alors vous êtes le premier à les inaugurer... Tandis que vous êtes perdu dans vos pensées, un des lézards lâche prise puis ouvre une cage en vous disant :

- Voilà ta nouvelle maison, vermine...

Les trois autres créatures vous précipitent brutalement à l'intérieur, sans vous laisser la moindre possibilité de vous débattre. Vu que toute résistance est inutile, vous vous asseyez à même le sol, tandis que l'un de vos geôliers ferme à clé la porte de la cage. Les monstres s'éloignent ensuite, accrochant au passage la clé sur un tableau. Les lézards vous laissent seul, dans cette pièce froide et lugubre. Il y a quelques torches disséminées sur les parois, projetant une lumière vacillante. Les cages qui vous entourent provoquent des ombres effrayantes qui semblent danser autour de vous. Malheureusement, vous êtes dans une situation plus que délicate... Si vous maîtrisez la compétence *Télékinésie* et que vous souhaitez l'utiliser pour attirer à vous la clé de votre cage, rendez-vous au **28**. Si vous préférez tenter de vous sortir de là à la seule force de vos muscles, allez au **150**. Enfin, si vous vous résignez au sort qui vous attend et que vous ne tentez rien, ajoutez 4 à votre total de soumission puis rendez-vous au **307** (pour mémoire, la rubrique *Soumission* annule et remplace la rubrique *Or* et est créditée de zéro point au départ).

112

- Hé hé, s'exclame Yajé en entendant votre question, vous êtes plus fort avec vos muscles qu'avec votre tête ! Sachez que l'âge du roi n'était pas nécessaire pour répondre... Tant pis pour vous, c'est terminé ! Échec total ! Passons directement en magasin ! Tout d'abord, voyons votre épargne...

Rendez-vous au **153** si vous avez épargné de l'or précédemment ou au **499** dans le cas contraire.

113

Vous vous précipitez dans le premier tunnel à votre portée. Là, vous vous recroquevillez dans la pénombre, tout en veillant à ne pas vous engager trop profondément dans ce boyau : qui sait ce qu'il peut renfermer ?

Vous entendez les pas de deux créatures qui jaillissent dans l'allée centrale et marchent le long de celle-ci. En passant devant votre cachette, l'une d'elles déclare :

- Parraît qu'un elfe a été prris... Apparemment notrr Rreine veut l'utiliser comme cobaye...
- Elle veut expérrimenter surr humain ? s'étonne l'autre monstre. Rrr, currieux de voirr le résultat !

Les créatures s'éloignent en discutant. Quand tout danger semble écarté, vous vous redressez et poursuivez votre évasion. Pour avoir évité un combat risqué, *vous gagnez 2 points d'expérience*.

Vous marchez le long de ce couloir encore un peu, jusqu'à parvenir à son extrémité, extrémité par laquelle vous êtes arrivé tout à l'heure. Vous pénétrez dans l'étroit tunnel et marchez sans rencontrer de danger jusqu'à une salle que vous connaissez : d'ici partent quatre boyaux dont un, juste en face, mène directement à la surface. Sans hésiter et avec espoir, vous vous y engagez : rendez-vous au **444**.

114

- Vous êtes la troisième personne qui passe ici, vous explique Yajé. Avant vous il y a eu deux aventuriers, des hommes, qui ont franchi cette salle. Le premier a continué sa montée mais n'est pas allé bien loin, le second avait été gravement blessé en venant et a préféré quitter la tour ici. Jusque là vous avez bénéficié du passage de vos prédécesseurs, qui ont ouvert la voie, à partir de maintenant vous entrez en territoire vierge ! Bonne chance, l'ami !

L'elfe s'interrompt, l'air grave. Vous pouvez enchaîner en demandant comment les téléporteurs bleus permettent de quitter la tour, rendez-vous dans ce cas au **12**. Vous pouvez aussi lui demander comment il fait pour se déplacer dans le bâtiment, rendez-vous alors au **196**. Si vous avez posé toutes les questions souhaitées, rendez-vous au **139** pour faire des emplettes, au **226** si vous suivez le sigle « épée rouge », au **388** si le « livre bleu » vous inspire davantage ou au **490** si vous ne vous sentez plus de taille et désirez sortir en utilisant le téléporteur bleu.

115

Vous testez vos clés une à une. Si vous possédez la clé n°19, rendez-vous au **109**. Sinon, vous ne parvenez malheureusement pas à ouvrir ce coffre. Vous devez donc vous intéresser à autre chose, c'est-à-dire au téléporteur jaune (rendez-vous au **555**) ou au pilier central (allez au **616**).

116

Vous tentez d'ouvrir le coffre rouge, qui ne comporte à première vue aucun mécanisme protecteur. Vous sentez une résistance : pour parvenir à en soulever le couvercle, la seule condition à remplir est d'être suffisamment fort. En l'occurrence, vous devez disposer d'au moins 6 en force. Si vous êtes accompagné, votre camarade vous aide en vous procurant un point additionnel. Si vous parvenez à faire sauter la protection mécanique, rendez-vous au **386**. Dans le cas contraire, vous pouvez vous intéresser aux coffres marron, pour cela allez au **25**. Vous pouvez aussi poursuivre votre ascension via l'escalier « œil fermé rouge », rendez-vous alors **251**.

117

Les trois statues tournent sur elles-mêmes pendant quelques instants. Lorsqu'elles se stabilisent, c'est pour former la série « lézard-elfe-lézard ». Si vous voulez à présent actionner le premier levier, rendez-vous au **42**. Si le deuxième vous paraît plus indiqué, allez au **81**. Si vous préférez le troisième, rendez-vous au **236**. Enfin, si vous en avez assez, allez au **218** si le symbole « épée rouge » vous tente ou au **291** si vous voulez suivre le sigle « œil fermé rouge ».

118

Alors que vous disparaissiez, vous éprouvez une sensation de déséquilibre. *Vous perdez 1 point d'endurance. Si vous êtes accompagné, il en est de même pour votre partenaire. Ajoutez une unité de temps dans vos Notes.*

Vous vous matérialisez dans une salle en forme de quart de cercle, avec un téléporteur bleu sous vos pieds. Vous quittez cet emplacement tout en regardant autour de vous. Si vous totalisez 28 unités de temps, rendez-vous au **509** si le terme « G1 » figure dans vos *Notes*, au **611** sinon. Pour tout autre cas, allez au **509**.

119

Le golem qui se tient face à vous est constitué de roches magmatiques. Sur l'île des Trois royaumes, il existe plusieurs types de ces pierres. Celles qui forment la créature qui vous barre la route, d'après leur coloris, se rencontrent principalement dans les montagnes à l'est de Jola-Slig. Cette roche singulière, qui se forme lors d'une éruption volcanique, est particulièrement réceptive au tonnerre lors d'orages. Il est probable que votre adversaire redoute le sortilège « Foudroiement » et soit, au contraire, peu sensible à toute magie liée à l'élément « Feu ». À présent, retournez au **432** et affrontez cet adversaire tellurique.

120

Avant tout, si vous souhaitez parcourir les informations relatives aux zalatifs, prenez note de ce numéro de paragraphe puis allez au **390**.

Ensuite, il y a un autre élément singulier ici. La plante azurée qui tapisse le pilier central est un *fíjok*. On en trouve en moyenne montagne, souvent entouré d'autres végétaux qui prolifèrent grâce à sa présence. En effet, le *fíjok* est connu pour ses vertus de régénération : lorsque ses feuilles bougent (par un contact direct avec un corps étranger, dans le cas présent, ou bien grâce au vent, dans son milieu naturel), il dégage des substances volatiles qui sont naturellement captées par tout organisme vivant se trouvant à proximité. Ces effluves ont un fort pouvoir revitalisant. Malheureusement, leur récolte est impossible. En revanche, en se tenant à côté comme le fait le zalatif, on peut avoir à portée de main une source d'énergie très avantageuse ! Pour cette raison, mieux vaut l'attaquer immédiatement. Si c'est ce que vous faites, rendez-vous au **273**. Si vous préférez foncer derrière l'escalier en colimaçon par lequel vous êtes arrivé, allez au **408**. Enfin, si vous observez la pièce de façon plus détaillée, rendez-vous au **544**.

121

Vous ne bougez pas tandis que le gros insecte arrive à vos pieds et se frotte affectueusement contre vous, tout en émettant un bruit provoqué par la vibration de ses antennes. Vous avez bien fait de ne pas l'attaquer et *gagnez 1 point d'expérience pour avoir cerné ses intentions*. Ensuite, vous pouvez rester dans cette salle aussi longtemps que voulu. Puis vous vous apprêtez à vous remettre en marche. Face à vous, l'unique issue permettant de grimper est surmontée d'un symbole inédit, un œil fermé entouré par deux cercles : un bleu et un rouge. Vous avancez en vous demandant ce que peut signifier cette association de couleurs, quand vous remarquez un détail resté inaperçu jusque là : à quelques mètres de cette issue, un cercle de couleur jaune est tracé au sol. Si vous le souhaitez, vous pouvez essayer de vous placer au centre de ce dernier pour voir s'il se passe quelque chose. Dans ce cas, rendez-vous au **289**. Vous pouvez aussi continuer votre ascension en vous engageant dans l'escalier qui s'offre à vous, pour cela allez au **352**.

122

En utilisant cette clé, vous parvenez à ouvrir l'un des deux coffres ! À l'intérieur, *vous découvrez une potion de magie ainsi que 22 pièces d'or*. Sachez que la clé n°12 est désormais inutile (rayez-la de votre inventaire).

Avant de passer à autre chose, vous refermez le caisson, en vous disant qu'il attirera peut-être l'attention de vos poursuivants, dans cet état. Maintenant, vous pouvez déverrouiller le second coffre, à condition de posséder la clé n°13 : pour cela allez au **437**. Sinon, il ne vous reste plus qu'à sortir de l'enceinte. Dans ce cas, vous pouvez refermer la grille en vous rendant au **91**. Vous pouvez aussi ne pas perdre de temps et inspecter directement, si ce n'est pas déjà fait, la deuxième étuve (allez au **136**) ou bien la troisième (rendez-vous au **210**). Enfin, vous pouvez poursuivre votre montée : allez au **500**.

123

Tandis que les créatures commencent petit à petit à quitter l'arène, Tripidia hausse les épaules et vous adresse un sourire destiné sans doute à vous apaiser suite à ce manque de flair. Au fond de vous, vous êtes content d'avoir mal pronostiqué cet affrontement. Pour avoir fait preuve d'intuition, *vous gagnez 1 point d'expérience*.

En attendant que les gradins soient complètement vidés, la sorcière vous fait une confidence :

- Mon ambition est de faire de vous une nouvelle créature mi-elfe mi-animale. Cette idée m'est venue après que j'ai perdu ma main, il y a un siècle de ça. Je sais désormais qu'il est possible de mêler les espèces et que le résultat est positif. Vous pouvez être fier, vous allez bientôt devenir une créature redoutée de tous. Je vous imagine même prendre le commandement d'une armée entière assez rapidement. Pour l'instant je vous isole un peu des autres mais bientôt cet enfermement dans une cage sera derrière vous. Encore un peu de patience !

Autour de vous, les gradins se sont vidés. Il ne reste qu'une poignée de lézards qui attendent pour vous escorter jusqu'à votre geôle. Tripidia vous libère et vous les suivez, jusqu'à être de nouveau dans votre cage. Là, vous réalisez que vous reprendriez volontiers du breuvage qui vous a fortifié. Il faut chasser ce genre d'idée à l'avenir ! Pour vous reconforter, vous repensez à la tournure que prennent les événements. Petit à petit, Tripidia se lie à vous. Elle vous laissera même bientôt quitter cette pièce. Plein d'espoir, vous vous assoupissez, bien décidé à tirer partie de cette confiance pour vous échapper dès que l'occasion se présentera. Rendez-vous au **239**.

124

Vous avez tout juste balayé cette salle du regard que Marcus vous passe sous le nez et se met à grimper à l'arbre :

- Je m'en occupe ! lance-t-il d'un ton assuré.

Sous vos yeux, il monte jusqu'aux premières branches avec beaucoup d'aisance, cueille quelques fruits, puis va encore plus haut et attrape tout ce qui est à portée de main. Visiblement, votre camarade maîtrise la compétence *Agilité*. Voilà un atout intéressant pour la suite !

Marcus redescend les bras chargés. Sans demander votre avis, il croque dans l'un de ces fruits. Immédiatement, il recrache :

- Beurk, c'est acide ce machin ! s'exclame-t-il.

Vous goûtez à votre tour, constatant que la saveur de ce fruit est effectivement désagréable. Cependant, si vous maîtrisez la *Constitution*, vous êtes capable de manger cette denrée sans risquer de maux d'estomac. Dans ce cas, vous pouvez ajouter 2 repas à votre inventaire.

À présent, restez ici aussi longtemps que voulu puis allez au **64** pour emprunter la première montée, surmontée du sigle « livre ouvert bleu », ou bien au **238** pour suivre le symbole « épée bleue ».

125

Vous faites trembler le sol si violemment qu'une fissure se forme sur un mur extérieur de la salle. Vous obtenez l'effet souhaité puisque le bloc de pierre se disloque sous l'impact. Vous approchez du tas de pierre qui résulte de ce désagrégement et fouillez ce dernier. Vous notez la présence de morceaux de verre, il y avait sans doute des potions avant votre intervention... En revanche, un élément est intact, il s'agit d'une clé (inscrivez la « clé n°6 » dans la case *Objets spéciaux* de votre *feuille d'aventure*). Après avoir glissé cette trouvaille dans votre poche, vous poursuivez votre ascension en suivant le sigle « œil fermé bleu » : rendez-vous au **272**.

126

Dans une secousse fracassante, le sol se dérobe sous vos pieds ! Impuissant, vous chutez dans la salle inférieure, de même que votre adversaire. Celui-ci s'écrase bruyamment, générant un grand nuage de poussière qui l'enveloppe complètement : *il vient de perdre 20 points d'endurance et 4 points de précision*. De votre côté, vous parvenez à vous réceptionner plus adroitement que le golem : *vous perdez 10 points d'endurance moins votre défense* (vos protections amortissent les nombreux débris qui tombent sur vous). Par ailleurs, une forte douleur à la cheville se manifeste lorsque vous touchez le sol : *retranchez 2 points à votre dextérité*. Si vous maîtrisez la compétence *Agilité*, votre réception est particulièrement souple : divisez les pertes par deux (pour l'endurance, divisez avant d'ôter votre défense). Si vous aviez invoqué un golem, il s'est disloqué en tombant.

Si vous êtes accompagné, rendez-vous ensuite au **416**. Sinon, poursuivez votre lecture.

Tandis que les derniers débris du plafond tombent tout autour de vous, vous serrez fermement votre arme. Divisez par 3 le nombre d'assauts menés contre le colosse (arrondissez à l'entier supérieur), puis ajoutez le résultat à vos unités de temps. Si vous totalisez 16 unités de temps ou plus, allez au **550**. Sinon, rendez-vous au **22**.

127

Vous poussez de toutes vos forces et parvenez à déplacer le bloc de pierre, qui frotte le sol dans un crissement impressionnant. Vous poursuivez votre mouvement jusqu'à arriver en butée contre une paroi : vous n'avancerez pas plus. Sur votre droite se trouve un mur et, sur votre gauche, il y a un espace entre le deuxième bloc et la paroi, espace qui s'enfonce légèrement dans la structure. Vous trouvez une clé dans ce dégagement, que vous pouvez prendre (notez la « clé n°5 » dans la case *Objets spéciaux* de votre *feuille d'aventure*). De plus, pour avoir percé le secret de cette structure, *vous gagnez 1 point d'expérience*. Ensuite, il ne vous reste plus qu'à reprendre votre montée, pour cela allez au **424**.

128

Le zalatif ailé succombe en étouffant un court cri aigu. Pour être venu à bout de cet adversaire coriace, *vous gagnez 3 points d'expérience*. Tandis que vous reprenez votre souffle, éprouvé par cet affrontement, les grilles barrant l'accès aux salles supérieures se rétractent magiquement. Vous allez pouvoir poursuivre votre montée, pour cela vous avez le choix entre deux escaliers... Le premier est surmonté d'un sigle « livre ouvert bleu », le second porte le symbole « épée rouge ». Avant de décider, vous pouvez rester ici aussi longtemps que voulu pour profiter du paysage, des ornements, ou bien tout simplement pour prendre un peu de répit. Dans ce cas, si vous êtes empoisonné, vous perdrez 1 point d'endurance par action réalisée parmi celles qui sont possibles dans un paragraphe de repos (utiliser les compétences *Constitution* ou *Savoir*, manger, lire un livre).

Lorsque vous serez prêt à continuer, rendez-vous au **393**.

129

Cette pièce est déserte mais comporte deux singularités remarquables. Tout d'abord, une grosse structure dorée vous tourne le dos. Tandis que vous évoluez autour, vous notez que la salle, bien qu'ayant une forme de demi-cercle, est coupée en deux parties distinctes au moyen d'une grille métallique. De votre côté, il n'y a rien en dehors du téléporteur rouge et de la sculpture en or. Dans l'autre partie, vous voyez trois téléporteurs : un rouge, un noir et un blanc. Enfin, vous faites face à l'imposante structure, dont l'éclat vous éblouit. Si vous remplissez au moins l'une des trois assertions suivantes, allez au **561** :

- vous totalisez 25 unités de temps ou moins

- vous totalisez entre 26 et 30 unités de temps et le terme « G2 » apparaît dans vos *Notes*
- vous totalisez au moins 31 unités de temps et les termes « G1 » et « G2 » figurent dans vos *Notes*

Si vous ne répondez à aucune de ces propositions, rendez-vous au **519**.

130

Vous vous placez au centre du cercle bleu mais rien ne se passe. Visiblement, cette illustration n'a qu'une vocation ornementale. Déçu, vous quittez votre position pour commencer votre ascension. Vous pouvez vous engager dans l'escalier de gauche (symbole « œil fermé bleu ») en vous rendant au **26**, ou bien dans celui de droite (symbole « épée bleue »), en allant au **78**. Vous pouvez aussi ressortir de la tour et y entrer par la première voie d'accès : pour cela, rendez-vous au **382**.

131

Tandis que les effets de la potion se font ressentir, sous la forme d'une grande douleur associée à une sensation de supériorité, vous essayez de régurgiter le breuvage maléfique. Vous ne parvenez pas à vos fins, comme si votre corps refusait d'exécuter ce que vous attendez de lui. Vous sentez un manque s'emparer de vous, la dépendance est en train de vous gagner... Vous avez besoin de goûter à nouveau à cette potion... Non ! Il faut résister, ne pas céder ! Vous tentez de vous raccrocher à votre passé, à vos souvenirs... Cette lutte intérieure dure un long moment et est très éprouvante pour votre mental. Finalement, après plusieurs heures passées à vous calmer et à réfréner votre envie de potion, vous vous endormez : rendez-vous au **666**.

132

Vous sortez de cette cellule, tout en sentant la chaleur s'intensifier brutalement. Autour de vous, les flammes sont en train de dévaster les lieux. L'endroit est extrêmement dangereux ! Vous quittez cette fournaise au pas de course, sentant vos vêtements s'embraser par endroits... Avec soulagement, vous franchissez la herse de sortie et grimpez vers l'étage supérieur. *Vous venez de perdre 4 points d'endurance*. De plus, vos habits sont très abimés : inscrivez « Dévêtu » dans la case *Notes* de votre *feuille d'aventure* (si vous êtes accompagné, notez ce terme au pluriel).

Il y a un point positif dans cette mésaventure : cette pièce est devenue un obstacle mortel pour vos poursuivants. Si vous totalisez 3 unités de temps ou plus, les lézards arriveront ici tandis que l'incendie sera encore très dangereux : *retranchez* dans ce cas une unité de temps sur votre *feuille d'aventure*, puis ajoutez 2 symboles « + » dans vos *Notes*. Dans le cas contraire, vos poursuivants passeront sans problème et, pire, ne perdront pas de temps à explorer les enceintes : *ajoutez* alors une unité de temps...

À présent, vous passez sous la grille qui marque l'entrée d'une nouvelle salle, annoncée par le symbole « livre et épée » : rendez-vous au **15** pour découvrir ce qu'elle vous réserve.

133

Vous repérez deux plantes qui ont l'air intéressant. Tout d'abord, un arbuste produit des petites boules rouges qui semblent particulièrement juteuses. Si vous voulez y goûter, rendez-vous au **339**. Vous voyez aussi une plante de laquelle pendent des fines tiges orangées plutôt appétissantes, si ces dernières vous inspirent rendez-vous au **418**.

134

En redoublant de prudence, vous escaladez le pilier. En complément des ornements sculptés qui l'encerclent, la plante grimpante offre des prises très utiles. *Si vous avez détruit ce végétal précédemment, votre temps de montée est augmenté : si vous êtes empoisonné, vous perdez alors 3 points d'endurance.*

Une fois à proximité des montées d'escalier (ou plutôt de ce qu'il en reste), il vous faut sauter sur l'une d'elles. Depuis la mort du golem, les herses se sont rétractées. Vous allez devoir attraper la partie inférieure de l'une d'elles, puis basculer comme un pendule pour vous projeter sur les premières marches accessibles. Une autre solution consiste à pratiquer le sortilège « Vol ».

Comme les accès sont tous équidistants du pilier, vous avez le choix. Toutefois, il y en a un ou deux qui ont été détruits (selon vos *Notes*) : ils sont désormais inaccessibles. Tirez-le(s) au sort, puis choisissez une direction en conséquence. Vous pouvez opter pour les sigles « œil fermé rouge », « poing fermé rouge », « livre ouvert bleu » ou « épée bleue ».

Une fois votre choix fait, vous bondissez dans le vide. Si vous faites usage du sort *Vol*, il vous en coûtera 5 points de magie ou, exceptionnellement, 7 si vous êtes en surcharge. Allez alors au **364**. Si vous sautez sans soutien magique, rendez-vous au **63** si vous êtes en surcharge, au **206** sinon.

135

Tandis que la créature arrive sur vous, Marcus, qui était tout près de vous, s'interpose tout en vous poussant mais ne parvient pas à éviter la charge ! Vous êtes sonné mais ce n'est rien devant l'état de votre compagnon, qui perd 5 points d'endurance et est évanoui (ou mort si cette perte a eu raison de lui). Ajustez l'endurance de votre camarade et faites face seul à votre adversaire, qui fonce à nouveau droit sur vous... Rendez-vous au **282** en gardant en tête que vous combattrez seul (mais que Marcus retrouvera ses esprits par la suite).

136

Vous approchez de l'enceinte et apercevez deux coffres, au fond de celle-ci : un bleu et un rouge. Devant vous, une grille de fer bloque le passage. De part et d'autre de cette dernière, il y a un levier, laissé libre d'accès. Visiblement, ces deux éléments sont reliés, via des gaines métalliques, à une sorte de serrure au centre de la herse. Chaque levier peut basculer entre deux positions, ils sont actuellement relevés. Peut-être faut-il actionner l'un des deux pour déverrouiller l'accès ? Peut-être faut-il les manœuvrer simultanément ? Dans ce dernier cas, l'espace entre les leviers est trop large pour réussir, seul, ce geste. Sachant tout cela, que faites-vous ? Vous pouvez actionner l'un des deux leviers, dans ce cas allez au **57** si vous optez pour celui de gauche ou au **188** si vous manipulez celui de droite. Si vous êtes accompagné, ou bien si vous maîtrisez la *Télékinésie*, vous pouvez baisser les deux leviers simultanément : pour cela, rendez-vous au **240**. Si vous préférez abandonner ces trésors, vous pouvez inspecter, si ce n'est pas déjà fait, la première enceinte : allez dans ce cas au **6**. Si vous préférez la troisième, rendez-vous au **210**. Enfin, vous pouvez poursuivre votre ascension, allez pour cela au **500**.

137

Les deux hommes lézards arrivent à votre niveau et, voyant que vous n'avez aucune intention de vous faire reprendre, ils engagent le combat. Résolez ce dernier en les affrontant simultanément :

141

Vous n'êtes pas assez agile pour esquiver et la créature vous percute de plein fouet : vous êtes propulsé violemment par l'ouverture depuis laquelle vous regardiez et ne pouvez malheureusement pas vous agripper à quelque chose... Tandis que l'être ailé vous observe chuter, vous voyez, impuissant, le sol pourtant si lointain se rapprocher de vous à vive allure. Vous tombez si vite que l'usage du sortilège « Vol » serait inefficace. Vous vous évanouissez juste avant de toucher le sol, terminant votre chute dans un tel état que nul ne pourra vous identifier...

142

À peine avez-vous actionné ce levier que les trois statues se mettent à tourner sur elles-mêmes. Elles se stabilisent enfin et vous découvrez la série suivante : « lézard-elfe-elfe ». Si vous voulez ensuite actionner le premier levier, rendez-vous au **479**. Si le deuxième vous inspire davantage, allez au **163**. Si le troisième vous tente plus, rendez-vous au **51**. Enfin, si vous êtes excédé, rendez-vous au **218** si le symbole « épée rouge » vous tente ou au **291** si le sigle « œil fermé rouge » vous inspire davantage.

143

Cet animal est un *skoupû*, une sorte de gros chien domestique pourvu d'une longévité exceptionnelle. Il est surtout répandu au Ranklunk. Les nains l'utilisent généralement pour réaliser certains travaux agricoles ou miniers. Ici, il a visiblement été dressé pour protéger ce coffre marron. Cependant, il n'est pas vraiment fait pour ça : de la nourriture serait tout aussi efficace qu'un affrontement avec lui... À présent, retournez au paragraphe qui vous a conduit ici.

144

Le golem se disloque sous l'impact de votre dernière attaque. Pour l'avoir mis dans cet état, *vous gagnez 1 point d'expérience*. À présent, il ne reste de lui qu'un petit tas de pierres... Avant de poursuivre, vous récupérez l'objet brillant qui était attaché à son cou. Il s'agit d'une clé, que vous fourrez dans votre poche : inscrivez la « clé n°2 » dans la case *Objets spéciaux* de votre *feuille d'aventure*. Ensuite, vous pouvez rester dans cette salle aussi longtemps que voulu. Puis vous reprenez votre ascension et arrivez sur une nouvelle pièce qui est, à nouveau, occupée : rendez-vous au **369**.

145

La salle dans laquelle vous aboutissez est déroutante : elle est complètement obstruée par des bambous très longs ! Ceux-ci sont plus grands que vous et très serrés, si bien que vous ne voyez pas d'issue. Apparemment, il va falloir vous frayer un chemin en tranchant ces végétaux gênants. La difficulté va consister à agir vite, sans pour autant vous blesser en marchant sur les bases des bambous. Vous avancez donc un peu au hasard, l'arme au poing. Si vous partez tout droit depuis l'escalier, rendez-vous au **537**. Si vous vous orientez légèrement à gauche, allez au **383**. Enfin, si vous optez pour la droite, rendez-vous au **514**.

146

L'enceinte devant laquelle vous vous tenez n'est pas très longue. Au fond de cette salle, entourée par trois coffres (deux marron et un bleu), il y a un levier ! Ce mécanisme doit être tiré vers vous pour changer de position. Il est relié, via une gaine métallique plaquée au sol, à la grille qui vous sépare de ces trésors. Vous essayez d'agiter la grille, qui comporte des gonds sur le côté et peut donc s'ouvrir. Malheureusement, elle ne cèdera que si vous parvenez

-1 ou 2 : le lézard lance une boule de feu, vous perdez 12 points d'endurance moins votre défense. Il enchaine ensuite avec une autre action : relancez le dé.

- 3, 4 ou 5 : le lézard consomme une fiole de magie (pas de conséquence ludique).

- 6 : le lézard pratique un sortilège d'endurance sur la créature qui a le plus bas total, ce qui octroie à cette dernière 10 points d'endurance (considérez que l'endurance maximale correspond au score dans le descriptif des ennemis)

Le chef sorcier est particulier : la liste ci-dessus est valable sauf pour le score « 6 », pour lequel le lézard pratiquera le sortilège « Foudroiement ». Dans ce cas, vous perdrez 40 points d'endurance moins votre défense.

Si vous venez de terminer votre sixième assaut, notez bien les caractéristiques de vos ennemis puis rendez-vous au **653**, sauf si le terme « G1 » figure dans vos *Notes* (dans ce cas, poursuivez l'affrontement sans changer de paragraphe).

Si vous jouez avec la variante simplifiée, vous pouvez exceptionnellement consommer des fioles ou potions pendant le combat, à raison d'un soin maximum entre chaque jet de deux dés.

Si vous venez à bout de cette horde redoutable, vous gagnez 3 points d'expérience. Ensuite, divisez par 3 le nombre d'assauts menés (arrondissez à l'entier supérieur), puis ajoutez le résultat à vos unités de temps. Si vous jouez avec la variante simplifiée, augmentez de 4 votre total de temps.

Par ailleurs, effacez tous les symboles « + » qui figurent dans vos *Notes*. Enfin, inscrivez le terme « G2 » dans vos *Notes*.

À présent, vous soufflez un peu, éprouvé par cet affrontement. Que sont donc ces lézards rouges ? Ils semblent plus résistants que les autres. Si vous désirez les fouiller, ajoutez une unité de temps sur votre feuille d'aventure. Dans ce cas, prenez note de ce numéro de paragraphe puis allez au **539**.

Ensuite, si vous totalisez 23 unités de temps, allez au **590** si le terme « G1 » figure dans vos *Notes*, au **588** sinon. Pour tout autre cas, rendez-vous au **590**.

148

Vous prenez vos jambes à votre cou et quittez cette salle sans venir à bout du troisième golem. Une fois dans l'escalier, comme d'habitude, une herse tombe derrière vous et vous empêche de revenir en arrière. Ça tombe bien car vous n'avez pas vraiment envie de revoir la créature que vous venez de laisser. Pour avoir fait preuve de prudence, *vous gagnez 3 points d'expérience*. Ensuite, vous montez jusqu'à l'étage supérieur : rendez-vous au **272**.

149

Yajé paraît surpris que vous vous intéressiez à lui. Il vous répond mais insiste pour que vous continuiez votre chemin :

- C'est simple, dit-il, ces monstres ont activé la sonnette pour m'appeler. Vu leur tête quand je suis apparu, ils ne s'attendaient pas à me voir débarquer... Bref, ils ont tenté de me lancer une arme. Je me suis précipité sur le téléporteur et voilà. Bon, maintenant, vous voilà prévenu, alors dépêchez-vous !

Maintenant que vous y êtes, autant aller plus loin dans la discussion. Si vous voulez demander à Yajé combien il y avait de lézards, rendez-vous au **341**. Si vous préférez savoir quand ils sont passés exactement, allez au **468**.

150

La porte est plutôt rouillée et comporte des gonds fatigués : vous avez peut-être une chance de la faire voler en éclats ! Vous secouez l'ouverture de toutes vos forces, bien décidé à vous extirper de cette geôle. Si votre force est supérieure ou égale à 4, allez au **303**. Dans le cas

contraire, vous ne parvenez pas à vous libérer et n'avez pas d'autre solution que d'attendre ici passivement : augmentez votre total de soumission de 2 points puis rendez-vous au **307**.

151

Vous parvenez à ouvrir l'un des coffres marron, *qui renferme une baguette magique et 6 pièces d'or* (vous pouvez rayer la clé n°2 de vos *Objets spéciaux* car elle ne servira plus).

Vous pouvez ensuite tenter d'ouvrir d'autres coffres marron :

- si vous détenez la clé n°1, allez au **36**
- si vous avez la clé n°3, rendez-vous au **333**
- si vous possédez la clé n°4, allez au **440**

Vous pouvez aussi, si ce n'est pas déjà fait, essayer d'ouvrir l'unique coffre bleu qu'il y a dans les parages : allez dans ce cas au **166**. De même, si les trois coffres rouges vous tentent, rendez-vous au **295**. Si vous souhaitez vous intéresser aux deux coffres verts, allez au **242**. Enfin, vous pouvez emprunter l'escalier « poing fermé et coffres rouges » en vous rendant au **348**, ou bien « livre ouvert et épée bleus » en allant au **432**.

152

Vous parvenez à ouvrir le coffre... Dans le caisson, vous découvrez avec satisfaction un trésor intéressant : *il s'agit de 40 pièces d'or ainsi que d'une potion d'endurance*. Content de cette trouvaille, vous reprenez votre ascension sans attendre : rendez-vous au **643**.

153

Yajé vous rend l'or que vous aviez épargné : annulez la phrase « Or Yajé = » de votre case *Notes* tout en ajoutant son montant, doublé, à votre or. Comme vous avez joué le jeu en épargnant ainsi, l'elfe vous propose de réitérer entre ce comptoir et le dernier. Si vous êtes accompagné, votre camarade doute toujours de Yajé malgré sa parole tenue : à nouveau, il n'épargnera pas. À présent, rendez-vous au **499** en sachant que vous pouvez confier à Yajé une nouvelle somme de monnaie, selon le même procédé que précédemment.

154

Tout en marchant, vous profitez de l'inattention du lézard pour laisser couler discrètement le breuvage au sol. Ce geste vous demande un gros effort tant la tentation est importante. Finalement, après avoir traversé un dédale de couloirs, vous arrivez dans une pièce que vous connaissez bien : les cachots. Votre geôlier vous ordonne de reprendre votre place, ce que vous faites. Il vous lance :

- Rrepose-toi... Trrès bientôt, la rreine va te demander... Aprprès, tu ne connaîtrras plus jamais enfermement...

Le lézard vous laisse là. Que voulait-il dire ? Vous n'avez pas le temps de développer le sujet : il y a du mouvement dans les autres cages ! Visiblement, Tripidia a capturé d'autres elfes... Non, il s'agit d'hommes. Vous balayez la salle du regard et comptez quatre cages occupées. Qui sont ces gens ? L'un d'eux prend la parole, d'une voix terrorisée :

- B... Bonjour ! Vous êtes un elfe ?

Un autre enchaîne :

- Qu'est-ce qu'ils vous ont fait ? Vous avez les yeux rouges !

Vous ne savez pas quoi répondre. Si vous leur dites votre nom, allez au **24**. Si vous leur demandez comment ils ont atterri ici, rendez-vous au **217**.

155

Vous attaquez sauvagement la créature en la frappant à deux reprises et la sentez s'animer sous l'impact de vos coups. Dans un grognement de douleur et de colère, elle se rue sur vous

159

Otez tous les symboles « + » qui figurent dans vos Notes.

Alors que jusque là vous dormiez profondément, vous êtes subitement tiré de votre torpeur par des bruits. Vous entendez notamment un murmure d'exclamation :

- ...Ça alors, il l'a !

Vous vous redressez dans la pénombre, à moitié endormi. Près de vous se trouve un individu, qui est penché sur vos affaires. La clarté de la Lune, bien qu'atténuée par le plafond de feuilles qui vous domine, vous permet de le distinguer suffisamment pour voir qu'il s'agit d'un elfe, dont la tenue vous évoque celle du corps militaire. Voyant votre surprise, celui-ci vous dit, très calmement :

- Soyez sans crainte, je ne vous veux aucun mal. Je vais tout vous expliquer.

Complètement réveillé à présent, vous écoutez avec vigilance ce que vous dit cet elfe :

- Je me nomme Bling. Je faisais partie d'une expédition ayant pour but de récupérer le Sceptre de vie. Nous sommes arrivés au pied de la tour il y a quelques heures. Là, nous avons repéré les traces de quelqu'un qui est entré puis ressorti. Nous allions remonter la piste jusqu'à vous, lorsque nous avons été attaqués par une étrange créature. Je ne suis pas sûr que cet être ait agi au nom de Tripidia. Voyez-vous, je n'avais jamais vu quelque chose de semblable : j'ai d'abord cru voir un elfe, seulement il était trop poilu pour ça. Et puis il était doté de longues griffes et avait les yeux rouges. À lui seul, il a réussi à nous vaincre...

Cette révélation est inquiétante : le dénommé Bling vous donne l'impression d'être expérimenté, quelle peut être alors cette créature qui l'a mis en déroute ainsi que son groupe ?

- Je ne sais pas trop pourquoi, poursuit votre interlocuteur, mais cette créature a vu que j'étais vivant, puis elle est partie sans m'achever. Après, je me suis traîné jusque dans les bois, où j'ai cherché à reprendre des forces. Quand j'ai été en état de me déplacer normalement, j'ai suivi votre piste jusqu'ici... Je ne m'attendais pas à ce que v... Mais qu'est-ce que ?

Bling s'interrompt brusquement, à cause d'un bruit suspect dans les feuillages. Seraient-ce les lézards qui vous auraient aussi retrouvé ? Tout en scrutant l'obscurité, l'elfe reprend avec calme :

- C'est un oiseau qui s'est envolé. Tout va bien...

Vous vous demandez comment Bling a pu voir ça dans le noir : vous-même ne discernez rien à plus de cinq mètres ! L'elfe ne remarque pas votre surprise et poursuit :

- Je vois que vous êtes un civil, ce qui est remarquable : à vous seul, vous êtes parvenu à récupérer le Sceptre de vie. Vous l'avez amplement mérité, cependant je suis sûr que vous comprendrez que je souhaite le récupérer... Le comprenez-vous ?

Bling parle en souriant légèrement, il n'a aucune intention hostile. Vous vous demandez ce qui se passera si vous refusez de lui céder votre récompense. Après tout, si vous avez fait tout ça, c'est pour ramener vos amis à la vie ! En même temps, vous savez que la requête de Bling est légitime : le sceptre appartient aux Elfes. En plus, vous agissez en votre nom propre, certes, mais vous êtes quelque part un représentant des Hommes. Que faites-vous ? Si vous obtempérez, allez au **612**. Si vous lui expliquez vos motivations, pour conclure sur un refus, rendez-vous au **669**.

160

Vous vous engagez dans cet escalier en colimaçon avec appréhension : qui sait ce que vous allez trouver à l'étage ? Au bout d'une dizaine de marches, vous entendez un déclic derrière vous, suivi d'un bruit métallique strident : la herse qui surplombait l'entrée de l'escalier vient de tomber brutalement, vous piégeant ici. Simultanément, un autre bruit du même type retentit plus haut... Sans possibilité de redescendre, vous poursuivez votre ascension et arrivez sur

une nouvelle salle, plus petite que la précédente et ayant, au sol, la forme d'un quart de cercle. L'escalier depuis lequel vous surgissez est surmonté d'une herse. Peut-être que celle-ci était baissée lorsque vous vous êtes engagé dans cette montée, ce qui expliquerait le bruit métallique entendu depuis l'escalier...

La pièce dans laquelle vous vous trouvez est déserte mais vous remarquez, au centre de celle-ci, une lourde pierre. Cet élément, beaucoup trop volumineux pour être transporté, semble traversé verticalement par une fente. Peut-être y avait-il jadis un objet coincé dans cet orifice ? Si oui, quelqu'un est déjà passé par ici avant vous et s'en est emparé !

Ne voyant rien d'autre, vous vous engagez dans la seule sortie possible : un nouvel escalier, à l'opposé de celui duquel vous venez, qui grimpe vers le deuxième étage de la tour. En passant sous le porche qui en délimite l'entrée, vous notez la présence d'un sigle rouge représentant un œil fermé juste au-dessus de l'ouverture. Après quelques marches, comme précédemment, une herse s'abaisse magiquement derrière vous et empêche toute tentative de retour. En même temps, une seconde herse située plus haut se rétracte et vous libère l'accès à l'étage supérieur.

Vous progressez ainsi d'étage en étage pendant un long moment, suivant un itinéraire vertical dépourvu de choix, sur les pas des aventuriers qui vous ont précédé et qui ont laissé des traces : débris de golems (tous dans des salles précédées des sigles rouges « épée ») et dépouilles humaines plus ou moins bien conservées (sans rien à récupérer dessus). Dans certaines salles, systématiquement précédées du symbole « poing fermé rouge », vous découvrez de gros blocs de pierre qui, au vu des traces laissées au sol, ont été déplacés, dévoilant des cavités qui devaient receler, peut-être, un trésor ou une arme. Les salles « œil fermé rouge » contiennent des éléments inattendus comme des lits (plutôt poussiéreux) ou des tables.

Vous avancez de cette façon plusieurs heures, traversant les salles sans rencontrer d'obstacle, entendant les herses se refermer derrière vous et vous forcer à continuer. Peut-être qu'elles remontent magiquement au fur et à mesure que d'autres tombent ? Un autre détail vous fait réfléchir : chaque escalier est orné d'un sigle de couleur rouge, dont vous avez vu quatre motifs dans le hall d'entrée. Or, vous les rencontrez tous sauf celui représentant un coffre. Pourquoi ? Sans avoir la réponse, vous progressez inlassablement.

Soudain, après cette longue montée sans embûche, vous vous engagez dans un escalier précédé du sigle rouge « épée » puis arrivez sur une nouvelle pièce mais, fait nouveau, occupée... Rendez-vous au **486**.

161

Vous approchez prudemment de l'escalier et vous engagez dans celui-ci. À peine avez-vous posé le pied sur la première marche qu'un déclic retentit, suivi immédiatement d'un sifflement : une boule métallique, à peine plus grosse que votre poing, maintenue par un balancier dissimulé au-dessus de vous, fend l'air à toute vitesse, décrivant une trajectoire en arc de cercle. Elle va vous percuter ! Si vous maîtrisez la compétence *Agilité*, vous esquivez ce projectile. Dans le cas contraire, vous vous décalez mais recevez tout de même un coup sur le côté : vous perdez 5 points d'endurance moins la défense de votre éventuel bouclier.

Si vous êtes accompagné, rendez-vous au **327**. Autrement, poursuivez votre lecture.

Vous observez le pendule osciller, sur vos gardes. Il se stabilise peu à peu, puis se rétracte dans sa position initiale, prêt à accueillir de nouveaux visiteurs. Vous reprenez votre montée avec vigilance. Finalement, après un nouveau basculement de herses, vous arrivez dans une autre pièce : ajoutez une unité de temps dans la case *Notes* de votre *feuille d'aventure* puis rendez-vous au **60**.

162

Face à votre refus, la sorcière recule d'un pas et déclare :

- Si vous ne buvez pas sur le champ, j'ordonne à mes créatures de vous tuer !

Cette menace semble sérieuse car les hommes lézards s'avancent vers votre cage en agitant leurs lames. Si vous changez d'avis et que vous obtempérez, ajoutez 1 à votre total de soumission puis rendez-vous au **200**. Si vous vous entêtez dans votre rébellion, vous pouvez jeter la potion à terre en allant au **324**.

163

Les trois statues tournent sur elles-mêmes pendant quelques instants. Lorsqu'elles se stabilisent, c'est pour former la série « lézard-elfe-elfe ». Si vous voulez maintenant actionner le premier levier, rendez-vous au **203**. Si le deuxième vous paraît plus indiqué, allez au **142**. Si vous préférez le troisième, rendez-vous au **403**. Enfin, si vous en avez assez, allez au **218** si le symbole « épée rouge » vous tente ou au **291** si vous voulez suivre le sigle « œil fermé rouge ».

164

Faisant suite à ce craquement, une énorme explosion retentit depuis l'intérieur du rocher : Marcus a sans doute déclenché une sorte de mécanisme meurtrier en y entrant. La structure massive, qui se disloque et s'affaisse sous l'impact, amortit toutefois le choc et vous épargne une mort certaine : les projections de cailloux vous blessent et causent une perte d'endurance de 8 moins votre défense (si vous maîtrisez la compétence *Agilité* vous esquivez tous les projectiles et êtes indemne).

Assourdi par ce vacarme instantané mais intense, vous observez à présent les décombres. Noyée dans un nuage poussiéreux, la silhouette déchiquetée de votre compagnon vous apparaît. Malheureusement, Marcus est mort : rayez ses caractéristiques de votre *feuille d'aventure*. Vous pouvez récupérer son or mais pas son glaive, déformé et inutilisable.

Désormais seul, vous serrez les dents sous l'émotion de perdre quelqu'un à qui vous commencez à vous attacher. Maintenant, malgré le choc de cette perte, il vous faut poursuivre votre ascension. Si vous vous engagez dans la première montée, surmontée du sigle « coffre rouge », allez au **363**. Si vous préférez suivre le « poing fermé rouge », rendez-vous au **465**.

165

Dans un crépitement magique, Yajé réapparaît sur le téléporteur. Il semble soucieux :

- Dites, vous direz rien pour l'amulette, hein ? Je crois que j'ai fait une bêtise en vous la confiant... Mmm... Tant pis, c'est fait... Allez, passons à autre chose !

L'elfe vous propose de commercer. Bien qu'il ait cédé à la tentation de vous avantager, avec son idée de raccourci, il ne vous fera pas de cadeau au niveau des tarifs (à moins, bien sûr, de maîtriser le *Marchandage*). Voici ce qu'il vous présente :

- baguette magique (*une main, M, bonus de dextérité=0, puissance=0*) : 24 pièces d'or
- glaive (*une main, T, bonus de dextérité=2, puissance=2*) : 36 pièces d'or
- sabre (*une main, T, bonus de dextérité=3, puissance=3*) : 48 pièces d'or
- lance (*deux mains, PJ, bonus de dextérité=3, puissance=6*) : 52 pièces d'or
- bâton (*deux mains, M, bonus de dextérité=3, puissance=3*) : 52 pièces d'or
- épée (*deux mains, T, bonus de dextérité=5, puissance=5*) : 64 pièces d'or
- massue (*deux mains, C, bonus de dextérité=0, puissance=10*) : 64 pièces d'or
- cabasset (*casque, défense=1*) : 20 pièces d'or
- camail (*casque, défense=2*) : 56 pièces d'or
- cuir matelassé (*armure, défense=1*) : 44 pièces d'or
- cotte de mailles (*armure, défense=2*) : 80 pièces d'or
- bouclier en bois (*bouclier, défense=1*) : 32 pièces d'or

- bouclier en fer (*bouclier, défense=2*) : 68 pièces d'or
- arc et carquois : 40 pièces d'or
- lot de 5 flèches (si carquois) : 4 pièces d'or
- lot de 5 flèches explosives (si carquois) : 32 pièces d'or
- antidote : 8 pièces d'or
- fiole d'endurance (*endurance=endurance actuelle+10*) : 8 pièces d'or
- fiole de magie (*magie=magie actuelle+10*) : 8 pièces d'or
- fiole de dextérité (*dextérité=dextérité actuelle+2*) : 8 pièces d'or
- potion d'endurance (*endurance= endurance actuelle+20*) : 12 pièces d'or
- potion de magie (*magie= magie actuelle+20*) : 12 pièces d'or
- potion de dextérité (*dextérité= dextérité actuelle+4*) : 12 pièces d'or
- élixir (*dextérité= dextérité actuelle+4, endurance= endurance actuelle+20, magie= magie actuelle+20*) : 20 pièces d'or
- fiole d'éther : 4 pièces d'or
- potion d'éther : 8 pièces d'or
- ceinture elfique (reprise de votre ceinture actuelle incluse) : 40 pièces d'or
- livre de l'Eau : 20 pièces d'or
- livre du Feu : 20 pièces d'or
- livre de l'Air : 40 pièces d'or
- livre de la Terre : 40 pièces d'or
- livres de techniques elfiques (volumes 16 à 25) : 20 pièces d'or l'unité
- statuette elfique : 100 pièces d'or
- bague de dextérité : 120 pièces d'or
- bague de force : 120 pièces d'or
- bague d'endurance : 120 pièces d'or
- bague de magie : 160 pièces d'or
- bague de pureté : 80 pièces d'or
- bague de pouvoir : 200 pièces d'or

Attention, toute action accomplie normalement dans un paragraphe de repos vous ajoutera, ici, une unité de temps.

Si vous vendez des flèches, Yajé ne les prend que par lot de 5. Les flèches explosives ont un très fort pouvoir destructeur (que vous découvrirez en les utilisant). L'antidote est une fiole qui vous guérit de la plupart des empoisonnements (vous êtes peut-être concerné en ce moment même, vous pouvez aussi acquérir des antidotes préventivement). Chaque volume des livres de techniques elfiques vous fait gagner 3 points d'expérience lorsqu'il est lu (et votre temps augmente de 1). Un même volume ne peut être lu qu'une seule fois. Les bagues proposées par Yajé sont enchantées. Elles vous octroient des points sur vos totaux maximum de dextérité, endurance, force ou magie (vous augmentez respectivement de 1, 5, 1 et 5 points les totaux *Dextérité* et *DMax*, *Endurance* et *EMax*, *Force*, *Magie* et *MMax*). La bague de pureté protège son porteur de la magie noire. La bague de pouvoir est singulière : elle a pour effet de multiplier par deux les effets des autres bagues portées ! À ce sujet, Yajé ajoute que si vous portez à la fois une bague de pureté et une bague de pouvoir, les sortilèges de magie noire que l'on pourrait vous lancer seraient renvoyés sur leur auteur. Les bagues se portent au doigt et sont à noter dans la rubrique *Objets spéciaux* de votre *feuille d'aventure*. Vous ne pouvez porter qu'une seule bague de chaque catégorie maximum (si vous portiez deux bagues d'endurance par exemple, l'une des deux serait inefficace).

Si vous aviez confié à Yajé de l'or précédemment, il vous rend votre épargne multipliée par deux.

Faites toutes les emplettes que vous souhaitez. Ensuite, rendez-vous au **518** si vous totalisez 20 unités de temps ou plus, ou bien au **421** si vous avez accumulé 19 unités ou moins.

166

Vous approchez de l'unique coffre bleu et tentez dans un premier temps de l'ouvrir en forçant un peu : la résistance est telle que vous n'insistez pas. Vous vous intéressez alors aux inscriptions placées sous sa poignée. Il y a une série de quatre nombres écrits en elfique, suivis d'une molette graduée permettant d'ajouter un cinquième nombre à cette série. À côté de cette molette se trouve un interrupteur, il faut certainement l'actionner, après avoir choisi un nombre, pour déverrouiller le coffre. Si vous maîtrisez la compétence *Savoir*, vous pouvez déchiffrer le début de la série et tenter d'en deviner l'élément suivant en allant au **495**. Sinon, vous préférez ne rien tenter d'hasardeux car il y a trop de combinaisons possibles et une erreur pourrait déclencher, peut-être, un mécanisme punitif. Il ne reste alors plus qu'à essayer d'ouvrir, si ce n'est pas déjà fait, l'un des quatre coffres marron : allez dans ce cas au **75**. De même, si les trois coffres rouges vous tentent, rendez-vous au **295**. Si vous souhaitez vous intéresser aux deux coffres verts, allez au **242**. Enfin, vous pouvez emprunter l'escalier « poing fermé et coffre rouges » en allant au **348**, ou bien « livre ouvert et épée bleus » en vous rendant au **432**.

167

Vous grimpez sur le promontoire, puis tirez de toutes vos forces sur le manche de l'épée. Si vous totalisez au moins 7 points de Force, vous parvenez à extraire l'arme (*deux mains, T, bonus de dextérité=5, puissance=5*) ! Sachez que si vous êtes accompagné, votre partenaire vous fait profiter d'un point additionnel.

À présent, si vous vous placez sur le téléporteur vert, rendez-vous au **585**. Si vous préférez le blanc, allez au **619**.

168

À peine avez-vous actionné ce levier que les trois statues se mettent à tourner sur elles-mêmes pendant quelques instants, provoquant un crissement métallique strident. Elles se stabilisent enfin et vous découvrez la série suivante : « elfe-elfe-lézard ». Si vous désirez actionner le premier levier, rendez-vous au **117**. Si le deuxième vous inspire davantage, allez au **374**. Si vous préférez le troisième, rendez-vous au **450**. Enfin, si vous voulez en rester là, allez au **218** si le symbole « épée rouge » vous tente ou au **291** si le sigle « œil fermé rouge » vous inspire davantage.

169

Vous quittez Yajé, sentant dans son regard de la déception matinée de colère. L'elfe vous tiendra sans doute rigueur de ce silence, par la suite, si vous parvenez au prochain comptoir. Pour cette raison, inscrivez « Yajé est vexé » dans la case *Notes* de votre *feuille d'aventure*. À présent, rendez-vous au **38**.

170

À une dizaine de mètres de la tour, quelques lézards sont en plein affrontement, contre un elfe qui vous paraît très expérimenté. Lorsque vous surgissez de l'ouverture, un golem, qui se battait sous les ordres de ce mystérieux individu, s'écroule. Par ailleurs, l'un des monstres vous aperçoit et alerte ses congénères de votre présence. Cet elfe faisait-il partie de l'équipe qui a été décimée au pied de la tour ? Dans ce cas, comment en a-t-il réchappé ? Où était-il quand votre propre équipe a été la cible des lézards ? Les réponses viendront sans doute plus tard, d'ici là vous avancez pour lui venir en aide.

Sachez que vos actes passés ont pu affaiblir les lézards : chaque « + » inscrit dans vos *Notes* a causé 15 points de dégâts dans le camp adverse (appliquez ces pertes en respectant la numérotation de vos ennemis ; par exemple, si vous totalisez deux « + », le lézard n°1 est

- la créature ne fuira plus (ne tenez pas compte des consignes vous indiquant de viser les ailes)
- votre sac à dos est à terre : vous vous battez avec une seule arme (ainsi que votre ceinture), votre surcharge est nulle
- Marcus court récupérer son glaive : il ne participera pas au premier assaut
- vous récupérerez bien sûr votre équipement si vous êtes victorieux
- si vous jouez avec la variante simplifiée, subissez un dé de dégâts pour achever la créature puis allez au **128**

172

Le monstre épineux s'écroule à vos pieds en poussant un long cri aigu. Pour l'avoir vaincu, *vous gagnez 2 points d'expérience*. Ensuite, vous vous emparez du sac qu'il gardait et constatez qu'il est très usé : il est là depuis bien longtemps... À l'intérieur, vous découvrez les éléments suivants : *12 pièces d'or* (attention à la répartition si vous êtes accompagné !), *une dague (une main, TJ, bonus de dextérité=0, puissance=1)*, une peinture encadrée représentant une jeune femme sur un quai (si vous souhaitez garder ce dernier objet, inscrivez « Portrait » dans une case libre de la rubrique *Équipement* de votre *feuille d'aventure*). Ce dernier item, très certainement, était un effet personnel du propriétaire du baluchon...

Après avoir pris ce que vous voulez dans le sac à dos, vous pouvez rester ici aussi longtemps que voulu. Ensuite, vous vous dirigez vers la sortie de cette salle. À cette occasion, vous constatez en regardant dehors que vous avez nettement gagné en altitude depuis votre entrée dans la tour : vous voyez la Vieille forêt s'étendre jusqu'au fleuve Geday, vous distinguez aussi Golfio au loin. À présent, vous vous engagez dans cette nouvelle montée et avancez jusqu'à entendre l'habituel basculement des herses, avant de déboucher sur une nouvelle salle : rendez-vous au **352**.

173

Vous avancez lentement à travers cet obstacle naturel. *Ce trajet sur un parterre jonché de pieds de bambous vous fait perdre 2 points d'endurance* (ou rien si vous maîtrisez l'*Agilité*).

Au bout d'un moment, vous distinguez à travers les tiges, à quelques mètres de vous, la montée d'escalier. Vous apercevez le sigle « épée rouge » au-dessus de l'ouverture. Si vous avancez jusqu'à elle, afin de partir, rendez-vous au **447**. Si vous pensez qu'il y a peut-être un intérêt à effectuer la dernière ligne droite qu'il vous reste, faites-le en allant au **540**.

174

Prudemment, vous touchez du bout de votre arme les tiges tentaculaires de cette étrange plante : rien ne se produit. Attiré par la statuette elfique, vous franchissez alors le rideau végétal, déclenchant sans le vouloir un mécanisme naturel de défense : une sorte de poudre, parsemée initialement sur les tiges, est vaporisée lorsque vous remuez ces dernières en pénétrant dans le dôme. Vraisemblablement, il s'agit d'un poison. Vous extirpez la statuette du sol puis sortez de la zone à risque, en prenant soin de repasser par le même accès, puisque les tiges ainsi bousculées ont déjà libéré leur substance dangereuse. Ajoutez la *statuette elfique* à votre *Équipement*.

À présent, vous éprouvez les effets agressifs du poison : une sensation de fatigue vous envahit. De plus, vos yeux picotent et votre vue se trouble légèrement :

- vous perdez 5 points d'endurance et 1 point de dextérité. Inscrivez le terme « Poison » dans la case *Notes* de votre *feuille d'aventure*. Jusqu'à ce que vous trouviez un antidote, vous perdrez régulièrement de l'endurance (selon les indications du texte).

- si vous maîtrisez la compétence *Constitution*, ne tenez pas compte des indications précédentes : vous perdez 2 points d'endurance et n'écrivez rien dans vos *Notes* car votre organisme vient à bout de ce poison par lui-même.

Maintenant, il ne vous reste plus qu'à emprunter l'unique escalier qui vous permet de poursuivre : rendez-vous au **251** pour découvrir une nouvelle salle.

175

Vous arrivez dans une salle qui a la forme d'un demi-cercle. Face à vous, un nouvel escalier permet de monter à l'étage supérieur, il est surmonté d'un sigle inédit représentant un coffre entouré de deux cercles, un bleu et un rouge. À côté de cette issue se trouve une structure étonnante : deux énormes blocs de pierre de forme cubique, si grands qu'ils vous dépassent, sont encastrés dans un cube encore plus gros dont les façades s'élèvent jusqu'au plafond. Il est impossible de pénétrer à l'intérieur de cette bizarrerie sans manipuler au préalable les deux blocs. Ces derniers peuvent être déplacés mais vous ne pouvez que les pousser (aucune prise ne permet de les tirer vers vous). Si vous poussez un bloc, ce dernier va donc « s'enfoncer » dans la structure. Pour pousser un bloc, votre force doit être au moins égale à 4. Sachez que, exceptionnellement, vous bénéficiez d'un bonus d'un point si vous êtes accompagné car votre camarade vous aide (si vous jouez avec la variante simplifiée, vous êtes incapable de manipuler ces blocs). Si vous souhaitez pousser le bloc de gauche, rendez-vous au **14**. Si le bloc de droite vous inspire davantage, allez au **127**. Vous pouvez aussi contourner dans un premier temps cette structure imposante, pour cela rendez-vous au **281**. Enfin, si vous ne pouvez ou ne voulez pas manipuler ces blocs de pierre, il ne vous reste plus qu'à poursuivre votre montée en suivant le sigle « coffre », dans ce cas allez au **424**.

176

Otez tous les symboles « + » qui figurent dans vos Notes.

Bien que vous soyez très content d'avoir survécu aux périls de la Tour sans fin, vous savez que votre mission est un échec. C'est avec une certaine amertume que vous dites au revoir à Bling. Celui-ci sent votre déception et vous dit :

- C'est vraiment remarquable que vous soyez parvenu au sommet sans notre aide. Vous êtes très courageux...

Vous vous sentez mis en confiance par ces paroles apaisantes et vous en venez à vous confier sur votre désir de ramener à la vie vos proches, disparus lors de l'attaque de Chima. L'elfe est ému mais vous enlève tout espoir à ce sujet :

- Oh, je suis navré, malheureusement c'est arrivé il y a plus d'une semaine maintenant... Les corps doivent être trop dégradés, nous n'aurions rien pu faire... C'est difficile mais il faut se faire à cette idée.

Bling a parlé en souriant légèrement, sur un ton réconfortant. Maintenant, il est temps de se mettre en mouvement :

- À présent, nos routes se séparent, conclut Bling. J'espère que nos peuples réussiront à repousser cette menace. Bonne chance et bon retour !

Vous saluez l'elfe, avant de revenir sur vos pas. Tout en quittant la clairière de la tour, en direction du sud-ouest, vous ressentez une grande amertume. Inscrivez « Sceptre de vie = Tripidia » dans vos *Notes*. Cependant, votre quête n'est pas un échec total puisque vous vous êtes renforcé pendant ces péripéties. Vous avez bien l'intention d'utiliser vos nouvelles techniques de combat contre les forces armées de Tripidia. En attendant ce jour, vous devez cheminer jusqu'à Golfio, où vous regagnerez les troupes de la cité.

Vous marchez ainsi un long moment, jusqu'à ce que le jour décline. Là, vous n'avez pas le choix et devez faire une halte. Vous vous dissimulez en bordure du sentier et cherchez le sommeil. Celui-ci ne tarde pas à arriver mais sera troublé par des songes horribles. Votre

échec vous fait passer une mauvaise nuit... Malgré tout, après le confinement de la Tour sans fin, le grand air vous revigore : *vous gagnez 5 points d'endurance, 5 points de magie et 1 point de dextérité.*

Le lendemain, vous reprenez la route de Golfio. Ce n'est plus dans l'espoir de ressusciter vos amis que vous agirez mais pour la survie du Masshys : rendez-vous au **1** du troisième tome de cette collection, intitulé *Batailles* (au préalable, vous pouvez lire le chapitre bonus à la fin du présent ouvrage).

177

Vous arrivez dans une salle qui a, au sol, la forme d'un quart de cercle. Cette pièce est déserte, en dehors d'un coffre bleu qui trône au centre. Ce dernier est doté d'un mécanisme codé en elfique sur la serrure et ne pourra être déverrouillé que si vous maîtrisez la compétence *Savoir*. Si c'est votre cas, tentez d'en percer le secret en allant au **71**. Sinon, face à vous, un unique escalier permet de grimper à l'étage supérieur, il est surmonté du sigle bleu « épée ». Pour l'emprunter, rendez-vous au **224**...

178

- Voilà, vous confie l'elfe, en utilisant ce téléporteur vous atteindrez l'endroit le plus haut auquel j'ai accès... Après, je ne sais pas du tout ce qui vous attend... Je pense que le sommet doit être tout prêt... Bonne chan... *Dring !*

Alors que Yajé termine sa phrase, il est interrompu par un puissant tintement. Ce son vient de clouer le bec du vendeur. Il ne tarde pas à retrouver l'usage de la parole :

- Bin ça alors ! Ce son, vous savez ce que c'est ? C'est un appel du premier comptoir ! Quelqu'un m'appelle... Ça alors !

Vous retenez votre souffle, redoutant qu'un troisième groupe de lézards ne soit de la partie. Si c'est le cas, mieux vaut que l'elfe ne réponde pas à cet appel...

- Je... Je vais aller voir, vous dit Yajé. Filez et ne traînez pas, compris ? Allez, bon courage !

L'elfe paraît décidé à se téléporter au premier comptoir, quitte à repartir aussitôt si son hôte se révèle être hostile... Il semble particulièrement ému : Yajé sait qu'il ne vous reverra pas. En vous aidant de la sorte, il vous fait gagner un temps précieux : *retranchez 8 unités de temps dans vos Notes.*

À présent, le temps est venu de terminer votre ascension : il reste vraisemblablement très peu d'étages à partir de la salle où vous allez vous téléporter... Vous dites au revoir à l'elfe, dont l'intervention aura peut-être été déterminante. Pour le savoir, il n'y a qu'un moyen : vous placer sur le cercle jaune tracé au sol. Tandis que le nuage bleuté vous enveloppe, vous saluez Yajé avec émotion. Ce dernier s'éloigne à reculons, en vous regardant avec une expression inquiète. Qu'est-ce qui l'attend au premier comptoir ? Et vous, que vous réserve l'endroit où vous allez aboutir ? Enfin, la vapeur se dissipe et c'est une nouvelle salle qui vous entoure. *Cette téléportation vous coûte 1 point d'endurance.* Rendez-vous au **353** pour découvrir cette pièce...

179

Vous ne bougez pas tandis que le gros insecte arrive à vos pieds et se frotte affectueusement contre vous, tout en émettant un bruit provoqué par la vibration de ses antennes. Vous avez bien fait de ne pas l'attaquer *et gagnez 1 point d'expérience pour avoir cerné ses intentions.* Ensuite, vous pouvez rester dans cette salle aussi longtemps que voulu. Puis vous vous apprêtez à vous remettre en marche. Face à vous, l'unique issue permettant de grimper est surmontée d'un symbole « coffre » entouré par deux cercles : un bleu et un rouge. Vous avancez en vous demandant ce que peut signifier cette association de couleurs et, se faisant,

vous marchez sur un cercle de couleur jaune sans que rien ne se passe. Vous continuez maintenant votre ascension en vous engageant dans l'escalier qui s'offre à vous, pour cela rendez-vous au **254**.

180

Vous tentez de vous jeter sur le côté mais manquez d'amplitude : la créature vous percute violemment puis vous attaque sans ménagement. *Vous perdez 8 points d'endurance moins votre défense*. Tandis que vous résistez farouchement, le monstre recule un peu puis se précipite à nouveau vers vous. Cette fois-ci, l'effet de surprise ne joue plus et vous réussissez votre esquive : allez au **282**.

181

En forçant un peu, vous parvenez à ouvrir le coffre ! À l'intérieur, *vous découvrez 32 pièces d'or*. Maintenant, si vous avez en votre possession la clé n°8, vous pouvez ouvrir le coffre marron, rendez-vous dans ce cas au **89**. Sinon, il ne vous reste plus qu'à sortir de cette enceinte. Vous pouvez alors, si ce n'est pas déjà fait, tenter d'entrer dans la première (rendez-vous au **23**) ou la seconde (allez au **146**). Enfin, vous pouvez poursuivre votre montée en vous rendant au **434** (sigle « épée » entouré de cercles rouge et bleu).

182

De longues heures passent. Puis une nuit. Puis une seconde. Aucun elfe ne pointe son nez ici. Autour de vous, grâce à une sorte de sixième sens naissant, vous avez pu repérer facilement de nombreuses baies nutritives. Vous avez ainsi pu constituer 5 repas (7 si vous maîtrisez la compétence *Savoir*). Cependant, vous *devez* en consommer 6 au total (car deux jours s'écoulent et que votre organisme a besoin de trois repas par jour). Chaque repas sauté vous pénalise de 5 points d'endurance. Par ailleurs, l'inconfort de cet endroit vous empêche de récupérer les points habituels prévus en cas de repos (la compétence *Constitution* peut toutefois être utilisée comme d'habitude). Enfin, le temps qui passe atténue les effets du breuvage de Tripidia : *réduisez votre total de soumission de 2 points*.

Aujourd'hui, vous voyez enfin arriver, non pas un, mais plusieurs elfes... Le groupe pénètre silencieusement dans la clairière. Ils sont quatre. Lentement, ils contournent la tour tout en discutant, l'air tendu. Ils terminent leur marche à proximité de l'entrée orientée sud-ouest. Là, ils attendent. Pourquoi ? Vous ne le saurez pas. L'envie de meurtre est irrésistible. Du sang va couler, tout de suite. Si vous souhaitez vous faufiler jusqu'à eux et les attaquer par surprise, rendez-vous au **11**. Si vous préférez faire du bruit pour tester leur réaction, en espérant peut-être qu'un seul d'entre eux s'approchera, allez au **321**.

183

Abrité derrière l'escalier en colimaçon, vous soufflez un peu tout en observant furtivement le petit golem. Visiblement, il ne semble pas décidé à descendre de son perchoir. Ça se comprend : il y est en situation de supériorité et, de votre côté, vous ne pourrez quitter les lieux qu'une fois ce dernier terrassé. Restez ici aussi longtemps que voulu, puis courez à sa rencontre pour en découdre : rendez-vous alors au **262**.

184

Ajoutez une unité de temps sur votre feuille d'aventure.

Vous passez entre deux des quatre serpents dorés, voyant ceux-ci pivoter de façon à vous avoir toujours en ligne de mire. Soudain, alors que vous pouvez presque attraper le vase bleu, un dé clic retentit en provenance des deux sculptures qui se trouvent dans votre dos. Tout de suite après, elles projettent chacune une boule de feu depuis leur gueule béante ! Vous recevez

ces brûlots véloces de plein fouet : *vous perdez 20 points d'endurance moins votre défense*. Si vous êtes toujours vivant, vous entendez avec frayeur un nouveau dé clic, annonciateur vraisemblablement d'un autre tir. Si vous prenez vos jambes à votre cou, essayant de fuir cette salle dangereuse, rendez-vous au **314**. Si vous restez sur place et terminez ce que vous êtes venu faire, allez au **515**.

185

Vous revenez devant la première porte, tout en entendant le vieil homme s'engouffrer dans les bois sans insister. *Pour avoir fait preuve de prudence, vous gagnez 1 point d'expérience*. Maintenant que vous avez contourné la bâtisse, il faut y entrer. Sur les deux ouvertures qui s'offrent à vous, laquelle choisissez-vous ? Si vous pénétrez dans la tour par le porche devant lequel vous êtes, rendez-vous au **335**. Si l'autre accès vous inspire davantage, vous marchez à nouveau autour du monument jusqu'à y parvenir : allez au **407**.

186

Vous inspectez la zone à la recherche de végétaux intéressants. Finalement, *vous cueillez une plante d'endurance et deux plantes de magie*. À présent, il serait sage de poursuivre sans s'attarder davantage. Pour cela, rendez-vous au **95** (sigle « coffre bleu et rouge »). Cependant, vous désirez peut-être marquer un temps d'arrêt, par exemple pour confectionner des fioles et potions ? Dans ce cas, allez au **375**.

187

Vous vous mettez à courir, l'extrémité du tunnel n'étant plus très loin. Derrière vous, deux hommes lézards surgissent de l'ouverture et vous voient aussitôt... Vous entendez un sifflement tandis que vous atteignez le bout de l'allée, où débute un nouveau boyau, plus étroit... Ce sifflement est celui d'une arme lancée sur vous ! Lancez deux dés :

- si le résultat est inférieur ou égal à 7, le projectile –un glaive– vous frôle et rebondit sur le mur, s'envolant hors d'atteinte (vous gagnez 2 points d'expérience pour avoir évité une confrontation). Sans hésiter, vous pénétrez dans l'étroit tunnel qui s'ouvre à vous et courez jusqu'à une salle que vous connaissez : d'ici partent quatre boyaux dont un, juste en face, mène directement à la surface. Les deux lézards à vos trousses, vous vous y engagez à vive allure : rendez-vous au **444**.
- sinon, le glaive se plante dans votre jambe et vous chutez violemment, aggravant le traumatisme : vous perdez 6 points d'endurance et 1 point de dextérité. Les deux créatures vous rattrapent et vous immobilisent, l'une d'elles récupérant son arme férocement : allez au **3**.

188

Vous actionnez le levier sans sentir de résistance. Face à vous, les deux battants qui constituent la grille s'écartent légèrement ! L'espace ainsi dégagé est insuffisant pour vous permettre d'entrer, cependant vous êtes visiblement sur la bonne voie... Si vous actionnez le levier de gauche, allez au **489**. Si vous optez à nouveau pour celui de droite, rendez-vous au **496**. Si vous désirez actionner les deux simultanément (si vous êtes accompagné ou que vous maîtrisez la *Télékinésie*), allez au **286**. Si vous abandonnez, vous pouvez inspecter la première enceinte (allez au **6**) ou la troisième (rendez-vous au **210**). Enfin, vous pouvez continuer à monter, allez pour cela au **500**.

189

Vous déposez votre sac à terre et vous apprêtez à décocher quelques flèches. Compte tenu de la distance qui vous sépare de la cible, voici comment procéder :

- pour chaque tir, rayez une flèche de la rubrique appropriée puis lancez deux dés et ajoutez votre total de dextérité au résultat (vous pouvez au préalable pratiquer le sortilège « Précision » si voulu, dans ce cas le nombre de points de magie dépensés s'ajoutera au résultat des dés pour le tir à venir). Si vous jouez avec la variante simplifiée, lancez simplement deux dés.
- si votre score est supérieur ou égal à 14 (8 si variante simplifiée), vous avez atteint la pancarte, qui vibre légèrement sous l'impact. Dans ce cas, la grille se déverrouille et vous pouvez entrer dans l'enceinte. Vous pouvez ramasser la moitié des flèches utilisées car les autres ont percuté une paroi de telle sorte qu'elles sont irrécupérables (arrondissez à votre avantage). Pour tenter d'ouvrir les deux coffres marron, rendez-vous au **230**.
- si votre score est inférieur ou égal à 13 (7 si variante simplifiée), vous avez échoué. Retentez votre chance s'il vous reste des flèches ou bien abandonnez : vous pouvez vous intéresser à une autre enceinte (rendez-vous au **146** pour vous placer, si ce n'est pas déjà fait, devant la seconde ouverture ou au **326** si vous désirez essayer de déverrouiller la troisième) ou poursuivre votre montée (allez au **434**).

190

Vous marchez un long moment avant d'aboutir, enfin, à destination. Vous vous trouvez dans une pièce singulière : Tripidia est là, près d'une grande table en bois comportant quelques tâches de sang séché. Derrière elle, de nombreuses fioles et potions s'amoncellent sur des étagères. Lorsque vous approchez de la sorcière et réalisez qu'il y a aussi, à côté d'elle, un établi recouvert de nombreuses lames en tout genre, votre sang ne fait qu'un tour : tout porte à croire qu'elle va vous torturer !

La sorcière devine votre panique et s'adresse à vous calmement :

- Tout va bien, soyez rassuré. Prenez donc ça, pour vous détendre.

Tripidia vous tend un verre. Apparemment, il ne s'agit pas de la potion redoutée. Tout en sirotant, elle aussi, une coupe de cette boisson, la sorcière reprend :

- Alors, on m'a dit que vous aviez réussi votre mission ?

Vous repensez à la satisfaction ressentie lorsque vous avez affronté les elfes. Machinalement, vous répondez :

- Oui. Ils étaient quatre.
- Félicitations, je savais que je pouvais compter sur vous ! s'exclame Tripidia.

Apparemment, vous avez l'air tellement convaincant qu'elle ne cherchera pas à en savoir davantage. Vous vous demandez si le dénommé Bling, que vous avez épargné, a survécu. Tout en réfléchissant, vous portez le verre à vos lèvres, sans faire attention. Cette liqueur est agréable, à la fois fraîche et fruitée. Peut-être que la sorcière veut juste discuter avec vous. Ou peut-être pas : tout se met à tourner autour de vous... Irrésistiblement, vous vous sentez ensommeillé. Tripidia vous pousse délicatement sur la table, où vous vous allongez. Elle ne rencontre aucune résistance tellement vous êtes bien, là, comme ça...

- Dormez bien, vous susurre-t-elle, je vais m'occuper de vous... À votre réveil, vous aurez un corps tout neuf...

Sans rien pouvoir faire d'autre, vous sombrez dans le sommeil, alors qu'autour de vous Tripidia s'active en préparant ses instruments... Rendez-vous au **111** du tome 3, intitulé *Batailles* (au préalable, vous pouvez lire le chapitre bonus à la fin du présent ouvrage).

191

Yajé est gêné de vous voir persister :

- Alors vous, vous ne lâchez rien... Pourtant, vous savez bien que je ne peux... Mmm... En même temps, si je ne vous donne pas un coup de pouce, vous risquez de vous faire doubler... Allez d'accord, je vous donne un indice. D'ici quelques étages, vous allez tomber sur une série de trois salles circulaires. Dans la dernière, prenez garde à la créature géante qui s'y trouve.

L'elfe s'arrête, satisfait de sa révélation. Voyant votre air déçu, il hésite puis donne plus de détails :

- Bon, qu'est-ce qu'il vous faut d'autre ? Je n'en sais guère plus, je n'ai accès qu'à la salle d'en dessous, où vous attendent deux zalatifs, d'ailleurs. Tout ce que je peux dire, c'est que le plafond est affaissé, comme s'il y avait un truc énorme dans la salle supérieure. Un truc énorme qui bouge, si je me fie aux raclements que j'entends. Bref, d'ici là mieux vaut éviter les conflits. Compris ? Ah oui un dernier truc, si vous me quittez du côté « bleu », faites attention dans la salle suivante : j'ai l'impression qu'il y a un mécanisme étrange destiné à piéger les visiteurs.

Yajé n'en dira pas plus : il vous salue et se place sur le téléporteur, disparaissant de ce lieu. Il ne vous reste plus qu'à poursuivre : vous pouvez emprunter le premier escalier, surmonté du sigle « livre ouvert bleu », pour cela allez au **38**. L'autre montée est précédée du symbole « épée rouge », si elle vous inspire davantage rendez-vous au **420**.

192

Vous suivez les deux monstres en empruntant le tunnel par lequel Tripidia a quitté la salle d'armement. Vous arrivez sur une très grande caverne, à laquelle aboutissent de nombreux autres accès, dont un particulièrement béant. Vous repérez Tripidia, qui se tient à quelques mètres de vous. Plus loin, il y a aussi le groupe de lézards qui s'est équipé avant vous. Cette pièce contient quatre éléments singuliers : il s'agit de peintures circulaires, réalisées à même le sol, suffisamment grandes pour permettre à des créatures imposantes, telles que des minotaures, de se placer dessus. Ces quatre ornements renferment des symboles elfiques, dont vous ne distinguez pas bien les contours depuis votre emplacement. Tripidia vous accueille avec le sourire et vous conduit au centre de cet endroit particulier. Ce faisant, elle vous confie successivement deux potions dont elle exige que vous buviez le contenu sur le champ. Étant donné le nombre de monstres présents, mieux vaut obtempérer : *vous gagnez 20 points d'endurance et 6 points de soumission*. Envahi par un sentiment de rage mêlé à une sensation de puissance, vous terminez cette marche vers le centre de cette salle. Les effets de la potion sont bien là mais vous ne ressentez plus de douleur, comme si votre corps était maintenant accoutumé à cette liqueur. La sorcière se tourne vers vous et prend la parole : rendez-vous au **92**.

193

Ce que vous avez devant vous est l'une des nombreuses créatures que l'on peut trouver au cœur des forêts elfiques. Celle-ci n'est pas très répandue et n'a d'ailleurs pas de nom la désignant. On la rencontre parfois dans les sous-bois humides de la Vieille forêt, elle est caractérisée par une rapidité hors du commun, associée à une force importante procurée par ses pics. Il est probable que sa vitesse rende toute fuite impossible. Elle a toutefois un point faible puisqu'elle redoute les armes perçantes. Enfin, ce monstre est capable de rester assoupi de nombreux jours durant et est doté d'une longévité de plusieurs centaines d'années. Il y a des chances pour que cet être soit endormi, abrité sous son épaisse carapace épineuse, dans ce cas mieux vaut ne pas le déranger et poursuivre sans traîner là, rendez-vous pour cela au **257** ;

vous remarquez par ailleurs que la créature repose sur un élément qui dépasse de dessous celle-ci, une sorte de baluchon... Peut-être que ce sac a été arraché à un aventurier qui serait jadis arrivé jusque là ? Il est même possible, dans ce cas, que ce baluchon contienne de l'armement ou des trésors... Souhaitez-vous tenter de vous emparer de cet élément ? Si oui, vous pouvez l'attraper délicatement en espérant que ça ne réveillera pas la bête, allez dans ce cas au **5**. Vous pouvez aussi attaquer sauvagement la créature, rendez-vous alors au **155**.

194

Vous parvenez à vous faufiler à travers la fissure et vous vous situez à présent à l'intérieur du rocher, dans la pénombre. Courbé en deux, en raison de l'étroitesse de l'endroit, vous tâtonnez à la recherche d'éléments intéressants. Le sol est jonché de galets, ce qui est assez déstabilisant : vous trébuchez et manquez de vous blesser à la cheville, heureusement votre agilité vous permet de rétablir aussitôt votre équilibre. Cependant, vous écrasez un objet qui se brise sous votre poids... Lancez un dé : Si vous obtenez 6, rendez-vous au **234**. Pour tout autre résultat, allez au **442** en retenant le score obtenu.

195

Vous vous mettez en mouvement, l'arme au poing. Face à vous, le golem métallique se déplace aussitôt en grinçant, dans votre direction. Vous vous rejoignez au centre de la pièce, où vous ouvrez les hostilités : vous frappez l'invocation, qui encaisse le coup sans répliquer. Vous recommencez, surpris pas l'inertie du golem. À nouveau, il ne réagit pas. Visiblement, votre adversaire ne se battra pas. Si vous en profitez pour le détruire, vous y parvenez sans mal : ajoutez une unité de temps sur votre *feuille d'aventure*, puis allez au **528**, où vous pourrez tranquillement approcher de la sortie et tenter de franchir le mur qui l'obstrue. Si vous estimez que ce golem est sans danger, vous pouvez vous désintéresser de lui et tenter de sortir d'ici, en vous rendant au **629**.

196

- C'est facile, vous explique Yajé, j'utilise les téléporteurs jaunes disséminés dans toutes les salles où il y a des animaux à nourrir ! Je marche simplement sur la bonne rune et hop, j'oscille d'ici vers une autre salle puis je reviens puis je repars puis je reviens puis je repars...

Tout en disant ça, l'elfe accélère le tempo et s'agite, hilare. Il se précipite sur un cercle jaune dessiné par terre, derrière lui, élément que vous n'aviez pas vu jusque là. À peine a-t-il mis un pied dessus qu'il se volatilise dans un crépitement, accompagné d'un nuage bleuté qui se forme magiquement puis s'estompe.

Après un bref instant, il réapparaît selon le même procédé.

- Je viens de rendre visite à un *zalatif*, vous dit-il, et me revoici ! Vous avez peut-être noté la présence de ces cercles jaunes dans certaines salles, ils sont parfois entourés de barreaux pour me protéger des créatures.

Yajé s'interrompt, attendant d'autres questions éventuelles. Vous pouvez enchaîner en demandant des précisions sur le fonctionnement des téléporteurs, rendez-vous dans ce cas au **12**. Vous pouvez aussi lui demander s'il a déjà vu d'autres personnes arriver ici, allez dans ce cas au **114**. Si vous avez posé toutes les questions souhaitées, rendez-vous au **139** pour faire des emplettes, au **226** si vous suivez le sigle « épée rouge », au **388** si le « livre bleu » vous inspire davantage ou au **490** si vous ne vous sentez plus de taille et désirez sortir en utilisant le téléporteur bleu.

197

Ayant vaincu les deux groupes de lézards que Yajé avait repérés, vous êtes relativement serein. Il y a peu de chances pour que d'autres monstres soient à vos trousses. Cependant, vous pressez le pas, par précaution. Au bout d'un moment, il devient clair que vous n'êtes pas suivi : vous avez donc atteint votre but ! Maintenant, il ne reste plus qu'à poursuivre jusqu'à Golfio, où vous trouverez refuge.

Vous cheminez ainsi un long moment, jusqu'à ce que le jour décline. Là, vous n'avez pas le choix et devez faire une halte. Vous vous dissimulez en bordure du sentier et cherchez le sommeil. Celui-ci ne tarde pas à arriver, grâce à la sérénité de vous savoir débarrassé des monstres. Après le confinement de la Tour sans fin, le grand air vous fait du bien : *vous gagnez 10 points d'endurance, 10 points de magie et 2 points de dextérité.*

Au milieu de la nuit, un évènement imprévu se produit : rendez-vous au **159**.

198

L'inscription elfique est un proverbe. Littéralement, il signifie « pour cacher une montagne, il faut une montagne encore plus grande ». Vraisemblablement, si toutefois l'auteur de ce message n'est pas mal intentionné, il y a un autre piège ici, plus discret que celui-ci. Ce qui vous étonne, c'est la présence d'un cercle jaune sur le côté de la salle. En effet, si Yajé est amené à entretenir la végétation de ce lieu, il ne doit pas courir de danger. L'installation qui vous fait face est assez éloquente pour le dissuader d'approcher. En revanche, il serait étonnant qu'il y ait un autre piège, dissimulé là où le vendeur intervient régulièrement. Pour cette raison, vous regardez autour de vous : les seules zones sans verdure sont les deux montées d'escalier. Ce sont les seuls endroits où l'elfe n'ira jamais.

Sachant cela, que faites-vous ? Vous pouvez tenter de vous emparer de la statuette. Dans ce cas, l'utilisation de la *Télékinésie* semble être l'option la plus sage. Si vous maîtrisez cette compétence (ou bien si vous êtes accompagné), rendez-vous au **235**. Si vous préférez faire usage du sortilège « Bourrasque » pour éjecter la statuette hors de cette zone, dépensez 5 points de magie puis allez au **274**. Si vous possédez une corde, vous pouvez constituer un lasso et tenter de « capturer » la statuette. Pour cela, rendez-vous au **320**. Enfin, si vous êtes téméraire, vous pouvez essayer de prendre le trésor au pas de course, peut-être réussirez-vous sans dommage (ou peut-être qu'il ne se passera rien) ? Si tel est votre choix, allez au **404**.

Si vous désirez quitter cette salle, vous vous tenez sur vos gardes et contournez la structure. Ensuite, vous empruntez une montée d'escaliers en vous méfiant de ce qu'il y a autour de celle-ci. Si vous empruntez l'escalier « coffre bleu », rendez-vous **29**. Vous pouvez aussi choisir la montée « livre ouvert bleu », pour cela rendez-vous au **161**.

199

Vous vous apprêtez à fouler le cercle bleu quand un bruit grésillant retentit derrière vous. Surpris, vous vous retournez et constatez qu'un individu se trouve derrière le comptoir et paraît aussi étonné que vous. En voyant la forme de ses oreilles ainsi que sa silhouette fluette, vous devinez qu'il s'agit d'un elfe. Il porte une tunique jaune un peu usée et est doté d'une coiffure hirsute, dont l'effet est saisissant compte tenu de la longueur de ses cheveux. Il vous lance d'une voix surexcitée, en sautillant sur place :

- Eh, bonjour ! Ça alors, quelle surprise ! Quelqu'un, y a quelqu'un... Wahou ! Euh pardon...

Visiblement, cet elfe est resté dans cet endroit très longtemps sans voir de monde. Il réalise alors ce que vous vous apprêtez à faire et semble soudain terrifié. Il s'exclame tout en se tenant la tête d'un air dramatique :

- Mais qu'est-ce-que vous alliez faire, ça va pas ? Vous partiez sans même m'avoir vu ? Restez donc un peu avant d'abandonner ! On n'a même pas été présentés !

Là-dessus, l'elfe change subitement d'expression et devient jovial. Il tend les bras vers vous en signe d'invitation et vous dit :

- Bien, je commence et me présente : je m'appelle Yajé et je suis à votre service ! Approchez, approchez, j'ai vous expliquer. Quand ce bâtiment a été truffé de pièges, il a été décidé que quelqu'un serait en charge de son entretien. Et bien c'est moi ! Je vadrouille de salle en salle et nourris les créatures qui occupent ces lieux, parfois je leur parle de mes goûts féminins ou de mon enfance... Non mais ça ne va pas bien, qu'est-ce que je raconte ? Bref, mon rôle est aussi de proposer à quiconque me rend visite des objets divers et variés. Vous ne trouverez pas de meilleur tarif dans cette tour, normal puisque je suis tout seul !

Là-dessus, Yajé éclate de rire bruyamment, un rire long et forcé, qui vous met un peu mal à l'aise. Voyant votre gêne, il s'empresse de poursuivre :

- Bon, je parie que vous êtes sur le point de rester encore quelques instants, peut-être qu'un cadeau de bienvenue vous aidera à basculer ? Allez c'est parti, je vais vous donner, euh voyons... Qu'est-ce que je pourrais... Ah oui, ceci !

Yajé fait volte-face et fouille dans le bric-à-brac qui l'entoure. Il en sort un camail, qu'il vous tend (*casque, défense=2*). Inscrivez cet élément dans les cases *État actuel* ou *Équipement* de votre *feuille d'aventure*. Ensuite, votre hôte farfelu reprend la parole sans vous laisser souffler : rendez-vous au **211**.

200

Vous buvez le contenu de la potion, échappant ainsi à une mort certaine. Le liquide a un goût plutôt agréable et vous avez vite fait d'en engloutir la totalité. Vous tendez le récipient vers sa propriétaire, constatant au passage que cette dernière vous apparaît légèrement floutée. Tripidia s'empare du flacon avec délectation, tandis qu'un mal de tête inimaginable naît en vous. Votre vision se trouble et une sensation de vertige vous envahit. Vous distinguez vos hôtes qui tournent les talons et quittent la salle, vous laissant choir au sol sous l'emprise d'un mal terrible. Bientôt, vous n'avez plus seulement mal à la tête mais partout, un peu comme si des aiguilles vous piquaient sur toute la surface de votre peau. Vous fermez les yeux et serrez les poings sous l'impact de la douleur. Cette dernière semble s'intensifier à chaque seconde qui passe, à tel point que vous vous mettez à hurler... La souffrance devient alors insoutenable et votre corps réagit en conséquence : vous vous évanouissez.

Lorsque vous revenez à vous, vous êtes couvert de sueur. La douleur est toujours là mais elle est devenue supportable. Vous vous redressez et constatez en regardant autour que votre acuité est revenue à la normale. Vous ignorez combien de temps s'est écoulé depuis que vous avez ingurgité la potion mais cette durée se chiffre certainement en jours : vos muscles vous font souffrir à chaque mouvement, comme s'ils n'avaient pas été sollicités pendant une longue période. Votre situation n'a pas évolué : vous êtes enfermé dans cette cage, captif de Tripidia. Vous ignorez le contenu de la potion consommée mais vous devinez son effet : vous vous sentez revigoré et même fortifié. *Vous gagnez 10 points d'endurance* et, de plus, *vous pouvez augmenter de 1 votre total de force. Augmentez également de 3 votre total de soumission*. À présent, rendez-vous au **475**.

201

Vous poussez de toutes vos forces et parvenez à déplacer le dernier bloc de pierre, qui frotte le sol dans un crissement irritant. Vous poursuivez votre mouvement jusqu'à arriver en butée contre une paroi : vous n'avancerez pas plus. À présent, tous les blocs sont encastrés dans la structure et ne peuvent plus être déplacés. Malheureusement, aucune ouverture n'a été révélée par votre geste... Il ne vous reste plus qu'à reprendre votre montée, pour cela rendez-vous au **409**.

202

Vous évoluez autour du pilier central tout en y cherchant d'éventuelles inscriptions. Complètement absorbé par cette tâche, vous sursautez en entendant un son provenant de derrière, un bruit d'une intensité telle qu'il réveillerait en sursaut quelqu'un d'assoupi. Si vous êtes accompagné, rendez-vous au **370**. Sinon, allez au **50**.

203

Les trois statues tournent sur elles-mêmes pendant quelques instants puis se stabilisent, formant la série « lézard-elfe-elfe ». Si vous voulez maintenant actionner le premier levier, rendez-vous au **479**. Si vous préférez le deuxième, allez au **142**. Si vous souhaitez activer le troisième, rendez-vous au **51**. Enfin, si vous en avez assez, rendez-vous au **218** si le symbole « épée rouge » vous tente ou au **291** si vous voulez suivre le sigle « œil fermé rouge ».

204

Comme gagné par une sorte de fougue, vous avancez à travers bois. Les ronces vous égratignent mais les plaies sont mineures et moins nombreuses que ce à quoi vous vous attendiez : *vous perdez 2 points d'endurance* (vous êtes indemne si vous maîtrisez la compétence *Constitution*).

Vous avancez vers le nord, répondant ainsi à la petite voix qui vous souffle cette piste. Ce faisant, *vous gagnez 1 point de soumission*. Vous arrivez sur une petite zone dégagée. Maintenant, vous comprenez pourquoi votre instinct vous a mené là : une créature se tient en bordure de ce lieu, vous guettant silencieusement dans l'ombre. Machinalement, vous avancez de façon à être bien en vue. Lorsque vous passez à proximité, faisant mine de ne pas la voir, elle bondit sur vous. Répondant alors à une pulsion encore nouvelle pour vous, vous l'attaquez :

FÉLIN : Précision=2 dés + 14 Puissance=7
 Endurance=70 Faiblesse=P

La bête est un *Farax*. Il s'agit d'un gros animal félin, dont le pelage, très fourni, lui offre une protection naturelle. On en trouve rarement dans les bois, auxquels ils préfèrent les plaines du nord de l'Islandi. Ces animaux agressifs ont une particularité singulière : il leur arrive de simuler la mort pour surprendre leur proie. Ce geste étonnant intervient généralement contre un ennemi qui leur donne du fil à retordre.

Si vous venez à bout de votre adversaire, *vous gagnez 2 points d'expérience*. De plus, connaissant le stratagème habituel des farax, vous assenez quelques coups supplémentaires dans la dépouille : ce geste vous sauve puisque la créature s'agite dans un spasme, succombant pour de bon. À présent, rendez-vous au **480**.

205

Vous zigzaguez entre les golems, dans la direction de l'escalier le plus proche. Si vous maîtrisez la compétence *Agilité*, vous y parvenez sans problème. Sinon, l'un d'eux vous blesse et vous perdez 7 points d'endurance moins votre défense. Si vous êtes accompagné, votre camarade parvient sans souci à s'extirper de cette zone à risque et se trouve à vos côtés. À présent, vous pouvez affronter vos deux adversaires à l'abri de tout projectile intempestif :

GOLEM N°1 : Précision=2 dés + 7 Puissance=7
 Endurance=51 Faiblesse=C

GOLEM N°2 : Précision=2 dés + 8 Puissance=7
 Endurance=30 Faiblesse=C

Pendant le combat, les deux golems tenteront sans cesse de vous bousculer hors de cette zone. Si vous perdez deux assauts successifs (échecs contre l'adversaire que vous ciblez), considérez qu'ils y parviennent : prenez note des paramètres de vos ennemis et rendez-vous au **359** pour poursuivre l'affrontement sous les tirs du petit golem (reprenez le combat comme s'il n'avait pas été interrompu par un changement de paragraphe).

Si vous venez à bout de l'un des deux golems, prenez note des paramètres du survivant puis rendez-vous immédiatement au **158** (si vous le tuez lors d'une séquence d'actions enchaînées, terminez la phase d'action : il se peut en effet que vous éradiquez alors le second). Si vous venez à bout de vos deux adversaires, vous gagnez 3 points d'expérience, rendez-vous dans ce cas au **183**. Si vous jouez avec la variante simplifiée, lancez normalement quatre dés puis allez au **183** après avoir empoché 3 points d'expérience.

206

Vous tendez les mains et attrapez la herse au vol. Il s'ensuit un mouvement de balancier naturel. Vous lâchez prise au dernier moment. Grâce à votre élan, vous êtes propulsé sur les premières marches de l'escalier. Sans attendre, vous grimpez. Derrière, vous sentez la herse descendre magiquement, tandis que plus haut, un son métallique vous indique que la grille donnant accès à la pièce suivante est en train de se rétracter. Finalement, vous arrivez dans une nouvelle salle :

- si vous avez choisi le sigle « œil fermé rouge », allez au **90**
- si vous avez bondi vers le symbole « poing fermé rouge », rendez-vous au **145**
- si c'est le « livre ouvert bleu » qui vous a attiré, allez au **336**
- enfin, si vous avez opté pour « l'épée bleue », rendez-vous au **502**

207

Vous vous précipitez en avant et courez vers la sortie, esquivant la créature. *La prudence dont vous faites preuve vous rapporte 1 point d'expérience.* Vous remarquez tout en fonçant que l'unique issue permettant de grimper est surmontée d'un symbole inédit, un œil fermé entouré par deux cercles : un bleu et un rouge. Tout en passant sous la herse qui surplombe cette nouvelle montée, vous vous demandez ce que peut signifier cette association de couleurs. Pour le savoir, rendez-vous au **352**.

208

Vous actionnez le levier mais rien ne se passe. Peut-être qu'il y a un ordre particulier à trouver... Si vous intervenez sur celui de gauche, allez au **255**. Si vous optez pour l'autre, rendez-vous au **405**. Si vous désirez actionner les deux en même temps, allez au **269**. Si vous en avez assez, vous pouvez inspecter la première cellule (allez au **6**) ou la troisième (rendez-vous au **210**). Enfin, vous avez la possibilité d'emprunter l'escalier « épée et livre ouvert », pour cela allez au **500**.

209

Tandis qu'un quatrième lézard se place devant vous, vous sentez des bras poilus vous ceinturer et réalisez qu'un minotaure vient de vous immobiliser par surprise : il a sans doute été attiré par les cris de vos victimes... Rapidement, les hommes lézards vous encerclent et Tripidia se place devant vous, rouge de colère :

- Je croyais que vous aviez compris ! hurle-t-elle. Quand allez-vous l'admettre ? Vous êtes des nôtres maintenant !

Tandis que le taureau vous maintient immobile, la sorcière s'avance et vous force à boire successivement deux potions : *vous gagnez 20 points d'endurance et 6 points de soumission*. Ensuite, pendant que le minotaure relâche son emprise, Tripidia vous demande de la suivre. Envahi par une sensation de puissance, vous quittez la réserve d'armes et empruntez un nouveau tunnel : *pour avoir défié la sorcière, vous gagnez 3 points d'expérience*. À présent, rendez-vous au **441**.

210

Vous approchez de l'enceinte et touchez la barrière végétale : elle est constituée d'épaisses lianes enchevêtrées, formant un accès très solide, d'une épaisseur que vous n'avez aucun moyen de déterminer. À première vue, il n'y a que deux moyens de se débarrasser de cet obstacle : vous pouvez soit le brûler avec un sortilège, soit créer une brèche avec une arme tranchante. Si vous optez pour la première option, il vous faut posséder une arme magique et pratiquer *Incendie* en dépensant 3 points de magie (pour provoquer un départ de feu sur cet amas) : rendez-vous au **47**. Si vous choisissez la deuxième solution, vous détériorez la cloison en lui donnant des coups (avec une unique arme tranchante). Dans ce cas, ajoutez votre total de *Force* à la puissance de l'arme utilisée (si vous êtes accompagné, vous bénéficiez d'un bonus d'un point) :

- si vous jouez avec la variante simplifiée, vous ne parvenez pas à percer cette barrière
- si le score obtenu est inférieur ou égal à 8, le rideau végétal est beaucoup trop massif pour espérer vous frayer un passage : vous renoncez
- si vous obtenez 9 ou 10, il vous faut 2 unités de temps pour dégager un petit orifice, à travers lequel vous pouvez voir ce qui se trouve derrière : allez au **378** pour le découvrir
- si vous totalisez 11 ou davantage, ajoutez 1 unité de temps sur votre *feuille d'aventure* puis allez au **378**

Si vous laissez cette enceinte intacte, vous pouvez vous placer, si ce n'est pas déjà fait, devant la première : allez dans ce cas au **6**. Si vous préférez la seconde, rendez-vous au **136**. Enfin, vous pouvez poursuivre votre ascension, pour cela allez au **500**.

211

- Bien, poursuit Yajé avec emphase, avant de passer aux transactions, je dois vous parler de quelques formalités. Tout d'abord, sachez que vous me rencontrerez à deux endroits de cette tour en plus de celui-là. À chaque fois, vous aurez la possibilité de quitter le bâtiment en vous plaçant sur le cercle bleu prévu à cet effet, qui vous ramènera en bas. Si vous le faites, vous n'aurez pas de deuxième chance : les accès magiques qui permettent de grimper d'étage en étage se bloqueraient. Je dois aussi vous avertir sur les dangers qui vous attendent : cette bâtisse a été conçue pour que seuls ceux qui en connaissent les secrets puissent, ensemble, parvenir au sommet. N'hésitez pas à quitter ce lieu si vous êtes mal en point... Je crois que c'est tout... Avant de faire quelques emplettes, avez-vous des questions ?

Vous pouvez interroger Yajé avant de voir ce qu'il propose (l'elfe ne répondra qu'aux trois questions suivantes car il ne veut pas vous révéler des secrets qui vous avantageraient) :

- si vous désirez savoir comment fonctionnent les cercles bleus qui permettent de quitter la tour, rendez-vous au **12**.
- si vous souhaitez demander si d'autres personnes ont déjà vu Yajé, allez au **114**.
- si vous voulez savoir comment Yajé fait pour se déplacer dans la tour, rendez-vous au **196**.

Vous pouvez aussi commercer avec ce vendeur excentrique sans plus attendre, rendez-vous dans ce cas au **139**. Vous pouvez également en rester là avec Yajé et reprendre votre

ascension en suivant les sigles « épée rouge » (rendez-vous au **226**) ou « livre bleu » (rendez-vous au **388**). Enfin, vous pouvez quitter la Tour sans fin prématurément en vous plaçant sur le cercle bleu, dans ce cas allez au **490**.

212

Vous sortez de cette cellule, tout en sentant la chaleur s'intensifier brutalement. Autour de vous, les flammes sont en train de se propager sur les autres enceintes. L'endroit va devenir un obstacle mortel pour vos poursuivants ! Vous quittez cette fournaise naissante au pas de course... Avec soulagement, vous franchissez la herse de sortie et grimpez vers l'étage supérieur. Si vous totalisez 3 unités de temps ou plus, les lézards arriveront ici tandis que l'incendie sera encore très dangereux : *retranchez* dans ce cas une unité de temps sur votre *feuille d'aventure*, puis ajoutez 2 symboles « + » dans vos *Notes*. Dans le cas contraire, vos poursuivants passeront sans problème et, pire, ne perdront pas de temps à explorer les enceintes : *ajoutez* alors une unité de temps...

À présent, vous passez sous la grille qui marque l'entrée d'une nouvelle salle, annoncée par le symbole « livre et épée » : rendez-vous au **15** pour découvrir ce qu'elle vous réserve.

213

Vous arrivez dans une salle ayant la forme d'un demi-cercle. Vous vous immobilisez de stupeur en découvrant le contenu de cette nouvelle pièce... Le sol, tout d'abord, est recouvert d'une couche de mousse verdoyante. Tout autour de vous, du lierre serpente jusqu'au plafond en tapissant chaque mur. Quelques ouvertures inondent la salle d'une lumière éblouissante. Au-dessus, le plafond est nettement plus haut qu'à l'accoutumée. Devant vous, enfin, un très gros roc trône au centre, parfaitement intégré au reste grâce à quelques pousses se développant sur ses parois. Derrière ce dernier, deux escaliers en colimaçon permettent de grimper à l'étage supérieur. Ces montées sont recouvertes, elles aussi, de lierre. S'il n'y avait pas un cercle jaune tracé à même le sol sur votre gauche, permettant sans doute à Yajé d'entretenir cette végétation, on se croirait n'importe où sauf dans une tour truffée de dangers. Prudemment, vous contournez l'énorme rocher. Une étroite fissure fend la structure, permettant à quelqu'un de particulièrement souple de se glisser à l'intérieur ! Si vous êtes accompagné, rendez-vous immédiatement au **85**. Sinon, vous pouvez vous faufiler à travers l'ouverture si vous maîtrisez la compétence *Agilité*. Dans ce cas, allez au **194**. Au préalable, vous pouvez regarder ce qui s'y trouve à condition de posséder un briquet (rendez-vous au **299**) ou bien de maîtriser le sort *Incendie* et de disposer d'au moins 1 point de magie (dépensez ce dernier et allez au **299**).

Si vous ne maîtrisez pas l'*Agilité* (ou bien si vous la maîtrisez mais que vous sentez un risque à vous glisser à l'intérieur), il ne vous reste plus qu'à poursuivre votre ascension. Dans ce cas, vous pouvez emprunter la première montée, surmontée du sigle « coffre rouge » : rendez-vous alors au **363**. Le second escalier est orné à nouveau d'un « poing fermé rouge » : allez au **465** pour suivre cette issue.

214

Le mage lézard n'y va pas avec le dos de la cuiller et, tandis que vous baissez les bras en annonçant que vous vous rendez, il entame l'énoncé d'une incantation mortelle. Lorsqu'il réalise que vous renoncez à fuir, il s'interrompt mais le sortilège a déjà commencé à vous consumer et vous perdez la moitié de votre endurance (arrondie à l'entier supérieur). C'est avec un mal de tête gigantesque que vous vous laissez reprendre et enfermer dans l'une des cages de la prison, épuisé, à la fois déçu d'avoir échoué et heureux d'être encore vivant (les lézards récupèrent tous les éléments que vous avez pu acquérir durant votre escapade : effacez-les de votre *feuille d'aventure*). Pour avoir fait preuve de beaucoup d'audace et de

combattivité, vous gagnez 3 points d'expérience. De plus, pour avoir défié jusqu'à l'extrême limite les sbires de Tripidia, vous pouvez réduire votre total de soumission de 1. À présent, rendez-vous au **307**.

215

Un déclic retentit après que vous ayez activé l'interrupteur à droite de la molette. Vous avez réussi à ouvrir ce coffre ! À l'intérieur, vous trouvez 24 pièces d'or. Vous gagnez également 1 point d'expérience pour avoir percé le secret de ce code. Ensuite, vous n'avez plus qu'à poursuivre votre ascension, en allant au **224**.

216

Reprenez votre combat contre le zalatif. Pour mémoire, voir ci-dessous ses paramètres initiaux :

ZALATIF AILÉ : Précision=2 dés + 11 Puissance=8
 Endurance=111 Faiblesse=P

Il vous faut concentrer certaines attaques sur les ailes de la créature. Dans ce cas, pour chaque *assaut* tenté en ciblant cette partie (décision à prendre avant de lancer les dés), soustrayez 2 points au score obtenu lors de votre lancer (car cette partie du corps est difficilement atteignable). Si vous tentez de la blesser aux ailes lors d'une *action*, sachez que seuls le sortilège « Incendie » pratiqué en dépensant au moins 3 points de magie et les jets d'arme ou potion explosive avec maîtrise de la *Télékinésie* (car votre arme peut suivre alors une trajectoire curviligne) affectent automatiquement cette partie du corps. Que ce soit lors d'un assaut ou d'une action, les dégâts réalisés en visant les ailes se calculent normalement. En revanche, si vous parvenez à toucher quatre fois les ailes du zalatif, il sera alors incapable de s'envoler et sera pénalisé d'un point de précision pour le reste de l'affrontement. Tant qu'il vole, votre adversaire est insensible à la magie *Terre*.

Si, à la fin d'un assaut ou d'une séquence d'action(s) de votre part, le monstre ne dispose plus que de 44 points d'endurance ou moins, notez les paramètres de la créature puis rendez-vous immédiatement au **13** (si vous enchaînez plusieurs actions, faites un bilan sur l'endurance de la créature seulement quand vous ne pouvez plus en réaliser ; il se peut donc que vous tuiez le zalatif en enchaînant des actions).

Si vous jouez avec la variante simplifiée, il vous faut lancer deux dés pour briser les ailes de la créature : rendez-vous ensuite au **13** si vous y survivez.

Si vous venez à bout de votre adversaire, allez au **128**.

217

D'une voix rauque, vous demandez des précisions sur leur capture. Ces hommes se lancent dans un récit détaillé : leur village, Chima, a été attaqué par les lézards. Il y avait aussi deux dragons. Tout le monde a été massacré, sauf certaines personnes jugées utiles pour de mystérieuses raisons. En regardant vos interlocuteurs, vous constatez qu'ils sont assez costauds : c'est sans doute pour ça qu'ils ont été faits prisonniers. Peut-être que Tripidia a l'intention de leur faire la même chose qu'à vous...

Vous ouvrez la bouche pour les mettre en garde sur le sort qui les attend : malheureusement, un homme lézard pénètre dans la pièce et vous demande de le suivre. Tout en sortant, vous remuez les lèvres, essayant de formuler votre avertissement. Cependant, vous n'y parvenez pas : votre nouvelle personnalité est en train de prendre le dessus et vous retient. Tant pis, vous dites-vous, il sera certainement possible de refaire un essai plus tard. En attendant, vous suivez le lézard à travers une grande série de galeries : rendez-vous au **190**.

218

Vous arrivez dans une nouvelle salle, ayant au sol la forme d'un quart de cercle. Une seule issue permet de poursuivre, il s'agit d'un escalier surmonté du sigle « coffre », ce dernier étant entouré de deux cercles : un rouge et un bleu. Entre cette montée et vous, un golem bloque le passage... Alors que, jusqu'ici, vous n'avez rencontré que des adversaires de petite taille, vous êtes surpris de constater que cette créature est aussi grande que vous. Il va falloir l'affronter :

GOLEM : Précision=2 dés + 8 Puissance=10
 Endurance=70 Faiblesse=C

La vitesse de votre adversaire rend toute fuite impossible. Si vous venez à bout de la créature, *vous gagnez 2 points d'expérience* et trouvez dans ses débris une clé : notez « clé n°7 » dans la rubrique *Objets spéciaux* de votre *feuille d'aventure*. Ensuite, vous poursuivez votre ascension en empruntant l'unique voie possible : rendez-vous au **254**.

219

Vous parvenez à extirper la statuette du sol par la seule force de la pensée. Le trésor lévite jusqu'à vous, traversant ainsi le rideau végétal : ajoutez la *statuette elfique* à votre *Équipement*. De plus, *vous gagnez 1 point d'expérience* pour avoir fait preuve de prudence tout en parvenant à obtenir cet élément. En revanche, vous ne l'avez pas remarqué mais la statuette a été imbibée de poudre lorsqu'elle a franchi le dôme verdoyant. Cette substance naturelle, sécrétée par la plante, est dangereuse :

- vous perdez 3 points d'endurance si vous avez touché la statuette
- si vous êtes accompagné et que c'est votre camarade qui a pratiqué *Télékinésie*, il perd aussi 3 points d'endurance
- si vous maîtrisez la compétence *Constitution* ou bien si vous portez des gants, vous ne perdez rien

À présent, il ne vous reste plus qu'à emprunter l'unique escalier qui vous permet de poursuivre : rendez-vous au **251** pour découvrir une nouvelle salle.

220

Vous demeurez silencieux, ce qui a pour effet d'agacer Tripidia. Celle-ci vous lance :

- Vous ne voulez pas faire preuve de docilité, tant pis pour vous ! Que vous l'acceptiez ou non, le résultat sera le même, bientôt vous m'obéirez au doigt et à l'œil et évoluerez dans les rangs de mon armée face aux Hommes, aux Nains et aux Elfes. Je vous forcerai à changer. Je vais vous façonner physiquement et intellectuellement. Dans quelque temps, votre ancienne vie sera loin et un désir de carnage brûlera en vous...

Les paroles de la sorcière vous laissent sans voix. Elle semble sûre d'elle et ne vous laissera pas la moindre occasion de résister au sort qu'elle vous réserve. Votre avenir semble inéluctable et, si vous n'intervenez pas maintenant, vous allez effectivement devenir ce que Tripidia vient de décrire... Ne serait-il pas raisonnable de refuser cette alternative ? La mort est sans doute préférable au traitement qui vous attend. Oui après tout, si votre conscience est altérée, il est peut-être judicieux d'en finir avant qu'il ne soit trop tard. Si vous voulez vous jeter sur Tripidia pour tenter de la tuer, ce qui se terminera certainement par votre mort, rendez-vous au **252**. Si vous préférez rester docile en espérant qu'une part d'humanité subsistera toujours en vous quels que soient les projets de la sorcière à votre égard, allez au **285**.

221

Vous accédez au sommet du rocher. Sur celui-ci, vous avez la surprise de découvrir une statuette elfique ! Si vous le désirez, ajoutez-la à votre *Équipement*. Ensuite, vous redescendez : *ajoutez une unité de temps sur votre feuille d'aventure*. Maintenant, si vous désirez vous reposer dans cet endroit verdoyant, allez au **375**. Sinon, il ne vous reste plus qu'à emprunter l'escalier « coffre rouge et bleu » : rendez-vous alors au **95**.

222

Votre projectile atteint la cible, qui vibre sous l'impact (ou est pulvérisé dans le cas d'un jet de boule de feu). Un dé clic retentit alors : vous pouvez à présent ouvrir la grille et pénétrer dans l'enceinte ! Si vous avez lancé une arme, récupérez-la. Maintenant, vous pouvez vous intéresser aux deux coffres marron : rendez-vous au **230**.

223

En succombant, le zalatif pousse un cri d'agonie intense et prolongé. Malheureusement, ceci réveille une seconde créature, que vous aviez peut-être déjà vue. Elle est recroquevillée en boule dans un coin, dans une posture fœtale. Ce second zalatif, qui était sans doute dans une forme d'hibernation profonde, fonce à présent vers vous en poussant un cri hargneux. Il vous faut l'affronter en poursuivant le comptage des assauts :

ZALATIF : Précision=2 dés + 8 Puissance=7
 Endurance=42 Faiblesse=P

Votre adversaire touchera le pilier central à chacune de ses actions (celles-ci intervenant juste *avant* les vôtres). Il gagnera donc 2 points d'endurance à chaque fois, sans pouvoir excéder 42 points.

La plante revigorante vous est aussi accessible (vous gagnez 2 points d'endurance, 2 points de magie et 1 point de dextérité si vous l'approchez dans le cadre d'une action).

Si vous venez à bout de la créature, *vous gagnez 1 point d'expérience*. Ensuite, allez au **156**.

224

Vous arrivez dans une nouvelle salle, ayant au sol la forme d'un demi-cercle. Une seule issue permet de poursuivre, il s'agit d'un escalier surmonté du sigle « œil fermé », entouré par deux cercles colorés : un bleu et un rouge. Entre cette montée et vous, un golem bloque le passage... Il va vous falloir l'affronter :

GOLEM : Précision=2 dés + 10 Puissance=7
 Endurance=27 Faiblesse=C

La vitesse de votre adversaire rend toute fuite impossible. Si vous venez à bout de la créature, *vous gagnez 2 points d'expérience* et trouvez dans ses débris une clé : notez « clé n°12 » dans la rubrique *Objets spéciaux* de votre *feuille d'aventure*. Ensuite, vous poursuivez votre ascension en empruntant l'unique voie possible : rendez-vous au **409**.

225

Le vendeur se plaque contre les barreaux et vous lance, dans un débit rapide accompagné de nombreux postillons :

- Normalement je ne dois pas donner d'infos aux visiteurs mais là, comment dire... Ils sont de retour ! Les hommes lézards ! Tripidia est sans doute vivante, on est tous

menacés ! J'imagine votre surprise mais je ne plaisante pas : j'ai vu un groupe de ces monstres franchir le premier comptoir !

Votre cœur fait un bon dans votre poitrine. L'air à la fois terrorisé et revêché de Yajé indique qu'il est on ne peut plus sérieux. Il vous faut quelques secondes pour digérer cette information : il y a des lézards entre ces murs, qui grimpent tout comme vous. Ces monstres ne sont probablement pas ceux qui ont combattu le groupe de voleurs à proximité de la tour. En effet, ils ont aussi subi des pertes importantes. Vous avez donc vraisemblablement affaire à des visiteurs qui sont là pour le sceptre. Cette nouvelle vous terrifie : non seulement votre tâche est loin d'être simple mais vous voilà maintenant en concurrence avec des envoyés de Tripidia !

Face à vous, Yajé est au comble de l'inquiétude : il se ronge les ongles tout en jetant de nombreux coups d'œil partout dans cette salle, comme s'il s'attendait à voir un monstre surgir de nulle part. Il est perdu dans ses pensées, qu'il formule à haute voix :

- Est-ce qu'ils ont attaqué l'Islandi ? Oh non, oh non... Bon sang, j'aimerais avoir des nouvelles. J'espère qu'ils sont...

Soudain, il pose son regard sur vous et reprend ses esprits :

- Mais qu'est-ce que vous faites encore là ? crie t-il avec ferveur. Si je vous préviens, c'est pour vous aider ! Alors tenez, prenez cette potion d'endurance, normalement j'ai pas le droit de favoriser quelqu'un mais bon...

Tandis que vous saisissez fébrilement la potion d'endurance offerte par Yajé (*ajoutez-la à votre inventaire*), l'elfe semble alors s'adoucir légèrement :

- Je comprends votre étonnement mais oui, c'est comme ça, les hommes lézards sont de retour. Alors ne pensez pas à ce qui se passe dehors et foncez. Vous avez de l'avance sur eux, profitez-en !

Yajé ignore que ce n'est pas l'Islandi qui a été visé en premier mais le Masshys. Il ne sait pas non plus que vous étiez aux premières loges... Voilà que maintenant, alors que c'est la colère qui vous a conduit ici, il vous est donné une occasion de l'assouvir en vous emparant du sceptre sous le nez des lézards. Le douloureux souvenir de l'attaque de Chima est encore très présent dans votre esprit : pour vos proches disparus dans l'attaque, vous avez envie, plus que jamais, de réussir. Avec détermination, vous remerciez donc Yajé de vous avoir prévenu.

Dorénavant, le temps va avoir de l'importance dans votre quête du Sceptre de vie : écrivez « Temps = 0 » dans la rubrique *Notes* de votre *feuille d'aventure*. Régulièrement, il vous sera demandé d'ajouter une « unité de temps » dans la case *Notes*. Vous ajusterez alors votre total de temps dans la zone réservée. Selon vos actes, vous pourrez même parfois réduire ce score. Le total de temps n'a pas de limite, il peut même devenir négatif si vous êtes très rapide.

À présent, vous pouvez poursuivre votre ascension, dans ce cas deux escaliers s'offrent à vous. Vous pouvez emprunter le premier, surmonté du sigle « livre ouvert bleu », pour cela rendez-vous au **38**. L'autre montée est précédée du symbole « épée rouge », si elle vous inspire davantage allez au **420**. Au préalable, comme votre hôte est visiblement désireux de vous voir réussir, vous pouvez en profiter pour lui poser quelques questions, espérant des révélations sur ce qui vous attend. Dans ce cas, ajoutez une unité de temps dans la case *Notes* puis rendez-vous au **322**.

226

Vous dites au revoir à Yajé et reprenez votre montée. Après le traditionnel basculement des herses, vous arrivez dans une salle ayant la forme d'un demi-cercle. Face à vous, deux escaliers permettent de poursuivre et sont surmontés des sigles « épée rouge » et « poing fermé rouge ». Entre ces sorties et vous, plusieurs tas de pierres sont disséminés par terre. Visiblement, il y a eu jadis des golems qui gardaient cette pièce et quelqu'un s'en est occupé.

Ne voyant rien d'intéressant ici, vous continuez : rendez-vous au **422** pour emprunter l'escalier « épée » ou au **481** si le « poing fermé » vous inspire davantage.

227

Au moment du basculement du pendule, votre camarade vous suivait tout en concentrant son attention sur la structure en bois : il ne parvient pas à éviter la boule métallique, qui le percute au visage. *Retirez 5 points à l'endurance de Marcus*. Si ce dernier est toujours vivant, il est malheureusement évanoui. Tandis que le balancier oscille, vous rejoignez votre compagnon, sur vos gardes. Même si cela doit vous coûter un peu de l'avance que vous avez sur les lézards, il n'est pas question de le laisser ici. Pour savoir combien de temps mettra votre ami à revenir à lui, suivez ces indications :

- si son endurance est supérieure ou égale à 10, ajoutez 3 unités de temps dans la case *Notes de votre feuille d'aventure*
- sinon, ajoutez 4 unités de temps. Vous pouvez tout à fait le soigner par la magie pour accélérer son réveil. En revanche, il n'est pas en état d'ingurgiter une fiole ou potion.
- quoi qu'il en soit, si vous êtes empoisonnés, vous perdez tous deux 3 points d'endurance

Une fois Marcus rétabli, il faut accélérer ! Face à vous, il n'y a aucune trace du pendule, qui s'est probablement rétracté dans sa position initiale. Vous vous baissez pour passer les premières marches sans risque. Au-dessus, vous entendez le balancier se mettre en mouvement sans succès. Finalement, après un nouveau basculement de herses, vous arrivez dans une autre pièce : rendez-vous au **410**.

228

Vos poursuivants toujours à vos trousses, vous décampez en empruntant l'unique issue qui s'offre à vous, bien décidé à retrouver la liberté. Assez vite, vous arrivez dans une nouvelle forge où un minotaure est en train d'essayer une massue, sous l'œil inquiet d'un lézard. Lorsqu'ils vous voient débouler dans cette pièce, ils se jettent sur vous en vous bloquant le passage. Vous allez devoir les affronter simultanément :

HOMME LÉZARD : Précision=2 dés + 10 Puissance=5
Endurance=30 Faiblesse=T

MINOTAURE : Précision=2 dés + 13 Puissance=9
Endurance=100 Faiblesse=M

Menez deux assauts de ce combat. Si vous survivez, vous *gagnez 2 points d'expérience* et, en raison de la persévérance dont vous avez fait preuve pour arriver jusque là, *vous pouvez réduire de 1 votre total de soumission*. Ensuite, rendez-vous au **377**.

229

Yajé semble étonné par votre insistance :

- Vous êtes surprenant ! Il y a des lézards dans la tour et vous discutez au lieu de vous dépêcher. Bon, je vous répons, ensuite vous décampez, d'accord ? En fait ils étaient cinq. Dans le genre « grosses brutes ». Le plus grand avait l'air d'être le chef. Je les soupçonne d'être plus nombreux que ça. Peut-être qu'ils se sont séparés, les sorciers d'un côté et les guerriers de l'autre ? Peu importe, vous devez continuer maintenant, alors allez vous-en !

L'elfe vous regarde, s'attendant à vous voir partir. Constatant que ce n'est pas le cas, il hésite mais ne révélera visiblement rien de plus :

- Il y a un truc que je pourrais... Quoique là... Ça serait trop important de lâcher une info pareille... Bon et bien, cette fois-ci c'est clair, vous avez assez perdu de temps, et moi j'en ai trop dit : à bientôt !

Yajé fait volte-face et va vous quitter dans la seconde. Si vous maîtrisez la compétence *Marchandage*, vous pouvez soutirer cette ultime information, pour cela rendez-vous au **191**. Sinon, vous ne parvenez pas à retenir l'elfe, qui se volatilise. Il ne vous reste alors plus qu'à poursuivre : vous pouvez emprunter le premier escalier, surmonté du sigle « livre ouvert bleu », pour cela allez au **38**. L'autre montée est précédée du symbole « épée rouge », si elle vous inspire davantage rendez-vous au **420**.

230

Les deux coffres marron qui se trouvent devant vous sont verrouillés :

- si vous disposez de la clé n°6, allez au **350**
- si vous avez en votre possession la clé n°7, rendez-vous au **248**

Si vous n'avez aucune de ces deux clés, il ne vous reste plus qu'à sortir de cette enceinte. Vous pouvez alors, si ce n'est pas déjà fait, tenter d'entrer dans la deuxième (rendez-vous au **146**) ou la troisième (allez au **326**). Enfin, vous pouvez poursuivre votre ascension en vous rendant au **434** (sigle « épée » entouré de cercles rouge et bleu).

231

Vous foncez à l'abri et observez le golem. Celui-ci avance encore de quelques pas, puis se retourne. Il entame alors une traversée de la salle dans l'autre sens, très lentement. Si vous souhaitez l'attaquer, il faudra cette fois le faire sans effet de surprise ! À moins que vous attendiez qu'il fasse un nouveau demi-tour... Choisissez votre attitude parmi les propositions suivantes :

- vous pouvez l'attaquer frontalement, pour cela allez au **72** sans tenir compte de l'effet de surprise annoncé (si vous jouez avec la variante simplifiée, vous majorerez vos dégâts de 2)
- vous pouvez attendre qu'il reparte dans l'autre sens pour l'attaquer par surprise, rendez-vous alors au **72** en ajoutant au préalable une unité de temps sur votre *feuille d'aventure*
- vous pouvez attirer son attention pour l'affronter ici, devant cette montée. Dans ce cas vous dévoilez votre présence et obtenez l'effet escompté : allez au **510**
- enfin, si vous en avez un, vous pouvez attraper votre arc et l'utiliser contre lui : rendez-vous au **4** (au préalable, vous pouvez éventuellement ajouter une unité de temps sur votre *feuille d'aventure*, si vous décidez d'opérer lorsque le golem vous tourne le dos et se trouve loin).

232

Vous vous précipitez en avant et courez vers la sortie, esquivant la créature. *La prudence dont vous faites preuve vous rapporte 1 point d'expérience*. Vous remarquez tout en fonçant que l'unique issue permettant de grimper est surmontée du symbole « coffre » entouré par deux cercles : un bleu et un rouge. Tout en passant sous la herse qui surplombe cette nouvelle montée, vous vous demandez ce qui vous attend à l'étage supérieur. Pour le savoir, rendez-vous au **254**.

233

Vous répondez à Tripidia par l'affirmative. Elle réagit en vous lançant :

- Tant mieux, voilà qui mérite une deuxième potion !

Elle plonge sa main dans un sac posé à côté d'elle et en sort une potion similaire à celle que vous avez bue précédemment. Vous adressez un sourire à votre interlocutrice mais êtes très réticent au fond de vous. Vous portez le récipient à vos lèvres, la sorcière attendant que vous consommiez son contenu avant de vous libérer. Le goût de ce mélange est toujours aussi bon et vous avez vite fait d'en boire la totalité. Tandis que Tripidia récupère sa potion vide, une grande douleur s'empare de vous. Ce supplice est toutefois moins intense que précédemment et vous ne vous évanouissez pas. Visiblement, votre corps est en train de s'habituer à cette liqueur... Son effet sur vous est d'ailleurs moindre : *vous gagnez 10 points d'endurance* mais ne ressentez rien de particulier au niveau musculaire. Par contre l'envie de reprendre de la potion surgit immédiatement : *augmentez votre total de soumission de 3 points*.

Au bout de quelques instants vous vous sentez mieux et pouvez vous lever. Autour de vous, les gradins se sont vidés et Tripidia est partie. Il ne reste qu'une poignée de lézards qui vous attendent et ont pour consigne de vous raccompagner à votre cellule. Vous les suivez en chancelant, jusqu'à être de nouveau dans votre cage. Là, encore sonné par la consommation de la potion, vous vous endormez. Rendez-vous au **239**.

234

Une énorme explosion se produit : vous venez de marcher sur une fiole explosive ! Vous perdez 40 points d'endurance moins votre défense, de plus votre pied est déchiqueté et vous devez, exceptionnellement, diminuer de 3 points votre dextérité *et* votre dextérité maximale.

Si par miracle vous êtes toujours de ce monde, vous vous relevez péniblement, émergeant des débris du rocher, qui s'est effondré sous le choc. Encore assourdi par le vacarme duquel vous réchappez, vous tentez de poursuivre votre ascension. Vous n'irez sans doute pas loin mais espérez maintenant trouver une sortie... Si vous vous engagez dans la première montée, surmontée du sigle « coffre rouge », allez au **363**. Si vous préférez suivre le « poing fermé rouge », rendez-vous au **465**.

235

Grâce à la télékinésie, vous parvenez à faire léviter la statuette dans votre direction. Dès que cette dernière a décollé du sol, un déclic se fait entendre. Le rocher, retenu jusque là au-dessus du trésor, est libéré et chute lourdement. Heureusement, la statuette elfique était déjà hors de portée : ajoutez cet élément à votre *Équipement*. De plus, pour avoir déjoué ce piège, *vous gagnez 1 point d'expérience*.

À présent, il semble n'y avoir plus aucun danger. Néanmoins, ce stratagème paraît trop grossier pour être le seul risque aux alentours. Vous poursuivez donc votre montée avec méfiance... Si vous soupçonnez un danger dans la salle, vous contournez la structure et vous engouffrez dans un nouvel escalier tout en gardant un œil derrière vous. Dans ce cas, allez au **102** si vous suivez le sigle « coffre bleu » ou au **494** si vous optez pour le « livre ouvert bleu ». Si vous pensez que la pièce est maintenant sûre, vous pouvez poursuivre en vous méfiant plutôt de ce qui vous attend plus haut. Rendez-vous alors au **29** si vous choisissez le symbole « coffre bleu » ou au **161** si vous préférez le « livre ouvert bleu ». Si vous êtes accompagné, vous pouvez à la fois surveiller vos arrières et être vigilant sur ce qui se trouve devant. Dans ce cas, faites votre choix de paragraphe en considérant votre position comme référence.

236

Les trois statues tournent sur elles-mêmes pendant quelques instants qui paraissent une éternité. Lorsqu'elles se stabilisent, c'est pour former la série « elfe-lézard-elfe ». Si vous désirez actionner le premier levier, allez au **450**. Si le deuxième vous paraît plus intéressant, rendez-vous au **264**. Si vous préférez activer le troisième, allez au **117**. Enfin, si vous êtes

laisse seul. Vous pouvez tenter de régurgiter ce poison avant qu'il ne soit trop tard... Aurez-vous assez de volonté pour y parvenir ? Si votre total de soumission est inférieur ou égal à 10, rendez-vous au **33**. Dans le cas contraire, allez au **131**.

240

Vous actionnez les leviers simultanément, sans sentir de résistance. Face à vous, rien de particulier ne se produit. Peut-être que vous devez vous y prendre autrement... Si vous actionnez le levier de gauche, allez au **208**. Si vous préférez celui de droite, rendez-vous au **93**. Si vous manipulez, de nouveau, les deux en même temps, afin de revenir dans la configuration précédente, allez au **40**. Si vous renoncez, vous pouvez inspecter la première enceinte (allez au **6**) ou la troisième (rendez-vous au **210**). Enfin, vous pouvez continuer votre ascension, allez pour cela au **500**.

241

Vous vous concentrez sur le vase bleu. Après un court instant, vous parvenez à le faire léviter. Lentement, il vole jusqu'à vous, sans déclencher de réaction hostile de la part des sculptures dorées à la tête de serpent. Ces dernières sont toujours rivées vers vous, inertes. Enfin, vous récupérez le précieux trésor : ajoutez le « vase bleu » à votre *Équipement*. Ce n'est pas tout : *à l'intérieur du pot, vous avez la surprise de découvrir une fiole d'endurance, que vous pouvez conserver par ailleurs. Pour avoir réussi à vous emparer de ces trésors sans dommage, vous gagnez 3 points d'expérience.* À présent, il vous faut poursuivre, en empruntant l'unique escalier qui part d'ici : *ajoutez une unité de temps sur votre feuille d'aventure*, puis allez au **578**.

242

Vous ouvrez au hasard l'un des deux coffres verts, dont le couvercle se soulève sans difficulté. Vous ne voyez pas encore l'intérieur quand un dé clic retentit et est suivi immédiatement de l'explosion du coffre. Vous ne pouvez rien faire et êtes projeté à l'autre bout de la pièce, très touché. *Vous perdez 40 points d'endurance moins votre défense* (si vous êtes accompagné, votre camarade était en retrait et est indemne). Si par miracle vous êtes toujours vivant, vous vous relevez péniblement et renoncez à approcher du deuxième coffre vert... Si vous avez une clé, vous pouvez essayer d'ouvrir un coffre marron, rendez-vous dans ce cas au **75**. Vous pouvez aussi tenter de trouver la combinaison du seul coffre bleu encore fermé, pour cela allez au **166**. Vous pouvez essayer d'ouvrir l'un des trois coffres rouges qui vous entourent, rendez-vous alors au **295**. Vous pouvez, enfin, quitter cet endroit en allant au **348** pour suivre les sigles rouges ou au **432** si les symboles bleus vous inspirent davantage.

243

Vous arrivez dans une salle qui a la forme d'un demi-cercle. *Si vous êtes empoisonné, vous perdez 2 points d'endurance.*

Au premier coup d'œil, vous constatez que ce lieu est à l'opposé de l'atmosphère « sauvage » que vous quittez. Sur le sol dallé repose un grand tapis de couleur rouge, éclairé par de nombreux chandeliers disséminés sur les murs. La lumière est assez discrète, si bien qu'il y a quelques zones d'ombre.

Vous faites quelques pas pour apprécier tous les détails. Vous découvrez ainsi que, sur le pilier central, des ornements en fer forgé remplacent les sculptures auxquelles vous aviez droit jusque là. D'autre part, les deux coffres que vous voyez dans cette pièce, de couleur marron, reposent sur de massifs piédestaux en marbre. Enfin, face à vous, deux montées d'escalier permettent de poursuivre. Ces issues sont surmontées des sigles rouges « épée » et « poing

247

Vous attendez un long moment, percevant des raclements qui indiquent que le golem se déplace dans la salle des zalatifs. *Si vous êtes empoisonné, vous perdez 3 points d'endurance.* Finalement, vous entendez le bruit métallique d'un mouvement de herse, suivi par des cris bestiaux et des chocs. Ça y est, vos poursuivants sont là ! *Dans vos Notes, augmentez vos unités de temps jusqu'à un total de 16.* Ensuite, après un combat intense, le silence revient. Sous vos yeux, la grille qui vous barrait l'accès à l'étage suivant se rétracte ! Les lézards sont donc venus à bout du géant. Cet affrontement les a vraisemblablement affaiblis : dans la case *Notes* de votre *feuille d'aventure*, inscrivez un symbole « + » pour chaque tranche de 50 points d'endurance qu'il restait au golem.

À présent, mieux vaut presser le pas. Inquiet à l'idée de savoir les monstres si près de vous, vous déboulez précipitamment dans la salle qui vous fait face : rendez-vous au **145** pour découvrir ce qu'elle vous réserve.

248

Vous parvenez à déverrouiller l'un des deux coffres avec votre clé ! *À l'intérieur, vous trouvez une potion d'endurance et un camail (casque, défense=2).* Emparez-vous de ces éléments si vous le souhaitez (vous pouvez rayer la clé n°7 de votre inventaire car elle ne servira plus) puis allez au **36** si vous avez la clé n°6 ou bien sortez de cette enceinte. Dans ce cas, vous pouvez vous intéresser à une autre enceinte (allez au **146** pour tenter d'entrer, si ce n'est pas déjà fait, dans la seconde ouverture ou au **326** si vous désirez essayer de pénétrer dans la troisième), vous pouvez aussi poursuivre votre montée (allez au **434**).

249

Soudain, le dénommé Bling écarquille les yeux : il vient de remarquer que vous détenez le sceptre (si ce dernier est dans votre sac à dos, il dépasse légèrement).

- Ça alors... Incroyable ! s'exclame-t-il.

Aussitôt, l'elfe marmonne quelque chose à l'attention du golem, puis il vous entraîne à l'extérieur.

- Il faut filer, les lézards sortiront dès qu'ils comprendront que vous l'avez !

Sans hésiter, vous emboitez le pas à Bling. Vous retrouvez la grande clairière sur laquelle la tour est érigée. Face à vous, un large sentier serpente vers le nord. Il conduit très certainement à Kron, la ville elfe en bordure de forêt. C'est dans cette direction que l'elfe vous entraîne. Vous savez que l'équipe de Bling a été décimée, mais comment en a-t-il réchappé ? Où était-il quand votre propre équipe a été la cible des lézards ? Les réponses viendront sans doute plus tard, pour l'instant l'elfe vous demande si vous avez eu affaire à des lézards pendant votre périple. Si les termes « G1 » et « G2 » figurent dans vos *Notes*, allez au **586**. Sinon, rendez-vous au **631**.

250

Vous entrez dans la tour, constatant au passage que l'épaisseur du mur est conséquente. Vous vous trouvez à présent dans une grande salle ayant la forme d'un demi-cercle dont la partie rectiligne marque certainement la moitié de la base de la tour. Au-dessus de vous, suspendus à un plafond particulièrement haut, de gros lustres projettent une lumière éclatante. Cet éclairage est d'origine magique car aucune lanterne ne pourrait briller encore depuis la construction de l'édifice. Face à vous, deux escaliers en colimaçon permettent de monter à l'étage supérieur. Chacun d'eux est entouré d'un mur cylindrique le protégeant, avec une ouverture permettant d'accéder aux marches. Au-dessus de chacune de ces deux ouvertures se trouve une lourde herse relevée. Vous ne voyez aucun mécanisme capable de commander ces fermetures, peut-être est-ce encore un élément magique ?

Vous avancez un peu. Autour de vous, les murs de pierre blanche vous impressionnent par le travail que leur édification a dû nécessiter. Dessiné sur le sol dallé, devant vous, il y a un grand cercle rouge qui entoure quatre illustrations de même teinte : un œil fermé, une épée, un coffre et un poing fermé. Vous remarquez alors, au-dessus de chacun des deux escaliers, l'un de ces dessins rouges : l'épée au-dessus de l'escalier de gauche, le poing au-dessus de l'escalier de droite. Si vous maîtrisez la compétence *Savoir*, prenez note de ce numéro de paragraphe puis rendez-vous au **49**. Autrement, il est temps de prendre une décision. Vous pouvez vous engager dans l'escalier de gauche (allez au **105**) ou de droite (rendez-vous au **160**). Vous pouvez aussi vous placer à l'intérieur du cercle rouge pour voir s'il se passe quelque chose, allez dans ce cas au **366**.

251

Vous arrivez dans une pièce tout aussi étonnante que les deux précédentes. Sur la totalité de sa surface, occupant la moitié de la section de la tour, un tapis d'herbe verdoyant vous incite à marquer un temps d'arrêt. Quelques gros rochers plats, recouverts de mousse, achèvent de vous inviter à vous asseoir. Toutefois, si vous êtes empoisonné, vous perdrez 1 point d'endurance par action réalisée parmi celles qui sont possibles dans un paragraphe de repos (utiliser les compétences *Constitution* ou *Savoir*, manger, lire un livre).

Cette salle vous interpelle : pourquoi y a-t-il des zones de repos, désignées par le symbole « œil fermé », disséminées dans la tour ? C'est une question que vous gardez en tête, en attendant de pouvoir la poser à Yajé... Si toutefois vous survivez jusque là. En effet, vous n'êtes pas rassuré de constater que l'unique montée d'escalier qui s'offre à vous est affublée du sigle « épée », entouré de deux cercles (un rouge et un bleu). Quand vous vous sentirez prêt, rendez-vous au **20** pour découvrir ce que vous réserve l'étage supérieur.

252

Vous vous précipitez sur la sorcière si vivement qu'elle ne peut pas vous intercepter avec sa magie. Vous attrapez sa gorge et serrez de toutes vos forces, voyant son visage pâlir encore plus qu'à son habitude. Les nombreux hommes lézards qui vous entourent réagissent immédiatement et se jettent sur vous sans sommation. Vous sentez avec horreur des lames s'enfoncer dans votre chair. La douleur qui s'en suit est telle que vous relâchez votre emprise et, tandis que vous chutez, vous constatez avec déception que Tripidia reprend son souffle et ne vous accompagnera pas dans la mort. Votre périple se termine ici mais peut-être est-ce mieux ainsi...

253

Divisez par 3 le nombre d'assauts menés contre le golem (arrondissez à l'entier supérieur), puis ajoutez le résultat à vos unités de temps. Si vous jouez avec la variante simplifiée, ajoutez une unité de temps.

Ce n'est pas tout : si, pendant l'affrontement, vous avez été blessé par le golem végétal, sachez qu'un poison sécrété par ce dernier vous a atteint (c'est forcément le cas avec la variante simplifiée). Dans ce cas, vous éprouvez à présent les effets agressifs de cette substance : une sensation de fatigue vous envahit. De plus, vos yeux picotent et votre vue se trouble légèrement :

- si vous êtes déjà empoisonné, ne tenez pas compte des indications qui suivent
- vous perdez 5 points d'endurance et 1 point de dextérité. Inscrivez le terme « Poison » dans la case *Notes* de votre *feuille d'aventure*. Jusqu'à ce que vous trouviez un antidote, vous perdrez régulièrement de l'endurance (selon les indications du texte).

- si vous maîtrisez la compétence *Constitution*, ne tenez pas compte de l'indication précédente : vous perdez 2 points d'endurance et n'écrivez rien dans vos *Notes* car votre organisme vient à bout de ce poison par lui-même

- si vous êtes accompagné, votre camarade perd 5 points d'endurance et subira aussi les effets du poison (il vous faudra 2 antidotes pour vous soigner)

Que vous soyez infesté ou pas, vous devez maintenant poursuivre votre ascension en vous rendant au **61** si vous optez pour la salle « poing fermé rouge » ou au **665** si le symbole « épée rouge » vous paraît préférable.

254

Vous arrivez sur une grande pièce, de forme circulaire, occupant toute la section de la tour. Un unique escalier permet de quitter ce lieu, il est surmonté du sigle « épée » entouré par deux cercles : un rouge et un bleu.

Autour de vous sont disposées trois structures étonnantes : il s'agit de grandes enceintes allongées, construites avec des roches particulièrement solides, formant trois salles au cœur même de celle où vous vous trouvez. Ces trois pièces ne comportent qu'un accès chacune, constitué d'une grille métallique. Derrière chaque grille, vous distinguez des coffres placés au fond de la salle concernée. Il y a aussi d'autres dispositifs dans chaque enceinte mais il faut vous approcher des grilles pour les distinguer... Si vous souhaitez vous placer devant la première ouverture, rendez-vous au **23**. Si la deuxième vous inspire davantage, allez au **146**. Enfin, si la troisième vous tente, rendez-vous au **326**. Vous pouvez aussi poursuivre votre ascension en empruntant l'escalier « épée », pour cela allez au **434**.

255

Vous actionnez ce levier. Avec déception, vous constatez que la grille reste inerte. Peut-être qu'il ne faut pas chercher quelque chose de logique pour entrer... Si vous actionnez le levier de gauche, allez au **138**. Si vous optez pour celui de droite, rendez-vous au **93**. Si vous désirez actionner les deux simultanément, allez au **40**. Si vous estimez que vous avez assez perdu de temps comme ça, vous pouvez inspecter la première enceinte (allez au **6**) ou la troisième (rendez-vous au **210**). Enfin, vous pouvez continuer à monter, allez pour cela au **500**.

256

Cette pièce est déserte mais comporte une singularité étonnante. Bien qu'ayant une forme de demi-cercle, la salle est coupée en deux parties bien distinctes au moyen d'une grille métallique infranchissable. De votre côté, il n'y a rien en dehors de trois téléporteurs : un rouge, un noir et un blanc. Dans l'autre partie, vous voyez un téléporteur rouge près d'une structure massive en or. Intrigué, vous approchez de la grille pour mieux voir. Si vous remplissez au moins l'une des trois assertions suivantes, allez au **657** :

- vous totalisez 25 unités de temps ou moins
- vous totalisez entre 26 et 30 unités de temps et le terme « G2 » apparaît dans vos *Notes*
- vous totalisez au moins 31 unités de temps et les termes « G1 » et « G2 » figurent dans vos *Notes*

Si vous ne répondez à aucune de ces propositions, rendez-vous au **538**.

257

Vous contournez la créature inerte prudemment en longeant les ouvertures de cette pièce. À cette occasion, vous constatez en regardant dehors que vous avez nettement gagné en altitude depuis votre entrée dans la tour : vous voyez la Vieille forêt s'étendre jusqu'au fleuve Geday, vous distinguez aussi Golfio au loin. À présent, vous parvenez à l'escalier permettant de

poursuivre : vous avez évité de vous frotter à cette bête épineuse et *gagnez 2 points d'expérience pour avoir fait preuve de prudence*. Vous vous engagez dans cette nouvelle montée et avancez jusqu'à entendre l'habituel basculement des herses, avant de déboucher sur une nouvelle salle : rendez-vous au **352**.

258

À l'intérieur, vous trouvez de nombreuses pièces d'or, pour un total de 48 ! Ajustez votre *feuille d'aventure* en conséquence (n'oubliez pas de partager si vous êtes accompagné). Ensuite, vous refermez le coffre. Vous pouvez alors vous intéresser, si ce n'est pas déjà fait, au bleu. Pour cela, si vous maîtrisez le *Savoir*, rendez-vous au **485**. Sinon, il ne vous reste plus qu'à vous approcher d'une étuve que vous n'avez pas encore explorée parmi la première (allez au **6**) et la troisième (rendez-vous au **210**). Au préalable, vous pouvez refermer l'accès à cette cellule, afin d'effacer toute trace de votre passage : allez au **459** si vous optez pour cette possibilité. Enfin, rien ne vous interdit de poursuivre votre montée sans perdre davantage de temps : rendez-vous au **500** pour cela.

259

Vous vous précipitez dans le tunnel par lequel vous étiez arrivé et courez le plus vite possible, jusqu'à arriver dans une forge où s'affairent pas moins de trois lézards. Lorsqu'ils vous voient, ils vous encerclent et vous empêchent d'aller plus loin. Si vous souhaitez vous rendre, rendez-vous au **103**. Dans le cas contraire, vous devez les affronter en allant au **453**.

260

Laisant derrière vous cette salle circulaire, vous gravissez les marches qui vous séparent de la pièce annoncée par le symbole « livre et épée ». Si vous ne laissez aucune trace de votre passage derrière vous (vous avez ignoré chacune des trois enceintes ou bien les avez quittées avec toutes les grilles fermées et non détériorées ; peu importe si vous avez invoqué des golems), vos poursuivants vont certainement chercher à accéder aux trésors. Pour cette raison, *retranchez* une unité de temps sur votre *feuille d'aventure*. Dans le cas contraire, les lézards vont deviner que quelqu'un est passé avant eux et ils vont négliger ces trésors : *ajoutez* une unité de temps.

À présent, vous franchissez la herse qui marque l'entrée d'une nouvelle salle : rendez-vous au **15** pour découvrir ce qu'elle vous réserve.

261

Alors que vous disparaissiez de cette pièce, vous ressentez un léger malaise. *Vous perdez 1 point d'endurance. Si vous êtes accompagné, il en est de même pour votre partenaire. Ajoutez une unité de temps dans vos Notes.*

Vous vous matérialisez dans une salle en forme de demi-cercle, avec un téléporteur vert sous vos pieds. Votre regard est immédiatement attiré par un détail inattendu. Si vous totalisez 24 ou 26 unités de temps, rendez-vous au **551** si le terme « G1 » figure dans vos *Notes*, au **575** sinon. Autrement, allez au **551**.

262

Vous vous précipitez jusqu'au promontoire, qui vous arrive à hauteur d'épaules. Là, vous pouvez affronter le petit golem, qui bénéficie d'un bonus de précision en raison de sa position avantageuse (il se peut que vous l'ayez déjà blessé) :

PETIT GOLEM : Précision=2dés+7 (dont bonus=2)	Dégâts=8
Endurance=25	Faiblesse=C

Durant une phase d'action, vous pouvez tenter de grimper à ses côtés pour ne plus être désavantagé : notez dans ce cas ses paramètres puis rendez-vous au **83**.

Si vous jouez avec la variante simplifiée, lancez 3 dés de dégâts au lieu de 2 pour considérer que vous en venez à bout, ou bien ne jetez pas de dés et rendez-vous directement au **83** pour tenter de le rejoindre.

Si vous venez à bout de votre adversaire, *vous gagnez 1 point d'expérience*. Rendez-vous ensuite au **346**.

263

Vous sautez promptement sur la herse la plus proche (si vous êtes accompagné, votre camarade fait de même et se trouve à vos côtés). Simultanément, dans une secousse fracassante, le sol se dérobe sous vos pieds ! Bien cramponné à la grille, vous voyez le plancher tout entier se disloquer, précipitant votre adversaire dans la salle inférieure. Le golem s'écrase bruyamment, générant un grand nuage de poussière qui l'enveloppe complètement. *Considérez qu'il vient de perdre 20 points d'endurance*. De votre côté, vous regardez autour de vous et constatez que vous avez eu beaucoup de chance : l'une des quatre montées disponibles s'est effondrée avec le plancher. Heureusement, la vôtre a tenu le choc et vous êtes désormais suspendu dans le vide... Pour avoir eu le bon réflexe, *vous gagnez 3 points d'expérience*.

À présent, vous jetez un coup d'œil en bas. Divisez par 3 le nombre d'assauts menés contre le colosse (arrondissez à l'entier supérieur), puis ajoutez le résultat à vos unités de temps. Si vous totalisez à présent 16 unités de temps ou plus, allez au **517**. Sinon, rendez-vous au **84**.

264

Vous regardez les trois statues tourner sur elles-mêmes pendant quelques instants. Lorsqu'elles se stabilisent, vous avez devant vous la série « elfe-elfe-elfe ». Un déclic retentit et vous voyez avec surprise la statue du milieu basculer en arrière, dévoilant ainsi un coffre rouge. Pour avoir percé le secret de ce mécanisme, *vous gagnez 1 point d'expérience*.

Vous approchez du coffre : si vous souhaitez l'ouvrir, rendez-vous au **662**. Si sa couleur ne vous inspire pas confiance, il ne vous reste plus qu'à poursuivre votre ascension : allez au **218** si le sigle « épée rouge » vous tente ou au **291** si vous voulez emprunter l'escalier « œil fermé rouge ».

265

Vous vous tenez prêt à être téléporté, cependant rien de spécial ne se produit. Visiblement, il vous manque quelque chose pour pouvoir l'utiliser...

Vous quittez votre emplacement, ne pouvant plus rien faire désormais pour récupérer le sceptre... Néanmoins, vous venez de faire une découverte intéressante pour le Masshys : inscrivez le terme « Téléporteur connu » dans la case *Notes* de votre *feuille d'aventure*. Ensuite, il ne vous reste plus qu'à regagner Golfio. Dans ce cas, vous revenez sur vos pas jusqu'à la tour, à travers bois. C'est certainement la dernière fois que vous la voyez... Amer d'avoir laissé échapper le sceptre, vous décidez de vous éloigner immédiatement du lieu de votre échec (même si vous avez laissé des dépouilles de lézards au rez-de-chaussée). Rendez-vous au **521**.

266

Vous vous précipitez devant l'ouverture depuis laquelle vont déboucher de nouvelles créatures. Bien décidé à vous défendre jusqu'au bout, vous faites léviter des lames tout autour de vous et les projetez dans l'obscurité du boyau. Vous entendez des armes ricocher sur les

HOMME LÉZARD N°2 : Précision=2 dés + 6 Puissance=5
 Endurance=11 Faiblesse=T

Menez trois assauts de ce combat. Avant chacun d'eux vous pouvez, en lieu et place d'une action, choisir de vous rendre en allant au **3** tout en ajoutant 1 à votre total de soumission. Si vous parvenez à tuer une créature, vous remportez 2 points d'expérience. Si vous êtes toujours debout après ces trois assauts, rendez-vous au **460**.

271

À l'intérieur, vous trouvez de nombreuses pièces d'or, pour un total de 48 ! Ajustez votre *feuille d'aventure* en conséquence. Ensuite, vous pouvez vous intéresser, si ce n'est pas déjà fait, au coffre marron : rendez-vous au **362**. Autrement, vous pouvez vous diriger vers une étuve que vous n'avez pas encore explorée entre la première (allez au **6**) et la deuxième (rendez-vous au **136**). Vous pouvez aussi poursuivre votre ascension tout de suite : allez au **500** pour cela.

272

Vous arrivez dans une salle qui a la forme d'un demi-cercle. Face à vous, un unique escalier permet de grimper et est surmonté d'un sigle inédit représentant un coffre entouré de deux cercles, un bleu et un rouge. Cette salle est visiblement faite pour se reposer : une table et des chaises se trouvent au centre, il y a même un petit espace cloisonné renfermant des toilettes ! Restez ici aussi longtemps que voulu puis poursuivez votre périple en vous rendant au **424**.

273

Vous vous jetez sur la créature pour en découdre. Combattez-la pour votre vie, en comptant les assauts :

ZALATIF : Précision=2 dés + 8 Puissance=7
 Endurance=60 Faiblesse=P

Avant chacune de vos propres phases d'action, le zalatif réalisera lui aussi une action. Pour connaître laquelle, lancez un dé à chaque fois. Si vous obtenez :

- 1 ou 2 : votre adversaire lance une boule de feu. Vous perdez 8 points d'endurance moins votre défense. Si vous êtes accompagné, la bête vise le plus mal en point (celui qui a le moins d'endurance). De plus, elle enchaine avec une autre action : relancez le dé.
- 3 ou 4 : rendez-vous au **425** en notant bien l'état de chacun de vous.
- 5 ou 6 : votre ennemi s'approche du pilier central et l'effleure de sa patte. Il semble alors plus combattif : ajoutez-lui 2 points d'endurance (mais il ne peut pas dépasser 60 points).

Si, lors d'une phase d'action, vous souhaitez aussi toucher la plante qui recouvre le pilier, celle-ci dégagera une substance volatile revigorante : vous gagnerez alors 2 points d'endurance, 2 points de magie et 1 point de dextérité. Sachez que ce geste ne sera possible qu'après avoir vu le zalatif le faire au moins une fois, ou bien si vous maîtrisez la compétence *Savoir*.

Si vous jouez avec la variante simplifiée, lancez normalement les deux dés de dégâts puis considérez que vous gagnez.

Si vous venez à bout de cette créature hargneuse, *vous gagnez 2 points d'expérience*. Ensuite, rendez-vous au **223**.

274

Vous provoquez une bourrasque qui propulse la statuette loin de sa position initiale. Malheureusement, elle se brise contre un mur. Par ailleurs, dès que l'objet convoité a décollé du sol, un déclic s'est fait entendre. Le rocher, retenu jusque là au-dessus du trésor, a été libéré et vient de chuter lourdement. Bien que la statuette soit détruite, vous avez « neutralisé » ce piège : *vous gagnez 1 point d'expérience.*

À présent, il semble n'y avoir plus aucun danger. Néanmoins, ce stratagème paraît trop grossier pour être le seul risque aux alentours. Vous poursuivez donc votre montée avec méfiance... Si vous soupçonnez un danger dans la salle, vous contournez la structure et vous engouffrez dans un nouvel escalier tout en gardant un œil derrière vous. Dans ce cas, allez au **102** si vous suivez le sigle « coffre bleu » ou au **494** si vous optez pour le « livre ouvert bleu ». Si vous pensez que la pièce est maintenant sûre, vous pouvez poursuivre en vous méfiant plutôt de ce qui vous attend plus haut. Rendez-vous alors au **29** si vous choisissez le symbole « coffre bleu » ou au **161** si vous préférez le « livre ouvert bleu ». Si vous êtes accompagné, vous pouvez à la fois surveiller vos arrières et être vigilant sur ce qui se trouve devant. Dans ce cas, faites votre choix de paragraphe en considérant votre position comme référence.

275

Vous vous placez au centre du cercle rouge mais rien ne se passe. Visiblement, cette illustration n'a qu'une vocation ornementale. Déçu, vous quittez votre position pour commencer votre ascension. Vous pouvez vous engager dans l'escalier de gauche (symbole « épée rouge ») en vous rendant au **105**, ou bien dans celui de droite (symbole « poing fermé rouge »), en allant au **160**. Vous pouvez aussi ressortir de la tour et y entrer par l'autre voie d'accès : pour cela, rendez-vous au **455**.

276

Yajé place ses mains en porte-voix puis hurle :

- Hé, Marcus ! Vous êtes passé où ?

Un bruit de course se fait entendre en réponse, depuis la pièce sans dallage. Votre camarade surgit alors de là et vous voit, l'air réjoui :

- Ouf, tu es là ! Quand Yajé m'a dit t'avoir vu au comptoir, j'ai été soulagé... Viens vite, c'est incroyable à côté, il y a plein de plantations en tout genre !
- Ah non, tranche l'elfe en fronçant les sourcils, on n'a pas le temps de faire une visite guidée ! Vite, suivez-moi !

Yajé vous accompagne dans l'alcôve où se trouvent les quatre téléporteurs. Notez de nouveau la présence de Marcus sur votre *feuille d'aventure*. Sachez qu'il est arrivé ici il y a suffisamment longtemps pour consommer des vivres offerts par l'elfe : il dispose de ses 20 points d'endurance maximums.

Tout en pénétrant dans la petite pièce par laquelle vous êtes arrivés, Yajé précise à l'attention de Marcus :

- Le potager que vous avez vu, ainsi que l'éclairage plutôt prononcé qui va avec, ne sont pas naturels. J'utilise la magie pour obtenir tout ça, un peu comme Tripidia dans le temps, quand elle s'était cachée dans son repaire sous-terrain... Allez, maintenant faites comme moi !

Allez au **597** pour suivre Yajé.

277

Vous déposez votre sac à terre et vous apprêtez à décocher quelques flèches. Compte tenu de la distance qui vous sépare de la cible, voici comment procéder :

- si vous maîtrisez la compétence *Télékinésie* ou bien si vous êtes accompagné, vous faites mouche en un unique tir (concernant la deuxième option, votre compagnon maîtrise *Télékinésie*). Dans ce cas, la grille se déverrouille et vous pouvez entrer dans l'enceinte (en récupérant la flèche décochée) : allez immédiatement au **398**.
- sinon, pour chaque tir, rayez une flèche de la rubrique appropriée puis lancez deux dés et ajoutez votre total de dextérité au résultat (vous pouvez au préalable pratiquer le sortilège « Précision » si voulu, dans ce cas le nombre de points de magie dépensés s'ajoutera au résultat des dés pour le tir à venir). Si vous jouez avec la variante simplifiée, lancez simplement deux dés.
- si votre score est supérieur ou égal à 16 (10 si variante simplifiée), vous avez atteint la cible ! Dans ce cas, la grille se déverrouille et vous entrez dans l'enceinte. Vous pouvez ramasser la moitié des flèches utilisées car les autres ont percuté une paroi de telle sorte qu'elles sont irrécupérables (arrondissez à votre avantage). Pour tenter d'ouvrir les deux coffres, rendez-vous au **398**.
- si votre score est inférieur ou égal à 15 (9 si variante simplifiée), vous avez échoué. Retentez votre chance s'il vous reste des flèches ou bien abandonnez : vous pouvez vous intéresser à une autre enceinte (rendez-vous au **23** pour vous placer, si ce n'est pas déjà fait, devant la première ouverture ou au **146** si vous désirez essayer de déverrouiller la seconde) ou poursuivre votre montée (allez au **434**).

278

Comme gagné par une sorte de fougue, vous avancez à travers bois. Les ronces vous égratignent mais les plaies sont mineures et moins nombreuses que ce à quoi vous vous attendiez : *vous perdez 2 points d'endurance* (vous êtes indemne si vous maîtrisez la compétence *Constitution*).

Vous avancez vers le nord, répondant ainsi à la petite voix qui vous souffle cette piste. Ce faisant, *vous devez augmenter de 1 votre total de soumission*. Vous arrivez sur une petite zone dégagée. Maintenant, vous comprenez pourquoi votre instinct vous a mené là : une créature se tient en bordure de ce lieu, vous guettant silencieusement dans l'ombre. Machinalement, vous avancez de façon à être bien en vue. Lorsque vous passez à proximité, faisant mine de ne pas la voir, elle bondit sur vous. Répondant alors à une pulsion encore nouvelle pour vous, vous l'attaquez. Il s'agit d'un gros animal félin, dont le pelage, très fourni, lui offre une protection naturelle :

FÉLIN : Précision=2 dés + 14 Puissance=7
 Endurance=70 Faiblesse=P

Si vous venez à bout de votre adversaire, rendez-vous au **334**.

279

Sentant sans doute qu'il n'a pas l'avantage, le zalatif tente de s'envoler pour échapper à vos coups. Si vous avez réussi à le clouer au sol (destruction de ses ailes), il se débat tant qu'il peut mais ne parvient pas à fuir. Dans ce cas, retournez au **370** et menez ce combat à son terme en considérant qu'il se poursuit par un assaut automatiquement gagné (car cette tentative de repli a exposé la créature). De plus, la créature ne tentera plus de fuir. Par ailleurs, ne tenez pas compte des consignes vous indiquant de viser les ailes. Si vous jouez avec la variante simplifiée et que ses ailes sont détruites, lancez un dé de dégâts puis allez au **128** en considérant que vous achevez ainsi le zalatif. Sinon, la créature parvient à s'envoler et se réfugie dans les sculptures du plafond, la tête en bas, accrochée à un relief. Le zalatif replie

ses grandes ailes de telle sorte qu'elles l'entourent complètement, puis reste ainsi, immobile. Ébahi, Marcus s'exclame :

- Regarde ses blessures, elles cicatrisent !

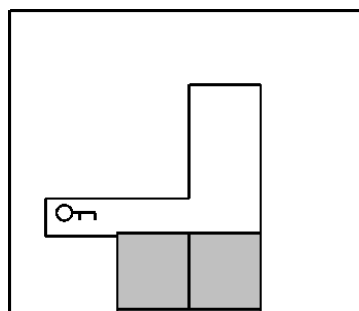
Effectivement, le monstre semble doté d'une faculté de récupération hors du commun. Il faut immédiatement tenter quelque chose ! Tandis que Marcus s'apprête à lancer son glaive en hauteur, en faisant usage de sa compétence *Télékinésie*, vous pouvez peut-être agir de votre côté. Si vous maîtrisez la *Télékinésie*, vous pouvez compléter le jet de votre collègue par un second tir : choisissez un élément parmi votre matériel (il peut s'agir d'une fiole ou potion explosive) puis lancez-le en vous rendant au **35**. Malheureusement, l'usage de l'un de ces éléments sans *Télékinésie*, de même que la pratique du sort *Vol* (ou de n'importe quel sortilège d'attaque), seront insuffisants pour atteindre une cible si haute. En revanche si vous avez un arc, bien que ce soit délicat de tirer en l'air, vous pouvez tenter votre chance. Dans ce cas, dans l'éventualité d'une riposte adverse, vous serez particulièrement vulnérable. Si malgré tout vous posez votre sac à dos et brandissez votre arc, allez au **171**. Il vous reste aussi l'option de vous tenir sur vos gardes tandis que votre compagnon accomplit seul son attaque aérienne : rendez-vous alors au **426**.

280

Vous arrivez dans une salle qui a la forme d'un quart de cercle. Face à vous, un unique escalier permet de grimper et est surmonté du sigle bleu « épée ». Cette salle est visiblement faite pour se reposer : une table et des chaises se trouvent au centre, il y a même un lit sur le côté ! Si vous voulez en profiter pour faire un somme, vous ne gagnerez que la moitié des points habituels car vous ne dormez que d'un œil (vous récupérez donc 1 point de dextérité, 5 points d'endurance et de magie ; si vous êtes accompagné votre camarade gagne 5 points d'endurance). Restez ici aussi longtemps que voulu puis poursuivez votre périple en vous rendant au **224**.

281

Vous contournez cette structure singulière et remarquez un petit schéma dessiné au dos de celle-ci : voir ci-après. Visiblement, il est possible de s'emparer d'une clé si les blocs de pierre sont poussés correctement. Si votre force est supérieure ou égale à 4 (bonus d'un point si vous êtes accompagné), vous pouvez pousser le bloc de gauche en allant au **14** ou celui de droite en vous rendant au **127**. Sinon, il ne vous reste plus qu'à quitter cette pièce, allez dans ce cas au **424**.



282

Vous parvenez à esquiver la charge de votre assaillant, qui pivote à présent vers vous avec des intentions pas vraiment amicales. Il va vous falloir affronter cet être volant :

ZALATIF AILÉ : Précision=2 dés + 11 Puissance=8
 Endurance=111 Faiblesse=P

Si vous le souhaitez, vous pouvez concentrer certaines de vos attaques sur les ailes de la créature. Dans ce cas, pour chaque *assaut* tenté en ciblant cette partie (décision à prendre avant de lancer les dés), soustrayez 2 points au score obtenu lors de votre lancer (car cette partie du corps est difficilement atteignable). Si vous tentez de la blesser aux ailes lors d'une *action*, sachez que seuls le sortilège « Incendie » pratiqué en dépensant au moins 3 points de magie et les jets d'arme ou potion explosive avec maîtrise de la *Télékinésie* (car votre arme peut suivre alors une trajectoire curviligne) affectent automatiquement cette partie du corps. Que ce soit lors d'un assaut ou d'une action, les dégâts réalisés en visant les ailes se calculent normalement. En revanche, si vous parvenez à toucher quatre fois les ailes du zalatif, il sera alors incapable de s'envoler et sera pénalisé d'un point de précision pour le reste de l'affrontement. Tant qu'il vole, votre adversaire est insensible à la magie *Terre*.

Si, à la fin d'un assaut ou d'une séquence d'action(s) de votre part, le monstre ne dispose plus que de 44 points d'endurance ou moins, notez les paramètres de la créature puis rendez-vous immédiatement au **13** (si vous enchaînez plusieurs actions, faites un bilan sur l'endurance de la créature seulement quand vous ne pouvez plus en réaliser ; il se peut donc que vous tuez le zalatif en enchaînant des actions).

Si vous jouez avec la variante simplifiée, lancez un dé de dégâts au lieu des deux habituels (ou bien lancez-en deux et considérez que les ailes de la créature sont détruites) puis rendez-vous au **13**.

Si vous venez à bout de votre adversaire, allez au **128**.

283

Cette pièce est déserte. Autour de vous, il y a au total trois cercles colorés tracés par terre : un noir, un blanc et un rouge... L'un d'entre eux mène-t-il au Sceptre de vie ? Pour le savoir, il va vous falloir choisir. Alors que vous vous apprêtez à quitter les lieux, le téléporteur blanc produit une vapeur bleutée ! Avec horreur, vous voyez un homme lézard se matérialiser, puis un autre... Dès qu'ils vous voient, ils vous foncent dessus ! Pris au dépourvu, vous allez devoir mener le combat qui suit en comptant les assauts. Sachez également que vos actes passés ont pu affaiblir les lézards : chaque « + » inscrit dans vos *Notes* a causé 15 points de dégâts dans le camp adverse (appliquez ces pertes en respectant la numérotation de vos ennemis ; par exemple, si vous totalisez deux « + », le lézard n°1 est mort et le second a maintenant 35 points d'endurance). Ensuite, effacez tous les symboles « + » qui figurent sur votre *feuille d'aventure*. Avec étonnement, vous remarquez que certains lézards sont de couleur rouge :

HOMME LÉZARD N°1 : Précision=2 dés + 9 Puissance=7
 Endurance=20 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°2 : Précision=2 dés + 9 Puissance=8
 Endurance=45 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°3 (rouge): Précision=2 dés + 14 Puissance=10
 Endurance=55 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°4 (rouge) : Précision=2 dés + 15 Puissance=10
 Endurance=75 Faiblesse=T

286

Vous manipulez les leviers simultanément. À nouveau, les deux battants s'écartent légèrement ! Apparemment, il faut être capable d'agir sur les deux actionneurs en même temps pour pouvoir entrer... Devant vous, l'espace est encore trop étroit pour vous faufiler, à moins de maîtriser l'*Agilité*. Si c'est votre cas, rendez-vous au **27** (si vous êtes accompagné, votre camarade pourrait entrer seul mais ne parviendrait pas à ouvrir de coffre : il vous faut donc continuer votre tentative).

Sinon, il ne vous reste plus qu'à enchaîner, en espérant modifier encore une fois l'état de la grille... Si vous actionnez le levier de gauche, allez au **496**. Si vous optez pour celui de droite, rendez-vous au **445**. Si vous désirez de nouveau actionner les deux, allez au **208**. Si vous renoncez, vous pouvez inspecter la première étuve (allez au **6**) ou la troisième (rendez-vous au **210**). Enfin, vous pouvez continuer votre ascension, allez pour cela au **500**.

287

Au moment où votre sortilège atteint le golem, ce dernier semble peu affecté et poursuit le combat comme si de rien n'était. En fait, les effets de la magie « Feu » sont divisés par deux sur cette créature... Ajustez les caractéristiques du golem en conséquence (en arrondissant à votre avantage le cas échéant). Par ailleurs, considérez que le sortilège « Boule de feu » ne permet pas d'enchaîner avec une autre action. Ensuite, retournez au **432** en maintenant toutes ces consignes le temps de cet affrontement (vous reprendrez par un assaut).

288

Cette pièce est déserte mais comporte une singularité étonnante. Bien qu'ayant une forme de demi-cercle, la salle est coupée en deux parties distinctes au moyen d'une grille métallique infranchissable. De votre côté, il y a le téléporteur blanc par lequel vous venez d'arriver, ainsi qu'une sorte de promontoire, sur lequel se trouve une potion (à moins que vous ne l'ayez obtenue auparavant). Intrigué, vous approchez de ce trésor : la teinte de cette décoction évoque celle d'un élixir ! Si ce n'est pas déjà fait, vous pouvez acquérir ce précieux élément (*dextérité* = *dextérité actuelle*+4, *endurance* = *endurance actuelle*+20, *magie* = *magie actuelle*+20). Ensuite, vous approchez de la grille et regardez ce qu'il y a derrière : vous repérez deux téléporteurs, un blanc et un bleu. Il n'y a rien d'autre... À présent, vous devez poursuivre votre exploration, à la recherche du Sceptre de vie. Pourvu que les lézards ne l'aient pas déjà obtenu ! Allez au **635** pour vous placer sur le téléporteur blanc qui se trouve près de vous et constitue la seule issue possible.

289

Vous vous placez au centre du cercle jaune mais rien ne se passe. Peut-être est-ce simplement un élément décoratif ? Tout en vous posant cette question, vous vous remettez en mouvement et empruntez l'unique issue qui permet de grimper. Derrière vous, la herse qui surplombe cet accès tombe et condamne cette voie. Après quelques marches supplémentaires, vous arrivez dans une nouvelle salle : rendez-vous au **352**.

290

L'invocation se disloque avec fracas. Pour avoir survécu à ce terrible combat, *vous gagnez 3 points d'expérience*. Divisez par 3 le nombre d'assauts menés contre le colosse (arrondissez à l'entier supérieur), puis ajoutez le résultat à vos unités de temps. Si vous jouez avec la variante simplifiée, augmentez de 4 votre total de temps.

Face à vous, les herses se rétractent automatiquement. Mieux vaut poursuivre sans vous attarder... Toutefois, il est possible qu'une des montées d'escalier ait été détruite pendant

l'affrontement. Si c'est le cas, tirez au sort celle qui est désormais inaccessible, puis choisissez une direction en conséquence :

- si vous optez pour le sigle « œil fermé rouge », allez au **90**
- si vous suivez le symbole « poing fermé rouge », rendez-vous au **145**
- si le « livre ouvert bleu » vous attire, allez au **336**
- enfin, il y a aussi une « épée bleue », rendez-vous au **502** pour emprunter cet escalier

291

Vous arrivez dans une salle qui a la forme d'un quart de cercle. Face à vous, un unique escalier permet de grimper et est surmonté d'un sigle représentant un coffre entouré de deux cercles, un bleu et un rouge. Cette salle est visiblement faite pour se reposer : une table et des chaises se trouvent au centre, il y a même un petit espace cloisonné renfermant des toilettes ! Restez ici aussi longtemps que voulu puis poursuivez votre périple en vous rendant au **254**.

292

Cette pièce est déserte. Autour de vous, il y a au total trois cercles colorés tracés par terre : un rouge, un blanc et un bleu... Apparemment, il va vous falloir utiliser l'un d'eux. Il est probable que le téléporteur bleu serve à quitter la tour, à l'image de ceux aperçus aux trois comptoirs de Yajé.

Si vous vous placez sur le téléporteur rouge, allez au **546**. Si vous préférez le blanc, rendez-vous au **637**. Enfin, vous pouvez vous positionner sur le bleu, décidant ainsi de clore votre périple ici, dans ce cas allez au **570**.

293

Vous poussez de toutes vos forces et parvenez à déplacer le bloc de pierre, qui frotte le sol dans un crissement impressionnant. Vous poursuivez votre mouvement jusqu'à arriver en butée contre une paroi : vous n'avancerez pas plus. Sur votre droite se trouve un mur et, sur votre gauche, le bloc central, ce dernier arrivant à ras de celui que vous venez de pousser. Aucune ouverture n'a été révélée par votre geste... Vous pouvez essayer de pousser le bloc de gauche, pour cela rendez-vous au **297**, ou bien le bloc central, allez alors au **392**. Sinon, il ne vous reste plus qu'à reprendre votre montée, dans ce cas rendez-vous au **409**.

294

Suite à sa dernière blessure, votre gros adversaire pousse un hurlement féroce et fonce vers vous ! Cette charge est si soudaine que vous ne pouvez pas compter sur votre arme pour la parer... Si vous maîtrisez l'*Agilité*, vous réussissez à esquiver le ximôll. Dans le cas contraire, la créature vous percute de plein fouet : vous perdez 8 points d'endurance moins votre défense. Si vous êtes accompagné, votre camarade évite la charge sans difficulté. Quoi qu'il en soit, vous devez ensuite poursuivre l'affrontement en débutant par un assaut. Ce n'est pas tout car votre opposant est maintenant fou de rage : *majorez sa précision d'un point*.

XIMÔLL : Précision=2 dés + 14 (dont bonus de 1)
Endurance=50

Puissance=8
Faiblesse=T

Lors d'une action, vous pouvez fuir. Dans ce cas, rendez-vous au **566**.
Si vous venez à bout de votre adversaire, allez au **503**.

295

Vous vous placez devant l'un des trois coffres rouges et tentez de l'ouvrir en forçant un peu : vous sentez une résistance mais parvenez à en soulever le couvercle ! Visiblement, les coffres

rouges peuvent être ouverts si on est suffisamment fort. À l'intérieur, vous découvrez 8 pièces d'or (pensez à la répartition si vous êtes accompagné). Ensuite, vous pouvez ouvrir les deux autres coffres mais seulement si vous êtes assez fort (ajoutez un bonus d'un point à votre force si vous êtes accompagné car votre collègue vous aide) :

- si votre force est supérieure ou égale à 3, vous êtes capable d'ouvrir un coffre (valable aussi si vous jouez avec la variante simplifiée et que vous êtes accompagné) : rendez-vous au **58**
- si votre force est supérieure ou égale à 4, vous êtes en mesure d'ouvrir les deux coffres : rendez-vous au **317**

Si vous êtes incapable d'ouvrir un coffre supplémentaire, vous pouvez essayer de déverrouiller, si ce n'est pas déjà fait, l'un des quatre coffres marron : allez dans ce cas au **75**. De même, si l'unique coffre bleu vous inspire, rendez-vous au **166**. Si vous souhaitez vous intéresser aux deux coffres verts, allez au **242**. Enfin, vous pouvez emprunter l'escalier « poing fermé et coffre rouges » en allant au **348**, ou bien « livre ouvert et épée bleus » en vous rendant au **432**.

296

Cet arbre est un *girotij*. On en trouve dans les forêts elfiques, à proximité des cours d'eau. Les fruits rouges qu'il donne, les *girox*, ont un goût plutôt acide. Pour cette raison, ils sont comestibles mais seulement à condition d'avoir un bon système digestif. Si par hasard vous maîtrisez la compétence *Constitution*, sachez que vous pouvez assimiler cette nourriture. À présent, rendez-vous au **124** si vous êtes accompagné. Dans le cas contraire, vous pouvez grimper, pour cela allez au **454**. Enfin, si vous préférez poursuivre, considérez le présent paragraphe comme un *paragraphe de repos*, ensuite allez au **64** pour emprunter la première montée, surmontée du sigle « livre ouvert bleu », ou bien au **238** pour suivre le symbole « épée bleue ».

297

Vous poussez de toutes vos forces et parvenez à déplacer le bloc de pierre, qui frotte le sol dans un crissement assourdissant. Vous poursuivez votre mouvement jusqu'à arriver en butée contre une paroi : vous n'avancerez pas plus. À côté de vous, il reste le bloc central, ce dernier arrivant à ras de celui que vous venez de pousser. Aucune ouverture n'a été révélée par votre geste... Pour terminer vous pouvez, si vous le désirez, vous intéresser au bloc central. Vous pouvez enfoncer ce dernier de la même façon que les deux autres, rendez-vous alors au **201**. Vous pouvez aussi, maintenant que ses côtés sont libres d'accès, le pousser latéralement, il terminera donc sa course devant l'un des deux autres blocs : pour cela, allez au **331**. Sinon, il ne vous reste plus qu'à reprendre votre montée, dans ce cas rendez-vous au **409**.

298

En bordure de chemin, vous repérez une pousse de Marfité. Vous pouvez en profiter pour cueillir quelques feuilles de ce végétal, *ajoutez alors jusqu'à 3 plantes d'endurance dans votre inventaire*.

Ensuite, vous poursuivez votre route sans plus attendre, comme attiré par quelque chose... Vous avancez de plus en plus vite, de façon incontrôlable. Au fond de vous, le désir de réussir cette mission est très présent, grandissant à mesure que vous approchez de la tour. Vous tentez de chasser cette pensée de votre esprit mais la hargne qui vous anime est tenace : vous voulez affronter cet elfe, vous voulez l'éliminer. Après tout, ce sont eux qui vous ont envoyé dans la gueule du loup.

Subitement, une sensation étrange vous déstabilise : vous avez envie de vous engouffrer dans les bois, sur votre gauche, dans une zone particulièrement fournie en arbustes épineux.

Qu'est-ce qui peut provoquer ce besoin soudain ? Vous hésitez : habituellement, au-delà du fait que vous resteriez sur le sentier, vous n'iriez jamais vous fourrer dans un taillis garni de ronces... Là, l'envie de passer au travers paraît irrésistible. Si votre total de soumission est supérieur ou égal à 13, vous cédez à votre pulsion : rendez-vous au **204**. Sinon, vous continuez sur votre lancée, parvenant à vous contrôler : allez au **480**.

299

Vous tentez d'éclairer l'intérieur de la structure mais votre flamme ne dure malheureusement qu'un instant, en raison du faible volume d'air retenu dans la cavité. Vous avez toutefois le temps de distinguer des fioles et potions posées à même le sol, sur un tapis de galets, sans pouvoir distinguer leur nature. Il ne semble y avoir aucun risque à pénétrer dans le rocher, à part celui de briser une fiole en marchant dessus (ce qui pourrait être fatal s'il s'agit d'une fiole explosive). En sachant cela, vous faites preuve d'une extrême prudence en vous faufilant à l'intérieur. Courbé en deux, en raison de l'étroitesse de l'endroit, vous tâtonnez lentement en prenant garde de ne rien écraser. *Vous récoltez le butin suivant : une fiole d'éther, une fiole de dextérité, une fiole d'endurance, une fiole explosive et une potion d'endurance.* De plus, pour avoir obtenu tous ces éléments sans casse, *vous gagnez 1 point d'expérience.*

À présent, vous pouvez poursuivre votre ascension. Si vous empruntez la première montée, surmontée du sigle « coffre rouge », rendez-vous au **363**. Si vous préférez suivre le « poing fermé rouge », allez au **465**.

300

Vous longez la tour en partant sur la droite, gardant la partie ombragée pour la fin. Tout en marchant, vous vous demandez ce qui peut vous attendre à l'intérieur...

Vous parvenez à une autre porte, diamétralement opposée à la première. À l'intérieur, comme de l'autre côté, vous apercevez une grande salle déserte. Depuis cet emplacement, vous voyez aussi une voie quitter la clairière en direction du nord. Ce large chemin, dégagé et rectiligne, est sans doute entretenu régulièrement pour être aussi propre. Pas très loin de vous, un panneau portant l'indication « Kron : 1j » est planté dans le sol et pointe vers le nord.

Vous reprenez votre marche autour du bâtiment et passez dans la partie ombragée, un peu surpris par la fraîcheur de cette zone. Vous ne trouvez pas d'autre porte sur cette portion mais, tandis que vous êtes presque revenu à votre point de départ, un sifflement retentit derrière vous, en provenance de la pénombre, en bordure de clairière. Vous vous tournez nerveusement et voyez avec surprise un vieil homme aux cheveux longs et enchevêtrés, vêtu d'un épais manteau qui l'entoure complètement, vous faire signe d'approcher. Il est à-demi dissimulé derrière un fourré, hors d'atteinte d'un éventuel projectile que vous pourriez lui lancer. L'homme n'a pas l'air hostile mais peut-être est-ce un voleur ? Si vous souhaitez vous approcher pour savoir ce qu'il veut, allez au **94**. Si vous préférez ignorer son appel et poursuivre, rendez-vous au **185**.

301

Vous collectez les pièces d'or répandues au sol : il y en a 38 au total ! Ensuite, vous pouvez vous placer sur le téléporteur jaune, en allant au **555**. Vous pouvez auparavant approcher du pilier central, en vous rendant au **616**.

302

Vous vous accroupissez devant le coffre et lisez la suite de nombres suivante :

496-248-124-62- ?

Vous pouvez entrer un cinquième nombre et activer l'interrupteur. Si vous le faites, rendez-vous au numéro que vous pensez être le suivant de la série. Si le texte ne veut rien dire, votre erreur provoque un verrouillage de la molette, qui ne s'estompera que lors de votre sortie de cette salle, en même temps que le basculement des herses.

Si le coffre résiste à vos ménages, vous abandonnez et pouvez, à condition de disposer de la clé n°5, ouvrir le premier coffre marron en allant au **446**, ou bien le second, avec la clé n°9, au **672**. Si vous ne pouvez ouvrir aucun coffre, il ne vous reste plus qu'à sortir de cette enceinte. Vous pouvez alors, si ce n'est pas déjà fait, tenter d'entrer dans la première salle (rendez-vous au **23**) ou la troisième (allez au **326**). Enfin, vous pouvez continuer votre ascension en vous rendant au **434** (sigle « épée » entouré de cercles rouge et bleu).

303

Dans un grand fracas, les gonds sont arrachés par votre secousse et vous tombez en avant, précédé par la porte. Cette mauvaise chute vous fait perdre un seul point d'endurance si vous maîtrisez la compétence *Agilité* ; dans le cas contraire, vos doigts restent pris dans les barreaux de l'ouverture et se trouvent écrasés par tout votre poids lorsque vous touchez le sol : vous perdez alors 4 points d'endurance et 1 point de dextérité. Espérant que ce vacarme n'aura pas attiré l'attention d'un monstre, vous vous levez et vous faufilez hors de cette salle. Vous parvenez de nouveau au grand couloir bordé d'ouvertures, dans lequel vous ne vous engagez pas encore : il est préférable dans un premier temps d'y jeter un simple coup d'œil furtif. Vous voyez à droite deux lézards s'éloigner de votre position le long du couloir. À gauche de l'ouverture, le couloir est désert et remonte jusqu'à l'entrée depuis laquelle vous aviez pénétré ce repaire : c'est par là qu'il vous faut partir. Vous pouvez dès maintenant longer le couloir dans cette direction, profitant de l'absence de monstres dans cette partie, rendez-vous pour cela au **65**. Vous pouvez aussi redoubler de prudence et attendre que les deux lézards sur votre droite quittent ce couloir, rendez-vous alors au **430**.

304

Vous actionnez le levier de droite sans sentir de résistance. Face à vous, les deux battants qui constituent la grille s'écartent légèrement ! L'espace ainsi dégagé est insuffisant pour vous permettre d'entrer, néanmoins vous êtes apparemment sur la bonne voie... Si vous actionnez en sens inverse le même levier, rendez-vous au **405**. Si vous préférez changer d'actionneur, allez au **472**. Vous avez aussi la possibilité de manipuler les deux simultanément, allez pour cela au **286**. Si vous abandonnez, vous pouvez inspecter la première enceinte (allez au **6**) ou la troisième (rendez-vous au **210**). Enfin, vous pouvez continuer à monter, allez pour cela au **500**.

305

Prudemment, vous approchez du lierre, pour constater qu'il n'a rien d'extraordinaire, si ce n'est sa force d'accroche très intense. Pour avoir fait preuve d'audace en inspectant ce végétal, *vous gagnez 1 point d'expérience*.

La statuette elfique peut être libérée si vous êtes suffisamment fort. Pour la retirer, vous pouvez vous aider d'une unique arme tranchante (ici, l'usage de 2 armes à une main ne fonctionne pas) : ajoutez votre force à la puissance de l'arme utilisée. Si vous êtes accompagné, votre camarade ne peut malheureusement pas vous aider (il n'est pas assez fort pour trancher ces ramures). Si vous obtenez un total de 10 ou plus, vous parvenez à vos fins et pouvez prendre la figurine. Vous ne pratiquez pas de sortilège incendiaire sur le lierre car cela endommagerait la statuette.

Si vous jouez avec la variante simplifiée, vous ne pouvez pas retirer cet élément de son emprise.

Après avoir éventuellement libéré le précieux objet, poursuivez votre ascension en vous rendant au **251**.

306

Vous prenez vos jambes à votre cou et quittez cette salle sans venir à bout du golem. Une fois dans l'escalier, comme d'habitude, une herse tombe derrière et vous empêche de revenir en arrière. Ça tombe bien car vous n'avez pas vraiment envie de revoir la créature que vous venez de laisser. *Pour avoir fait preuve de prudence, vous gagnez 1 point d'expérience.* Ensuite, vous montez jusqu'à l'étage supérieur : vous arrivez dans une pièce de taille différente et, de nouveau, occupée... Rendez-vous au **401**.

307

Vous vous résignez à l'enfermement, vous demandant ce qui vous attend. Vous n'allez peut-être pas être tué car une telle option, si elle avait été envisagée, aurait déjà été mise en pratique. Lorsque vous avez eu affaire à Tripidia, cette dernière vous a dit qu'elle vous réservait quelque chose de particulier... Vous vous demandez de quoi il peut s'agir avec appréhension et de longues heures s'écoulent ainsi...

Après un temps que vous ne parvenez pas à évaluer, un homme lézard entre dans la pièce et s'approche de votre cage. Il vous fait passer à travers les barreaux un repas, qui consiste en une bouillie noirâtre et malodorante, servie dans un récipient creux sans couvert. Des morceaux de viande agrémentent cette mixture mais vous osez à peine imaginer leur nature. La créature s'éloigne et vous pouvez manger ce « repas ». Cette dégustation est pénible et vous mettez un certain temps à avaler le contenu de votre assiette. La frugalité du menu suffit juste à apaiser votre faim (vous ne gagnez pas d'endurance).

De longues heures s'écoulent à nouveau et, étant désormais privé de lumière naturelle, vous perdez toute notion du temps. Enfin, un groupe de lézards pénètre dans la salle. Votre cœur fait un bond dans votre poitrine lorsque vous réalisez que les créatures escortent Tripidia en personne ! Celle-ci se place devant vous et tend une potion qu'elle vous fait passer à travers les barreaux. Elle vous ordonne de boire le contenu de ce récipient... Le liquide n'a pas la couleur d'une fiole ou potion que vous connaissez, ce qui vous incite à faire preuve de prudence. Si vous refusez de boire, rendez-vous au **162**. Si vous préférez agir avec docilité, ajoutez 2 à votre total de soumission puis allez au **200** pour consommer cette potion.

308

Les caractères elfiques gravés sur le coffre consistent en une série de 4 nombres :

$50 - 57 - 78 - 141 - ?$

La molette à 3 chiffres, placée à droite de ce code, permet de choisir le nombre qui complète la série. Si vous le connaissez, rendez-vous au paragraphe correspondant. Si le texte ne veut rien dire, votre erreur provoque un verrouillage de la molette, qui ne s'estompera que lors de votre sortie de cette salle, en même temps que le basculement des herses. Dans ce cas, vous pouvez emprunter l'issue qui s'offre à vous, en allant au **95**.

309

Les débris des golems gisent à vos pieds : *vous gagnez 3 points d'expérience* pour être sorti victorieux de ce combat périlleux. Face à vous, la grille protégeant l'unique voie de sortie remonte subitement. Visiblement, il fallait bien gagner cet affrontement pour pouvoir avancer. Rassuré, vous prenez le temps de souffler un peu. Si quelqu'un d'autre cherchait le sceptre, cela mettrait en péril vos projets de résurrection. Depuis votre entrée dans la tour, des

souvenirs de vos amis et de votre famille vous reviennent régulièrement... Plus que jamais, vous ressentez le désir d'atteindre cette arme légendaire. Au-delà de la possibilité de peut-être revoir vos proches, vous savez également qu'un tel trophée serait décisif pour le Masshys. Bien décidé à arriver jusqu'en haut, vous vous engagez dans l'escalier qui s'offre à vous, surmonté du sigle « épée »... Rendez-vous au **54** pour découvrir ce que vous réserve la prochaine salle.

310

Vous récoltez de quoi constituer jusqu'à 3 repas. De plus, si vous maîtrisez la compétence *Savoir*, vous trouvez aussi une plante d'endurance et une plante de magie, ainsi qu'un quatrième repas. Si vous voulez en profiter pour faire une halte, considérez que les actions possibles dans un paragraphe de repos (lire un livre, utiliser votre *Savoir* pour fabriquer une fiole ou potion, manger un repas, faire appel à la *Constitution*) sont réalisables mais ajoutent une unité de temps chacune.

Lorsque vous serez prêt à continuer, poursuivez votre ascension en allant au **527**.

311

Vous vous apprêtez à activer la sonnette quand un crépitement retentit devant vous, accompagné d'un nuage bleuté qui se forme soudainement à partir du sol, de l'autre côté du comptoir. Surpris, vous constatez qu'un individu vient d'apparaître et émerge de ce nuage en toussotant. Lorsqu'il vous remarque, il sursaute et semble aussi étonné que vous. En voyant la forme de ses oreilles ainsi que sa silhouette fluette, vous devinez qu'il s'agit d'un elfe. Il porte une tunique jaune un peu usée et est doté d'une coiffure hirsute, dont l'effet est saisissant compte tenu de la longueur de ses cheveux. Il vous lance d'une voix surexcitée, en sautillant sur place :

- Eh, bonjour ! Ça alors, quelle surprise ! Quelqu'un, y a quelqu'un... Wahou ! Euh pardon...

Visiblement, cet elfe est resté dans cet endroit très longtemps sans voir de monde. Il réalise alors ce que vous vous apprêtiez à faire et semble encore plus enchanté. Il s'exclame tout en secouant les bras frénétiquement :

- Vous alliez m'appeler ! Ah ah ah, quelle coïncidence ! C'est fou ! Et bien me voilà ! Bon, je me présente : je m'appelle Yajé et je suis à votre service ! Ne bougez pas, j'vous explique. Quand ce bâtiment a été truffé de pièges, il a été décidé que quelqu'un serait en charge de son entretien. Et bien c'est moi ! Je vadrouille de salle en salle et nourris les créatures qui occupent ces lieux, parfois je leur parle de mes goûts féminins ou de mon enfance... Non mais ça ne va pas bien, qu'est-ce que je raconte ? Bref, mon rôle est aussi de proposer à quiconque me rend visite des objets divers et variés. Vous ne trouverez pas de meilleur tarif dans cette tour, normal puisque je suis tout seul !

Là-dessus, Yajé éclate de rire bruyamment, un rire long et forcé, qui vous met un peu mal à l'aise. Voyant votre gêne, il s'empresse de poursuivre :

- Bon, je parie qu'un cadeau de bienvenue aidera à vous dérider un peu ? Et bien soyons fous, je vous offre le bien de votre choix ! Tenez, prenez ce ticket spécial !

L'elfe fait volte-face et fouille dans le bric-à-brac qui l'entoure. Il en sort un bout de papier sur lequel il griffonne quelque chose à la hâte. Il vous le tend et vous lisez « 1 objet gratuit chez Yajé ». Ajoutez cet élément à vos *Objets spéciaux*. Quand vous déciderez d'utiliser ce bon, vous choisirez un élément gratuitement parmi ceux proposés par Yajé. Après ce cadeau attrayant, votre hôte farfêlu reprend la parole sans vous laisser souffler : rendez-vous au **211**.

312

Vous rougissez de colère en crachant les pires insanités que vous connaissez dans les oreilles de vos ennemis. Bien que vous ne les voyiez pas, vous percevez, d'après le silence qui suit votre assaut verbal, que les lézards ne s'attendaient pas à une réponse. Leur réaction suit après quelques secondes d'apaisement : des cris brutaux et colériques résonnent depuis l'escalier.

Ce bref échange vous a soulagé et vous procure une certaine forme d'assurance : *vous gagnez 1 point de dextérité, 5 points de magie et 2 points d'expérience*. À présent, il faut continuer votre ascension : rendez-vous au **243** pour suivre le « coffre rouge » ou au **394** pour emprunter la montée « épée bleue ». Sinon, vous pouvez aller au **535** pour vous placer sur le téléporteur bleu.

313

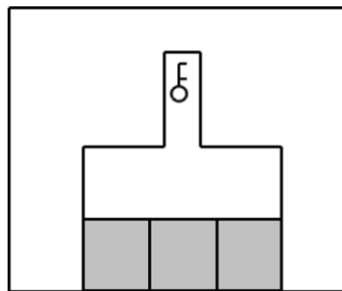
Le dernier golem s'écroule tout en se disloquant : *vous gagnez 2 points d'expérience pour avoir gagné ce combat*. Dans les débris des créatures, vous récupérez une clé qui était initialement attachée autour du cou de l'une des deux : ajoutez la « clé n°3 » à vos *Objets spéciaux*. Ensuite, vous pouvez rester ici aussi longtemps que voulu, puis vous montez jusqu'à l'étage supérieur : rendez-vous au **175** pour poursuivre votre ascension.

314

Vous décampez sans demander votre reste. Derrière, vous entendez les sifflements successifs de plusieurs tirs. L'une des boules de feu vous atteint : *vous perdez 10 points d'endurance moins votre défense*. Enfin, vous parvenez à l'escalier et vous vous engouffrez dans cette nouvelle montée à la hâte : rendez-vous au **578**.

315

Vous contournez cette structure singulière et remarquez un petit schéma dessiné au dos de celle-ci : voir ci-après. Visiblement, il est possible de s'emparer d'une clé si les blocs de pierre sont poussés correctement. Si votre force est supérieure ou égale à 4 (bonus d'un point si vous êtes accompagné), vous pouvez pousser le bloc de gauche en vous rendant au **80**. Si le bloc de droite vous inspire davantage, allez au **293**. Si vous optez pour le bloc central, rendez-vous au **413**. Enfin, si vous ne pouvez ou ne voulez pas manipuler ces blocs de pierre, il ne vous reste plus qu'à poursuivre votre montée en suivant le sigle « œil fermé », dans ce cas allez au **409**.

**316**

Vous tentez de soulever le couvercle. Le coffre vous résiste : visiblement, il faut être très costaud pour espérer le déverrouiller. Si vous totalisez 7 points de force ou plus, vous parvenez à l'ouvrir : rendez-vous au **271** pour découvrir son contenu (si vous êtes accompagné, considérez que votre camarade vous octroie un point de force supplémentaire). Sinon, vous pouvez vous intéresser, si ce n'est pas déjà fait, au coffre marron : rendez-vous au

362. Enfin, vous pouvez vous diriger vers une étuve que vous n'avez pas encore explorée entre la première (allez au **6**) et la deuxième (rendez-vous au **136**). Vous pouvez aussi poursuivre votre ascension immédiatement : allez au **500** pour cela.

317

Vous ouvrez l'un des deux coffres rouges restant *et trouvez à l'intérieur 16 pièces d'or*. Ensuite, vous vous placez devant le dernier et parvenez à en soulever le couvercle : *vous dénicher à l'intérieur 24 pièces d'or*. De plus, pour avoir réussi à ouvrir tous les coffres rouges, *vous gagnez 1 point d'expérience*. À présent, vous pouvez essayer d'ouvrir, si ce n'est pas déjà fait, l'un des quatre coffres marron : allez dans ce cas au **75**. De même, si l'unique coffre bleu vous inspire, rendez-vous au **166**. Si vous souhaitez vous intéresser aux deux coffres verts, allez au **242**. Enfin, vous pouvez emprunter l'escalier « poing fermé et coffre rouges » en allant au **348**, ou bien « livre ouvert et épée bleus » en vous rendant au **432**.

318

Vous parvenez à une salle qui a la forme d'un quart de cercle. *Si vous êtes empoisonné, vous perdez 1 point d'endurance*.

À nouveau, c'est avec un style très feutré que cette pièce est décorée : outre les ornements en fer forgé qui jalonnent les parois, vous évoluez sur un vaste tapis rouge agrémenté de sigles abstraits. Vous vous tenez sur vos gardes, alerté par le symbole « épée » qui précédait votre arrivée ici. Il ne semble y avoir personne à première vue, cependant l'éclairage assez inégal génère des zones d'ombre un peu partout. Soudain, depuis l'une d'elles, un bruit métallique vous parvient. Avec surprise, vous voyez un être bipède avancer vers vous en grinçant. Il s'agit d'un golem assez particulier : ce n'est pas un amas de terre qui a servi à sa création mais tout un tas de pièces métalliques ! L'invocation arrive assez vite à votre niveau. Elle consiste notamment en un enchevêtrement d'armes brisées ou ébréchées, ce qui la rend très dangereuse. Il va vous falloir combattre cette créature hostile, tout en comptant les assauts :

GOLEM MÉTALLIQUE : Précision=2 dés + 12	Puissance=9
Endurance=50	Faiblesse=C

La vitesse de votre adversaire rend toute fuite impossible.

Si vous pratiquez le sortilège « Foudroiement » sur votre opposant, allez au **467**.

Si vous venez à bout du monstre, rendez-vous au **548**.

319

Vous expliquez patiemment à Yajé que vous comptez bien arriver jusqu'au sommet et que, si vous avez sonné, c'est pour voir ce qu'il peut vous proposer. Réalisant alors que son attitude n'est pas vraiment rassurante pour son unique client, il change soudain d'expression et paraît plus sérieux. Ceci dit, vous constatez en l'écoutant qu'il ne compte pas laisser filer rapidement son seul passe-temps :

- Bon, très bien, dans ce cas nous allons passer en magasin... Mais avant, j'ai un petit jeu à vous proposer ! Et oui, voyez-vous, depuis que nous nous sommes vus, mon cerveau est en ébullition et je vous ai concocté une petite énigme ! Ah ah, je devine votre manque d'enthousiasme, dans votre situation vous n'avez pas de temps à consacrer à des futilités... Réjouissez-vous : si vous répondez correctement à la question que je vais vous poser, je vous ferai profiter d'un cadeau qui vaut le détour ! Alors, je suis pas génial, hein ?

L'elfe bombe le torse fièrement, un large sourire s'étalant sur son visage. Face à votre expression sérieuse, il reprend la parole d'un ton facétieux, bien décidé à vous soumettre sa trouvaille ludique :

- Soyez attentif, car je ne vous donne droit qu'à une seule réponse... Quand j'aurai l'âge de Sylfidio, notre vénérable roi, nous aurons ensemble 1968 ans. De son côté, Sylfidio a 5 fois l'âge que j'avais quand il avait mon âge. Quel est mon âge ?

L'elfe se fige dans une expression d'attente réjouie. De votre côté, vous réfléchissez à sa question mais avez franchement la tête ailleurs : cette ascension est loin d'être terminée et les dangers traversés jusque là étaient déjà particulièrement redoutables, vous angoissez donc pour la suite... Si vous devinez l'âge de Yajé, rendez-vous au paragraphe dont le numéro correspond à ce dernier. Vous n'avez droit qu'à une tentative car ensuite l'elfe refusera de vous donner une seconde chance. Si votre réflexion vous conduit à penser qu'il vous manque une donnée pour résoudre l'énigme, vous pouvez dire à l'elfe que vous ignorez l'âge de Sylfidio et que ce dernier est indispensable pour répondre, rendez-vous dans ce cas au **112**. Si vous maîtrisez la compétence *Savoir*, vous ne connaissez malheureusement pas l'âge du roi des Elfes avec suffisamment de précision pour vous aider...

Si vos calculs se soldent par un échec, il ne vous reste plus qu'à passer en magasin : rendez-vous au **384** pour cela.

320

Il vous faut quelques instants pour préparer votre corde, puis plusieurs essais sont nécessaires pour la jeter de façon à entourer la statuette. Pour ces raisons, ajoutez une unité de temps dans la case *Notes* de votre *feuille d'aventure*.

À présent, vous tirez d'un coup sec, déplaçant le trésor vers vous. Dès que la statuette a quitté sa position initiale, un dé clic se fait entendre. Le rocher, retenu jusque là au-dessus de l'objet convoité, est libéré et chute lourdement. Si vous maîtrisez la compétence *Agilité* ou si vous êtes accompagné, vous êtes parvenu à extirper la statuette elfique : ajoutez cet élément à votre *Équipement*. Sinon, la récompense, vraisemblablement disloquée, se trouve sous la pierre. De plus, votre corde est elle-même prisonnière : supprimez-la de votre inventaire. Que vous ayez obtenu la statuette ou pas, le piège est maintenant « neutralisé » : *vous gagnez 1 point d'expérience*.

À présent, il semble n'y avoir plus aucun danger. Néanmoins, ce stratagème paraît trop grossier pour être le seul risque aux alentours. Vous poursuivez donc votre montée avec méfiance... Si vous soupçonnez un danger dans la salle, vous contournez la structure et vous engouffrez dans un nouvel escalier tout en gardant un œil derrière vous. Dans ce cas, allez au **102** si vous suivez le sigle « coffre bleu » ou au **494** si vous optez pour le « livre ouvert bleu ». Si vous pensez que la pièce est maintenant sûre, vous pouvez poursuivre en vous méfiant plutôt de ce qui vous attend plus haut. Rendez-vous alors au **29** si vous choisissez le symbole « coffre bleu » ou au **161** si vous préférez le « livre ouvert bleu ». Si vous êtes accompagné, vous pouvez à la fois surveiller vos arrières et être vigilant sur ce qui se trouve devant. Dans ce cas, faites votre choix de paragraphe en considérant votre position comme référence.

321

Vous ramassez plusieurs pierres à la hâte, que vous jetez à quelques mètres, sur votre gauche. Le bruit alerte les elfes, qui s'approchent un peu en tenant leurs armes prêtes à l'emploi. L'envie d'en découdre est de plus en plus forte, il vous faut les massacrer. Cependant, les elfes retournent à leur place initiale, estimant probablement qu'il n'y a pas de danger. Sans pouvoir contrôler cette pulsion, vous bondissez hors de votre planque, tout en poussant un cri

grave. Votre voix semble être différente, comme animale... Combattez ces adversaires simultanément :

ELFE N°1 : Précision=2 dés + 12 Puissance=7
 Endurance=85 Faiblesse=P

ELFE N°2 : Précision=2 dés + 13 Puissance=7
 Endurance=30 Faiblesse=P

ELFE N°3 : Précision=2 dés + 14 Puissance=7
 Endurance=30 Faiblesse=P

ELFE N°4 : Précision=2 dés + 15 Puissance=7
 Endurance=50 Faiblesse=P

Pendant l'affrontement, vos ennemis sont décontenancés par votre apparence : peut-être sont-ils surpris d'être attaqués par un elfe ? En tout cas, leur hésitation vous fait bénéficier d'un point de précision additionnel pour toute la durée du combat. Ce n'est pas tout : avant chaque assaut mais après que vous ayez, éventuellement, réalisé une action, l'elfe n°4 effectuera lui aussi une action. Pour connaître laquelle, lancez un dé :

- si vous obtenez 1 ou 2, il pratique un sort d'endurance sur lui ou un partenaire (il cible celui qui a le moins d'endurance) : la personne soignée gagne 10 points d'endurance, dans la limite de son score en début d'affrontement
- si vous obtenez 3, il vous lance une boule de feu : vous perdez 15 points d'endurance moins votre défense. Ensuite, il enchaine avec une autre action (relancez le dé).
- si vous obtenez 4, il vous foudroie : vous perdez 40 points d'endurance
- si vous obtenez 5 ou 6, il consomme une fiole, ce qui n'a pas de conséquence ludique

Si vous venez à bout de vos adversaires, *vous gagnez 3 points d'expérience*. Ensuite, rendez-vous au **414**.

322

Vous pouvez questionner l'elfe pour mieux vous préparer à la suite. Pour lancer la discussion, qu'allez-vous lui demander ? Si vous désirez savoir comment s'est passée sa rencontre avec les hommes lézards, rendez-vous au **149**. Si vous préférez demander à Yajé s'il lui est possible d'avoir des contacts avec l'extérieur, allez au **417**.

323

À peine avez-vous actionné ce levier que les trois statues se mettent à tourner sur elles-mêmes pendant quelques instants, provoquant un crissement métallique strident. Elles se stabilisent enfin et vous découvrez la série suivante : « lézard-lézard-elfe ». Si vous désirez actionner le premier levier, rendez-vous au **450**. Si le deuxième vous inspire davantage, allez au **479**. Si vous préférez le troisième, rendez-vous au **374**. Enfin, si vous voulez en rester là, rendez-vous au **218** si le symbole « épée rouge » vous tente ou au **291** si le sigle « œil fermé rouge » vous inspire davantage.

324

Préférant la mort au traitement que vous réserve Tripidia, vous jetez rageusement la potion aux pieds de la sorcière. Le flacon éclate et éclabousse la reine, qui vous lance un regard noir avant d'ordonner votre exécution. Les lézards n'ont aucune difficulté à appliquer cet ordre

puisque vous êtes incapable de répliquer dans votre situation. Vous périssez sous les coups de vos geôliers et votre vie se termine ici mais peut-être est-ce mieux ainsi...

325

Yajé semble étonné par votre insistance :

- Vous êtes surprenant ! Il y a des lézards dans la tour et vous discutez au lieu de vous dépêcher. Bon, je vous réponds, ensuite vous décampez, d'accord ? En fait ils sont passés au premier comptoir juste après votre départ du second. Ça fait pas longtemps, même pas une heure. Enfin je crois... Vous savez, le temps est une notion que j'ai du mal à apprécier depuis que je suis ici. Bref, il faut accélérer, d'autant plus que vous leur avez préparé le terrain ! Pour cette raison, vous devez continuer maintenant, alors allez vous-en !

L'elfe vous regarde, s'attendant à vous voir partir. Constatant que ce n'est pas le cas, il hésite mais ne révélera visiblement rien de plus :

- Il y a un truc que je pourrais... Quoique là... Ça serait trop important de lâcher une info pareille... Bon et bien, cette fois-ci c'est clair, vous avez assez perdu de temps, et moi j'en ai trop dit : à bientôt !

Yajé fait volte-face et va vous quitter dans la seconde. Si vous maîtrisez la compétence *Marchandage*, vous pouvez soutirer cette ultime information, pour cela rendez-vous au **191**. Sinon, vous ne parvenez pas à retenir l'elfe, qui se volatilise. Il ne vous reste alors plus qu'à poursuivre : vous pouvez emprunter le premier escalier, surmonté du sigle « livre ouvert bleu », pour cela allez au **38**. L'autre montée est précédée du symbole « épée rouge », si elle vous inspire davantage rendez-vous au **420**.

326

L'enceinte devant laquelle vous vous tenez est longue d'au moins dix mètres. À la différence des deux autres pièces, il y a deux grilles qui se tiennent devant vous, l'une derrière l'autre. Au fond de cette salle, entourée par deux coffres (un marron et un rouge), il y a une sorte de pancarte en bois, plantée verticalement dans le sol. Cet élément est relié, via une gaine métallique plaquée par terre, aux grilles qui vous séparent de ces trésors. Vous essayez d'agiter la première grille, qui comporte des gonds sur le côté et peut donc s'ouvrir. Malheureusement, elle est beaucoup trop résistante... Il est probable qu'il faille agir sur cette sorte de cible pour provoquer l'ouverture. Si vous avez un arc et que vous souhaitez vous en servir pour atteindre cette cible, rendez-vous au **277**. Malheureusement, vous n'avez pas d'autre solution pour ouvrir cet accès... En effet, les maillages des deux grilles sont très denses et sont organisés de telle sorte que tout projectile autre qu'une flèche n'a aucune chance d'atteindre la cible. Si vous n'avez pas d'arc, vous devez abandonner ces trésors et tenter, si ce n'est pas déjà fait, d'ouvrir la première grille (rendez-vous au **23**) ou la deuxième (allez au **146**). Enfin, vous pouvez poursuivre votre ascension en suivant le sigle « épée », pour cela rendez-vous au **434**.

327

Au moment du basculement du pendule, votre camarade vous suivait tout en concentrant son attention sur la structure en bois : il ne parvient pas à éviter la boule métallique, qui le percute au visage. *Retirez 5 points à l'endurance de Marcus*. Si ce dernier est toujours vivant, il est malheureusement évanoui. Tandis que le balancier oscille, vous rejoignez votre compagnon, sur vos gardes. Même si cela doit vous coûter un peu de l'avance que vous avez sur les lézards, il n'est pas question de le laisser ici. Pour savoir combien de temps mettra votre ami pour revenir à lui, suivez ces indications :

- si son endurance est supérieure ou égale à 10, ajoutez 3 unités de temps dans la case *Notes* de votre *feuille d'aventure*
- sinon, ajoutez 4 unités de temps. Vous pouvez tout à fait le soigner par la magie pour accélérer son réveil. En revanche, il n'est pas en état d'ingurgiter une fiole ou potion.
- quoi qu'il en soit, si vous êtes empoisonnés, vous perdez tous deux 3 points d'endurance

Une fois Marcus rétabli, il faut accélérer ! Face à vous, il n'y a aucune trace du pendule, qui s'est probablement rétracté dans sa position initiale. Vous vous baissez pour passer les premières marches sans risque. Au-dessus, vous entendez le balancier se mettre en mouvement sans succès. Finalement, après un nouveau basculement de herse, vous arrivez dans une autre pièce : rendez-vous au **60**.

328

La salle dans laquelle vous arrivez a des dimensions similaires à celles que vous venez de traverser. Elle est dépourvue de toute ouverture et de tout élément décoratif, en dehors des lustres qui pendent au plafond. Face à vous, un nouvel escalier en colimaçon permet de monter. Il est surmonté du sigle « livre ouvert bleu ». Entre cette sortie et vous se trouve un golem de petite taille, qui vous arrive à mi-hauteur. Vous remarquez qu'il porte une cordelette autour du cou, à laquelle est accroché un objet brillant. La créature se met en mouvement dès votre arrivée, avançant droit sur vous. Il va falloir l'affronter :

PETIT GOLEM : Précision=2dés+7 Dégâts=7
 Endurance=15 Faiblesse=C

Votre adversaire n'étant pas très rapide, vous pouvez le contourner et vous enfuir sans dommage lors d'une phase d'action, à condition de maîtriser la compétence *Agilité* : rendez-vous dans ce cas au **30**. Si vous ne maîtrisez pas cette compétence, vous pouvez tout de même partir mais le monstre vous blesse lors de votre course : considérez dans ce cas que vous perdez un assaut puis rendez-vous au **30** (fuite impossible si vous jouez avec la variante simplifiée). Attention, dans chacun de ces deux cas, vous devez ne pas être en surcharge pour réussir votre fuite et cette échappée est considérée comme une action. À cette occasion, si vous êtes accompagné, votre camarade est particulièrement agile et vous suit sans dommage. Si vous venez à bout de votre adversaire, rendez-vous au **144**.

329

Vous êtes dans une salle en forme de demi-cercle. Sous vos pieds se trouve un très grand cercle bleu, à l'intérieur duquel sont dessinés les symboles « épée », « livre ouvert », « œil fermé » et « coffre ». Oui, c'est bien ça, vous êtes au rez-de-chaussée ! Près de vous, deux montées d'escalier permettent d'accéder au premier étage, tandis que dans votre dos, une ouverture donne directement sur l'extérieur. Vous avancez vers la lumière avec précipitation. Si vous détenez le Sceptre de vie, rendez-vous au **565**. Sinon, allez au **646**.

330

Vous entendez un déclic, simultanément à l'ouverture du coffre ! À l'intérieur, vous trouvez *32 pièces d'or*. De plus, pour avoir réussi à en percer le secret, vous gagnez *1 point d'expérience*. Maintenant, vous pouvez poursuivre. Rendez-vous au **95** pour suivre le symbole « coffre bleu et rouge ».

331

Vous poussez de toutes vos forces et parvenez à déplacer le bloc de pierre, qui frotte le sol dans un crissement assourdissant. Vous poursuivez votre mouvement jusqu'à être bloqué par le mur externe de la structure. Derrière l'emplacement initial du bloc central, il y a un espace étroit qui s'enfonce légèrement dans la structure. Vous trouvez une clé dans ce dégagement, que vous pouvez prendre (ajoutez la « clé n°11 » à vos *Objets spéciaux*). De plus, pour avoir percé le secret de cette structure, *vous gagnez 1 point d'expérience*. Ensuite, il ne vous reste plus qu'à reprendre votre montée, pour cela allez au **409**.

332

Vous lancez l'objet choisi assez haut et de telle sorte qu'il retombe près du promontoire. Tandis qu'il passe au-dessus de deux têtes de serpent, l'ensemble de celles-ci s'orientent vers le projectile. Simultanément, vous entendez un déclic. Tout de suite après, les sculptures projettent une boule de feu depuis leur gueule béante ! L'élément que vous avez jeté est touché en plein vol. Carbonisé, il dévie de sa trajectoire, alors que retentit un nouveau déclic. Alors que la cible touche finalement le sol, d'autres boules de feu jaillissent des serpents et terminent leur tâche de destruction, tout en repoussant l'objet un peu plus loin, si bien qu'il sort de la zone carré délimitée par les tireurs. Là, les sculptures dorées cessent de faire feu, se tournent vers vous, puis retrouvent leur inertie.

L'élément que vous avez lancé est complètement détruit : rayez-le de vos possessions. Si par hasard vous avez eu l'idée de jeter l'un de vos vêtements, inscrivez le terme « Dêvêtu » dans la case *Notes* de votre *feuille d'aventure*.

À présent, vous connaissez le danger que présente le franchissement de la démarcation invisible qui lie les serpents. Si vous souhaitez délaissier le vase bleu pour continuer, il vous faut emprunter l'escalier « coffre rouge » en allant au **86**. Si la précieuse décoration vous attire irrésistiblement, vous pouvez avancer jusqu'au socle de marbre pour la prendre, rendez-vous alors au **184**. Si vous maîtrisez la *Télékinésie*, vous pouvez en faire usage au **241**. Enfin, si vous estimez préférable « d'attaquer » une tête de serpent, allez au **573**.

333

Vous parvenez à ouvrir l'un des coffres marron, *qui renferme une fiole d'endurance et 10 pièces d'or* (vous pouvez rayer la clé n°3 de vos *Objets spéciaux* car elle ne servira plus). Vous pouvez ensuite tenter d'en ouvrir d'autres :

- si vous avez la clé n°1, rendez-vous au **62**
- si vous détenez la clé n°2, allez au **151**
- si vous possédez la clé n°4, rendez-vous au **36**

Vous pouvez aussi, si ce n'est pas déjà fait, essayer d'ouvrir l'unique coffre bleu qu'il y a dans les parages : allez dans ce cas au **166**. De même, si les trois coffres rouges vous tentent, rendez-vous au **295**. Si vous souhaitez vous intéresser aux deux coffres verts, allez au **242**. Enfin, vous pouvez emprunter l'escalier « poing fermé et coffres rouges » en vous rendant au **348**, ou bien « livre ouvert et épée bleus » au **432**.

334

En regardant la dépouille de cette bête, vous êtes gagné par un sentiment de satisfaction. Vous faites demi-tour, afin de rejoindre le chemin. En quittant cet endroit, vous sentez la créature s'agiter dans votre dos. Vous faites volte-face et réalisez qu'elle s'est relevée et qu'elle vous saute à la gorge ! Reprenez l'affrontement en considérant qu'il débute par un assaut automatiquement gagné par votre assaillant :

FÉLIN : Précision=2 dés + 14 Puissance=7
 Endurance=10 Faiblesse=P

Tenez compte des malus éventuellement affectés précédemment sur la précision et la puissance adverses. Si vous venez à bout de cette bête sauvage, *vous gagnez 2 points d'expérience*. Ensuite, pour prévenir tout sursaut de dernière minute, vous assenez quelques coups supplémentaires dans la dépouille : cette fois, l'animal a succombé pour de bon. À présent, rendez-vous au **480**.

335

Vous entrez dans la tour, constatant au passage que l'épaisseur du mur est conséquente. Vous vous trouvez à présent dans une grande salle ayant la forme d'un demi-cercle dont la partie rectiligne marque certainement la moitié de la base de la tour. Au-dessus de vous, suspendus à un plafond particulièrement haut, de gros lustres projettent une lumière éclatante. Cet éclairage est d'origine magique car aucune lanterne ne pourrait briller encore depuis la construction de l'édifice. Face à vous, deux escaliers en colimaçon permettent de monter à l'étage supérieur. Chacun d'eux est entouré d'un mur cylindrique le protégeant, avec une ouverture permettant d'accéder aux marches. Au-dessus de chacune de ces deux ouvertures se trouve une lourde herse relevée. Vous ne voyez aucun mécanisme capable de commander ces fermetures, peut-être est-ce encore un élément magique ?

Vous avancez un peu. Autour de vous, les murs de pierre blanche vous impressionnent par le travail que leur édification a dû nécessiter. Dessiné sur le sol dallé, devant vous, il y a un grand cercle rouge qui entoure quatre illustrations de même teinte : un œil fermé, une épée, un coffre et un poing fermé. Vous remarquez alors, au-dessus de chacun des deux escaliers, l'un de ces dessins rouges : l'épée au-dessus de l'escalier de gauche, le poing au-dessus de l'escalier de droite. Si vous maîtrisez la compétence *Savoir*, prenez note de ce numéro de paragraphe puis rendez-vous au **49**. Autrement, il est temps de prendre une décision. Vous pouvez vous engager dans l'escalier de gauche (allez au **105**) ou de droite (rendez-vous au **160**). Vous pouvez aussi vous placer à l'intérieur du cercle rouge pour voir s'il se passe quelque chose, allez dans ce cas au **275**. Enfin, vous pouvez ressortir de la tour et la contourner à nouveau, pour voir ce qu'il y a dans l'autre entrée avant de poursuivre : rendez-vous alors au **455**.

336

Vous aboutissez dans une salle ayant, au sol, la forme d'un quart de cercle. *Si vous êtes empoisonné, vous perdez 2 points d'endurance*.

Tout autour de vous, une végétation luxuriante emplit l'atmosphère d'une fragrance agréable. En avançant un peu, vous repérez quelques baies permettant de constituer des repas. Si vous souhaitez prendre le temps de cueillir ces fruits, ajoutez une unité de temps sur votre *feuille d'aventure* puis rendez-vous au **310**. Si vous ne voulez pas perdre un instant, il vous faut poursuivre en empruntant l'unique escalier qui part d'ici, surmonté du sigle « épée bleue ». Rendez-vous au **527** pour découvrir ce qu'il vous réserve.

337

Vous arrivez dans une salle ayant la forme d'un demi-cercle. Vous vous immobilisez de stupeur en découvrant le contenu de cette nouvelle pièce... Le sol est recouvert d'une couche de mousse verdoyante. Tout autour de vous, du lierre serpente jusqu'au plafond en tapissant chaque mur. Quelques ouvertures inondent la salle d'une lumière éblouissante. Au-dessus, le plafond est nettement plus haut qu'à l'accoutumée. La raison de cet espace important se trouve devant vous : un grand arbre vous surplombe. Derrière celui-ci, deux escaliers en

colimaçon permettent d'accéder à l'étage supérieur : ces montées sont recouvertes, comme les murs, de lierre. S'il n'y avait pas un cercle jaune tracé à même le sol sur votre gauche, permettant sans doute à Yajé d'entretenir cette végétation, on se croirait n'importe où sauf dans une tour truffée de dangers.

À quelques mètres de hauteur, vous apercevez dans les branchages de gros fruits rouges. Ces derniers ont l'air appétissant mais sont-ils comestibles ? Si vous maîtrisez la compétence *Savoir*, allez au **296**. Sinon, rendez-vous au **124** si vous êtes accompagné. Autrement, vous pouvez grimper jusqu'à ces fruits, pour cela allez au **454**. Enfin, vous préférez peut-être poursuivre, si vous estimez qu'il peut être risqué d'en consommer. Dans ce cas, considérez le présent paragraphe comme un *paragraphe de repos* puis, après être resté là aussi longtemps que voulu, quittez cet endroit. Vous pouvez emprunter la première montée, surmontée du sigle « livre ouvert bleu » : rendez-vous alors au **64**. Le second escalier est orné d'une « épée bleue » : allez au **238** pour suivre cette issue.

338

Au bout d'un moment, le téléporteur émet une vapeur bleutée. Ça y est, vous avez de la visite ! Sous vos yeux, un homme lézard se matérialise, bientôt suivi d'un autre. Ce dernier tient le Sceptre de vie dans ses mains ! C'est là que vous entrez en action... Vous allez devoir mener le combat qui suit en comptant les assauts. Au préalable, sachez que vos actes passés ont pu affaiblir les lézards : chaque « + » inscrit dans vos *Notes* a causé 15 points de dégâts dans le camp adverse (appliquez ces pertes en respectant la numérotation de vos ennemis ; par exemple, si vous totalisez deux « + », le lézard n°1 est mort et le second a maintenant 35 points d'endurance). Ensuite, effacez tous les symboles « + » qui figurent dans vos *Notes*.

Par ailleurs, vous bénéficiez d'un effet de surprise qui vous donne droit à deux assauts successifs automatiquement gagnés, avec éventuellement les actions qui précèdent, ceci sans que les lézards n'aient le temps de réagir. Sachez enfin que l'elfe vous fait profiter d'un bonus. Ce dernier se traduit par 2 points de précision et 2 points de dégâts additionnels. Lorsque vous serez prêt, menez l'affrontement qui suit :

HOMME LÉZARD N°1 : Précision=2 dés + 9	Puissance=7
Endurance=20	Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°2 : Précision=2 dés + 9	Puissance=8
Endurance=45	Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°3 (rouge): Précision=2 dés + 14	Puissance=10
Endurance=55	Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°4 (rouge) : Précision=2 dés + 15	Puissance=10
Endurance=75	Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°5 : Précision=2 dés + 10	Puissance=8
Endurance=35	Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°6 (chef) : Précision=2 dés + 10	Puissance=8
Endurance=50	Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°7 (rouge) : Précision=2 dés + 14	Puissance=10
Endurance=60	Faiblesse=T

Au début, vous ne combattez que les deux premières créatures (si certaines ne sont pas là grâce aux symboles « + », affrontez les deux premières parmi celles qui restent). Ensuite, à chaque *assaut* (à partir du deuxième inclus), un lézard apparaîtra dans la pièce et rejoindra ses confrères. Avec étonnement, vous remarquez que certains lézards sont de couleur rouge...

Par ailleurs, avant chaque assaut mais après que vous ayez, éventuellement, accompli une action, chaque lézard *vert* pratiquera une magie. Pour connaître laquelle, lancez un dé par créature. Si vous obtenez :

-1 ou 2 : le lézard lance une boule de feu, vous perdez 12 points d'endurance moins votre défense. Il enchaine ensuite avec une autre action : relancez le dé.

- 3, 4 ou 5 : le lézard consomme une fiole de magie (pas de conséquence ludique)

- 6 : le lézard pratique un sortilège d'endurance sur la créature qui a le plus bas total, ce qui octroie à cette dernière 10 points d'endurance (considérez que l'endurance maximale correspond au score dans le descriptif des ennemis)

Le chef sorcier est particulier : la liste ci-dessus est valable sauf pour le score « 6 », pour lequel le lézard pratiquera le sortilège « Foudroiement ». Dans ce cas, vous perdrez 40 points d'endurance moins votre défense.

Ce n'est pas tout : sachez que les lézards vont se passer le sceptre entre eux de manière à ce que vous deviez tous les éliminer pour l'acquérir. Considérez qu'au début, c'est le second lézard à apparaître qui l'a. Si vous le tuez, il donnera la relique, dans un dernier sursaut, au suivant dans l'ordre de numérotation. De plus, si vous n'infligez aucun dégât au porteur lors d'un assaut (ou de l'action qui le précède), considérez alors que le lézard a réussi à fuir ! Ne tenez plus compte de sa présence et poursuivez la résolution du combat.

Par ailleurs, sachez que vous ne pouvez pas fuir (même vous réussissez à vider la salle entre deux arrivées de créatures).

Concernant la gestion du temps, au début du combat, augmentez votre total d'unités de temps jusqu'au score de 27. Ensuite, vous ajouterez une unité pour chaque lot complet de 4 assauts, au fur et à mesure du déroulement du combat. Si vous atteignez 32 unités de temps à la fin d'un assaut, notez bien les caractéristiques de vos ennemis puis rendez-vous au **406**, sauf si le terme « G1 » figure dans vos *Notes* (dans ce cas, poursuivez l'affrontement sans changer de paragraphe).

Si vous jouez avec la variante simplifiée, vous pouvez exceptionnellement consommer des fioles ou potions pendant le combat, à raison d'un soin maximum entre chaque jet de deux dés. Par ailleurs, une fois les dégâts appliqués, amenez votre total de temps à 31.

Si vous venez à bout de cette horde redoutable, vous gagnez 3 points d'expérience. À présent, vous soufflez un peu, éprouvé par cet affrontement. Que sont donc ces lézards rouges ? Ils semblent plus résistants que les autres. Si personne n'a fui pendant le combat, vous vous emparez du Sceptre de vie : rendez-vous au **667**. Sinon, l'elfe s'élance aussitôt vers la lisière en vous invitant à l'imiter : le fuyard ne doit pas être loin ! Une fois dans les sous-bois, vous scrutez les alentours. Rendez-vous au **614** pour tenter de repérer le lézard en fuite et, surtout, le Sceptre de vie...

339

Vous croquez l'une des nombreuses boules rouges qui abondent sur cet arbuste et recrachez aussitôt : le liquide enfermé dans cette enveloppe est particulièrement acide. *Votre bouche est gravement brûlée et vous perdez 4 points d'endurance.* Ensuite, vous pouvez quitter ce lieu sans plus attendre, rendez-vous dans ce cas au **284** pour emprunter l'escalier « épée bleue » ou au **457** pour suivre le sigle « livre ouvert bleu ». Vous pouvez aussi, si ce n'est pas déjà fait, goûter aux tiges orangées de l'autre plante, allez dans ce cas au **418**.

340

À l'intérieur, vous trouvez de nombreuses pièces d'or, pour un total de 48 ! Ajustez votre *feuille d'aventure* en conséquence. Tout en saisissant cette monnaie à vive allure, vous sentez la fumée s'épaissir et vous picoter les yeux. Vous vous précipitez vers la sortie sitôt ce trésor ramassé : rendez-vous au **132**.

341

Yajé vous répond mais préfèrerait vous voir déguerpir :

- Non mais vous n'avez rien de mieux à faire que papoter avec moi ? Alors bon, si ça vous intéresse, ils étaient une dizaine. C'était pas vraiment des magiciens, vu leur carrure de grosses brute. Le plus grand avait l'air d'être le chef. Je les soupçonne d'être plus nombreux que ça. Peut-être qu'ils se sont séparés, les sorciers d'un côté et les guerriers de l'autre ? Peu importe, maintenant à vous de jouer, bonne chance !

L'elfe tourne les talons, décidé à partir. Vous l'interpelez pour en savoir plus. Si vous vous renseignez sur ce qui vous attend dans les prochaines salles, allez au **9**. Si vous préférez demander à Yajé s'il dispose d'un moyen de communication avec l'extérieur, rendez-vous au **498**. Enfin, si vous voulez savoir quand les lézards sont passés exactement, allez au **325**.

342

Vous ne parvenez pas à esquiver le sortilège de *Mort* que vous lance le mage lézard... C'est tout près de la sortie que vous vous écroulez : votre périple se termine ici mais peut-être est-ce mieux ainsi...

343

Vous parvenez à embraser l'une des enceintes. Rapidement, les flammes se propagent et deviennent un obstacle mortel pour vos poursuivants. Vous quittez cette fournaise en espérant avoir gagné du temps... Si vous totalisez 3 unités de temps ou plus, les lézards arriveront ici tandis que l'incendie sera encore très dangereux : *retranchez* dans ce cas une unité de temps sur votre *feuille d'aventure*, puis ajoutez 2 symboles « + » dans vos *Notes*. Dans le cas contraire, vos poursuivants passeront sans problème et, pire, ne perdront pas de temps à explorer les enceintes : *ajoutez* alors une unité de temps...

À présent, vous franchissez la grille qui marque l'entrée d'une nouvelle salle, annoncée par le symbole « livre et épée » : rendez-vous au **15** pour découvrir ce qu'elle vous réserve.

344

Tandis que la créature arrive à votre niveau, vous l'expédiez le plus loin possible en la gratifiant d'un coup de pied. L'insecte émet un sifflement strident pendant son vol, puis projette un gaz verdâtre tout autour de lui en percutant le sol. Il se met à zigzaguer dans la pièce à toute allure, laissant un nuage vert dans son sillage. Cette vapeur arrive immédiatement à vos narines et provoque en vous un sentiment de malaise. Il faut au plus vite quitter cette atmosphère nauséabonde ! Vous foncez vers l'unique issue permettant de grimper. Elle est surmontée d'un symbole inédit, que vous distinguez à peine, un œil fermé entouré par deux cercles : un bleu et un rouge. Tout en passant sous la herse qui surplombe cette nouvelle montée, vous mesurez à quel point cette émission nocive vous affecte : si vous maîtrisez la compétence *Constitution*, vous perdez 2 points d'endurance et 1 point de dextérité. Sinon, vous perdez 4 points d'endurance et 2 points de dextérité. Si vous n'êtes pas seul, votre compagnon perd 5 points d'endurance.

Vous grimpez quatre à quatre les marches de cet escalier, entendant l'accès se refermer derrière vous. Ensuite, vous arrivez dans une nouvelle salle : rendez-vous au **352**.

345

Vous parvenez à une salle qui a la forme d'un quart de cercle. *Si vous êtes empoisonné, vous perdez 1 point d'endurance.*

À nouveau, c'est avec un style très feutré que cette pièce est décorée : outre les ornements en fer forgé qui jalonnent les parois, vous évoluez sur un vaste tapis bleu agrémenté de sigles abstraits.

Vous faites quelques pas pour apprécier tous les détails. Vous découvrez ainsi la présence d'un coffre marron, disposé dans une zone faiblement éclairée. Il repose sur piédestal en marbre. Enfin, face à vous, une unique montée d'escalier permet de poursuivre. Elle est surmontée à nouveau du sigle bleu « coffre ». Peut-être avez-vous la clé permettant d'ouvrir celui qui se trouve ici ? Si vous désirez le vérifier, ajoutez une unité de temps sur votre *feuille d'aventure*, puis allez au **504**. Autrement, vous pouvez continuer, en vous rendant au **608**.

346

Autour de vous, les quatre grilles remontent et libèrent l'accès à l'étage supérieur. Vous êtes éprouvé par ces combats successifs et espérez que les deux dernières salles traversées étaient parmi les plus dangereuses. Avant de poursuivre, vous soufflez un peu. Vous pensez avec appréhension qu'il vous reste encore, plus haut, deux rencontres avec Yajé avant de parvenir au sommet. Pour la première fois depuis votre entrée, un doute naît en vous. Cependant, votre envie de ressortir avec le Sceptre de vie reste intacte. Pour cette raison, vous reprenez votre montée. Vous avez le choix entre quatre escaliers :

- si vous souhaitez suivre le sigle bleu « coffre », rendez-vous au **177**
- si vous voulez emprunter l'escalier « œil fermé bleu », allez au **280**
- si le sigle « poing fermé rouge » vous inspire davantage, rendez-vous au **372**
- enfin, vous pouvez suivre le sigle rouge « épée », pour cela allez au **470**

347

Vous vous préparez à accueillir les lézards, si toutefois ceux-ci sont bien derrière vous... Vous pouvez vous cacher dans le dos d'une des montées d'escalier, ce qui vous permettra d'attaquer les monstres dès leur arrivée. Vous pouvez aussi vous placer dehors, près de la porte : l'effet de surprise sera moindre mais vous bloquerez la sortie. *Choisissez votre position*. Ensuite, vous attendez, paré au combat... Rendez-vous au **594**.

348

Vous quittez la salle des coffres avec appréhension. Après le traditionnel basculement des herses, vous arrivez dans une nouvelle pièce, occupant la moitié de la base de la tour. Face à vous, deux nouvelles montées permettent de quitter les lieux, elles sont surmontées des symboles rouges « épée » pour la première et « œil fermé » pour la seconde.

Le long de la partie circulaire du mur sont disposées trois statues bien plus grandes que vous : les deux premières représentent un elfe, la troisième évoque un homme lézard. Chacune de ces trois étonnantes sculptures est reliée, via une gaine en métal fixée au sol, à un levier. Les trois leviers sont eux-mêmes reliés entre eux de la même façon. Si vous souhaitez vous approcher de cet ensemble singulier, rendez-vous au **69**. Si vous estimez qu'un piège se cache peut être dans cette salle, poursuivez en allant au **218** si le symbole « épée rouge » vous paraît bien indiqué, au **291** si le sigle « œil fermé rouge » vous attire davantage.

349

Otez tous les symboles « + » qui figurent dans vos Notes.

Ça y est, le moment est venu de se dire au revoir. Bling vous dit :

- À présent, je vais ramener le sceptre jusqu'à la capitale, pour le remettre à mon roi. Il en maîtrise le pouvoir mais c'est surtout pour le symbole qu'il représente qu'on en a besoin : je suis sûr que vous imaginez parfaitement l'impact qu'une telle possession peut avoir sur le moral des troupes... Bien, je suis navré d'écourter notre discussion mais je voudrais prendre la route le plus vite possible. J'espère que nos peuples réussiront à repousser cette menace. Bonne chance et bon retour !

Vous saluez l'elfe, avant de quitter la clairière de la tour, en direction du sud-ouest. Vous ressentez une certaine satisfaction, puisque votre quête est un succès et pas seulement parce que vous avez accompli votre mission : vous vous êtes aussi renforcé pendant ces péripéties. Cependant, la douleur d'avoir perdu toute l'équipe et en particulier Marcus, dont vous vous sentiez particulièrement proche, gâche un peu cette victoire. Vous avez bien l'intention d'utiliser vos nouvelles techniques de combat contre les forces armées de Tripidia, pour venger toutes les personnes que vous avez perdues depuis son retour. En attendant ce jour, vous devez cheminer jusqu'à Golfio, où vous regagnerez les troupes de la cité.

Vous marchez ainsi un long moment, jusqu'à ce que le jour décline. Là, vous n'avez pas le choix et devez faire une halte. Vous vous dissimulez en bordure du sentier et cherchez le sommeil. Celui-ci ne tarde pas à arriver et votre réussite vous fait passer une bonne nuit : *vous gagnez 10 points d'endurance, 10 points de magie et 2 points de dextérité.*

Le lendemain, vous reprenez la route de Golfio. Ce n'est plus dans l'espoir de ressusciter vos amis que vous agirez mais pour la survie du Masshys : rendez-vous au **1** du troisième tome de cette collection, intitulé *Batailles* (au préalable, vous pouvez lire le chapitre bonus à la fin du présent ouvrage).

350

Vous parvenez à déverrouiller l'un des deux coffres avec votre clé ! À l'intérieur, vous trouvez une baguette magique (*une main, M, bonus de dextérité=0, puissance=0*) et un cabasset (*casque, défense=1*). Emparez-vous de ces éléments si vous le souhaitez (vous pouvez rayer la clé n°6 de votre inventaire car elle ne servira plus), puis allez au **36** si vous avez la clé n°7 ou bien sortez de cette enceinte. Dans ce cas, vous pouvez vous intéresser à une autre enceinte (rendez-vous au **146** pour tenter d'entrer, si ce n'est pas déjà fait, dans la seconde ouverture ou au **326** si vous désirez essayer de pénétrer dans la troisième), vous pouvez aussi poursuivre votre montée (allez au **434**).

351

Les lamentations de l'elfe vous inspirent un profond dégoût : vous l'insultez puis l'achevez sans lui laisser le temps d'en rajouter. Ensuite, vous faites demi-tour et marchez jusqu'à la bordure de la clairière, perdu dans vos pensées. Vous êtes désespéré : votre voix est devenue très grave et caverneuse. Tout est en train de changer en vous... Soudain, vous réalisez que quelqu'un arrive à toute vitesse dans votre dos ! Malheureusement, vous n'avez pas le temps de pivoter que l'assaillant est là : une main armée d'un poignard passe sous votre menton et vous égorge fermement. Vous chutez et votre vue se trouble rapidement. Votre assassin n'est autre que le dénommé Bling, apparemment bien en vie. Comment est-ce possible ? Il vous regarde avec curiosité et pitié. Seriez-vous en train d'halluciner ? Est-ce bien lui ? Vous ne le saurez jamais, puisque vous sombrez dans les ténèbres : votre aventure se termine ici mais peut-être est-ce mieux ainsi...

352

Vous arrivez dans une nouvelle salle, immense, la plus grande que vous ayez vue jusque là. Elle a une forme circulaire et occupe toute la section de la tour. À l'opposé de vous, il y a un autre escalier qui conduit à cette pièce en provenance de l'étage inférieur : il est bloqué par

une herse. Au centre, un large pilier traverse la salle verticalement et constitue certainement la colonne vertébrale de l'édifice. Cet élément clé du bâtiment est entouré par un grand comptoir surmonté de barreaux qui empêchent d'y accéder. Derrière cet élément étonnant, de nombreuses armes, ainsi que des potions, sont rangées sur des étagères. À un endroit unique du comptoir, il y a un espace aménagé entre les barreaux, suffisamment important pour permettre de faire transiter des objets entre l'intérieur et l'extérieur. À cet emplacement précis du meuble, une sonnette est fixée sur ce dernier et est laissée libre d'accès. Vous repérez deux issues qui permettent de quitter cet endroit et grimpent vers les étages supérieurs : un escalier surmonté du symbole « épée rouge » et un autre porteur du sigle « livre bleu ». Enfin, vous constatez qu'un grand cercle bleu orné des quatre symboles de même couleur est tracé à même le sol. Que souhaitez-vous faire ? Vous pouvez sans plus attendre poursuivre votre ascension, dans ce cas rendez-vous au **18** pour emprunter l'escalier « épée rouge » ou au **73** si le « livre bleu » vous inspire davantage. Vous pouvez aussi tenter de vous placer au centre du cercle bleu pour voir s'il se passe quelque chose, dans ce cas allez au **199**. Enfin, vous pouvez activer la sonnette pour voir si quelque chose se produit, rendez-vous alors au **311**.

353

Vous avancez un peu dans cette nouvelle salle, sur vos gardes. Si vous êtes empoisonné, vous perdez 1 point d'endurance. Par ailleurs, depuis votre contact avec ce poison, votre corps en est progressivement venu à bout : supprimez le terme « Poison » de vos *Notes*.

Vous êtes dans une pièce ayant la forme d'un quart de cercle. Le décor est inédit : tout est blanc et lumineux autour de vous, du sol au plafond. Même le pilier central, dont vous voyez une partie, est lisse et recouvert d'un enduit laiteux. Tout est tellement blanc que vous éprouvez des difficultés à distinguer les lignes où se rejoignent les différents murs et planchers. Une unique montée d'escalier permet de poursuivre, elle est ornée du symbole « œil fermé rouge ». Vous constatez par ailleurs qu'une seule arrivée mène ici, en dehors du téléporteur jaune bien sûr. Celui-ci étant dépourvu de grille, il est probable que ce lieu ne soit pas dangereux. Cependant, vous ne voyez pas ce qui justifierait l'intervention ponctuelle de Yajé. C'est bien simple, il n'y a rien ici : pas de mobilier, pas de comité d'accueil, pas de plante...

Soudain, alors que vous vous apprêtez à poursuivre, *quelque chose* vous frôle tout en émettant un léger tintement. Vous regardez partout mais ne voyez absolument rien... Si vous maîtrisez la compétence *Savoir*, rendez-vous au **564**. Sinon, vous pouvez filer en empruntant l'escalier (allez au **602**) ou bien rester un peu pour éclaircir cette présence invisible (rendez-vous au **651**).

354

Tandis que la créature arrive à votre niveau, vous l'expédiez le plus loin possible en la gratifiant d'un coup de pied. L'insecte émet un sifflement strident pendant son vol, puis projette un gaz verdâtre tout autour de lui en percutant le sol. Il se met à zigzaguer dans la pièce à toute allure, laissant un nuage vert dans son sillage. Cette vapeur arrive immédiatement à vos narines et provoque en vous un sentiment de malaise. Il faut au plus vite quitter cette atmosphère nauséabonde ! Vous foncez vers l'unique issue permettant de grimper. Elle est surmontée d'un symbole « coffre », que vous distinguez à peine, entouré par deux cercles : un bleu et un rouge. Tout en passant sous la herse qui surplombe cette nouvelle montée, vous mesurez à quel point cette émission nocive vous affecte : si vous maîtrisez la compétence *Constitution*, vous perdez 2 points d'endurance et 1 point de dextérité. Sinon, vous perdez 4 points d'endurance et 2 points de dextérité. Si vous n'êtes pas seul, votre compagnon perd 5 points d'endurance.

Vous grimpez quatre à quatre les marches de cet escalier, entendant l'accès se refermer derrière vous. Ensuite, vous arrivez dans une nouvelle salle : rendez-vous au **254**.

355

Votre adversaire commence à marteler le sol mais un évènement qu'il n'avait pas prévu se produit : dans un vacarme fracassant, il traverse le plancher ! Le choc vous atteint mais vous ne tombez pas. Face à vous, le colosse est maintenant dans une posture peu confortable, puisque la partie supérieure de son tronc dépasse du trou qu'il vient de créer. Il s'appuie sur les bords avec ses bras, pris au dépourvu, les jambes dans le vide. Cette tentative de remontée provoque des fissures supplémentaires : le plancher tout entier menace de s'effondrer... Si vous maîtrisez la compétence *Agilité*, vous pouvez bondir jusqu'à une herse et vous y cramponner : rendez-vous au **263**. Sinon, vous n'avez malheureusement pas le temps de réagir et voyez avec frayeur le trou s'élargir brutalement : allez au **126**.

356

Vous lancez une arme (ou un élément de votre ceinture)... Accaparé par sa tâche de récupération, le zalatif reçoit de plein fouet le projectile, qui le blesse puis chute à l'autre bout de la pièce. Calculez les dégâts générés par ce tir (n'oubliez pas que la créature craint les armes perçantes). De son côté, le zalatif a eu le temps de récupérer 10 points d'endurance. Faites vos comptes : si votre adversaire meurt, rendez-vous au **128**. S'il est toujours vivant mais qu'il a perdu de l'endurance, il fonce à présent droit sur vous, comprenant sans doute que vous ne lui laisserez pas l'occasion de reprendre ses forces. Allez au **216** et terminez le combat en considérant que la créature ne fuira plus. Si vous gagnez, vous pourrez récupérer les armes lancées.

Si le zalatif a gagné de l'endurance, vous ne parviendrez pas à l'épuiser plus vite qu'il ne récupère : ce dernier attend tranquillement de retrouver son endurance maximale puis fonce sur vous pour prendre sa revanche. Rendez-vous au **216** et reprenez l'affrontement en dotant votre adversaire de ses statistiques de départ. Considérez également que ses ailes sont à nouveau intactes. Vous n'avez pas d'autre choix que de cibler cette partie pour espérer le vaincre car il fuira à nouveau dès que son endurance passera sous la barre des 45 points...

357

L'elfe vous propose les éléments suivants :

- dague (*une main, TJ, bonus de dextérité=0, puissance=1*) : 20 pièces d'or
- poignard (*une main, T, bonus de dextérité=1, puissance=1*) : 20 pièces d'or
- baguette magique (*une main, M, bonus de dextérité=0, puissance=0*) : 24 pièces d'or
- rapière (*une main, P, bonus de dextérité=1, puissance=3*) : 36 pièces d'or
- glaive (*une main, T, bonus de dextérité=2, puissance=2*) : 36 pièces d'or
- sabre (*une main, T, bonus de dextérité=3, puissance=3*) : 48 pièces d'or
- lance (*deux mains, PJ, bonus de dextérité=3, puissance=6*) : 52 pièces d'or
- bâton (*deux mains, M, bonus de dextérité=3, puissance=3*) : 52 pièces d'or
- épée (*deux mains, T, bonus de dextérité=5, puissance=5*) : 64 pièces d'or
- massue (*deux mains, C, bonus de dextérité=0, puissance=10*) : 64 pièces d'or
- cabasset (*casque, défense=1*) : 20 pièces d'or
- camail (*casque, défense=2*) : 56 pièces d'or
- cuir matelassé (*armure, défense=1*) : 44 pièces d'or
- cotte de mailles (*armure, défense=2*) : 80 pièces d'or
- bouclier en bois (*bouclier, défense=1*) : 32 pièces d'or
- bouclier en fer (*bouclier, défense=2*) : 68 pièces d'or
- arc et carquois : 40 pièces d'or

- lot de 5 flèches (si carquois) : 4 pièces d'or
- fiole d'endurance ($endurance=endurance\ actuelle+10$) : 8 pièces d'or
- fiole de magie ($magie=magie\ actuelle+10$) : 8 pièces d'or
- fiole de dextérité ($dextérité=dextérité\ actuelle+2$) : 8 pièces d'or
- potion d'endurance ($endurance=endurance\ actuelle+20$) : 12 pièces d'or
- potion de magie ($magie=magie\ actuelle+20$) : 12 pièces d'or
- potion de dextérité ($dextérité=dextérité\ actuelle+4$) : 12 pièces d'or
- fiole d'éther : 4 pièces d'or
- potion d'éther : 8 pièces d'or
- ceinture elfique (reprise de votre ceinture actuelle incluse) : 40 pièces d'or
- livre de l'Eau : 20 pièces d'or
- livre du Feu : 20 pièces d'or
- livre de l'Air : 40 pièces d'or
- livre de la Terre : 40 pièces d'or
- livres de techniques elfiques (volumes 1 à 5) : 20 pièces d'or l'unité
- statuette elfique : 100 pièces d'or

Si vous vendez des flèches, Yajé ne les prend que par lot de 5. Les livres de techniques elfiques sont disponibles en plusieurs langues, dont la vôtre. Chaque volume vous fait gagner 3 points d'expérience lorsqu'il est lu (vous pouvez alors le vendre). Un même volume ne peut être lu qu'une seule fois. Si vous jouez avec la variante simplifiée, vous pouvez aussi profiter de ces recueils. L'elfe vous explique qu'au prochain comptoir il vous proposera les volumes suivants et que vous n'aurez plus l'occasion de trouver les premiers. Il vous dit également que les éléments proposés aux étages supérieurs pourront peut-être différer légèrement. Concernant les statuettes elfiques, sachez que ces éléments n'ont qu'une valeur ornementale. Enfin, vous pouvez également, en plus de vos achats, confier au vendeur autant de pièces d'or que voulu, dans ce cas inscrivez « Or Yajé = » suivi du nombre épargné dans la case *Notes* de votre *feuille d'aventure* (soustrayez cette somme de la rubrique *Or*). Ce montant vous sera rendu doublé (dans ce cas, aucun marchandage possible pour améliorer ce rendement) si vous parvenez au comptoir suivant. Si vous êtes accompagné, votre camarade préfère ne pas se fier aux promesses de l'elfe loufoque et conserve son pécule intact.

Faites toutes les dépenses que vous souhaitez puis dites au revoir à Yajé en empruntant l'escalier précédé du sigle « épée rouge » (rendez-vous au **226**) ou celui orné d'un « livre bleu » (rendez-vous au **388**). Vous pouvez aussi mettre un terme à votre tentative en quittant la Tour sans fin prématurément, pour cela allez au **490**.

358

À une dizaine de mètres de la tour, quelques lézards sont en plein affrontement, contre un elfe qui vous paraît très expérimenté. Lorsque vous surgissez de l'ouverture, un golem, qui se battait sous les ordres de ce mystérieux individu, s'écroule. Par ailleurs, l'un des monstres vous aperçoit et alerte ses congénères de votre présence. L'elfe vous voit aussi et s'écrie :

- Vite, rattrapez-le !

Vous réalisez alors que l'un des lézards est en train de courir vers le bord de la clairière, en tenant un long bâton nouveau s'achevant sur un globe de cristal. Il s'agit du Sceptre de vie ! Sans hésiter, vous vous apprêtez à courir dans sa direction. Cependant, vous sentez avec horreur une lame pénétrer votre dos... Malheureusement, la clameur de cette bataille vous a tellement absorbé que vous n'avez pas entendu le second groupe de lézards se matérialiser sur le téléporteur du rez-de-chaussée. Vous vous écroulez, tordu par la douleur (si vous êtes accompagné, il en est de même pour votre camarade). Les lézards n'ont aucun mal à vous achever et, en surnombre par rapport à l'elfe, réussiront sans difficulté à en venir à bout. Votre aventure est terminée...

359

Vous affrontez les deux golems simultanément :

GOLEM N°1 : Précision=2 dés + 7 Puissance=7
 Endurance=51 Faiblesse=C

GOLEM N°2 : Précision=2 dés + 8 Puissance=7
 Endurance=30 Faiblesse=C

Pendant le combat, le petit golem, depuis son perchoir, essaiera de vous blesser en lançant des rocs. Après chaque assaut mené contre vos opposants, lancez un dé, ajoutez 1 au résultat si vous maîtrisez la compétence *Agilité* (et que vous n'êtes pas en surcharge), ajoutez 1 si vous maîtrisez la *Télékinésie* (bonus cumulatifs si vous maîtrisez les deux) :

- si vous obtenez 3 ou moins, le projectile vous touche et vous perdez 10 points d'endurance moins votre défense

- si vous obtenez 4, 5 ou 6, vous esquivez le jet

- si vous obtenez 7 ou plus, vous esquivez le jet et le projectile atteint par erreur un golem, qui perd 10 points d'endurance (golem à déterminer aléatoirement si les deux sont toujours vivants)

- si vous êtes accompagné, sachez que le petit golem ciblera alternativement chacun de vous en commençant par vous-même à la fin du premier assaut. Dans ce cas, considérez que votre camarade maîtrise *Télékinésie* et *Agilité*. De plus, octroyez le(s) point(s) de bonus dû (dus) à *Télékinésie* à la personne la maîtrisant mais aussi à l'autre quand cette dernière est visée (selon vos compétences, le score pourra donc osciller entre 2 et 10, de plus si par hasard vous maîtrisez aussi les deux compétences, vous voyez que vous ne risquez pas d'être touché).

Notez que si vous pratiquez des magies, seuls vos deux adversaires en subiront les effets, le petit golem étant hors de portée.

Si vous jouez avec la variante simplifiée, lancez 5 dés de dégâts pour terrasser vos adversaires (un dé de plus que d'habitude, à cause des jets du petit golem).

Si vous venez à bout de ces deux créatures féroces, *vous gagnez 3 points d'expérience*.

Ensuite, voyant que les grilles ne se lèvent toujours pas, vous pouvez foncer vers le troisième golem (rendez-vous alors au **262**) ou bien vous précipiter derrière un escalier en colimaçon pour prendre un peu de répit (allez dans ce cas au **183**).

360

Vous bondissez hors de votre planque et foncez sur les créatures :

ZALATIF N°1 : Précision=2 dés + 8 Puissance=7
 Endurance=60 Faiblesse=P

ZALATIF N°2 : Précision= ? Puissance=7
 Endurance=42 Faiblesse=P

Au début du combat, le zalatif n°2 est au sol, dans un état de profond sommeil ! Pour cette raison, il n'intervient pas dans la résolution de l'affrontement. Par contre, vous pouvez le cibler lors d'un assaut (ou en pratiquant une magie), vous le blesserez alors automatiquement. En contrepartie, cette attaque le réveillera.

De son côté, *avant* chacune de vos propres phases d'action, le zalatif n°1 réalisera lui aussi une action. Pour connaître laquelle, lancez un dé à chaque fois. Si vous obtenez :

- 1 : votre adversaire lance une boule de feu. Vous perdez 10 points d'endurance moins votre défense. Si vous êtes accompagné, la bête vise le plus mal en point (celui qui a le moins d'endurance). De plus, elle enchaine avec une autre action : relancez le dé.
- 2, 3, ou 4 : le zalatif pousse un cri, afin de réveiller son congénère. Si c'est la deuxième fois qu'il le fait, il y parvient !
- 5 ou 6 : votre ennemi bouge de telle façon qu'il aiguille le combat autour du pilier central. Si c'est la seconde fois (ou plus), votre ennemi s'approche du pilier et l'effleure de sa patte. Il semble alors plus combattif : ajoutez-lui deux points d'endurance (mais il ne peut pas dépasser 60 points).

Si le combat évolue vers le pilier central, les sorts s'appliquant à tous les adversaires ne pourront plus atteindre que l'un des deux monstres. De plus, à partir de cet instant, lors d'une phase d'action, si vous souhaitez aussi toucher la plante qui recouvre le pilier, celle-ci dégagera une substance volatile revigorante : vous gagnerez alors 2 points d'endurance, 2 points de magie et 1 point de dextérité. Sachez que ce geste ne sera possible qu'après avoir vu le zalatif le faire au moins une fois, ou bien si vous maîtrisez la compétence *Savoir*.

Si le second zalatif revient à lui, il se jette sur vous de telle façon à ce que le combat se poursuive près du pilier central. Rendez-vous alors au **52** pour en finir. Il est possible qu'il se réveille en même temps que l'autre succombe ; dans ce cas, allez aussi au **52** mais ignorez la présence du zalatif n°1.

Si vous tuez le zalatif n°1 (et que le second est toujours vivant), *vous gagnez 2 points d'expérience*. Ensuite, rendez-vous au **223**.

Si vous tuez vos deux adversaires simultanément, *vous gagnez 3 points d'expérience*. Dans ce cas, allez au **156**.

Enfin, si vous jouez avec la variante simplifiée, lancez normalement quatre dés de dégâts puis considérez que vous venez à bout de vos deux ennemis.

361

Au moment où la foudre atteint le golem, ce dernier s'écroule subitement. Visiblement, votre adversaire était très sensible au tonnerre... Pour l'avoir vaincu, vous gagnez 2 points d'expérience. De plus, vous trouvez une clé dans ses débris : ajoutez la « clé n°8 » à votre inventaire (case *Objets spéciaux*). À présent, vous quittez cet endroit en empruntant l'une des deux montées qui s'offrent à vous. La première est surmontée du sigle « épée bleue », si vous souhaitez la suivre rendez-vous au **411**. La deuxième est précédée du symbole « livre ouvert bleu », si vous optez pour cette issue allez au **466**.

362

Vous tentez d'ouvrir le coffre à l'aide de votre (vos) clé(s). Si vous possédez la clé n°14, vous parvenez à le déverrouiller ! Dans ce cas, allez au **267** pour découvrir son contenu. Sinon, vous pouvez vous intéresser, si ce n'est pas déjà fait, au coffre rouge : rendez-vous au **316**. Enfin, vous pouvez vous diriger vers une étuve que vous n'avez pas encore explorée entre la première (allez au **6**) et la deuxième (rendez-vous au **136**). Peut-être préférerez-vous poursuivre votre montée sans plus attendre : allez au **500** pour cela.

363

Après le traditionnel basculement des herses, vous arrivez dans une nouvelle salle ayant, au sol, la forme d'un quart de cercle. Comme dans la pièce précédente, l'environnement du lieu est verdoyant. Face à vous, un unique escalier en colimaçon permet de grimper jusqu'à l'étage suivant. Autour de cette montée sont disposés 3 coffres. Il y a là deux coffres marron et un rouge. Si vous avez une ou plusieurs clé(s), vous pouvez tenter d'ouvrir les coffres marron, munis chacun d'une serrure. Pour cela, rendez-vous au **25**. Si vous voulez tenter d'accéder au

contenu du coffre rouge, allez au **116**. Enfin, vous pouvez poursuivre en empruntant l'unique issue de cette salle, surmontée du sigle « œil fermé rouge ». Dans ce cas, rendez-vous au **251**.

364

Vous flottez dans l'air. Cette état de suspension sera bref, vous avancez donc relativement vite vers l'escalier. Finalement, vous atteignez les premières marches. Sans attendre, vous grimpez. Derrière, vous sentez la herse descendre magiquement, tandis que plus haut, un son métallique vous indique que la grille donnant accès à la pièce suivante est en train de se rétracter. Finalement, vous arrivez dans une nouvelle salle :

- si vous avez choisi le sigle « œil fermé rouge », allez au **90**
- si vous avez bondi vers le symbole « poing fermé rouge », rendez-vous au **145**
- si c'est le « livre ouvert bleu » qui vous a attiré, allez au **336**
- enfin, si vous avez opté pour « l'épée bleue », rendez-vous au **502**

365

Vous poussez de toutes vos forces selon une trajectoire parallèle à la précédente et parvenez à déplacer le deuxième bloc de pierre. Vous continuez jusqu'à arriver en butée contre une paroi. Sur votre droite se trouve un mur et, sur votre gauche, il y a le premier bloc que vous avez déplacé. Malheureusement, aucune ouverture n'a été révélée par votre enchaînement... Il ne vous reste plus qu'à reprendre votre montée, pour cela allez au **424**.

366

Vous vous placez au centre du cercle rouge mais rien ne se passe. Visiblement, cette illustration n'a qu'une vocation ornementale. Déçu, vous quittez votre position pour commencer votre ascension. Vous pouvez vous engager dans l'escalier de gauche (symbole « épée rouge »), en vous rendant au **105**, ou bien dans celui de droite (symbole « poing fermé rouge »), en allant au **160**.

367

Vous attendez mais personne n'apparaît sur le téléporteur bleu. Vous allez alors vers la lisière de la clairière, à la recherche de traces éventuelles : rendez-vous au **543**.

368

Vous quittez Yajé, sentant de la déception mâtinée de colère dans son regard. L'elfe vous tiendra sans doute rigueur de ce silence, par la suite, si vous parvenez au prochain comptoir. Pour cette raison, inscrivez « Yajé est vexé » dans la case *Notes* de votre *feuille d'aventure*. À présent, rendez-vous au **420**.

369

Vous arrivez dans une salle qui a la forme, tout comme le hall d'entrée traversé lors de votre entrée dans le bâtiment, d'un demi-cercle. Vous constatez qu'un autre accès, permettant d'aboutir à cette pièce en provenance de l'étage inférieur, se trouve à quelques mètres de votre. Toutefois, cet escalier est bloqué par une herse : il est probable qu'il faille arriver depuis la base de ce deuxième accès pour déclencher l'ouverture de la grille. Ça se confirme : on ne peut que monter dans cette tour...

Au centre de la pièce se trouve une créature étonnante : il s'agit d'un tout petit animal noirâtre, de la taille d'une assiette, doté d'une carapace luisante. La créature met en mouvement ses huit pattes et avance vers vous. Elle est surmontée de deux antennes qui s'agitent tandis qu'elle se déplace dans votre direction.

Si vous maîtrisez la compétence *Savoir*, prenez note de ce numéro de paragraphe puis rendez-vous au **39**. Sinon, poursuivez votre lecture.

Il faut décider rapidement de l'attitude que vous adoptez... Vous pouvez rester immobile pour vous assurer des intentions de cet insecte, rendez-vous alors au **121**. Vous pouvez aussi courir vers la seule issue possible, à condition de ne pas être en surcharge, dans ce cas allez au **207**. Enfin, si vous pressentez que cette bestiole a des intentions hostiles, vous pouvez la projeter à l'autre bout de la pièce d'un simple coup de pied (rendez-vous dans ce cas au **344**) ou bien la tuer en lui sautant dessus à pieds joints (allez au **469** pour cela).

370

Ce son qui vous fait sursauter n'est autre qu'un hurlement de Marcus. Vous faites volte-face et constatez qu'une créature ailée est en train de foncer sur votre compagnon, en provenance du plafond ! Cette dernière devait être dissimulée dans les zones d'ombre des ornements... À présent, elle arrive verticalement sur votre partenaire tout en poussant un cri strident. *Soustrayez immédiatement 5 points d'endurance à Marcus*. Si vous maîtrisez la compétence *Savoir*, prenez note de ce numéro de paragraphe puis rendez-vous au **390**. Sinon, lisez ce qui suit.

Tandis que le monstre attaque brutalement Marcus, vous vous précipitez pour secourir ce dernier. La créature bipède, légèrement plus grande que vous, est dotée d'un pelage marron recouvrant toute la surface de son corps. Ses pattes sont munies de longues griffes acérées qu'elle agite contre votre collègue, tout en restant en l'air. Lorsque vous arrivez à son niveau, la bête tourne la tête vers vous en poussant un cri hargneux. Son visage vous fait penser vaguement à celui d'un singe mais vous n'avez pas le temps de vous attarder sur ses traits : le monstre pivote légèrement pour s'en prendre à vous deux simultanément. Il va vous falloir affronter cet être volant :

ZALATIF AILÉ : Précision=2 dés + 11 Puissance=8
 Endurance=111 Faiblesse=P

Si vous le souhaitez, vous pouvez concentrer certaines de vos attaques sur les ailes de la créature. Dans ce cas, pour chaque *assaut* tenté en ciblant cette partie (décision à prendre avant de lancer les dés), soustrayez 2 points au score obtenu lors de votre lancer (car cette partie du corps est difficilement atteignable malgré l'aide de votre camarade). Si vous tentez de la blesser aux ailes lors d'une *action*, sachez que seuls le sortilège « Incendie » pratiqué en dépensant au moins 3 points de magie et les jets d'arme ou potion explosive avec maîtrise de la *Télékinésie* (car votre arme peut suivre alors une trajectoire curviligne) affectent automatiquement cette partie du corps. Que ce soit lors d'un assaut ou d'une action, les dégâts réalisés en visant les ailes se calculent normalement. En revanche, si vous parvenez à toucher quatre fois les ailes du zalatif, il sera alors incapable de s'envoler et sera pénalisé d'un point de précision pour le reste de l'affrontement. Tant qu'il vole, votre adversaire est insensible à la magie *Terre*.

Si, à la fin d'un assaut ou d'une séquence d'action(s) de votre part, le monstre ne dispose plus que de 44 points d'endurance ou moins, notez les paramètres de la créature puis rendez-vous immédiatement au **279** si Marcus est toujours à vos côtés ou au **13** sinon (si vous enchaînez plusieurs actions, faites un bilan sur l'endurance de la créature seulement quand vous ne pouvez plus en réaliser ; il se peut donc que vous tuiez le zalatif en enchaînant des actions).

Si vous jouez avec la variante simplifiée, lancez un dé de dégâts au lieu des deux habituels (ou bien lancez-en deux et considérez que les ailes de la créature sont détruites) puis rendez-

vous au **279** si Marcus est toujours à vos côtés ou au **13** si cette blessure suffit à venir à bout de votre compagnon.

Si vous tuez votre adversaire, allez au **128**.

371

Alors que vous luttez pour votre survie, vous voyez avec horreur d'autres hommes lézards apparaître, depuis le téléporteur rouge ! À raison d'une créature supplémentaire par assaut, vous allez devoir affronter ce deuxième groupe conjointement au premier. Voici les adversaires qui interviennent maintenant :

HOMME LÉZARD N°8 : Précision=2 dés + 10 Puissance=8
 Endurance=14 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°9 : Précision=2 dés + 10 Puissance=8
 Endurance=21 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°10 : Précision=2 dés + 11 Puissance=8
 Endurance=45 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°11 : Précision=2 dés + 11 Puissance=8
 Endurance=30 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°12 (rouge) : Précision=2 dés + 12 Puissance=10
 Endurance=60 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°13 (rouge) : Précision=2 dés + 14 Puissance=10
 Endurance=50 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°14 (rouge) : Précision=2 dés + 15 Puissance=10
 Endurance=55 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°15 (rouge) : Précision=2 dés + 13 Puissance=10
 Endurance=50 Faiblesse=T

Pour mémoire, vous trouverez ci-dessous la liste des lézards contre qui vous combattez lors de cette arrivée de renforts :

HOMME LÉZARD N°1 : Précision=2 dés + 9 Puissance=7
 Endurance=20 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°2 : Précision=2 dés + 9 Puissance=8
 Endurance=45 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°3 (rouge) : Précision=2 dés + 14 Puissance=10
 Endurance=55 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°4 (rouge) : Précision=2 dés + 15 Puissance=10
 Endurance=75 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°5 : Précision=2 dés + 10 Puissance=8
 Endurance=35 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°6 (chef) : Précision=2 dés + 10 Puissance=8
 Endurance=50 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°7 (rouge) : Précision=2 dés + 14 Puissance=10
 Endurance=60 Faiblesse=T

Souvenez-vous qu'avant chaque assaut mais après que vous ayez, éventuellement, accompli une action, chaque lézard *vert* (jusqu'au numéro 6) pratiquera une magie. Pour connaître laquelle, lancez un dé par créature. Si vous obtenez :

- 1 ou 2 : le lézard lance une boule de feu, vous perdez 12 points d'endurance moins votre défense. Il enchaine ensuite avec une autre action : relancez le dé.

- 3, 4 ou 5 : le lézard consomme une fiole de magie (pas de conséquence ludique)

- 6 : le lézard pratique un sortilège d'endurance sur la créature qui a le plus bas total, ce qui octroie à cette dernière 10 points d'endurance (considérez que l'endurance maximale correspond au score dans le descriptif des ennemis)

Le chef sorcier est particulier car le score « 6 » entraîne un « Foudroiement » (perte de 40 points d'endurance moins votre défense).

Si vous venez à bout de cette horde redoutable, vous gagnez *deux fois* 3 points d'expérience (si vous maîtrisez la compétence *Expérience*, vous gagnez donc 8 points). Ensuite, inscrivez les termes « G1 » et « G2 » dans vos *Notes*.

À présent, vous soufflez un peu, éprouvé par cet affrontement. Que sont donc ces lézards rouges ? Ils semblent plus résistants que les autres. Si vous désirez les fouiller, prenez note de ce numéro de paragraphe puis allez au **539** pour vous intéresser au premier groupe et au **380** pour le second.

Ensuite, rendez-vous au **592**.

372

Vous arrivez dans une salle qui a la forme d'un quart de cercle. Face à vous, un nouvel escalier permet de monter à l'étage supérieur, il est à nouveau orné du sigle « poing fermé rouge ». Entre cette issue et vous se trouve un élément dont vous avez peut-être déjà croisé un exemplaire précédemment, il s'agit d'un rocher imposant dans lequel un glaive est piégé, son manche dépassant de la masse... Vous pouvez extraire cette lame de son socle si vous êtes assez fort : cette action est possible si votre total de force est supérieur ou égal à 5. Sachez que, exceptionnellement, vous bénéficiez d'un bonus d'un point si vous êtes accompagnée car votre camarade vous aide. Que vous réussissiez ou pas à vous emparer du glaive (*une main, T, bonus de dextérité=2, puissance=2*), il vous faut ensuite poursuivre votre ascension en empruntant l'unique escalier qui s'offre à vous : rendez-vous au **448**.

373

Tout en marchant, vous engloutissez le breuvage sans pouvoir vous contrôler. *Vous gagnez 10 points d'endurance et 3 de soumission*. Ensuite, ragaillardi par les effets de la potion, vous traversez un dédale de couloirs qui vous inspire un certain bien-être. Finalement, vous arrivez dans une pièce que vous connaissez bien : les cachots. Votre geôlier vous ordonne de reprendre votre place, ce que vous faites. Il vous lance :

- R repose-toi... Trrès bientôt, la rreine va te demander... Aprprès, tu ne connaîtrras plus jamais enfermement...

Le lézard vous laisse là. Que voulait-il dire ? Vous n'avez pas le temps de développer le sujet : il y a du mouvement dans les autres cages ! Visiblement, Tripidia a capturé d'autres elfes... Non, il s'agit d'hommes. Vous balayez la salle du regard et comptez quatre cages occupées. Qui sont ces gens ? L'un d'eux prend la parole, d'une voix terrorisée :

- B... Bonjour ! Vous êtes un elfe ?

Un autre enchaine :

- Qu'est-ce qu'ils vous ont fait ? Vous avez les yeux rouges et... Mais enfin, qu'est-ce qui vous prend ?

Effectivement, bien malgré vous, ces individus provoquent chez vous de petits grognements hargneux. Vous essayez de vous calmer et de leur répondre. Si vous leur dites votre nom, allez au **24**. Si vous leur dites que vous ne pouvez pas vous contrôler, rendez-vous au **449**.

374

Les trois statues tournent sur elles-mêmes puis se stabilisent. À présent, vous avez devant vous la série « elfe-elfe-lézard ». Si vous voulez actionner le premier levier, allez au **81**. Si le deuxième vous paraît plus judicieux, rendez-vous au **463**. Si vous préférez le troisième, allez au **246**. Enfin, si vous êtes agacé, rendez-vous au **218** si le symbole « épée rouge » vous inspire ou au **291** si vous voulez emprunter l'escalier « œil fermé rouge ».

375

Vous pouvez rester ici aussi longtemps que voulu. Toutefois, sachez que chaque action réalisable dans un paragraphe de repos (utiliser les compétences *Constitution* ou *Savoir*, manger, lire un livre) ajoutera ici une unité de temps à celles déjà écoulées. De plus, si vous êtes empoisonné, vous perdez 1 point d'endurance par action. Les actions réalisables dans un paragraphe normal ne donnent lieu à aucune pénalité. Lorsque vous serez prêt à poursuivre, rendez-vous au **95**.

376

Vous provoquez un départ de feu qu'il aurait été impossible d'obtenir avec un simple briquet. L'embrassement de la plante est rapide et produit des crépitements que vous n'aviez pas prévus. Malheureusement, l'incendie échappe à votre contrôle et se propage à toute la pièce. Pour éviter de périr dans cette fournaise naissante, la seule solution est la fuite en avant. Vous courez donc vers l'unique montée, que vous empruntez précipitamment, laissant derrière vous une statuette et une végétation en flammes. Rendez-vous au **251** pour découvrir une nouvelle salle.

377

Pendant votre combat, les créatures qui avaient précédemment quitté la salle sont revenues sur leurs pas. Ce groupe arrive maintenant à votre niveau en vous ordonnant de vous rendre. Vu le nombre de lézards, supérieur à dix, mieux vaut obtempérer et renoncer à fuir. Si vous coopérez, rendez-vous au **103**. Si vous pensez être à la hauteur de ces monstres, allez au **497**.

378

À travers l'étroite ouverture que vous venez de dégager, vous distinguez deux coffres : un marron et un rouge. Malheureusement, l'espace est encore très réduit. Vous pouvez vous faufiler à l'intérieur si vous maîtrisez la compétence *Agilité*. Pour cela, allez au **402**, autrement poursuivez votre lecture.

Si vous êtes accompagné, rendez-vous au **66**. Sinon, vous pouvez agrandir le passage pour entrer, il vous en coûtera alors une unité de temps supplémentaire : ajustez votre *feuille d'aventure* puis rendez-vous au **402**. Enfin, si ces deux coffres ont des couleurs qui ne vous

inspirent pas, il vous reste la possibilité de vous diriger vers une étuve que vous n'avez pas encore explorée parmi la première (allez au **6**) et la seconde (rendez-vous au **136**). Enfin, vous préférez peut-être poursuivre votre montée sans perdre davantage de temps : allez au **500** pour cela.

379

Vous parvenez à basculer le levier vers vous, sans rencontrer de résistance. Un déclic retentit et vous pouvez alors ouvrir la grille et pénétrer dans l'enceinte ! Vous approchez des trois coffres pour tenter de les ouvrir. Le coffre bleu, qui comporte un mécanisme codé en elfique sur la serrure, ne pourra être déverrouillé que si vous maîtrisez la compétence *Savoir*. Si c'est le cas, tentez d'en percer le secret en vous rendant au **302**. Vous pouvez aussi, à condition de disposer de la clé n°5, ouvrir l'un des coffres marron en allant au **446**. Le second coffre s'ouvrira si vous détenez la clé n°9, si c'est votre cas rendez-vous au **672**. Si vous ne pouvez ouvrir aucun coffre, il ne vous reste plus qu'à sortir de cette enceinte. Vous pouvez alors, si ce n'est pas déjà fait, tenter d'entrer dans la première salle (rendez-vous au **23**) ou la troisième (allez au **326**). Enfin, vous pouvez continuer votre ascension en vous rendant au **434** (sigle « épée » entouré de cercles rouge et bleu).

380

Vous fouillez les dépouilles des lézards, ce qui se révèle payant. Certaines armes sont trop abîmées pour être utilisées mais vous trouvez tout de même les éléments suivants : quatre épées (*deux mains, T, bonus de dextérité=5, puissance=5*), deux boucliers en bois (*défense=1*) et une fiole de dextérité. Conservez ce que vous souhaitez parmi ces attributs. Par ailleurs, les créatures détiennent aussi, à moins que vous ne l'ayez prise avant eux, une clé. Il s'agit de la clé n°15. Si vous ne l'avez pas déjà, cet élément est à inscrire dans vos *Objets spéciaux*. Enfin, un dernier détail vous saute aux yeux. Vous remarquez que chaque créature porte au doigt une bague de couleur verte. Si vous le souhaitez, vous pouvez en prendre une (ajoutez-la à vos *Objets Spéciaux*). À première vue, ce bijou ne vous apporte rien de particulier...

À présent, vous délaissez ces cadavres pour poursuivre. Avec étonnement, vous constatez que cette fouille ne vous a pas écœuré. Seriez-vous en train de vous endurcir ? Quoi qu'il en soit, retournez au paragraphe qui vous a conduit ici.

381

Vous tirez sur la liane et parvenez à soulever la grille ! *Ajoutez une unité de temps sur votre feuille d'aventure.*

Parcourez la liste ci-dessous et appliquez l'effet du mode opératoire que vous avez utilisé pour arriver à vos fins. Ces options sont classées par ordre de pertinence. Si le choix que vous avez fait correspond au plus judicieux parmi ceux qu'il vous était possible de mettre en œuvre (en fonction de votre matériel), vous gagnez 1 point d'expérience :

- si vous avez utilisé des gants pour protéger vos mains, tout s'est bien déroulé
- si vous avez utilisé un foulard ou une écharpe en guise de protection, tout s'est bien passé mais l'élément en question est maintenant déchiré : rayez-le de votre *Équipement*
- si vous avez attaché une corde au bout de la liane, afin de manœuvrer cette dernière en toute sécurité, il vous a fallu une unité de temps pour préparer (puis défaire, plus tard) le nœud : ajustez votre *feuille d'aventure* en conséquence
- si vous avez songé à utiliser vos propres vêtements en guise de protection, l'opération s'est bien déroulée mais vos habits sont en charpie : inscrivez « Dêvêtu » dans la case *Notes* de votre *feuille d'aventure*

- si vous n'avez utilisé aucune protection, vous êtes parvenu à soulever la grille au prix de 4 points d'endurance et 2 points de dextérité (à cause des nombreuses plaies dont vos mains sont affectées) ; divisez ces pénalités par 2 si vous maîtrisez la *Constitution*

À présent, afin de maintenir la herse suspendue, vous attachez la liane sur le montant de la grille, puis vous pénétrez dans l'enceinte. Vous inspectez les coffres, qui sont dotés de serrures :

- si vous avez la clé n°12, rendez-vous au **122**
- si vous détenez la clé n°13, allez au **437**

Si vous n'avez aucune de ces clés, vous ne parvenez pas à ouvrir de coffre. Il ne vous reste plus qu'à ressortir. Dans ce cas, vous pouvez refermer la grille en allant au **91** (indispensable si vous avez utilisé une corde et souhaitez la récupérer). Vous pouvez aussi ne pas perdre de temps et inspecter directement, si ce n'est pas déjà fait, la deuxième enceinte (rendez-vous au **136**) ou bien la troisième (allez au **210**). Autrement, vous pouvez poursuivre votre montée : rendez-vous au **500**.

382

Vous sortez de la tour puis pénétrez à nouveau dans celle-ci, par l'autre entrée cette fois. Vous aboutissez dans une salle similaire à la précédente au niveau de l'agencement, avec également deux escaliers en colimaçon. Il y a aussi un cercle dessiné au sol mais il est de couleur rouge. Dans celui-ci se trouvent à nouveau quatre sigles mais le livre est remplacé par un poing fermé. Un symbole se trouve, comme précédemment, au-dessus de chaque escalier : l'épée au-dessus de l'escalier de gauche, le poing au-dessus de l'escalier de droite. Maintenant que vous connaissez toutes les options qui s'offrent à vous, il est temps d'agir :

- vous pouvez vous engager dans l'escalier de gauche : rendez-vous au **105**
- vous préférez peut-être celui de droite : allez dans ce cas au **160**
- vous pouvez vous placer à l'intérieur du cercle rouge pour voir s'il se passe quelque chose, rendez-vous alors au **275**
- vous pouvez retourner dans l'autre salle et emprunter l'escalier de gauche (symbole « œil fermé bleu ») : allez au **26**
- vous pouvez retourner dans l'autre salle et emprunter l'escalier de droite (symbole « épée bleue ») : rendez-vous au **78**
- vous pouvez retourner dans l'autre salle et vous placer à l'intérieur du cercle bleu : allez au **130**

383

Vous évoluez pas à pas en créant un chemin à travers les bambous. *Si vous êtes empoisonné, vous perdez 2 points d'endurance*. De plus, si vous ne maîtrisez pas la compétence *Agilité*, vous marchez à plusieurs reprises sur des restes de bambous acérés, ce qui vous fait perdre 1 point de dextérité.

Au bout d'un moment, vous distinguez à travers les tiges, à quelques mètres de vous, une montée d'escalier ! Vous apercevez le sigle « épée rouge » au-dessus de l'ouverture. Si vous avancez jusqu'à elle, rendez-vous au **447**. Si vous pensez qu'il peut être intéressant de fouiller davantage cette salle avant de sortir, pour peut-être y trouver une seconde issue, ajoutez une unité de temps sur votre *feuille d'aventure*. Ensuite, afin de couvrir à peu près tout l'espace, vous pouvez partir de l'escalier par lequel vous êtes arrivé, puis effectuer les deux trajets manquants. Si vous commencez par aller tout droit, rendez-vous au **88**. Si vous vous dirigez vers la droite, allez au **507**.

384

Yajé est déçu que vous n'ayez pas résolu son énigme, en revanche il est ravi que vous ayez joué le jeu : *il vous offre pour votre patience la somme de 8 pièces d'or* (attention à la répartition si vous êtes accompagné). Ensuite, il s'exclame avec le plus grand des sérieux :

- Très bien, la récréation est terminée, passons en magasin, voulez-vous. Tout d'abord, voyons votre épargne...

Rendez-vous au **153** si vous avez épargné de l'or précédemment ou au **499** dans le cas contraire.

385

Vous décidez de faire preuve de docilité et ne tentez rien d'inconsidéré. Peut-être que l'occasion de se venger se présentera un jour, en attendant vous préférez courber l'échine et tout mettre en œuvre pour garder l'esprit clair. La meilleure chose à faire, vous dites-vous, est de vous rattacher à vos souvenirs pour ne pas vous laisser ronger par les traitements que Tripidia vous réserve.

À côté de vous, la sorcière semble satisfaite de voir que vous lui avez répondu sans retenue. Un début de relation de confiance s'installe même entre vous puisqu'elle vous décrit ce qui est en train de se dérouler sous vos yeux :

- Nous sommes réunis dans cette arène, vous explique-t-elle, pour assister à une compétition opposant les meilleurs de mes lézards. À l'issue de ces affrontements, le vainqueur deviendra tout naturellement le nouveau roi des Lézards. Il dirigera les troupes lorsque le moment sera venu...

Devant vous, plusieurs combats se déroulent. Ces affrontements sauvages et spectaculaires s'enchaînent pendant près d'une heure. Les opposants sont armés de glaives, d'épées ou de baguettes magiques mais les combats ne vont pas jusqu'à la mort : certains monstres abandonnent au cours d'une joute, d'autres sont déclarés perdants par Tripidia qui interrompt l'affrontement quand une créature domine clairement l'autre.

Finalement, deux lézards se trouvent face à face pour un ultime combat. L'un d'eux est un magicien : il est petit et tient fermement une baguette dans une main et un glaive dans l'autre. Le second est un guerrier et pas des moindres : il est facilement trois fois plus grand que la moyenne. Une autre caractéristique le distingue de ses congénères : il est de couleur rouge. Il est armé d'une épée qu'il fait tourner autour de lui en avançant vers le dernier obstacle qui le sépare du titre convoité. Tandis que le sorcier brandit sa baguette, paré à l'affrontement, Tripidia se tourne vers vous et vous lance avec malice :

- Qui va gagner d'après vous ? Si vous répondez juste, je vous donnerai à nouveau de la potion...

Cette question vous ennuie car vous souhaitez autant que possible résister aux transformations que la sorcière prévoit pour vous. Pourtant il vous faut répondre et feindre ainsi la docilité. La meilleure option est donc de donner à Tripidia le nom du perdant... Notez votre réponse dans la case *Notes* de votre *feuille d'aventure* (écrivez « guerrier » ou « magicien ») puis assistez au combat en vous rendant au **488**.

386

En faisant usage de votre musculature hors normes, vous parvenez à ouvrir le coffre rouge. Votre effort est récompensé puisque *vous trouvez à l'intérieur 40 pièces d'or* ! N'oubliez pas de partager si vous êtes accompagné. À présent, vous pouvez vous intéresser aux coffres marron, pour cela allez au **25**. Vous pouvez aussi poursuivre votre ascension via l'escalier « œil fermé rouge », rendez-vous alors **251**.

387

Vous revenez sur vos pas, tout en préparant une arme à jeter en bas. Malheureusement, en parcourant les dernières marches, vous percevez une vibration qui n'est pas normale : cet escalier est sur le point de céder ! Vous faites demi-tour mais il est trop tard : le sol se dérobe sous vos pieds. Impuissant, vous chutez dans la salle inférieure. L'atterrissage est brutal mais votre réception n'est pas trop mauvaise : vous vous affalez au sol, terminant à quatre pattes. Cependant, vous êtes suivi de près par la herse... Celle-ci se plante verticalement dans le sol, vous cisailant en deux. Vous n'avez pas le temps d'avoir mal que vous êtes déjà mort...

388

Vous dites au revoir à Yajé et reprenez votre montée. Après le traditionnel basculement des herses, vous arrivez dans une salle ayant la forme d'un demi-cercle. La partie arrondie de la paroi comporte des ouvertures donnant sur l'extérieur, sous la forme de piliers. Face à vous, deux escaliers permettent de poursuivre et sont surmontés des sigles « épée bleue » et « livre ouvert bleu ». Entre ces sorties et vous, plusieurs pots contenant des fleurs et des arbustes sont disposés un peu partout dans la pièce. Vous remarquez alors que vous marchez actuellement sur un cercle jaune dessiné par terre. Visiblement, ce sigle ne peut pas vous téléporter ailleurs. Il est probable que Yajé l'utilise pour venir arroser les végétaux qui fleurissent ici. Si vous maîtrisez la compétence *Savoir*, il peut être intéressant de rester là quelques instants pour cueillir des plantes comestibles, rendez-vous alors au **44**. Dans le cas contraire, vous pouvez tenter de goûter des fruits au hasard, peut-être parviendrez-vous à constituer un repas ? Si vous souhaitez essayer, allez au **133**. Enfin, vous pouvez poursuivre votre ascension en empruntant l'escalier « épée », pour cela rendez-vous au **284**, ou bien celui précédé du dessin « livre ouvert », dans ce cas allez au **457**.

389

- Oups ! s'exclame Marcus, je viens d'écraser quelque chose, ça a craqué sous mon pied ! Attends je me baisse pour savoir ce que c'est... On dirait qu'il y a des fioles par terre... J'en ai éclaté une... Aïe, je me suis coupé !

Là-dessus, vous voyez Marcus émerger de la structure, les bras chargés. Il s'est entaillé la main et a perdu 2 points d'endurance (retirez-les de ses paramètres sur votre *feuille d'aventure*). En revanche, il a récupéré les éléments suivants, que vous pouvez ajouter à vos possessions :

- une fiole de dextérité (qui a été détruite si vous avez obtenu 1 au dé)
- une fiole d'éther (qui a été détruite si vous avez obtenu 2 au dé)
- une fiole d'endurance (qui a été détruite si vous avez obtenu 3 au dé)
- une potion d'endurance (qui a été détruite si vous avez obtenu 4 ou 5 au dé)
- une fiole explosive

À présent, vous pouvez poursuivre votre ascension. Si vous vous engagez dans la première montée, surmontée du sigle « coffre rouge », allez au **363**. Si vous préférez suivre le « poing fermé rouge », rendez-vous au **465**.

390

Cette créature est un zalatif. On en rencontre dans des zones reculées de la Forêt endormie, ils vivent généralement dans des arbres géants desquels ils ne descendent que pour chasser. Historiquement, à l'origine des Trois Royaumes, les zalatifs peuplaient largement cette forêt. La présence des Elfes s'installant en lisière les contraignit à reculer au cœur de celle-ci. Cet exil ne fut pas sans violence et c'est à partir de cet évènement précis que le peuple des Elfes a évolué lentement pour devenir de plus en plus respectueux de son environnement et de la

nature. Aujourd'hui, les zalatifs représentent une sorte de tabou dans l'histoire de l'Islandi, pour cette raison vous êtes extrêmement surpris d'en rencontrer dans la tour.

Il existe deux sortes de zalatifs : la plupart sont des animaux terrestres mais certains spécimens, plutôt rares, sont dotés d'ailes. Dans tous les cas, ces animaux redoutent les armes perçantes. Ces êtres très agiles sont caractérisés par une constitution hors du commun, qui leur permet de récupérer rapidement de leurs blessures mais aussi, dit-on, de vivre éternellement. Ils sont très agressifs. Il peut arriver que certains membres de cette race soient capables de réaliser des sorts basiques et ceci sans arme. À présent, retournez au paragraphe d'où vous venez et poursuivez votre lecture.

391

Un frémissement vous parcourt l'échine lorsque vous réalisez que cette sculpture dorée représente un trône, sur lequel siège le roi des elfes. La statue du roi tient le Sceptre de vie dans ses mains ! Contrairement au reste, l'arme n'est pas en or, il s'agit bien de l'artefact tant convoité... Malheureusement, vous n'avez pas le temps d'en voir davantage : l'un des lézards lance un glaive dans votre direction, à travers la grille qui vous sépare. Par chance, le projectile vous manque de peu. Tandis qu'une autre créature s'apprête à vous lancer une arme, vous foncez vers un téléporteur. Si vous maîtrisez la compétence *Agilité*, vous pouvez choisir ce dernier. Sinon, tirez au sort votre destination :

- si vous utilisez le téléporteur rouge, allez au **118**
- si vous empruntez le noir, rendez-vous au **399**
- si vous vous placez sur le blanc, allez au **568**

392

Vous poussez de toutes vos forces et parvenez à déplacer le bloc de pierre, qui frotte le sol dans un crissement stressant. Vous poursuivez votre mouvement jusqu'à arriver en butée contre une paroi : vous n'avancerez pas plus. À côté de vous, il reste un bloc, ce dernier arrivant à ras de son voisin fraîchement déplacé. Aucune ouverture n'a été révélée par votre geste... Pour terminer vous pouvez, si vous le désirez, vous intéresser au dernier bloc, en l'enfonçant de la même façon que les deux autres, rendez-vous alors au **201**. Sinon, il ne vous reste plus qu'à reprendre votre montée, dans ce cas allez au **409**.

393

Alors que vous vous apprêtez à poursuivre, un évènement inattendu se produit. Accompagné d'un « pshiiit » et d'un nuage de fumée bleutée, Yajé se matérialise sur le cercle jaune de cette salle. Il tient dans sa main un objet qui ressemble à une potion. Votre premier réflexe est de vous dire qu'il vient pour nourrir le zalatif, ce qui n'est plus nécessaire désormais. Lorsque l'elfe vous voit, il paraît à la fois soulagé et surexcité :

- Ah, vous voilà ! s'exclame Yajé. Je vous cherchais ! Dans le genre difficile à trouver, vous êtes fort !

Intrigué, vous approchez de la grille protectrice qui entoure l'elfe et le téléporteur. Si vous portez un insigne, rendez-vous au **53**. Dans le cas contraire, allez au **225**.

394

Vous parvenez à une salle qui a la forme d'un demi-cercle. *Si vous êtes empoisonné, vous perdez 2 points d'endurance.*

Vous vous tenez sur vos gardes, alerté par le symbole « épée » qui précédait votre arrivée ici. Au premier coup d'œil, vous constatez que ce lieu est à l'opposé de l'atmosphère « sauvage » que vous quittez. Autour du pilier central, des ornements en fer forgé remplacent les sculptures auxquelles vous aviez droit jusque là. Sur le sol dallé repose un grand tapis de

couleur bleue, éclairé par de nombreux chandeliers disséminés sur les murs. La lumière est assez discrète, si bien qu'il y a quelques zones d'ombre.

Vous faites quelques pas pour apprécier tous les détails, toujours vigilant. Peut-être est-ce à cause du plafond particulièrement haut, ou alors cela vient de l'éclairage modéré, en tout cas cette pièce évoque une forme de prestige. Vous apercevez un téléporteur jaune entouré d'une grille protectrice. Apparemment, il y a bien quelque chose de dangereux dans cette salle mais où ? Quelqu'un serait-il déjà passé ?

Vous découvrez qu'il y a deux montées d'escalier permettant de poursuivre. Ces issues sont surmontées des sigles bleus « coffre » et « livre ouvert ». Soudain, un grognement sourd vous parvient depuis une vaste zone d'ombre, derrière l'une des deux montées. Vous avez à peine le temps de brandir votre arme qu'une créature massive arrive droit sur vous ! Si vous maîtrisez la compétence *Savoir*, rendez-vous au **533**. Autrement, poursuivez votre lecture.

Le monstre qui vous assaille évolue à quatre pattes. Il fait penser à une sorte d'ours très poilu, avec cependant une mâchoire plus aplatie. Il a l'air vraiment dangereux, surtout en raison de ses longues griffes puissantes. Enfin, vous relevez la présence d'une sorte de collier autour de son cou, depuis lequel pendouille une grosse clé. Vous n'avez pas le temps de détailler davantage votre opposant... Affrontez-le en comptant les assauts :

XIMÔLL : Précision=2 dés + 13 Puissance=8
 Endurance=50 Faiblesse=T

Votre adversaire frappe vite mais se déplace lentement. Pour cette raison, vous pouvez fuir dans le cadre d'une action (sauf si vous êtes en surcharge et sauf pendant la première action, où le ximôll arrive sur vous). Dans ce cas, foncez au **566**.

Si l'endurance de votre ennemi tombe à 14 points d'endurance ou moins, rendez-vous au **294** (si cela se produit lors d'une action, terminez cette phase si vous êtes en train d'enchaîner plusieurs actions). Si elle chute à zéro ou moins, allez au **503**.

395

Le dernier golem s'écroule tout en se disloquant : *vous gagnez 3 points d'expérience pour avoir gagné ce combat*. Dans les débris des créatures, vous récupérez une clé qui était initialement attachée autour du cou de l'une des trois : inscrivez la « clé n°4 » dans la rubrique *Objets spéciaux* de votre *feuille d'aventure*. Ensuite, vous pouvez rester ici aussi longtemps que voulu, puis vous montez jusqu'à l'étage supérieur : rendez-vous au **272** pour poursuivre votre ascension.

396

Alors qu'une vapeur bleutée vous enveloppe, vous éprouvez un haut-le-cœur. *Vous perdez 1 point d'endurance. Si vous êtes accompagné, il en est de même pour votre partenaire. Ajoutez une unité de temps dans vos Notes.*

Vous vous trouvez à présent dans une salle en forme de quart de cercle, où la blancheur est de nouveau très marquée. Vous venez d'apparaître sur un téléporteur rouge, que vous quittez, à présent. Si vous totalisez 24 unités de temps, rendez-vous au **592** si le terme « G2 » figure dans vos *Notes*, au **283** sinon. Si vous en êtes à 29 unités, allez au **592** si le terme « G1 » figure dans vos *Notes*, au **607** sinon. Enfin, pour tout autre cas, rendez-vous au **592**.

397

Yajé est gêné de vous voir persister :

- Alors vous, vous ne lâchez rien... Hum, bon, d'accord, je vous donne une dernière info. Plus haut, après avoir franchi les trois salles circulaires, suivez d'abord les sigles

rouges, puis bleus dès que possible. Enfin, je vous ai rien dit, hein. Si vous réussissez, vous ressortirez de là avec deux clés spéciales. Plus haut, elles vous donneront accès à une récompense de très grande valeur.

L'elfe s'interrompt et n'en dira pas plus : il vous salue et se place sur le téléporteur, disparaissant de ce lieu. Pour l'avoir poussé dans ses derniers retranchements, *vous gagnez 1 point d'expérience*. À présent, il ne vous reste plus qu'à poursuivre : vous pouvez emprunter le premier escalier, surmonté du sigle « livre ouvert bleu », pour cela allez au **38**. L'autre montée est précédée du symbole « épée rouge », si elle vous inspire davantage rendez-vous au **420**.

398

Les deux coffres qui se trouvent devant vous sont fermés :

- si vous avez en votre possession la clé n°8, vous pouvez ouvrir le coffre marron, rendez-vous dans ce cas au **89**
- le coffre rouge n'est doté d'aucun mécanisme particulier. Si vous souhaitez essayer de l'ouvrir, allez au **477**.

Si vous laissez ces deux coffres, il ne vous reste plus qu'à sortir de cette enceinte. Vous pouvez alors, si ce n'est pas déjà fait, tenter d'entrer dans la première (rendez-vous au **23**) ou la seconde (allez au **146**). Enfin, vous pouvez poursuivre votre montée en vous rendant au **434** (sigle « épée » entouré de cercles rouge et bleu).

399

Alors qu'une vapeur bleutée vous enveloppe, vous éprouvez un léger malaise. *Vous perdez 1 point d'endurance*. Si vous êtes accompagné, il en est de même pour votre partenaire. Ajoutez une unité de temps dans vos Notes.

Vous apparaissez dans une salle en forme de quart de cercle, où la blancheur est toujours très vive. Vous vous trouvez sur un téléporteur vert, que vous quittez, à présent. Si vous totalisez 21 unités de temps, rendez-vous au **590** si le terme « G2 » figure dans vos Notes, au **147** sinon. Si vous en êtes à 23 unités, allez au **590** si le terme « G1 » figure dans vos Notes, au **588** sinon. Enfin, pour tout autre cas, allez au **590**.

400

Vous vous précipitez dans le tunnel d'où provient la voix, désarmé mais décidé à vous battre comme un forcené. Vous tombez nez à nez avec deux hommes lézards marchant l'un derrière l'autre : ils sursautent de stupeur en vous découvrant. Vous profitez de cet effet de surprise pour cogner le premier violemment, ce qui les fait reculer. Vous allez devoir vous battre, en affrontant les créatures une par une en raison de l'étroitesse du tunnel :

HOMME LÉZARD N°1 : Précision=2 dés + 5 Puissance=3
Endurance=6 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°2 : Précision=2 dés + 4 Puissance=4
Endurance=10 Faiblesse=T

Durant le combat, vous pouvez choisir en guise d'action de vous rendre, dans ce cas ajoutez 2 à votre total de soumission puis allez au **3**. Si vous venez à bout de vos adversaires, vous gagnez 2 points d'expérience et trouvez sur eux un glaive (*une main, T, bonus de dextérité=2, puissance=2*). Ensuite, vous sortez de ce boyau et poursuivez votre évasion. Vous longez le couloir principal encore un peu, jusqu'à parvenir à son extrémité, extrémité par laquelle vous êtes arrivé tout à l'heure. Vous pénétrez dans l'étroit tunnel qui s'ouvre à vous et marchez

sans rencontrer de danger jusqu'à une salle que vous connaissez : d'ici partent quatre boyaux dont un, juste en face, mène directement à la surface. Sans hésiter et avec espoir, vous vous y engagez : rendez-vous au **444**.

401

La salle dans laquelle vous arrivez a la même forme (un demi-cercle) et la même taille que le hall traversé lors de votre entrée dans la tour. Contrairement à ce que vous avez vu jusqu'ici, il y a des ouvertures le long de la partie circulaire, qui donnent sur l'extérieur. Ces aérations consistent en de larges trous rectangulaires parsemés de piliers taillés dans la pierre qui soutiennent le mur d'enceinte supérieur. En face, un nouvel escalier en colimaçon permet de monter. Il est surmonté d'un sigle inédit, il s'agit du symbole « œil fermé » encadré par deux cercles : un rouge et un bleu. À côté de vous, un autre escalier permettrait de descendre, s'il n'était pas bloqué par une lourde herse : on ne peut que monter dans cette tour, ça se confirme... Sur le côté, vous notez la présence d'un cercle peint en jaune à même le sol, entouré par une grille le rendant inaccessible. Cette illustration n'est certainement pas une simple décoration puisqu'elle est protégée d'une éventuelle intrusion. Enfin, entre l'unique sortie ascendante et vous se trouve une étrange créature, recroquevillée sur elle-même : il s'agit d'une sorte de hérisson géant, vous arrivant au niveau de la taille. Cette boule noire recouverte d'épines particulièrement pointues semble inconsciente : elle est endormie ou morte. Si vous maîtrisez la compétence *Savoir*, rendez-vous au **193**. Dans le cas contraire, poursuivez votre lecture.

Vous remarquez que la créature repose sur un élément qui dépasse de dessous celle-ci, une sorte de baluchon. Peut-être ce sac a-t-il été arraché à un aventurier qui serait jadis arrivé jusque là ? Il est même possible, dans ce cas, que ce baluchon contienne de l'armement ou des trésors... Souhaitez-vous tenter de vous emparer de cet élément ? Si oui, vous pouvez l'attraper délicatement en espérant que ça ne réveillera pas la bête (si elle dort), allez dans ce cas au **5**. Vous pouvez aussi attaquer sauvagement la créature, ce qui vous permettra de vérifier par la force si cette dernière est vivante ou non, rendez-vous alors au **155**. Enfin, vous pouvez choisir de contourner silencieusement le monstre et de grimper jusqu'à l'étage supérieur sans vous attarder, allez pour cela au **257**.

402

Vous réussissez à vous glisser à l'intérieur. Pressé par le temps, vous approchez des trésors à grandes enjambées. Si vous vous intéressez au coffre marron, qui est doté d'une serrure, rendez-vous au **362**. Si vous approchez du coffre rouge, qui ne comporte pas de mécanisme particulier, allez au **316**.

403

À peine avez-vous actionné ce levier que les trois statues se mettent à tourner sur elles-mêmes pendant quelques instants, provoquant un crissement métallique strident. Elles se stabilisent enfin et vous découvrez la série suivante : « elfe-lézard-lézard ». Si vous voulez actionner le premier levier, rendez-vous au **427**. Si le deuxième vous inspire davantage, allez au **168**. Si vous préférez le troisième, rendez-vous au **203**. Enfin, si vous voulez en rester là, rendez-vous au **218** si le symbole « épée rouge » vous tente ou au **291** si le sigle « œil fermé rouge » vous inspire davantage.

404

Vous déposez vos affaires afin de vous alléger, puis foncez dans la direction du piège. En passant sous le rocher, vous prenez la statuette. Simultanément, un dé clic se fait entendre. Au-dessus, vous sentez la pierre être libérée soudainement. Si vous maîtrisez la compétence

Agilité, vous parvenez à quitter la zone d'impact sans être blessé. Sinon, le rocher vous râpe le dos lors de sa chute : vous perdez 4 points d'endurance.

À présent, le piège est « neutralisé » : *vous gagnez 1 point d'expérience*. De plus, ajoutez la statuette elfique à votre *Équipement*. Maintenant, il semble n'y avoir plus aucun danger. Néanmoins, ce stratagème paraît trop grossier pour être le seul risque aux alentours. Vous poursuivez donc votre montée avec méfiance... Si vous soupçonnez un danger dans la salle, vous contournez la structure et vous engouffrez dans un nouvel escalier tout en gardant un œil derrière vous. Dans ce cas, allez au **102** si vous suivez le sigle « coffre bleu » ou au **494** si vous optez pour le « livre ouvert bleu ». Si vous pensez que la pièce est maintenant sûre, vous pouvez poursuivre en vous méfiant plutôt de ce qui vous attend plus haut. Rendez-vous alors au **29** si vous choisissez le symbole « coffre bleu » ou au **161** si vous préférez le « livre ouvert bleu ». Si vous êtes accompagné, vous pouvez à la fois surveiller vos arrières et être vigilant sur ce qui se trouve devant. Dans ce cas, faites votre choix de paragraphe en considérant votre position comme référence.

405

Vous actionnez ce levier, remettant ainsi le système dans sa configuration initiale. *Ajoutez une unité de temps sur votre feuille d'aventure*. Si vous aviez réussi à agir sur la grille, elle se referme. Un peu irrité, vous repensez à votre enchaînement. Peut-être faut-il trouver une séquence particulière, un ordre dans lequel manipuler les leviers ? Si vous actionnez celui de gauche, allez au **57**. Si vous préférez celui de droite, rendez-vous au **188**. Si vous souhaitez agir sur les deux simultanément, allez au **240**. Si vous renoncez, vous pouvez inspecter la première étuve (allez au **6**) ou la troisième (rendez-vous au **210**). Enfin, vous pouvez continuer à monter, allez pour cela au **500**.

406

Soudain, vous voyez avec horreur d'autres hommes lézards apparaître, depuis le même téléporteur ! À raison d'une créature supplémentaire par assaut, vous allez devoir affronter ce deuxième groupe conjointement à ce qui reste du premier (il se peut que vous ayez vaincu tout le monde). Voici les ennemis qui interviennent maintenant :

HOMME LÉZARD N°8 : Précision=2 dés + 10 Puissance=8
Endurance=14 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°9 : Précision=2 dés + 10 Puissance=8
Endurance=21 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°10 : Précision=2 dés + 11 Puissance=8
Endurance=45 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°11 : Précision=2 dés + 11 Puissance=8
Endurance=30 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°12 (rouge) : Précision=2 dés + 12 Puissance=10
Endurance=60 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°13 (rouge) : Précision=2 dés + 14 Puissance=10
Endurance=50 Faiblesse=T

Si vous venez à bout de cette horde redoutable, vous gagnez *deux fois* 3 points d'expérience (si vous maîtrisez la compétence *Expérience*, vous gagnez donc 8 points ; il se peut que vous ayez déjà vaincu le premier groupe).

À présent, vous soufflez un peu, éprouvé par cet affrontement. Que sont donc ces lézards rouges ? Ils semblent plus résistants que les autres. Si personne n'a fui pendant le combat, vous vous emparez du Sceptre de vie : rendez-vous au **667**. Sinon, l'elfe s'élance aussitôt vers la lisière en vous invitant à l'imiter : le fuyard ne doit pas être loin ! Une fois dans les sous-bois, vous scrutez les alentours. Rendez-vous au **614** pour tenter de repérer le lézard en fuite et, surtout, le Sceptre de vie...

407

Vous entrez dans la tour en empruntant la deuxième entrée, constatant au passage que l'épaisseur du mur est conséquente. Vous vous trouvez à présent dans une grande salle ayant la forme d'un demi-cercle dont la partie rectiligne marque certainement la moitié de la base de la tour. Au-dessus de vous, suspendus à un plafond particulièrement haut, de gros lustres projettent une lumière éclatante. Cet éclairage est d'origine magique car aucune lanterne ne pourrait briller encore depuis la construction de l'édifice. Face à vous, deux escaliers en colimaçon permettent de monter à l'étage supérieur. Chacun d'eux est entouré d'un mur cylindrique le protégeant, avec une ouverture permettant d'accéder aux marches. Au-dessus de chacune de ces deux ouvertures se trouve une lourde herse relevée. Vous ne voyez aucun mécanisme capable de commander ces fermetures, peut-être est-ce encore un élément magique ?

Vous avancez un peu. Autour de vous, les murs de pierre blanche vous impressionnent par le travail que leur édification a dû nécessiter. Dessiné sur le sol dallé, devant vous, il y a un grand cercle bleu qui entoure quatre illustrations de même teinte : un œil fermé, un coffre, un livre et une épée. Vous remarquez alors, au-dessus de chacun des deux escaliers, l'un de ces dessins bleus : l'œil au-dessus de l'escalier de gauche, l'épée au-dessus de l'escalier de droite. Si vous maîtrisez la compétence *Savoir*, prenez note de ce numéro de paragraphe puis rendez-vous au **49**. Autrement, il est temps de prendre une décision. Vous pouvez vous engager dans l'escalier de gauche (allez au **26**) ou de droite (rendez-vous au **78**). Vous pouvez aussi vous placer à l'intérieur du cercle bleu pour voir s'il se passe quelque chose, allez dans ce cas au **130**. Enfin, vous pouvez ressortir de la tour et la contourner à nouveau, pour voir ce qu'il y a dans l'autre entrée avant de poursuivre : rendez-vous dans ce cas au **382**.

408

Tandis que la créature cherche à vous viser, prête à réitérer son geste, vous foncez derrière l'escalier en colimaçon. Là, vous soufflez un peu, éprouvé par cette arrivée fracassante. Pendant ce temps, vous entendez le zalatif se déplacer puis secouer quelque chose, tout en poussant des cris stridents. Prudemment, vous jetez un coup d'œil : avec angoisse, vous découvrez la présence d'une créature similaire, que vous n'aviez pas remarquée jusqu'alors. Elle est recroquevillée en boule dans un coin, dans une posture fœtale. Ce second zalatif est sans doute dans une forme d'hibernation profonde, puisque son congénère a du mal à le réveiller. Il faut à tout prix faire taire votre ennemi ! Si vous optez pour une confrontation directe, rendez-vous au **360**. Si vous avez un arc et préférez en faire usage, allez au **19**.

409

Vous arrivez dans une nouvelle salle, occupant toute la section de la tour. Au premier coup d'œil, cet endroit vous paraît familier et rassurant : un grand comptoir, surmonté de barreaux, entoure complètement le pilier central. Derrière cet élément sont disposés de nombreux objets... Vous repérez aussi, comme lors de votre première rencontre avec Yajé, un espace

aménagé entre les barreaux, ainsi qu'une sonnette laissée libre d'accès. De même, vous voyez deux issues qui permettent de quitter cet endroit en grimpant vers les étages supérieurs : un escalier surmonté du symbole « poing fermé rouge » et un autre, décoré d'un sigle « livre ouvert bleu ». Enfin, il y a aussi sur votre droite un grand cercle bleu, orné des quatre symboles de même couleur, tracé à même le sol. Ce téléporteur, que vous avez esquivé dans le premier point de vente, vous semble ici plus attrayant. Bien que votre désir de trouver le sceptre soit toujours vivace, vous mesurez à présent le défi que cela représente...

Le vendeur loufoque n'étant pas là, vous pouvez actionner la sonnette pour l'appeler, rendez-vous alors au **7**. Vous pouvez aussi poursuivre immédiatement, dans ce cas allez au **213** pour emprunter l'escalier « poing fermé rouge » ou au **337** si vous préférez le sigle « livre ouvert bleu ». Enfin, si vous ne vous sentez plus de taille à affronter des créatures telles que les golems récemment rencontrés, vous pouvez quitter la Tour sans fin prématurément en vous plaçant sur le cercle bleu : rendez-vous dans ce cas au **490**.

410

Vous arrivez dans une salle ayant la forme d'un quart de cercle. *Si vous êtes empoisonné, vous perdez 3 points d'endurance.*

Comme précédemment, le sol est recouvert d'herbe et, tout autour de vous, du lierre serpente jusqu'au plafond en tapissant chaque mur. Devant vous, un coffre bleu trône au centre, parfaitement intégré au reste grâce à quelques pousses se développant à sa base. Derrière ce dernier, un escalier en colimaçon permet de grimper à l'étage supérieur. Il est surmonté à nouveau d'un sigle « coffre » mais, cette fois-ci, ce sont 2 cercles colorés qui l'entourent : un bleu et un rouge.

Vous approchez du centre de la pièce. En observant le loquet du coffre, vous repérez une molette à 3 chiffres qui fait suite à une série de caractères elfiques. Si vous maîtrisez la compétence *Savoir*, vous pouvez déchiffrer ces symboles et tenter de percer le secret du coffre. Pour cela, ajoutez une unité de temps sur votre *feuille d'aventure*, puis rendez-vous au **308**. Sinon, il ne vous reste plus qu'à poursuivre votre ascension. Dans ce cas, allez au **95** pour emprunter l'unique issue.

411

Vous arrivez dans une nouvelle salle, ayant au sol la forme d'un quart de cercle. Une seule issue permet de poursuivre, il s'agit d'un escalier surmonté du sigle « coffre », ce dernier étant entouré de deux cercles : un rouge et un bleu. Entre cette montée et vous, un golem bloque le passage... Il va falloir l'affronter :

GOLEM : Précision=2 dés + 11 Puissance=12
 Endurance=55 Faiblesse=C

La vitesse de votre adversaire rend toute fuite impossible. Si vous venez à bout de la créature, *vous gagnez 2 points d'expérience* et trouvez dans ses débris une clé : ajoutez la « clé n°9 » à vos *Objets spéciaux*. Ensuite, vous poursuivez votre ascension en empruntant l'unique voie possible : rendez-vous au **254**.

412

Vous attendez un moment, le temps que ce combat intense se termine. Finalement, le silence revient. Sous vos yeux, la grille qui vous barrait l'accès à l'étage suivant se rétracte ! Les lézards sont donc venus à bout du géant. Inquiet à l'idée de savoir les monstres si près de vous, vous déboulez précipitamment dans la salle qui vous fait face : rendez-vous au **145** pour découvrir ce qu'elle vous réserve.

413

Vous poussez de toutes vos forces et parvenez à déplacer le bloc de pierre, qui frotte le sol dans un crissement strident. Vous poursuivez votre mouvement jusqu'à arriver en butée contre une paroi : vous n'avancerez pas plus. Sur les côtés se trouvent les deux autres blocs, ces derniers arrivant à ras de celui que vous venez de pousser. Aucune ouverture n'a été révélée par votre geste... Vous pouvez essayer de pousser le bloc de gauche, pour cela rendez-vous au **392**, ou bien celui de droite, allez alors au **67**. Sinon, il ne vous reste plus qu'à reprendre votre montée, dans ce cas rendez-vous au **409**.

414

Vos quatre victimes gisent au sol, immobiles. L'un des elfes redresse la tête, à demi-conscient :

- Pourquoi fais-tu ça ? balbutie le mourant dans un souffle.

Vous ressentez une envie folle de l'achever. Cependant, sa question fait appel aux restes elfiques qui sommeillent encore en vous, pas si lointains que ça. Le blessé sent cette hésitation et enchaine :

- Je... Je m'appelle Bling... Je dois... Trouver... Sceptre... Aide... Moi...

Vous levez machinalement votre arme, prêt à assener le coup fatal. Si votre total de soumission est égal à 9, 10 ou 11, rendez-vous au **70**. Sinon, allez au **351**.

415

Le golem s'écroule tout en se disloquant : *vous gagnez 1 point d'expérience pour l'avoir mis dans cet état*. Dans les débris de la créature, vous récupérez une clé qui était initialement attachée autour de son cou : inscrivez la « clé n°1 » dans la rubrique *Objets spéciaux* de votre *feuille d'aventure*. Ensuite, vous pouvez rester ici aussi longtemps que voulu, puis vous montez jusqu'à l'étage supérieur : vous arrivez dans une pièce de taille différente et, de nouveau, occupée... Rendez-vous au **401**.

416

Tandis que la poussière se dissipe, vous entendez un cri venant de plus haut. En levant la tête, vous constatez que Marcus a eu le temps de bondir sur une herse juste avant l'effondrement du plancher. Il se cramponne maintenant à cette structure, qui consiste en un escalier en colimaçon suspendu dans le vide, dont les premières marches ont disparu. Avec une adresse inouïe, votre camarade bascule de l'autre côté de la herse, en passant par dessous. Il parvient ensuite à atteindre les premières marches de cet ensemble branlant, puis quitte votre champ de vision. *Vous allez devoir agir seul jusqu'à ce que vous puissiez le rejoindre* : notez-le sur votre *feuille d'aventure*.

À présent, si vous totalisez 16 unités de temps ou plus, allez au **550**. Sinon, rendez-vous au **22**.

417

Yajé paraît surpris par votre question. Il vous répond mais insiste pour que vous continuiez votre chemin :

- En fait, dit-il, à mon entrée ici j'avais un globe magique, pour être contacté en cas de besoin. Vous savez, un comme celui que notre roi a donné au vôtre dans le temps... Bref, une fois j'ai fait un peu de rangement, et impossible de remettre la main dessus.

L'elfe semble un peu honteux de cette révélation mais continue :

- Oui, je sais, comment perdre quelque chose en étant confiné ici ? Et bien moi, j'ai réussi. Hé hé, on peut dire que j'ai perdu la boule !

Yajé éclate de rire mais le cœur n'y est pas. Visiblement, ses nerfs sont en train de lâcher en cette situation critique. Cependant, voyant votre mine impassible, il se reprend :

- Vous savez quoi ? Je vais chercher ce globe ! Allez, maintenant foncez, chaque minute compte !

L'elfe s'apprête à repartir mais vous insistez en poursuivant la discussion. Si vous demandez ce qui vous attend dans les prochaines salles, rendez-vous au **9**. Si vous préférez vous renseigner sur vos poursuivants, vous pouvez demander combien étaient les lézards, allez pour cela au **229**. Vous souhaitez peut-être demander quand les lézards sont passés exactement, rendez-vous dans ce cas au **325**.

418

Vous approchez de cette plante avec l'intention de goûter au fruit appétissant qu'elle produit. Si vous êtes accompagné, rendez-vous au **108**, autrement poursuivez votre lecture.

Vous croquez l'une des tiges orangées et constatez que ce fruit a un goût sucré agréable : vous mangez cette pousse intégralement. Tandis que vous en cueillez une deuxième, rassurée par votre essai, une grande douleur vous tétanise le ventre. Vous vous sentez immédiatement affaibli : vous perdez 2 points d'endurance si vous maîtrisez la compétence *Constitution*, dans le cas contraire vous perdez 4 points d'endurance et 1 point de dextérité. Après quelques instants, nécessaires pour que les maux de ventre s'atténuent, vous pouvez quitter ce lieu, rendez-vous dans ce cas au **284** pour emprunter l'escalier « épée bleue » ou au **457** pour suivre le sigle « livre ouvert bleu ». Vous pouvez aussi, si ce n'est pas déjà fait, goûter aux boules rouges, allez dans ce cas au **339**.

419

Alors que vous vous volatilisez, vous éprouvez une sensation de vertige. *Vous perdez 1 point d'endurance. Si vous êtes accompagné, il en est de même pour votre partenaire. Ajoutez une unité de temps dans vos Notes.*

Vous vous matérialisez dans une salle en forme de demi-cercle, avec un téléporteur blanc sous vos pieds. Vous quittez cet emplacement tout en regardant autour de vous. Si vous totalisez 23 unités de temps, rendez-vous au **526** si le terme « G2 » figure dans vos *Notes*, au **630** sinon. Pour tout autre cas, allez au **526**.

420

Vous grimpez jusqu'à l'étage suivant, déclenchant un nouveau basculement de herses. *Si vous êtes empoisonné, vous perdez 3 points d'endurance.*

Vous arrivez dans une nouvelle salle ayant, au sol, la forme d'un demi-cercle. Comme dans les pièces précédentes, l'environnement du lieu est verdoyant. Face à vous, deux escaliers en colimaçon permettent de grimper jusqu'à l'étage suivant. Ces montées sont précédées des sigles « poing fermé rouge » et « épée rouge ». Entre ces issues et vous se trouve un golem, plutôt étonnant, dont vous avez peut-être déjà croisé un exemplaire : il est constitué d'épaisses racines noueuses et de branchages divers. Malgré sa nature végétale, il a l'air tout aussi résistant que ses compatriotes de pierre. Il va vous falloir l'affronter, sans aucune possibilité de fuite :

GOLEM VÉGÉTAL : Précision=2 dés + 9	Puissance=8
Endurance=50	Faiblesse=C

Sachez que votre adversaire est très sensible à l'élément *Feu*. Les 3 sorts de cette catégorie de magie voient ici leurs effets doublés. De plus, il va vous falloir compter le nombre d'assauts nécessaires pour mener ce combat à terme.

Si vous venez à bout de cette invocation singulière, *vous gagnez 2 points d'expérience*. Ce n'est pas tout, puisque vous trouvez une clé accrochée au mur juste à côté des montées d'escalier : inscrivez la « clé n°14 » dans la rubrique *Objets spéciaux* de votre *feuille d'aventure*. Ensuite, allez au **253**.

421

Vous terminez vos emplettes et dites au revoir à Yajé. Tout en vous regardant vous éloigner, celui-ci vous fait de grands gestes de la main. À présent, en avant ! Rendez-vous au **243** pour suivre le « coffre rouge » ou au **394** pour emprunter la montée « épée bleue ». Enfin, vous pouvez aller au **535** pour vous placer sur le téléporteur bleu.

422

Vous arrivez dans une salle qui a la forme d'un quart de cercle. Face à vous, un nouvel escalier permet de monter à l'étage supérieur, il est orné du sigle « poing fermé rouge ». Entre cette issue et vous, deux golems de petite taille s'approchent dans une attitude menaçante. L'un d'eux porte autour du cou une cordelette à laquelle est accroché un élément scintillant. Il va falloir vous battre :

PETIT GOLEM N°1 : Précision=2dés+7 Dégâts=9
 Endurance=36 Faiblesse=C

PETIT GOLEM N°2 : Précision=2dés+8 Dégâts=8
 Endurance=32 Faiblesse=C

Vos adversaires, tant qu'ils sont deux, rendent toute fuite impossible. Si vous venez à bout de l'un d'eux, vous pouvez contourner le survivant et vous enfuir lors d'une phase d'action sans dommage, à condition de maîtriser la compétence *Agilité* : rendez-vous dans ce cas au **87**. Si vous ne maîtrisez pas cette compétence, vous pouvez tout de même partir mais le monstre vous blesse lors de votre course : considérez dans ce cas que vous perdez un assaut puis rendez-vous au **87** (fuite impossible si vous jouez avec la variante simplifiée). Attention, dans chacun de ces deux cas, vous devez ne pas être en surcharge pour réussir votre fuite et cette échappée est considérée comme une action. À cette occasion, si vous êtes accompagné, votre camarade est particulièrement agile et vous suit sans dommage.

Si vous venez à bout de vos deux adversaires, rendez-vous au **313**.

423

Alors que vous luttez pour votre survie, vous voyez avec horreur d'autres hommes lézards apparaître, depuis le même téléporteur ! À raison d'une créature supplémentaire par assaut, vous allez devoir affronter ce deuxième groupe conjointement au premier. Voici les ennemis qui interviennent maintenant :

HOMME LÉZARD N°8 : Précision=2 dés + 10 Puissance=8
 Endurance=14 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°9 : Précision=2 dés + 10 Puissance=8
 Endurance=21 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°10 : Précision=2 dés + 11 Puissance=8
 Endurance=45 Faiblesse=T

Si vous jouez avec la variante simplifiée, vous pouvez exceptionnellement consommer des fioles ou potions pendant le combat, à raison d'un soin maximum entre chaque jet de deux dés.

Si vous venez à bout de cette horde redoutable, vous gagnez *deux fois* 3 points d'expérience (si vous maîtrisez la compétence *Expérience*, vous gagnez donc 8 points). Ensuite, inscrivez les termes « G1 » et « G2 » dans vos *Notes*.

À présent, vous soufflez un peu, éprouvé par cet affrontement. Là, alors que vous vous demandez ce que sont ces lézards rouges, vous remarquez un objet particulier qui ressort nettement parmi les possessions des lézards (il se peut que vous l'ayez déjà repéré). En approchant, vous découvrez qu'il s'agit d'un long bâton noueux, au bout duquel luit une boule de cristal. Estomaqué, vous réalisez qu'il s'agit du Sceptre de vie ! Avec fébrilité, vous saisissez à pleines mains ce trésor fabuleux (ajoutez le *Sceptre de vie* à votre inventaire ; si vous souhaitez l'utiliser au combat, considérez que ses paramètres sont identiques à ceux de l'arme « Bâton » : *deux mains, M, bonus de dextérité=3, puissance=3*).

Vous avez réussi ! Vous avez trouvé le sceptre ! À présent, il ne vous reste plus qu'à quitter la Tour sans fin, ce qui sera aisé puisqu'il y a un téléporteur bleu près de vous. Allez au **570** pour l'emprunter. Au préalable, si vous désirez fouiller les monstres, prenez note de ce numéro de paragraphe puis allez au **539** pour vous intéresser au premier groupe et au **380** pour le second.

424

Vous arrivez sur une grande salle, de forme circulaire, occupant toute la section de la tour. Au centre de cette pièce, vous retrouvez le gros pilier principal déjà vu lors de votre rencontre avec Yajé. Deux escaliers permettent de quitter cet endroit, ils sont surmontés de sigles inédits puisqu'ils mêlent plusieurs symboles, d'une part un « livre ouvert bleu » associé à une « épée bleue », d'autre part un « poing fermé rouge » associé à un « coffre rouge ».

Vous avancez un peu dans cette salle, dont le sol est jonché de nombreux coffres de diverses couleurs. Vous voyez des coffres marron, des bleus, des verts et des rouges. Certains coffres sont ouverts (et vides), systématiquement marron ou bleus. Vous remarquez que les coffres marron comportent tous une serrure. Les bleus, eux, sont dotés de molettes à trois chiffres disposées sur leurs façades, il faut donc régler une combinaison précise pour parvenir à les ouvrir. Les coffres verts, ainsi que les rouges, sont munis d'une poignée qui permet, à première vue, de les ouvrir librement. En vous déplaçant parmi les coffres, vous découvrez un élément qui vous inquiète fortement : une grande zone de cette salle est noircie, comme si elle avait été carbonisée par une explosion. Au centre de cette zone, vous devinez la base de ce qui était à l'origine un coffre. Cette découverte est inquiétante : certains coffres peuvent exploser ! Vu l'ampleur de la déflagration, il est très probable que l'aventurier qui a ouvert celui-ci ait péri dans la détonation... Il va falloir être très vigilant quant au choix des coffres à ouvrir !

Vous terminez votre visite de cet endroit et remarquez, en vous intéressant au pilier central, qu'il y a une frise qui l'entoure complètement, recouverte d'inscriptions elfiques. Si vous maîtrisez la compétence *Savoir*, vous pouvez déchiffrer ce message en vous rendant au **10**. Dans le cas contraire, lisez ce qui suit.

Vous devez continuer votre ascension ou tenter d'ouvrir un coffre sans être sûr de la signification des couleurs. A priori, vous ne risquez rien si vous vous limitez aux coffres dont certains spécimens sont déjà ouverts... Si vous avez une clé, vous pouvez essayer d'ouvrir un coffre marron parmi ceux encore fermés (vous en comptez 4), allez dans ce cas au **75**. Vous pouvez aussi tenter de trouver la combinaison de l'unique coffre bleu encore fermé, pour cela rendez-vous au **166**.

Si vous êtes téméraire, vous pouvez vous intéresser aux coffres dont aucun exemplaire n'est ouvert : vous pouvez essayer d'ouvrir l'un des deux verts que contient cette salle, allez dans ce cas au **242**, vous pouvez aussi soulever le couvercle de l'un des trois rouges qui vous entourent, rendez-vous alors au **295**. Enfin, vous pouvez vous montrer prudent et quitter cet endroit dangereux en allant au **348** pour suivre les sigles rouges ou au **432** si les symboles bleus vous conviennent plus.

425

En guise d'action, le zalatif pousse un cri strident, tout en regardant sur le côté. En tournant légèrement la tête, vous découvrez avec angoisse la présence d'une créature similaire, que vous aviez peut-être déjà remarquée. Elle est recroquevillée en boule dans un coin, dans une posture fœtale. Ce second zalatif est sans doute dans une forme d'hibernation profonde, puisque le cri de votre adversaire ne parvient pas à le réveiller. Il faut à tout prix faire taire votre ennemi ! Poursuivez l'affrontement (les paramètres sont renseignés pour mémoire ; n'oubliez pas de compter les assauts) :

ZALATIF : Précision=2 dés + 8 Puissance=7
 Endurance=60 Faiblesse=P

Attention, le zalatif change de tactique. Avant chacune de vos phases d'action, lancez un dé pour lui. Si vous faites :

- 1 : votre adversaire lance une boule de feu (perte de 8 points d'endurance moins la défense). Relancez le dé.
- 2, 3, 4 ou 5 : le zalatif pousse un cri afin de réveiller son congénère
- 6 : votre ennemi frôle le pilier central : il gagne 2 points d'endurance

La plante revigorante vous est aussi accessible si vous en connaissez les bienfaits (vous gagnez 2 points d'endurance, 2 points de magie et 1 point de dextérité si vous l'approchez lors d'une action).

Si le zalatif parvient à pousser deux cris supplémentaires, son partenaire se réveillera. Celui-ci s'approchera alors de vous et corsera le combat : rendez-vous au **52**.

Si vous venez à bout du zalatif, *vous gagnez 2 points d'expérience*. Ensuite, allez au **223**.

426

Marcus vise, puis lance son glaive... Accaparée par sa tâche de récupération, la créature reçoit de plein fouet le projectile, qui la blesse puis chute à l'autre bout de la pièce. Le zalatif s'interrompt immédiatement et vous observe, constatant que vous êtes immobile et que votre camarade, de son côté, se précipite ramasser son arme. Estimant sans doute que cette pichenette n'est pas alarmante, la créature referme ses ailes et poursuit sa récupération (malgré le jet de Marcus, votre adversaire a réussi à recouvrer 5 points d'endurance : ajustez cette dernière en conséquence). Si vous maîtrisez la compétence *Télékinésie*, vous pouvez lancer une arme en même temps que Marcus effectue une deuxième tentative, rendez-vous alors au **35**. Si vous disposez d'un arc, vous pouvez en faire usage conjointement à la nouvelle tentative de votre compagnon, allez dans ce cas au **171**. Si vous êtes impuissant, Marcus ne parviendra pas, seul, à épuiser le zalatif plus vite qu'il ne récupère : ce dernier attend tranquillement de retrouver son endurance maximale puis fonce sur vous pour prendre sa revanche. Retournez au **370** et reprenez l'affrontement en dotant votre adversaire de ses statistiques de départ. Considérez également que ses ailes sont à nouveau intactes. Vous n'avez pas d'autre choix que de cibler cette partie pour espérer le vaincre car il fuira à nouveau dès que son endurance passera sous la barre des 45 points (avec la variante simplifiée, vous aurez donc à lancer deux dés pour les endommager)...

427

À peine avez-vous actionné ce levier que les trois statues se mettent à tourner sur elles-mêmes. Elles se stabilisent enfin et vous découvrez la série suivante : « lézard-lézard-lézard ». Un déclic retentit et vous voyez avec surprise un nuage vapoureux s'échapper de chacune des trois gueules entrouvertes des sculptures. En un instant ce gaz nocif atteint vos narines et vous pique les yeux. Immédiatement, vous faites volte-face et fuyez cet endroit nauséabond. Vous avez du mal à marcher et comprenez que cette substance est en train de s'attaquer à vos articulations... Tout en vous précipitant vers un nouvel escalier, vous réalisez à quel point ce gaz est nocif : si vous maîtrisez la compétence *Constitution*, vous perdez 4 points d'endurance et 2 points de dextérité. Sinon, vous perdez 8 points d'endurance et 3 points de dextérité. Si vous n'êtes pas seul, votre compagnon perd 10 points d'endurance. Si vous empruntez l'escalier surmonté du symbole « épée rouge », rendez-vous au **218**. Si vous préférez le sigle « œil fermé rouge », allez au **291**.

428

À peine vous êtes-vous engagé sur le sentier que vous entendez un bruit de course derrière... Vous faites volte-face et voyez avec horreur un groupe d'hommes lézards arriver droit sur vous ! Aussitôt, vous vous engouffrez dans les fourrés, bien décidé à profiter de la végétation dense qui borde le chemin pour les semer. Avant de décamper, vous pouvez invoquer des golems afin de retarder vos poursuivants. Inscrivez alors un symbole « + » dans vos *Notes*, ceci pour chaque invocation. Ensuite, lancez un dé. Ajoutez au résultat 2 points par golem. Par ailleurs, ajoutez 3 points si vous maîtrisez la compétence *Agilité*. Enfin, le cas échéant, retranchez 1 point par case en surcharge dans votre *Équipement*. Si votre score est supérieur ou égal à 5 (3 si vous jouez avec la variante simplifiée), vous parvenez à distancer les lézards ! Dans ce cas, allez au **552**. Sinon, vous allez devoir les affronter au **659**.

429

Tandis que la créature arrive à votre niveau, vous bondissez puis atterrissez violemment sur elle, l'écrasant de tout votre poids. Vous entendez un craquement sous vos pieds et êtes soufflé par une explosion impressionnante : la créature que vous venez d'occire a la faculté étonnante d'éclater violemment lors de sa mort. *Vous perdez 40 points d'endurance*. Si vous êtes accompagné, votre camarade était en retrait et est indemne. Si par miracle vous êtes toujours vivant, il ne vous reste plus qu'à poursuivre votre ascension : vous marchez sur un cercle de couleur jaune sans que rien ne se passe puis vous engagez dans l'unique escalier qui s'offre à vous, en allant au **254**.

430

Vous attendez un instant, suivant discrètement la progression des deux hommes lézards qui s'éloignent sans se retourner. Lorsqu'ils sont tellement loin que vous ne les distinguez plus nettement, vous saisissez votre courage à deux mains et vous engagez dans l'allée. À peine avez-vous fait quelques pas que deux autres créatures surgissent plus loin d'une ouverture et vous repèrent aussitôt. Avec une vivacité terrifiante, ils se précipitent vers vous. Où que vous alliez, ils vont vous rattraper, c'est sûr... Vous pouvez rester là en leur annonçant que vous vous rendez (dans ce cas augmentez votre total de soumission de 2 points puis allez au **3**), vous pouvez également rester là mais avec l'intention de vous défendre (rendez-vous alors au **137**). Enfin, vous pouvez vous précipiter dans la première ouverture que vous voyez, bien que vous risquiez d'être rattrapé rapidement : allez dans ce cas au **245**.

de temps de 4. Ensuite, effacez tous les symboles « + » qui figurent dans vos *Notes*. Enfin, inscrivez le terme « G1 » dans vos *Notes*.

À présent, vous soufflez un peu, éprouvé par cet affrontement. Que sont donc ces lézards rouges ? Ils semblent plus résistants que les autres. Si vous désirez les fouiller, ajoutez une unité de temps sur votre *feuille d'aventure*. Ensuite, prenez note de ce numéro de paragraphe puis allez au **380**.

Maintenant, vous approchez de la grille pour mieux voir. Si le terme « G2 » apparaît dans vos *Notes*, allez au **657**. Sinon, rendez-vous au **538**.

432

Vous quittez la salle des coffres et poursuivez votre ascension. Après le classique basculement des herbes, vous arrivez dans une nouvelle pièce, occupant la moitié de la base de la tour. Cet endroit, éclairé par plusieurs lustres, ne contient aucun élément décoratif. En revanche, un golem se tient face à vous, barrant l'accès à deux nouvelles montées d'escalier. Vous êtes surpris de constater, d'une part, que cette créature est aussi grande que vous et, d'autre part, qu'elle est constituée de roches à l'aspect cristallin. Si vous maîtrisez la compétence *Savoir*, rendez-vous immédiatement au **119**. Dans le cas contraire, il va vous falloir affronter cet adversaire pour pouvoir aller plus loin :

GOLEM CRISTALLIN : Précision=2dés+10 Dégâts=10
Endurance=55 Faiblesse=C

Votre ennemi est plutôt rapide, ce qui rend toute fuite impossible. Si, pendant l'affrontement, vous pratiquez un sortilège dans la catégorie « Feu », soustrayez normalement les points de magie consommés puis rendez-vous au **287** avant d'appliquer l'effet de la magie. Si, pendant une phase d'action, vous lancez le sortilège « Foudroiement », soustrayez normalement les 5 points de magie consommés puis rendez-vous au **361** avant d'appliquer l'effet de la magie.

Si vous venez à bout de votre adversaire, vous trouvez dans ses débris une clé : ajoutez la « clé n°8 » dans la case *Objets spéciaux* de votre *feuille d'aventure*. Vous gagnez également 2 points d'expérience. Ensuite, vous quittez cet endroit en empruntant l'une des deux montées qui s'offrent à vous : la première est surmontée du sigle « épée bleue », tandis que la deuxième est précédée d'un « livre ouvert bleu ». Si vous optez pour la première issue, rendez-vous au **411**. Si la deuxième vous inspire davantage, allez au **466**.

433

Vous poursuivez votre route vers la Tour sans fin. Progressivement, vous avancez de plus en plus vite, de façon incontrôlable. Au fond de vous, le désir de réussir cette mission est très présent, grandissant à mesure que vous approchez de votre destination. Vous tentez de chasser cette pensée de votre esprit mais la hargne qui vous anime est tenace : vous voulez affronter ces elfes, vous voulez les éliminer. Après tout, ce sont eux qui vous ont envoyé dans la gueule du loup.

Subitement, une sensation étrange vous déstabilise : vous avez envie de vous engouffrer dans les bois, sur votre gauche, dans une zone particulièrement fournie en arbustes épineux. Qu'est-ce qui peut provoquer ce besoin soudain ? Vous hésitez : habituellement, au-delà du fait que vous resteriez sur le sentier, vous n'iriez jamais vous fourrer dans un taillis garni de ronces... Là, l'envie de passer au travers paraît irrésistible. Si votre total de soumission est supérieur ou égal à 13, vous cédez à votre pulsion : rendez-vous au **278**. Sinon, vous continuez sur votre lancée, parvenant à vous contrôler : allez au **480**.

434

Vous quittez la salle aux trois enceintes et arrivez dans une nouvelle pièce, de forme circulaire, occupant également toute la section de la tour. Au milieu, vous reconnaissez le pilier central de l'édifice. À proximité de ce dernier, un unique escalier permet de quitter ce lieu, il est surmonté du sigle « épée » entouré par deux cercles : un rouge et un bleu. Pour la première fois depuis votre arrivée dans le bâtiment, la grille surmontant la sortie est abaissée. Immédiatement, vous envisagez deux explications... Soit il y a quelqu'un à l'étage supérieur qui, comme vous, cherche à s'emparer du Sceptre de vie, dans ce cas la voie se dégagera dès qu'il libérera les lieux ; soit il faut réaliser une action particulière dans cet endroit pour provoquer l'ouverture de l'accès. Si la deuxième option est la bonne, le geste à accomplir est tout indiqué : au centre de la pièce, trois petits golems avancent vers vous dans une attitude menaçante. Il va falloir les affronter simultanément :

PETIT GOLEM N°1 : Précision=2dés+5 Dégâts=8
Endurance=39 Faiblesse=C

PETIT GOLEM N°2 : Précision=2dés+6 Dégâts=7
Endurance=30 Faiblesse=C

PETIT GOLEM N°3 : Précision=2dés+6 Dégâts=6
Endurance=25 Faiblesse=C

Si vous venez à bout de ces redoutables adversaires, rendez-vous au **309**.

435

Comme d'habitude, cette téléportation met votre corps à l'épreuve. *Vous perdez 1 point d'endurance. Si vous êtes accompagné, il en est de même pour votre partenaire. Ajoutez une unité de temps dans vos Notes.*

Vous vous matérialisez dans une salle en forme de quart de cercle, avec un téléporteur bleu sous vos pieds. Il va vous permettre de quitter le bâtiment ! Vous bondissez hors de votre emplacement tout en regardant autour de vous. Si par hasard vous totalisez 22 unités de temps et que le terme « G2 » ne figure *pas* dans vos *Notes*, rendez-vous au **558**. Sinon, vous prenez à peine le temps de réaliser qu'il y a au total trois cercles colorés tracés par terre, un rouge, un blanc et un bleu, puis vous sautez à pieds joints sur le dernier : allez au **570**.

436

Vous vous précipitez sur les deux golems, bien décidé à en venir à bout :

GOLEM N°1 : Précision=2 dés + 7 Puissance=7
Endurance=51 Faiblesse=C

GOLEM N°2 : Précision=2 dés + 8 Puissance=7
Endurance=30 Faiblesse=C

Si vous venez à bout de ces deux créatures féroces, *vous gagnez 3 points d'expérience*. Ensuite, rendez-vous au **346**.

437

En utilisant cette clé, vous parvenez à ouvrir l'un des deux caissons ! À l'intérieur, *vous découvrez une potion d'endurance ainsi que 22 pièces d'or*. Sachez que la clé n°13 est désormais inutile (rayez-la de votre inventaire).

Avant de passer à autre chose, vous refermez le coffre, en vous disant qu'il attirera peut-être l'attention de vos poursuivants, dans cet état. Maintenant, vous pouvez déverrouiller le second caisson, à condition de posséder la clé n°12 : pour cela allez au **122**. Sinon, il ne vous reste plus qu'à sortir de l'étuve. Dans ce cas, vous pouvez refermer la grille en vous rendant au **91**. Vous pouvez aussi ne pas perdre de temps et inspecter directement, si ce n'est pas déjà fait, la deuxième enceinte (allez au **136**) ou bien la troisième (rendez-vous au **210**). Enfin, vous pouvez poursuivre votre montée : allez au **500**.

438

Les inscriptions apposées sur les téléporteurs correspondent à des lieux. L'un d'eux porte l'annotation « Forêt endormie, proximité Jola Slig », un autre « Vieille forêt, proximité Tour sans fin », le troisième indique « Désert, proximité Balamb ». Le quatrième, enfin, est assez mystérieux. Littéralement, le mot inscrit peut être traduit par « Refuge » ou « Repli ». Intrigué par cette marque, vous écoutez Tripidia poursuivre ses explications : rendez-vous au **471**.

439

Vous errez dans cette salle tout en regardant en l'air. Les sculptures qui garnissent les voutes ont dû nécessiter un travail long et appliqué. Elles représentent pour la plupart des animaux au visage proche de celui du singe. Il y a aussi des gravures d'elfes aux allures offensives, comme s'ils menaient bataille contre ces créatures. Si vous maîtrisez la compétence *Savoir*, prenez note de ce numéro de paragraphe puis rendez-vous au **390**. Sinon, lisez ce qui suit.

Vous avez presque fait le tour de ces ornements quand vous apercevez *quelque chose*, recroquevillé là-haut, dans un coin d'ombre, qui bouge légèrement. Tandis que vous vous tenez sur vos gardes, paré à toute éventualité, cette créature lâche prise et se laisse chuter, tombant droit sur vous ! L'être bipède, doté d'ailes d'aspect similaire à celles d'une chauve-souris, est légèrement plus grand que vous. Ses pattes sont munies de longues griffes acérées qu'il brandit dans votre direction tout en planant à vive allure. En une fraction de seconde, il arrive droit sur vous à pleine vitesse. Si vous êtes accompagné, rendez-vous au **135**. Sinon, allez au **282** si vous maîtrisez la compétence *Agilité* (et que vous n'êtes pas en surcharge), autrement rendez-vous au **180**.

440

Vous parvenez à ouvrir l'un des coffres marron, *qui renferme une fiole de magie et 10 pièces d'or* (vous pouvez rayer la clé n°4 de vos *Objets spéciaux* car elle ne servira plus). Vous pouvez ensuite tenter d'ouvrir d'autres coffres marron :

- si vous avez la clé n°1, rendez-vous au **62**
- si vous détenez la clé n°2, allez au **151**
- si vous avez la clé n°3, rendez-vous au **36**

Vous pouvez aussi, si ce n'est pas déjà fait, essayer d'ouvrir l'unique coffre bleu qu'il y a dans les parages : allez dans ce cas au **166**. De même, si les trois coffres rouges vous tentent, rendez-vous au **295**. Si vous souhaitez vous intéresser aux deux coffres verts, allez au **242**. Enfin, vous pouvez emprunter l'escalier « poing fermé et coffre rouges » en allant au **348**, ou bien « livre ouvert et épée bleus » en vous rendant au **432**.

441

Vous suivez Tripidia le long de ce boyau. Elle marche très vite, sans doute bouillonnante à cause de votre entêtement. Vous arrivez sur une très grande caverne, à laquelle aboutissent de nombreux autres accès, dont un particulièrement béant. Cette pièce contient quatre éléments singuliers : il s'agit de peintures circulaires, réalisées à même le sol, suffisamment grandes pour permettre à des créatures imposantes, telles que des minotaures, de se placer dessus. Ces quatre ornements renferment des symboles elfiques, dont vous ne distinguez pas bien les contours depuis votre emplacement. La sorcière vous demande sèchement de la suivre et vous conduit au centre de cet endroit particulier. Pendant ce temps, le groupe d'hommes lézards se déplace aussi, jusqu'à être tout près de l'un des quatre cercles. Tripidia se tourne alors vers vous et prend la parole : rendez-vous au **92**.

442

Vous vous agenouillez et tâtonnez prudemment à la recherche de l'élément que vous venez d'écraser. Vous réalisez, en saisissant des morceaux de verre humides, qu'il s'agissait d'une fiole ou d'une potion ! Si vous ne portez pas de gants (case *Objets spéciaux* de votre *feuille d'aventure*), vous vous entaillez la main en manipulant le verre pilé et perdez 2 points d'endurance. Ensuite, en redoublant de prudence, vous explorez le sol à la recherche d'autres fioles. Finalement, vous vous extirpez de la structure en ayant récolté les éléments suivants :

- une fiole de dextérité (qui a été détruite si vous avez obtenu 1 au dé)
- une fiole d'éther (qui a été détruite si vous avez obtenu 2 au dé)
- une fiole d'endurance (qui a été détruite si vous avez obtenu 3 au dé)
- une potion d'endurance (qui a été détruite si vous avez obtenu 4 ou 5 au dé)
- une fiole explosive

À présent, vous pouvez poursuivre votre ascension. Si vous vous engagez dans la première montée, surmontée du sigle « coffre rouge », allez au **363**. Si vous préférez suivre le « poing fermé rouge », rendez-vous au **465**.

443

Fébrilement, vous tentez d'ouvrir le coffre à l'aide de votre (vos) clé(s). Derrière, vous sentez les flammes se propager dans la pièce, vraisemblablement jusqu'aux autres enceintes. Si vous possédez la clé n°14, vous parvenez à déverrouiller le coffre ! Dans ce cas, allez au **104** pour découvrir son contenu. Sinon, en constatant que la chaleur s'intensifie brutalement, vous estimez qu'il est grand temps de déguerpir : laissez ces deux coffres et rendez-vous au **132**.

444

Vous remontez à vive allure vers la surface. Plein d'espoir, vous arrivez sur la toute première caverne de ce repaire, dont la sortie débouche au pied d'un gros rocher plat... Vous vous immobilisez à la vue de deux hommes lézards postés ici, qui bondissent sur vous dès votre arrivée. Derrière, vous entendez des bruits de pas indiquant que d'autres créatures arrivent, à vos trousses. Vu le nombre d'ennemis à battre pour espérer sortir, il serait prudent de vous rendre. Si vous optez pour cette solution, ajoutez 1 à votre total de soumission puis rendez-vous au **3**. Si vous estimez qu'un combat périlleux vaut mieux qu'une fin atroce dans les mains de la sorcière, allez au **270**.

445

Vous actionnez le levier de droite. Une troisième fois, les battants s'écartent, produisant un bruit métallique... Cette fois-ci, il y a assez de place pour entrer ! Rendez-vous au **27**.

446

Vous parvenez à ouvrir le coffre marron, qui renferme un glaive (*une main, T, bonus de dextérité=2, puissance=2*) et 14 pièces d'or (vous pouvez rayer la clé n°5 de vos *Objets spéciaux* car elle ne servira plus). Vous pouvez maintenant vous intéresser à l'autre coffre marron, à condition de posséder la clé n°9. Si c'est le cas, allez au **672**. Autrement, si ce n'est pas déjà fait, vous pouvez tenter de percer le secret du coffre bleu en vous rendant au **302**, si toutefois vous maîtrisez la compétence *Savoir*. Sinon, il ne vous reste plus qu'à sortir de cette enceinte. Vous pouvez alors, si ce n'est pas déjà fait, tenter d'entrer dans la première salle (rendez-vous au **23**) ou la troisième (allez au **326**). Enfin, vous pouvez continuer votre ascension en vous rendant au **434** (sigle « épée » entouré de cercles rouge et bleu).

447

Vous avancez jusqu'à la sortie. Vos poursuivants, qui vont passer soit par une autre salle, moins obstruée, soit par ici, où vous avez montré la voie, seront avantagés : ajoutez une unité de temps sur votre *feuille d'aventure*. Si vous n'avez pas utilisé une arme tranchante, ajoutez une seconde unité de temps.

À présent, continuez sans attendre : la montée d'escalier, surmontée du sigle « épée rouge », vous attend. Rendez-vous au **522** pour vous y engager.

448

Vous arrivez dans une salle qui a la forme d'un demi-cercle. Face à vous, un nouvel escalier permet de monter à l'étage supérieur, il est surmonté d'un sigle « œil fermé » entouré de deux cercles, un bleu et un rouge. À côté de cette issue se trouve une structure étonnante, dont vous avez peut-être déjà vu un exemplaire plus bas : trois gros blocs de pierre de forme cubique, si grands qu'ils vous dépassent, sont encastrés dans une énorme structure de même forme dont les façades s'élèvent jusqu'au plafond. Il est impossible de pénétrer à l'intérieur de cet ensemble singulier sans manipuler au préalable les trois blocs. Ces derniers peuvent être déplacés mais vous ne pouvez que les pousser (aucune prise ne permet de les tirer vers vous). Si vous poussez un bloc, ce dernier va donc « s'enfoncer » dans la structure massive. Pour pousser un bloc, votre force doit être au moins égale à 4. Sachez que vous bénéficiez d'un bonus d'un point si vous êtes accompagné car votre camarade vous aide (si vous jouez avec la variante simplifiée, vous êtes incapable de manipuler ces blocs). Si vous souhaitez pousser le bloc de gauche, rendez-vous au **80**. Si le bloc de droite vous inspire davantage, allez au **293**. Si vous optez pour le bloc central, rendez-vous au **413**. Vous pouvez aussi contourner dans un premier temps cette structure imposante, pour cela allez au **315**. Enfin, si vous ne pouvez ou ne voulez pas manipuler ces blocs de pierre, il ne vous reste plus qu'à poursuivre votre montée en suivant le sigle « œil fermé », dans ce cas rendez-vous au **409**.

449

D'une voix rauque, vous expliquez à ces hommes que vous êtes en train de perdre le contrôle de vous-même à cause du traitement imposé par Tripidia. Vous leur décrivez les conditions de votre capture mais êtes incapable de dire depuis combien de temps vous êtes là. Ensuite, vous vous apprêtez à les mettre en garde sur la potion et ses effets. Cependant, vous n'y parvenez pas : votre nouvelle personnalité est en train de prendre le dessus et vous retient. L'un d'eux, le dénommé Fargo, vous encourage dans votre tentative. Vous faites un gros effort pour combattre le sentiment de colère que vous éprouvez à la vue de ces hommes. Vous remuez les lèvres, essayant de formuler votre avertissement.

- Ne buvez pas... Potion... parvenez-vous à dire dans un souffle.

À peine avez-vous réussi à exprimer votre mise en garde qu'un homme lézard pénètre dans la pièce et vous demande de le suivre. Inscrivez « Fargo = averti » dans la case *Notes* de votre

feuille d'aventure. Peut-être reverrez-vous ces gens plus tard, en attendant vous suivez le lézard à travers une grande série de galeries : rendez-vous au **190**.

450

Vous regardez les trois statues tourner sur elles-mêmes pendant quelques instants. Lorsqu'elles se stabilisent, vous avez devant vous la série « lézard-lézard-elfe ». Si vous voulez maintenant actionner le premier levier, allez au **246**. Si le deuxième vous paraît plus attrayant, rendez-vous au **163**. Si vous préférez le troisième, allez au **374**. Enfin, si vous êtes agacé, rendez-vous au **218** si le sigle « épée rouge » vous tente ou au **291** si vous voulez emprunter l'escalier « œil fermé rouge ».

451

Au moment où vous activez le bouton-poussoir, un déclic retentit et le coffre s'ouvre. Vous avez trouvé le bon code ! *Pour avoir fait preuve de déduction, vous gagnez 1 point d'expérience*. De plus, vous trouvez 40 pièces d'or dans le caisson : ajustez votre *feuille d'aventure* en conséquence (n'oubliez pas de partager si vous êtes accompagné). Ensuite, vous refermez le coffre. Vous pouvez alors vous intéresser, si ce n'est pas déjà fait, au rouge. Pour cela, rendez-vous au **34**. Sinon, il ne vous reste plus qu'à vous approcher d'une étuve que vous n'avez pas encore explorée parmi la première (allez au **6**) et la troisième (rendez-vous au **210**). Au préalable, vous pouvez refermer l'accès à cette cellule, afin d'effacer toute trace de votre passage : allez au **459** si vous optez pour cette possibilité. Enfin, rien ne vous interdit de poursuivre votre montée sans vous attarder : rendez-vous au **500** pour cela.

452

Si, pendant l'affrontement, vous avez été blessé par le golem végétal, sachez qu'un poison secrété par ce dernier vous a atteint (c'est forcément le cas avec la variante simplifiée). Dans ce cas, vous éprouvez à présent les effets agressifs de cette substance : une sensation de fatigue vous envahit. De plus, vos yeux picotent et votre vue se trouble légèrement :

- vous perdez 5 points d'endurance et 1 point de dextérité. Inscrivez le terme « Poison » dans la case *Notes* de votre *feuille d'aventure*. Jusqu'à ce que vous trouviez un antidote, vous perdrez régulièrement de l'endurance (selon les indications du texte).
- si vous maîtrisez la compétence *Constitution*, ne tenez pas compte des indications précédentes : vous perdez 2 points d'endurance et n'écrivez rien dans vos *Notes* car votre organisme vient à bout de ce poison par lui-même.
- si vous êtes accompagné, votre camarade perd 5 points d'endurance et subira aussi les effets du poison (il vous faudra 2 antidotes pour vous soigner).

Que vous soyez infesté ou pas, vous devez maintenant poursuivre votre ascension en vous rendant au **251**.

453

Vous résistez farouchement et affrontez vos adversaires simultanément :

HOMME LÉZARD N°1 : Précision=2 dés + 9	Puissance=5
Endurance=30	Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°2 : Précision=2 dés + 11	Puissance=6
Endurance=25	Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°3 : Précision=2 dés + 9	Puissance=5
Endurance=20	Faiblesse=T

Avant chaque assaut mais après que vous ayez, éventuellement, réalisé une action, le lézard n°3 fait appel à sa magie. Pour connaître le sortilège qu'il pratique, lancez un dé. Si vous obtenez :

- 1, 2 ou 3, le lézard vous lance le sortilège « Déséquilibre » : vous perdez 3 points de précision pour toute la durée du combat (si vous avez déjà subi ce sort et que vous faites 1, 2 ou 3 au dé, le lézard ne fait aucune action)
- 4, le lézard pratique le sortilège « Foudroiement » : vous perdez 40 points d'endurance moins votre défense
- 5 ou 6, le lézard vous lance le sortilège « Chaleur » : vous perdez 2 points de précision pour toute la durée du combat (si vous avez déjà subi ce sort et que vous faites 5 ou 6 au dé, le lézard ne fait aucune action)

Si vous venez à bout de vos adversaires, *vous gagnez 3 points d'expérience*. Si le mot « golem » est écrit dans la case *Notes* de votre *feuille d'aventure* et que vous avez résolu cet affrontement en deux assauts ou moins, rendez-vous au **228**. Dans le cas contraire, allez au **377**.

454

Vous posez vos affaires puis grimpez. Cet arbre a quelques branches basses qui sont bien pratiques. Vous atteignez les premiers fruits et en cueillez un. Vous croquez prudemment dans ce dernier : son goût acidulé est très désagréable. Cependant, si vous maîtrisez la compétence *Constitution*, vous êtes capable de manger cette denrée sans risquer de maux d'estomac. Dans ce cas, ajoutez un repas à votre inventaire. Si vous maîtrisez aussi l'*Agilité*, vous pouvez atteindre des branches plus hautes et rassembler un second repas. Ensuite, restez ici aussi longtemps que voulu puis allez au **64** pour emprunter la première montée, surmontée du sigle « livre ouvert bleu », ou bien au **238** pour suivre le symbole « épée bleue ».

455

Vous sortez de la tour puis pénétrez à nouveau dans celle-ci, par l'autre entrée cette fois. Vous aboutissez dans une salle similaire à la précédente au niveau de l'agencement, avec également deux escaliers en colimaçon. Il y a aussi un cercle dessiné au sol mais il est de couleur bleue. Dans celui-ci se trouvent à nouveau quatre sigles mais le poing est remplacé par un livre. Un symbole se trouve, comme précédemment, au-dessus de chaque escalier : l'œil au-dessus de l'escalier de gauche, l'épée au-dessus de l'escalier de droite. Maintenant que vous connaissez toutes les options qui s'offrent à vous, il est temps d'agir :

- vous pouvez vous engager dans l'escalier de gauche : allez au **26**
- vous préférez peut-être celui de droite : rendez-vous dans ce cas au **78**
- vous pouvez vous placer à l'intérieur du cercle bleu pour voir s'il se passe quelque chose, allez alors au **130**
- vous pouvez retourner dans la première entrée et emprunter l'escalier de gauche (symbole « épée rouge ») : rendez-vous au **105**
- vous pouvez retourner dans la première entrée et emprunter l'escalier de droite (symbole « poing fermé rouge ») : allez au **160**
- vous pouvez retourner dans la première entrée et vous placer à l'intérieur du cercle rouge : rendez-vous au **275**

456

Divisez par 3 le nombre d'assauts menés contre vos opposants (arrondissez à l'entier supérieur), puis ajoutez le résultat à vos unités de temps. Si vous jouez avec la variante simplifiée, augmentez votre total de temps de 4.

Maintenant que ce terrible combat est terminé, vous soufflez un peu, épuisé. Ainsi donc, il existe des lézards rouges, qui sont plus combattifs que les autres. Pourvu que ce groupe était le seul dans la tour, pourvu qu'il n'y ait pas d'autres créatures envoyées par la sorcière...

Dans le cas où d'autres monstres seraient à vos trousses, mieux vaut continuer votre ascension immédiatement. Cependant, vous souhaitez peut-être fouiller les dépouilles de vos ennemis...

Si c'est bien votre intention, ajoutez une unité de temps sur votre *feuille d'aventure*. Ensuite, prenez note de ce numéro de paragraphe puis allez au **380**.

Pour poursuivre, il vous faut atteindre l'une des montées d'escalier suspendues dans le vide. Celles-ci sont relativement proches du pilier central. Les sculptures qui ornent ce dernier (ainsi que la plante revigorante, si toutefois vous ne l'avez pas brûlée) vont vous permettre de grimper jusqu'aux accès. Cependant, cette opération se terminera par un saut, ce qui paraît risqué mais, malheureusement, inévitable.

Lorsque vous serez prêt à escalader le pilier, rendez-vous au **134**.

457

Vous arrivez dans une salle qui a la forme d'un quart de cercle. Face à vous, un nouvel escalier permet de monter à l'étage supérieur, il est orné du sigle « œil fermé bleu ». Entre cette issue et vous, il y a une structure étonnante : il s'agit d'un gros bloc de pierre, comportant une zone métallique circulaire sur l'une de ses faces, au ras du sol. S'il n'y avait pas ce métal, le trou dégagé serait suffisamment grand pour permettre d'y passer la main... Il n'existe qu'un seul moyen de faire fondre ce métal, c'est d'utiliser le sortilège « Foudroisement ». Si vous le maîtrisez (et que vous disposez d'une arme magique), vous pouvez dépenser 5 points de magie pour le mettre en œuvre en visant cette partie métallique, rendez-vous dans ce cas au **46**. Dans le cas contraire, vous pouvez procéder autrement en pratiquant le sort « Tremblement » si vous le maîtrisez, ce qui aura pour effet de détruire l'intégralité du bloc de pierre (et risque d'endommager les éventuels trésors qu'il renferme). Si cette option vous plaît davantage, dépensez 10 points de magie puis rendez-vous au **125**. Enfin, si vous ne pouvez ou ne souhaitez pas pratiquer l'un de ces sorts, il ne vous reste plus qu'à poursuivre en empruntant l'unique escalier qui permet de grimper : rendez-vous au **272**.

458

Vous faites volte-face et réalisez que le son qui vous fait sursauter est un hurlement strident, émis par une créature ailée qui est en train de foncer sur vous, en provenance du plafond ! Cet être devait être dissimulé dans les zones d'ombre des ornements... Si vous maîtrisez la compétence *Savoir*, prenez note de ce numéro de paragraphe puis rendez-vous au **390**.

L'assaillant arrive droit sur vous, brandissant rageusement ses griffes acérées. La créature bipède, légèrement plus grande que vous, est dotée d'un pelage marron recouvrant toute la surface de son corps. Son visage vous fait penser vaguement à celui d'un singe mais vous n'avez pas le temps de vous attarder sur ses traits : cette créature véloce va vous percuter dans une fraction de seconde... Si vous maîtrisez la compétence *Agilité* (et que vous n'êtes pas en surcharge), rendez-vous au **282**. Dans le cas contraire, allez au **141**.

459

Avant de délaisser cette enceinte, vous prenez le temps de refermer la grille. Vous ne tâtonnez pas très longtemps, en jouant avec les leviers, avant d'arriver à vos fins. Pourvu que vos poursuivants soient attirés par ces coffres et perdent du temps à tenter d'entrer... Tout en vous

éloignant, vous vous dites que c'est une bonne chose de ne pas leur avoir laissé un accès direct. Pour cette raison, *vous gagnez 1 point d'expérience*.

À présent, vous pouvez vous diriger, si ce n'est pas déjà fait, vers la première étuve (rendez-vous au **6**) ou bien la troisième (allez au **210**). Autrement, poursuivez votre montée : rendez-vous au **500**.

460

Tandis que vous vous démenez face au dernier obstacle qui vous sépare de la liberté, d'autres créatures surgissent du boyau, l'une d'elle étant munie d'une baguette magique. Elle pointe son arme vers vous et va en faire usage sans préavis... Il faut agir dans la seconde : vous pouvez vous rendre en allant au **214** tout en ajoutant 1 à votre total de soumission ou bien persister dans votre lutte au **342**.

461

Vous dites à Yajé que vous vous amusez bien ici, espérant que cette affirmation l'amènera à se calmer. Malheureusement, c'est avec la mine furieuse qu'il se redresse et vous lance sèchement :

- Ah ah, je vois qu'on se paye ma tête, maintenant ! N'en faites pas trop quand même, je ne voudrais pas qu'on se fâche... Très bien, la récréation est terminée, passons directement en magasin, voulez-vous. Tout d'abord, voyons votre épargne...

L'elfe se met à compter sur ses doigts, dans une concentration totale. Visiblement, il a mal pris votre tentative de connivence. Si vous maîtrisez la compétence *Marchandage*, il n'est pas trop tard pour vous rattraper d'une simple pirouette orale, rendez-vous pour cela au **319**. Sinon, allez au **153** si vous avez épargné de l'or précédemment ou au **499** dans le cas contraire.

462

Pris au dépourvu, vous réalisez qu'il y a des hommes lézards ici ! Tandis que ce groupe s'approche de vous avec hostilité, vous avez le temps de remarquer une singularité qui caractérise cette salle. En effet, bien qu'ayant une forme de demi-cercle, la pièce est coupée en deux parties distinctes au moyen d'une grille métallique infranchissable. De votre côté, il n'y a rien en dehors des lézards et de deux téléporteurs : un vert et un noir. Dans l'autre partie, il y a d'autres téléporteurs : un blanc et un bleu. En dehors de ces éléments, il n'y a rien de notable ici. De toute façon, vous n'auriez pas le temps d'en voir davantage : les créatures arrivent à votre niveau. Vous allez devoir mener le combat qui suit en comptant les assauts. Sachez également que vos actes passés ont pu affaiblir les lézards : chaque « + » inscrit dans vos *Notes* a causé 15 points de dégâts dans le camp adverse (appliquez ces pertes en respectant la numérotation de vos ennemis ; par exemple, si vous totalisez deux « + », le lézard n°1 est mort et le second a maintenant 35 points d'endurance). Avec étonnement, vous remarquez que certains lézards sont de couleur rouge :

HOMME LÉZARD N°1 : Précision=2 dés + 9 Puissance=7
 Endurance=20 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°2 : Précision=2 dés + 9 Puissance=8
 Endurance=45 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°3 (rouge): Précision=2 dés + 14 Puissance=10
 Endurance=55 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°4 (rouge) : Précision=2 dés + 15 Puissance=10
 Endurance=75 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°5 : Précision=2 dés + 10 Puissance=8
 Endurance=35 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°6 (chef) : Précision=2 dés + 10 Puissance=8
 Endurance=50 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°7 (rouge) : Précision=2 dés + 14 Puissance=10
 Endurance=60 Faiblesse=T

Vos ennemis vous empêchent d'accéder aux téléporteurs pour fuir... Par ailleurs, avant chaque assaut mais après que vous ayez, éventuellement, accompli une action, chaque lézard *vert* pratiquera une magie. Pour connaître laquelle, lancez un dé par créature. Si vous obtenez :

- 1 ou 2 : le lézard lance une boule de feu, vous perdez 12 points d'endurance moins votre défense. Il enchaine ensuite avec une autre action : relancez le dé.

- 3, 4 ou 5 : le lézard consomme une fiole de magie (pas de conséquence ludique)

- 6 : le lézard pratique un sortilège d'endurance sur la créature qui a le plus bas total, ce qui octroie à cette dernière 10 points d'endurance (considérez que l'endurance maximale correspond au score dans le descriptif des ennemis)

Le chef sorcier est particulier : la liste ci-dessus est valable sauf pour le score « 6 », pour lequel le lézard pratiquera le sortilège « Foudroiement ». Dans ce cas, vous perdrez 40 points d'endurance moins votre défense.

Si vous jouez avec la variante simplifiée, vous pouvez exceptionnellement consommer des fioles ou potions pendant le combat, à raison d'un soin maximum entre chaque jet de deux dés.

Si vous venez à bout de cette horde redoutable, *vous gagnez 3 points d'expérience*. Ensuite, divisez par 3 le nombre d'assauts menés (arrondissez à l'entier supérieur), puis ajoutez le résultat à vos unités de temps. Si vous jouez avec la variante simplifiée, augmentez votre total de temps de 4.

Par ailleurs, effacez tous les symboles « + » qui figurent sur votre *feuille d'aventure*. Enfin, inscrivez le terme « G2 » dans vos *Notes*.

À présent, vous soufflez un peu, éprouvé par cet affrontement. Que sont donc ces lézards rouges ? Ils semblent plus résistants que les autres. Si vous désirez les fouiller, ajoutez une unité de temps sur votre *feuille d'aventure*. Ensuite, prenez note de ce numéro de paragraphe puis allez au **539**.

Après, vous n'avez plus rien à faire ici. Si vous utilisez le téléporteur vert, allez au **582**. Si vous empruntez le noir, rendez-vous au **598**.

463

Vous êtes face aux trois statues, qui forment la série « elfe-elfe-lézard ». Si vous désirez actionner le premier levier, rendez-vous au **42**. Si le deuxième vous paraît plus judicieux, allez au **168**. Si vous pensez que le troisième provoquera un événement particulier, rendez-vous au **323**. Enfin, si vous voulez en rester là, allez au **218** si le symbole « épée rouge » vous tente ou au **291** si le sigle « œil fermé rouge » vous inspire davantage.

464

Vous approchez du coffre, redoutant que les lézards l'aient ouvert à votre place. Si vous possédez la clé n°19, rendez-vous au **109**. Sinon, poursuivez votre lecture.

Vous parvenez à soulever le couvercle sans rencontrer la moindre résistance ! Malheureusement, vous découvrez que le coffre est vide : les lézards s'en sont occupés ! En revanche, derrière ce meuble vide, vous devinez dans la pénombre la présence de nombreuses pièces d'or éparpillées par terre. Apparemment, vos ennemis n'étaient pas intéressés par cette monnaie, qu'ils ont jetée hors du coffre. Quoi qu'il en soit, si vous voulez ramasser cet or, il vous en coûtera une unité de temps (sachez qu'à première vue, vous estimez qu'il y a là au moins 30 pièces d'or). Dans ce cas, rendez-vous au **301**. Si vous estimez que vous avez assez perdu de temps comme ça, vous pouvez vous placer sur le téléporteur jaune, allez pour cela au **555**. Enfin, vous pouvez approcher du pilier central, rendez-vous alors au **616**.

465

Après le traditionnel basculement des herses, vous arrivez dans une nouvelle salle ayant, au sol, la forme d'un quart de cercle. Comme dans la pièce précédente, l'environnement du lieu est verdoyant. Face à vous, un unique escalier en colimaçon permet de grimper jusqu'à l'étage suivant. Cette montée est précédée du sigle « œil fermé rouge ». Sur votre gauche, la paroi incurvée de la salle est tapissée d'une sorte de lierre très épais. Là, vous remarquez, prisonnière du végétal, une statuette elfique ! Si vous désirez vous approcher du lierre, rendez-vous au **305**. Si vous redoutez un danger dissimulé dans cette plante, poursuivez votre ascension en allant au **251**.

466

Vous arrivez dans une salle qui a la forme, au sol, d'un quart de cercle. Au centre de la pièce se trouve une créature étonnante, dont vous avez peut-être déjà croisé un exemplaire plus bas : il s'agit d'un tout petit animal rougeâtre, de la taille d'une assiette, doté d'une carapace luisante. La créature met en mouvement ses huit pattes et avance vers vous. Elle est surmontée de deux antennes qui s'agitent tandis qu'elle se déplace dans votre direction. Si vous maîtrisez la compétence *Savoir*, prenez note de ce numéro de paragraphe puis rendez-vous au **39**. Sinon, poursuivez votre lecture.

Il faut décider rapidement de l'attitude que vous adoptez... Vous pouvez rester immobile pour vous assurer des intentions de cet insecte, rendez-vous alors au **179**. Vous pouvez aussi courir vers la seule issue possible, à condition de ne pas être en surcharge, dans ce cas allez au **232**. Enfin, si vous pressentez que cette bestiole a des intentions hostiles, vous pouvez la projeter à l'autre bout de la pièce d'un simple coup de pied (rendez-vous au **354**) ou bien la tuer en lui sautant dessus à pieds joints (allez au **429**).

467

Le golem encaisse le sort, qui provoque des petits arcs lumineux un peu partout sur sa carcasse. À votre grande surprise, votre adversaire tend alors ses bras vers vous, puis parvient à vous renvoyer une partie de l'attaque (si, toutefois, il a survécu à votre magie) ! L'éclair vous percute de plein fouet... *Le golem a perdu 30 points d'endurance. Vous perdez 10 points d'endurance moins votre défense.*

Si vous êtes toujours de ce monde, il vous faut poursuivre le combat avec l'assaut suivant :

GOLEM MÉTALLIQUE : Précision=2 dés + 12
Endurance=50

Puissance=9
Faiblesse=C

Vous pouvez réitérez le sort de foudre si vous le souhaitez. Dans ce cas, le golem encaissera 30 points de dégâts puis, s'il est toujours vivant, vous renverra une attaque similaire de puissance 10.

Si vous venez à bout de votre adversaire, rendez-vous au **548**.

468

Yajé vous répond mais préférerait vous voir déguerpir :

- Non mais vous n'avez rien de mieux à faire que papoter avec moi ? Alors bon, si ça vous intéresse, ils sont passés au premier comptoir juste après votre départ du second. Ça fait pas longtemps, même pas une heure. Enfin je crois... Vous savez, le temps est une notion que j'ai du mal à apprécier depuis que je suis ici. Bref, il faut accélérer, d'autant plus que vous leur avez préparé le terrain ! Bon, maintenant à vous de jouer, bonne chance !

L'elfe tourne les talons, décidé à partir. Vous l'interpelez pour en savoir plus. Si vous voulez demander combien étaient les lézards, allez au **229**. Si vous vous renseignez sur ce qui vous attend dans les prochaines salles, rendez-vous au **9**. Si vous préférez savoir si Yajé dispose d'un moyen de communication avec l'extérieur, allez au **498**.

469

Tandis que la créature arrive à votre niveau, vous bondissez puis atterrissez violemment sur elle, l'écrasant de tout votre poids. Vous entendez un craquement sous vos pieds et voyez un liquide visqueux se répandre autour de l'insecte : il est mort. Pour avoir fait preuve de prudence en vous montrant offensif, *vous gagnez 1 point d'expérience*. Ensuite, vous pouvez rester dans cette salle aussi longtemps que voulu. Puis vous vous apprêtez à vous remettre en marche. Face à vous, l'unique issue permettant de grimper est surmontée d'un symbole inédit, un œil fermé entouré par deux cercles : un bleu et un rouge. Vous avancez en vous demandant ce que peut signifier cette association de couleurs, quand vous remarquez un détail passé inaperçu jusque là : à quelques mètres de cette issue, un cercle de couleur jaune est tracé au sol. Si vous le souhaitez, vous pouvez essayer de vous placer au centre de ce dernier pour voir s'il se passe quelque chose. Dans ce cas, allez au **289**. Vous pouvez aussi continuer votre ascension en vous engageant dans l'escalier qui s'offre à vous, pour cela rendez-vous au **352**.

470

Vous arrivez dans une nouvelle salle, ayant au sol la forme d'un quart de cercle. Une seule issue permet de poursuivre, il s'agit d'un escalier surmonté du sigle « poing fermé rouge ». Entre cette montée et vous, un golem bloque le passage... Il va falloir l'affronter :

GOLEM : Précision=2 dés + 8 Puissance=7
Endurance=40 Faiblesse=C

La vélocité de votre adversaire rend toute fuite impossible. Si vous venez à bout de la créature, *vous gagnez 2 points d'expérience* et trouvez dans ses débris une clé : notez la « clé n°10 » dans la rubrique *Objets spéciaux* de votre *feuille d'aventure*. Ensuite, vous poursuivez votre ascension en empruntant l'unique voie possible : rendez-vous au **448**.

471

La sorcière désigne l'un des quatre téléporteurs, devant lequel s'est groupé le bataillon de lézards qui vous précède :

- Ce téléporteur permet d'aller dans la Vieille forêt, à proximité de la Tour sans fin. Ce groupe d'hommes lézards va partir en même temps que vous. Vous aurez deux missions

bien distinctes : eux partent pour attaquer Chima, un petit village du Masshys. Cette offensive va nous permettre de tester le potentiel de ma dernière création, dont vous avez vu les œufs à votre arrivée... De votre côté, vous allez emprunter le même téléporteur mais pas dans le même but : depuis votre disparition, il est probable que les Elfes aient entrepris des recherches. On peut même supposer qu'ils vont tenter de reprendre le Sceptre de vie. Pour cette raison, ils vont certainement envoyer quelqu'un dans la tour. C'est là que vous intervenez : vous allez vous poster à proximité de la Tour sans fin et guetterez la venue de cette équipe. Je dis « équipe » mais je suis prête à parier que vous n'aurez affaire qu'à une seule personne... Sylfidio va sans doute se contenter de ça en misant tout sur les informations qu'il va lui confier, avec ses conseillers, quant aux dangers qui l'attendent dans le bâtiment...

Tandis que Tripidia vous dit cela, un grognement rauque résonne dans la caverne, en provenance de la plus grande des ouvertures. De cet accès surgissent lentement deux immenses créatures ailées, faisant vibrer le sol sous leur pas, créatures que la sorcière avait nommées « dragons » lors de votre première rencontre. Ces deux monstres sont équipés de colliers de couleur verte desquels pendent des chaînes, auxquelles s'agrippent des lézards pour guider les colosses. Les dragons sont amenés jusque devant le téléporteur, rejoignant ainsi l'équipe qui part pour le Masshys.

- Parfait, magnifique ! reprend Tripidia. Vous n'allez faire qu'une bouchée de ces villageois. De votre côté, vous dit-elle, votre mission est simple : supprimez la personne que les Elfes vont envoyer puis revenez ici. Bien, je crois que c'est l'heure du départ. Tenez, prenez cette bague.

La sorcière vous tend une bague de couleur verte. Elle vous explique que ces téléporteurs sont « conditionnels », c'est-à-dire qu'ils ne fonctionnent que si le voyageur est équipé d'un élément précis... Cette bague en l'occurrence. Tout en passant cet objet magique à votre doigt (inscrivez « bague verte » dans la case *Objets spéciaux* de votre *feuille d'aventure*), vous remarquez que chaque lézard en porte une aussi.

À présent, il est temps de remonter à la surface. Étrangement, vous n'avez qu'une hâte, c'est de revenir victorieux de cette escapade. Comme les lézards et les dragons, vous vous placez sur le téléporteur menant à la Vieille forêt. Dès que vous posez les pieds sur ce dernier, une sensation de vertige vous envahit et, dans un crépitement accompagné d'une fumée jaillissant magiquement du sol, vous êtes transporté instantanément en bordure d'une clairière. À vos pieds, dissimulée sous des feuillages, vous devinez la présence d'une grande peinture similaire à votre point de départ. Vos compatriotes sauriens sont là aussi, visiblement contents de se voir confier une mission aussi cruciale. Vous faites quelques pas et réalisez que ce déplacement vous a affecté physiquement : *vous perdez 5 points d'endurance*. Visiblement, il en est de même pour votre entourage.

L'un des lézards, sans doute le chef de l'équipe, vous lance :

- Tu dois aller au norr jusqu'à ce être bloqué. Prends norr-est. Bonne chance, à dans quelques jourr !

Sur ce, l'homme lézard se tourne vers les dragons et leur grogne :

- Volez verr norr-ouest jusqu'à rencontrer fleuve et attendez là.

Dans un grand battement d'ailes, les deux créatures s'envolent et sont rapidement hors de votre champ de vision. Là-dessus, les lézards vous jettent un dernier regard et s'éloignent en direction du nord, en bondissant tellement vite qu'il est inutile d'essayer de les accompagner. Sans pouvoir vous contrôler, vous marchez vers le nord, irrésistiblement attiré vers votre objectif morbide : rendez-vous au **56**.

472

Vous actionnez ce levier. Malheureusement, rien de spécial ne se produit. Il y a certainement une logique qui régit ce mécanisme... Si vous actionnez le levier de gauche, allez au **208**. Si vous choisissez celui de droite, rendez-vous au **93**. Si vous manipulez les deux simultanément, allez au **40**. Si vous renoncez, vous pouvez inspecter la première étuve (rendez-vous au **6**) ou la troisième (allez au **210**). Enfin, vous pouvez continuer à monter, rendez-vous pour cela au **500**.

473

En découvrant ce qu'il y a derrière la grille, Marcus vous devance et projette son glaive au cœur de l'enceinte. L'arme suit une trajectoire rectiligne et se plante dans la cible, qui vibre légèrement sous le choc. Visiblement, votre camarade maîtrise l'art de la télékinésie... Voilà un atout intéressant !

Suite au coup d'éclat de votre compagnon, un déclic retentit et vous pouvez à présent ouvrir la grille et pénétrer dans l'enceinte. Marcus récupère immédiatement son glaive. À présent, vous pouvez vous intéresser aux deux coffres marron : rendez-vous au **230**.

474

Au bout d'un moment, la créature redevient visible ! Vous courez alors après ce petit animal à fourrure, constatant qu'il est équipé d'un collier auquel est accrochée une clé. C'est cet élément qui fait du bruit lorsque la bête court... Finalement, vous parvenez à attraper cette créature peu rapide. Elle se raidit dans vos bras, paniquée. Cependant, elle ne se débat pas. Vous ôtez son collier : ajoutez la « clé n°20 » à vos *Objets spéciaux*. De plus, *vous gagnez 1 point d'expérience pour avoir obtenu cette récompense*.

À présent, vous relâchez votre prise et empruntez l'escalier « œil fermé rouge » : rendez-vous au **76** pour découvrir une nouvelle salle.

475

Une nouvelle fois, vous restez seul un long moment dans votre cage. Plus le temps passe et plus vous en voulez à votre supérieur de vous avoir affecté à cette ronde le long de la forêt. Après tout c'est un peu de sa faute si vous êtes ici... Ce sentiment de colère ne s'arrête pas là, vos camarades ont aussi leur part de responsabilité : s'ils avaient été plus combattifs, l'affrontement qui vous a conduit ici se serait terminé autrement et tous les événements qui ont suivi auraient été différents. Ils sont morts parce qu'ils étaient en-dessous de votre niveau...

Tandis que vous ruminez votre ressentiment, un lézard fait irruption dans la salle et s'approche de votre geôle. Comme la fois précédente, il vous fait passer à travers les barreaux un repas composé de la même bouillie nauséabonde. La créature vous laisse à nouveau seul et vous dévorez cette mixture, ce qui ne vous rassasie pas vraiment. Vous vous sentez affaibli et reprendriez volontiers quelques gorgées de la potion de Tripidia. Elle vous a tordu de douleur mais elle vous a aussi rendu plus fort...

De longues heures s'écoulent et votre nervosité ne diminue pas. Les bruits qui proviennent de la galerie centrale vous indiquent que quelqu'un approche. Les bruits... Comment est-ce possible ? Normalement, vous ne *pouvez pas* percevoir des sons si lointains ! Pourtant vous avez bien entendu, puisque des lézards font irruption dans la pièce et ouvrent votre cage en vous ordonnant de les suivre. Vous obtempérez et marchez avec eux jusqu'à la galerie, que vous longez un long moment avant de bifurquer dans une ouverture sur la gauche. Vous cheminez alors dans un boyau interminable qui débouche, enfin, sur une caverne très étendue qui vous laisse sans voix : rendez-vous au **16**.

476

Alors qu'une vapeur bleutée vous enveloppe, vous éprouvez un léger vertige. *Vous perdez 1 point d'endurance. Si vous êtes accompagné, il en est de même pour votre partenaire. Ajoutez une unité de temps dans vos Notes.*

Le pendentif de Yajé ne vibre pas : le téléporteur que vous empruntez semble accessible à tous, un peu comme ceux de couleur bleue, qui permettent de quitter la tour. Vous vous trouvez à présent dans une salle en forme de quart de cercle, où la blancheur est de nouveau très vive. Vous venez d'apparaître sur un téléporteur blanc, que vous quittez, à présent. Si vous totalisez 21 unités de temps, rendez-vous au **590** si le terme « G2 » figure dans vos *Notes*, au **147** sinon. Si vous en êtes à 23 unités, allez au **590** si le terme « G1 » figure dans vos *Notes*, au **588** sinon. Enfin, pour tout autre cas, rendez-vous au **590**.

477

Vous vous placez devant le coffre rouge et tentez de l'ouvrir en forçant un peu : vous sentez une grande résistance... Visiblement, les coffres rouges peuvent être ouverts si on est suffisamment fort. Celui-ci ne cèdera que si vous êtes doté de 5 points de force ou plus (bonus d'un point si vous êtes accompagné). Dans ce cas, allez au **181**. Sinon (ou bien si vous jouez avec la variante simplifiée), si vous avez en votre possession la clé n°8, vous pouvez ouvrir le coffre marron, rendez-vous dans ce cas au **89**. Enfin, si vous laissez ces deux coffres, il ne vous reste plus qu'à sortir de cette enceinte. Vous pouvez alors, si ce n'est pas déjà fait, tenter d'entrer dans la première (allez au **23**) ou la seconde (rendez-vous au **146**). Enfin, vous pouvez poursuivre votre montée en allant au **434** (sigle « épée » entouré de cercles rouge et bleu).

478

Vous vous placez sur le téléporteur... Si vous portez une bague verte, allez au **664**. Sinon, rendez-vous au **265**.

479

Vous regardez les trois statues tourner sur elles-mêmes pendant quelques instants. Lorsqu'elles se stabilisent, vous avez devant vous la série « lézard-elfe-elfe ». Si vous voulez ensuite actionner le premier levier, allez au **163**. Si le deuxième vous paraît plus attrayant, rendez-vous au **203**. Si vous préférez le troisième, allez au **403**. Enfin, si vous êtes agacé, rendez-vous au **218** si le sigle « épée rouge » vous tente ou au **291** si vous voulez emprunter l'escalier « œil fermé rouge ».

480

Vous poursuivez votre trajet encore quelques heures. Enfin, vous arrivez sur la grande clairière de la tour. Alors que vous contemplez l'immense bâtisse, dont l'entrée se trouve face à vous, une sensation de déjà-vu s'empare de vous... Oui, vous êtes venu ici, dans le temps... C'était quand déjà ? Ça semble si lointain désormais... Vous contournez la tour, essayant de vous rappeler, de faire remonter les souvenirs. Il y a un deuxième accès de l'autre côté. Vous avez l'impression de l'avoir su à l'avance. Pourtant, vous n'arrivez pas à vous rappeler, vous avez beau réfléchir, malheureusement rien ne vient... Tripidia est en train de vous annihiler, détruisant votre passé et construisant votre avenir. Vous vous immobilisez, désireux de combattre ce processus : vous cherchez dans votre mémoire tout ce dont vous vous souvenez de votre passé. Depuis votre capture jusqu'à maintenant, tout est clair. Par contre, avant... Le vide. Ça semble incroyable et terrifiant. Qu'est-ce qui vous arrive ? Un éclair de lucidité vous traverse l'esprit : *la fuite*. Vous êtes libre, rien ne vous oblige à obéir. Vous approchez du chemin qui part de la clairière vers le nord-est, celui qui mène à Kron... Vous pouvez le

faire... Courage... Non... Votre corps ne répond plus : vous voulez partir mais c'est un tout autre geste que vous effectuez. Irrésistiblement, vous approchez de la bordure de clairière, puis vous vous dissimulez dans les fourrés. Là, tapis dans la pénombre, vous attendez. Une envie de courir loin d'ici vous démange... Face à ce désir, une colère presque bestiale vous consume et vous ordonne de rester là, prêt à égorger l'elfe promis par la sorcière... C'est ce dernier sentiment qui l'emporte : vous restez là, silencieux et paré à l'attaque. Rendez-vous au **182**.

481

Vous arrivez dans une salle qui a la forme d'un quart de cercle. Face à vous, un autre escalier permet de monter à l'étage supérieur, il est à nouveau orné du sigle « poing fermé rouge ». Entre cette issue et vous se trouve un lourd bloc de pierre, en plein centre de la pièce. Il y a un glaive piégé dans cette masse, dont le manche dépasse ! Vous pouvez extraire cette lame de son socle si vous êtes assez fort : cette action est possible si votre total de force est supérieur ou égal à 4. Sachez que vous bénéficiez d'un bonus d'un point si vous êtes accompagné car votre camarade vous aide. Que vous réussissiez ou pas à vous emparer du glaive (*une main, T, bonus de dextérité=2, puissance=2*), il vous faut ensuite poursuivre votre ascension en empruntant l'unique escalier qui s'offre à vous : rendez-vous au **175**.

482

Cette question est suivie immédiatement d'un hurlement de rage :

- RRRÔ, ALORR, QUI EST LÀ ? redemande le lézard en donnant, d'après le tintamarre qui vous parvient, des coups sur la herse.

Le groupe qui vous talonne est celui des mages lézards, puisque vous avez vaincu des guerriers après votre chute avec le golem géant. Comme vous le voyez, cette seconde équipe est très en colère : les sorciers sont passés par la salle des dépouilles... Mieux vaut ignorer la question qui vient d'être posée. Toutefois, si vous désirez répliquer en insultant copieusement vos poursuivants, allez au **312**. Sinon, il faut repartir : rendez-vous au **243** pour suivre le « coffre rouge » ou au **394** pour emprunter la montée « épée bleue ». Enfin, vous pouvez aller au **535** pour vous placer sur le téléporteur bleu.

483

Vous déposez votre équipement et brandissez votre arc. Vous décochez des flèches (rayez-les de la rubrique éponyme car elles seront irrécupérables)... Considérez qu'il vous faut 3 flèches pour atteindre la créature à moins de maîtriser *Télékinésie* (dans ce cas un seul essai est nécessaire). Accaparée par sa tâche de récupération, la créature reçoit de plein fouet le projectile.

Touché, le zalatif s'envole immédiatement de son perchoir. À présent, comprenant sans doute que vous ne lui laisserez pas l'occasion de reprendre ses forces, la créature revient à la charge ! Vous laissez votre arc et avez à peine le temps de prendre une unique arme avant de faire face à cet adversaire coriace. Rendez-vous au **216** et terminez le combat en considérant que :

- le zalatif vient de perdre 5 points d'endurance (il se peut qu'il soit mort, rendez-vous alors au **128**)
- la créature ne fuira plus (ne tenez pas compte des consignes vous indiquant de viser les ailes)
- votre sac à dos est à terre : vous vous battez avec une seule arme (ainsi que votre ceinture), votre surcharge est nulle
- vous récupérerez bien sûr votre équipement si vous êtes victorieux

- si vous jouez avec la variante simplifiée, subissez un dé de dégâts pour achever la créature puis allez au **128**

Si par malchance vous n'avez pas assez de flèches pour atteindre le zalatif, rayez la totalité de celles-ci en raison de votre tentative infructueuse. Ensuite, rendez-vous au **216** et reprenez l'affrontement en dotant votre adversaire de ses statistiques de départ. Considérez également que ses ailes sont à nouveau intactes. Vous n'avez pas d'autre choix que de cibler cette partie pour espérer le vaincre car il fuira à nouveau dès que son endurance passera sous la barre des 45 points... De plus, les conditions énumérées ci-dessus restent valables sauf « la créature ne fuira plus ». Si vous jouez avec la variante simplifiée, vous n'avez plus qu'à cibler ses ailes en lançant deux dés : rendez-vous au **216** pour cela.

484

Vous vous précipitez devant l'ouverture depuis laquelle vont surgir de nouvelles créatures. Bien décidé à vous défendre jusqu'au bout, vous voyez arriver une file de lézards, qui sont obligés de vous affronter à tour de rôle. Combattez les trois premiers un par un :

HOMME LÉZARD N°1 : Précision=2 dés + 10 Puissance=5
Endurance=20 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°2 : Précision=2 dés + 6 Puissance=7
Endurance=28 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°3 : Précision=2 dés + 7 Puissance=7
Endurance=26 Faiblesse=T

Si vous pratiquez une magie qui touche tous vos adversaires, appliquez son effet sur l'ensemble des trois créatures. Si vous venez à bout de vos ennemis, *vous gagnez 3 points d'expérience*. Ensuite, rendez-vous au **209**.

485

Vous vous accroupissez devant le coffre. Une molette à 3 chiffres ainsi qu'un bouton-poussoir font suite aux caractères suivants :

1 - 1 - 76 - 226 - ?

Vous pouvez compléter la série par un quatrième nombre. Dans ce cas, déterminez lequel puis appuyez sur le bouton : rendez-vous alors au paragraphe correspondant. Si le texte ne veut rien dire, revenez ici poursuivre votre lecture : le mécanisme se bloque et empêche une deuxième tentative. Il ne vous reste plus qu'à vous intéresser, si ce n'est pas déjà fait, au coffre rouge. Pour cela, allez au **34**. Autrement, vous pouvez aller vers une étuve que vous n'avez pas encore explorée, entre la première (rendez-vous au **6**) et la troisième (allez au **210**). Au préalable, vous pouvez refermer l'accès à cette cellule, afin d'effacer toute trace de votre passage : rendez-vous au **459** si vous optez pour ce geste. Enfin, rien ne vous interdit de poursuivre votre montée sans perdre une minute de plus : allez au **500** pour cela.

486

La salle dans laquelle vous arrivez a des dimensions similaires à celles que vous venez de traverser. Elle est dépourvue de toute ouverture et de tout élément décoratif, en dehors des lustres qui pendent au plafond. Face à vous, un nouvel escalier en colimaçon permet de monter. Il est surmonté du sigle rouge « épée ». Entre cette sortie et vous se trouve un golem :

vous remarquez qu'il porte une cordelette autour du cou, à laquelle est accroché un petit objet brillant. La créature vous arrive à mi-hauteur mais n'a pas l'air pour autant chétive. Soudain, l'amas de pierre qui la constitue se met en mouvement, avançant droit sur vous. Il va falloir l'affronter :

PETIT GOLEM : Précision=2dés+5 Dégâts=8
 Endurance=20 Faiblesse=C

Votre adversaire n'étant pas très rapide, vous pouvez le contourner et vous enfuir lors d'une phase d'action sans dommage, à condition de maîtriser la compétence *Agilité* : rendez-vous dans ce cas au **306**. Si vous ne maîtrisez pas cette compétence, vous pouvez tout de même partir mais le monstre vous blessera lors de votre course : considérez dans ce cas que vous perdez un assaut puis rendez-vous au **306** (fuite impossible si vous jouez avec la variante simplifiée). Attention, dans chacun de ces deux cas, vous devez ne pas être en surcharge pour réussir votre fuite et cette échappée est considérée comme une action. À cette occasion, si vous êtes accompagné, votre camarade est particulièrement agile et vous suit sans dommage. Si vous venez à bout de votre adversaire, rendez-vous au **415**.

487

Vous avancez en direction du vase. Si pour cela vous avez la possibilité de passer entre deux serpents détruits, vous ne risquez rien. Dans ce cas, ajoutez le « vase bleu » à votre *Équipement*. Ce n'est pas tout : à l'intérieur du pot, vous avez la surprise de découvrir une fiole d'endurance, que vous pouvez conserver par ailleurs. Ensuite, il vous faut poursuivre, en empruntant l'unique escalier qui part d'ici : allez au **578**.

Sinon, lorsque vous pouvez presque attraper le vase bleu, un déclic retentit dans votre dos. Tout de suite après, vous recevez une boule de feu : *vous perdez 10 points d'endurance moins votre défense*. Ensuite, vous entendez avec frayeur un nouveau déclic, annonceur d'un autre tir. Vous pouvez alors prendre vos jambes à votre cou, essayant de fuir cette salle dangereuse, en vous rendant au **314**. Vous pouvez aussi rester sur place et terminer ce que vous êtes venu faire, en allant au **515**.

488

Le silence est total autour des deux combattants. Le lézard rouge entame les hostilités en bondissant vers son adversaire tout en agitant son épée. Le sorcier ne se laisse pas impressionner et envoie une boule de feu droit sur le géant, qui la reçoit de plein fouet. Pour autant, le colosse n'arrête pas sa course et, jaillissant des flammèches qui tourbillonnent autour de lui, il arrive très vite au niveau du tireur. Ce dernier se plaque au sol pour esquiver le coup latéral que lui porte le géant. Il se précipite ensuite en avant et se faufile entre les jambes de son adversaire, tout en lui portant un coup léger le long de sa patte. Le colosse lâche un cri de douleur et se retourne vivement, reprenant en claudiquant sa course vers le mage, qui est loin à présent. Bizarrement, il vous semble que le lézard rouge boîte un peu trop par rapport à l'éraflure reçue, comme s'il exagérait volontairement sa blessure. Quelqu'un qui essuie un tir de boule de feu sans sourciller devrait courir normalement après cette légère estocade...

Comme au début du combat, le géant arrive à proximité de son adversaire en faisant tournoyer sa lame. Le sorcier reste immobile, attendant le dernier moment pour déclencher un sortilège de tremblement qui fait vibrer le sol si violemment que le colosse chute et subit les rudes secousses qui suivent. Vous-même, depuis votre siège, percevez l'intensité des vibrations. Le magicien s'approche ensuite de son adversaire, qui demeure couché et inconscient. Pour achever le géant, le sorcier brandit son glaive et, avant d'assener le coup fatal, jette un œil en

direction de Tripidia pour vérifier son intention ou non d'interrompre le duel. À côté de vous, la reine reste impassible et esquisse même un sourire. Visiblement, elle laisse poursuivre. Le sorcier reprend son mouvement offensif mais, alors qu'il tient son arme au-dessus de lui, le colosse relève la tête et affiche un sourire arrogant. D'un mouvement vif, il se redresse tout en chargeant son adversaire, qui lâche ses armes sous l'impact du coup. Le sorcier est propulsé à terre et voit arriver sur lui le géant, qui s'apprête à planter sa lame en lui quand Tripidia se lève vivement et interrompt le combat d'un grand « stop ». Le lézard rouge lève ses bras en signe de victoire, sous les acclamations de ses congénères qui bondissent dans l'arène pour féliciter leur chef. De son côté, le sorcier se lève péniblement et, malgré sa défaite, reçoit également des éloges pour les deux magnifiques sortilèges qu'il a réussi à décocher.

Si le mot « guerrier » figure dans la case *Notes* de votre *feuille d'aventure*, rendez-vous au **48**. Si c'est le terme « magicien » qui est inscrit, allez au **123**. Si vous n'avez pas été amené à écrire l'un de ces mots, lisez ce qui suit.

Tandis que les créatures commencent petit à petit à quitter l'arène, Tripidia vous demande si cette distraction vous a plu. Vous pouvez continuer à gagner la confiance de la sorcière en répondant « oui », pour cela allez au **233**. Vous pouvez aussi, si vous estimez que la docilité que vous avez décidé de feindre devient trop poussée, vous montrer distant et ne pas répondre du tout, rendez-vous dans ce cas au **668**.

489

Bien décidé à ouvrir cette grille, vous actionnez ce levier, remettant ainsi le système dans sa configuration initiale. *Si vous êtes empoisonné, vous perdez 3 points d'endurance*. Si vous aviez réussi à agir sur la grille, elle se referme. Un peu agacé, vous réfléchissez à votre prochain geste... Si vous actionnez le levier de gauche, allez au **93**. Si vous préférez celui de droite, rendez-vous au **304**. Si vous souhaitez actionner les deux simultanément, allez au **240**. Si vous renoncez, vous pouvez inspecter la première étuve (rendez-vous au **6**) ou la troisième (allez au **210**). Enfin, vous pouvez continuer à monter, rendez-vous pour cela au **500**.

490

Désireux de mettre fin à votre quête, vous avancez sur le téléporteur bleu. Si vous êtes accompagné, votre camarade est très surpris par votre geste et choisit de rester en retrait (effacez sa trace de vos *Notes*).

Émanant du sol, une sorte de vapeur bleue vous enveloppe. Tout en disparaissant, vous vous demandez où vous allez aboutir... Enfin, la vapeur se dissipe autour de vous : *cette téléportation vous coûte 1 point d'endurance*.

Vous êtes dans une salle en forme de demi-cercle. Sous vos pieds se trouve un très grand cercle bleu, à l'intérieur duquel sont dessinés les symboles « épée », « livre ouvert », « œil fermé » et « coffre ». Oui, c'est bien ça, vous êtes au rez-de-chaussée ! Près de vous, deux montées d'escalier permettent d'accéder au premier étage, tandis que dans votre dos, une ouverture donne directement sur l'extérieur. Vous avancez vers la lumière en titubant, sonné par la téléportation.

Ensuite, vous contournez le bâtiment et aboutissez à l'entrée faisant face au Masshys. Vous voyez d'ailleurs le chemin par lequel vous étiez arrivé s'éloigner en direction du sud-ouest. Vous vous y engagez immédiatement. Maintenant, il ne reste plus qu'à poursuivre jusqu'à Golfio, où vous trouverez refuge.

Vous cheminez ainsi un long moment, jusqu'à ce que le jour décline. Là, vous n'avez pas le choix et devez faire une halte. Vous vous dissimulez en bordure du sentier et cherchez le sommeil. Celui-ci ne tarde pas à arriver mais sera troublé par des songes horribles. Votre échec vous fait passer une mauvaise nuit... Malgré tout, après le confinement de la Tour sans

fin, le grand air vous revigore : vous gagnez 5 points d'endurance, 5 points de magie et 1 point de dextérité.

Le lendemain, vous reprenez la route de Golfio. Vous ne le savez pas encore mais les lézards vont réussir à récupérer le sceptre... Inscrivez « Sceptre de vie = Tripidia » dans vos Notes. Votre quête est un échec total mais au moins vous êtes vivant : rendez-vous au **1** du troisième tome de cette collection, intitulé *Batailles*, pour vous remettre de ces péripéties (au préalable, vous pouvez lire le chapitre bonus à la fin du présent ouvrage).

491

Vous zigzaguez entre les deux golems, dans la direction de la haute estrade entourant le pilier central. Si vous maîtrisez la compétence *Agilité* (et que vous n'êtes pas en surcharge), vous parvenez sans problème devant celle-ci. Sinon, l'une des créatures vous blesse et vous perdez 7 points d'endurance moins votre défense. Si vous êtes accompagné, votre camarade parvient à vous suivre sans embûche et se trouve à vos côtés.

Tandis que les deux golems vous rattrapent, vous tentez de grimper sur le promontoire, qui vous arrive à hauteur d'épaules. Si vous maîtrisez l'*Agilité* ou si vous êtes accompagné, vous y parvenez sans accroc (dans le second cas, votre camarade vous fait la courte échelle). Sinon, le petit golem vous assène un violent coup sur la tête pendant votre tentative : vous arrivez à le rejoindre mais au prix d'une perte en endurance s'élevant à 8 moins la défense de votre casque (sans bonus défensif). Dans tous les cas, si vous êtes accompagné, votre compagnon arrive à vous suivre aisément.

À présent, vous pouvez affronter votre adversaire perché :

PETIT GOLEM : Précision=2dés+7 Dégâts=8
 Endurance=32 Faiblesse=C

Pendant le combat, les deux golems ne resteront pas passifs et tenteront sans cesse d'attraper vos jambes et de vous faire chuter à leur portée. Après chaque assaut mené contre votre opposant, lancez un dé, ajoutez 2 au résultat si vous maîtrisez la compétence *Agilité*, soustrayez 2 si vous êtes accompagné (car plus accessibles) :

- si vous obtenez 3 ou moins, vous chutez (en entraînant votre camarade si vous êtes accompagné)... Vous perdez 2 points d'endurance et 1 point de dextérité (à moins de maîtriser l'*Agilité*, dans ce cas vous ne vous blessez pas du tout). Si vous êtes accompagné, votre camarade atterrit habilement et est indemne. Notez les paramètres du petit golem puis rendez-vous au **359** pour affronter les deux golems.

- si vous obtenez 4 ou plus, vous tenez bon et pouvez passer à la prochaine phase d'action

Ce n'est pas tout, le petit golem va lui aussi tenter de vous bousculer : si vous perdez deux assauts successifs, considérez qu'il parvient à vous faire tomber (ainsi que votre camarade éventuellement). Dans ce cas, procédez comme décrit précédemment. Si, à l'inverse, vous gagnez deux assauts consécutifs, votre adversaire chute et se désagrège brutalement sous l'impact.

Si vous jouez avec la variante simplifiée, lancez un premier dé de dégâts. Si vous obtenez 1 ou 2, considérez que le petit golem a chuté et est détruit. Sinon, lancez normalement le deuxième dé de dégâts puis considérez que vous en venez alors à bout.

Si vous venez à bout du golem, vous gagnez 1 point d'expérience. Rendez-vous ensuite au **268**.

492

- Wahou, s'exclame l'elfe en entendant votre bonne réponse, le temps passe drôlement vite ! Bravo à vous, vous êtes doué en énigmes ! Vous avez vraiment mérité, euh... Voyons...

Yajé cherche du regard un objet à vous donner. Visiblement, il n'avait pas pensé à une possible réussite de votre part... Après un instant d'hésitation, il vous lance :

- Je sais ! Je vais vous donner le choix, c'est mieux !

Là-dessus, il se tourne et s'empare d'un morceau de papier sur lequel il griffonne quelque chose à toute vitesse. Il vous tend joyeusement ce trophée, que vous saisissez. Vous lisez sur ce bout de parchemin : « 1 objet gratuit chez Yajé ». Inscrivez ce terme dans la rubrique *Objets spéciaux* de votre feuille d'aventure. Quand vous déciderez d'utiliser ce bon (à ce comptoir ou bien au dernier), vous pourrez choisir gratuitement un objet parmi ceux proposés par l'elfe. De plus, pour avoir résolu l'énigme, *vous gagnez 1 point d'expérience*.

À présent, Yajé reprend la parole :

- Très bien, la récréation est terminée, passons en magasin, voulez-vous. Tout d'abord, voyons votre épargne...

Rendez-vous au **153** si vous avez épargné de l'or précédemment ou au **499** dans le cas contraire.

493

Vous bondissez hors de votre cachette et courez vers le téléporteur. Si vous avez lancé une fiole ou potion explosive, ou bien si vous avez décoché une flèche explosive, vos adversaires sont très sonnés et ne feront rien contre vous dans les secondes qui arrivent. Ajoutez un symbole « + » dans vos *Notes* (si vous avez jeté une *potion*, inscrivez deux symboles). Si vous avez lancé un autre élément, vous avez aussi déstabilisé les lézards : ils ne parviennent pas à vous atteindre (mais vous ne les avez pas blessés).

En revanche, si vous avez agi sans faire diversion, vous recevez un projectile qui vous érafle la jambe : vous perdez 10 points d'endurance moins votre défense (si vous êtes accompagné, votre camarade perd quant à lui 5 points d'endurance). Si vous maîtrisez l'*Agilité*, divisez la perte par deux.

Une fois sur le téléporteur rouge, une vapeur bleutée vous enveloppe. Alors que vous disparaissiez de cette pièce, vous ressentez un léger malaise. *Vous perdez 1 point d'endurance. Si vous êtes accompagné, il en est de même pour votre partenaire. Ajoutez une unité de temps dans vos Notes.*

Vous vous matérialisez dans une salle en forme de quart de cercle, avec un téléporteur bleu sous vos pieds. Vous quittez votre emplacement tout en regardant autour de vous : allez au **292**.

494

Tout en gardant un œil sur la structure en bois et l'ensemble de la pièce, vous approchez prudemment de l'escalier et vous engagez dans celui-ci. Malheureusement, un sifflement provenant de la montée vous indique qu'il se produit quelque chose de spécial ! Vous tournez la tête pour voir ce qui se passe mais êtes pris au dépourvu : une boule métallique, à peine plus grosse que votre poing, maintenue par un balancier dissimulé au-dessus des premières marches, vous percute en pleine poitrine. Vous chutez à la renverse, tout en perdant connaissance (ainsi que 5 points d'endurance moins la défense de votre armure, sans bonus défensif).

Si vous êtes accompagné, votre camarade vous précédait et a évité le balancier.

Lorsque vous retrouvez vos esprits, il s'est écoulé un certain temps, qui dépend des éléments suivants :

- si vous maîtrisez la compétence *Constitution*, ajoutez 2 unités de temps dans la case *Notes de votre feuille d'aventure*
- sinon, si votre endurance est supérieure ou égale à 10 ou bien si vous êtes accompagné (car votre camarade vous aide à revenir à vous en vous giflant), ajoutez 3 unités de temps
- sinon, ajoutez 4 unités de temps
- quoi qu'il en soit, si vous êtes empoisonné, vous perdez 3 points d'endurance

À présent, il faut accélérer ! Face à vous, il n'y a aucune trace du balancier, qui s'est probablement rétracté dans sa position initiale. Vous vous baissez pour passer les premières marches sans risque. Au-dessus, vous entendez le pendule se mettre en mouvement sans succès. Finalement, après un nouveau basculement de herse, vous arrivez dans une autre pièce : rendez-vous au **60**.

495

Vous vous accroupissez devant le coffre et lisez la suite de nombres suivante :

6-31-56-81- ?

Vous pouvez entrer un cinquième nombre et activer l'interrupteur. Si vous le faites, rendez-vous au numéro que vous pensez être le suivant de la série. Si le texte ne veut rien dire, votre erreur provoque un verrouillage de la molette, qui ne s'estompera que lors de votre sortie de cette salle, en même temps que le basculement des herse. Il ne vous reste alors plus qu'à essayer d'ouvrir, si ce n'est pas déjà fait, l'un des quatre coffres marron : allez dans ce cas au **75**. De même, si les trois coffres rouges vous tentent, rendez-vous au **295**. Si vous souhaitez vous intéresser aux deux coffres verts, allez au **242**. Enfin, vous pouvez emprunter l'escalier « poing fermé et coffres rouges » en vous rendant au **348**, ou bien « livre ouvert et épée bleus » au **432**.

496

Vous actionnez ce levier, remettant ainsi le système dans sa configuration initiale. *Si vous êtes empoisonné, vous perdez 3 points d'endurance*. Si vous aviez réussi à agir sur la grille, elle se referme. Plutôt déçu, vous cherchez à comprendre comment fonctionne ce mécanisme... Si vous actionnez le levier de gauche, allez au **93**. Si vous préférez celui de droite, rendez-vous au **304**. Si vous souhaitez agir sur les deux simultanément, allez au **240**. Si vous abandonnez, vous pouvez inspecter la première étuve (rendez-vous au **6**) ou la troisième (allez au **210**). Enfin, vous pouvez continuer à monter, rendez-vous pour cela au **500**.

497

Pendant que vous faites preuve de combattivité en attaquant ce groupe de lézards, Tripidia fait irruption dans la salle et vous lance un sortilège de *Mort*. Sans pouvoir réagir, vous vous écroulez et votre aventure se termine ici...

498

Yajé semble étonné par votre insistance :

- Vous êtes surprenant ! Il y a des lézards dans la tour et vous discutez au lieu de vous dépêcher. Bon, je vous réponds, ensuite vous décampez, d'accord ? En fait lors de mon entrée ici, j'avais un globe magique, pour être contacté en cas de besoin. Vous savez, un

comme celui que notre roi à donné au vôtre dans le temps... Bref, une fois j'ai fait un peu de rangement, et impossible de remettre la main dessus.

L'elfe semble un peu honteux de cette révélation mais continue :

- Oui, je sais, comment perdre quelque chose en étant confiné ici ? Et bien moi, j'ai réussi. Hé hé, on peut dire que j'ai perdu la boule !

Yajé éclate de rire mais le cœur n'y est pas. Visiblement, ses nerfs sont en train de lâcher en cette situation critique. Cependant, voyant votre mine impassible, il se reprend :

- Vous savez quoi ? Je vais chercher ce globe ! Allez, maintenant foncez, chaque minute compte !

L'elfe vous regarde, s'attendant à vous voir partir. Constatant que ce n'est pas le cas, il hésite mais ne révélera visiblement rien de plus :

- Il y a un truc que je pourrais... Quoique là... Ça serait trop important de lâcher une info pareille... Bon et bien, cette fois-ci c'est clair, vous avez assez perdu de temps, et moi j'en ai trop dit : à bientôt !

Yajé fait volte-face et va vous quitter dans la seconde. Si vous maîtrisez la compétence *Marchandage*, vous pouvez soutirer cette ultime information, pour cela rendez-vous au **191**. Sinon, vous ne parvenez pas à retenir l'elfe, qui se volatilise. Il ne vous reste alors plus qu'à poursuivre : vous pouvez emprunter le premier escalier, surmonté du sigle « livre ouvert bleu », pour cela allez au **38**. L'autre montée est précédée du symbole « épée rouge », si elle vous inspire davantage rendez-vous au **420**.

499

L'elfe vous propose les éléments suivants :

- baguette magique (*une main, M, bonus de dextérité=0, puissance=0*) : 24 pièces d'or
- glaive (*une main, T, bonus de dextérité=2, puissance=2*) : 36 pièces d'or
- sabre (*une main, T, bonus de dextérité=3, puissance=3*) : 48 pièces d'or
- lance (*deux mains, PJ, bonus de dextérité=3, puissance=6*) : 52 pièces d'or
- bâton (*deux mains, M, bonus de dextérité=3, puissance=3*) : 52 pièces d'or
- épée (*deux mains, T, bonus de dextérité=5, puissance=5*) : 64 pièces d'or
- massue (*deux mains, C, bonus de dextérité=0, puissance=10*) : 64 pièces d'or
- cabasset (*casque, défense=1*) : 20 pièces d'or
- camail (*casque, défense=2*) : 56 pièces d'or
- cuir matelassé (*armure, défense=1*) : 44 pièces d'or
- cotte de mailles (*armure, défense=2*) : 80 pièces d'or
- bouclier en bois (*bouclier, défense=1*) : 32 pièces d'or
- bouclier en fer (*bouclier, défense=2*) : 68 pièces d'or
- arc et carquois : 40 pièces d'or
- lot de 5 flèches (si carquois) : 4 pièces d'or
- fiole d'endurance (*endurance=endurance actuelle+10*) : 8 pièces d'or
- fiole de magie (*magie=magie actuelle+10*) : 8 pièces d'or
- fiole de dextérité (*dextérité=dextérité actuelle+2*) : 8 pièces d'or
- potion d'endurance (*endurance= endurance actuelle+20*) : 12 pièces d'or
- potion de magie (*magie= magie actuelle+20*) : 12 pièces d'or
- potion de dextérité (*dextérité= dextérité actuelle+4*) : 12 pièces d'or
- fiole d'éther : 4 pièces d'or
- potion d'éther : 8 pièces d'or
- ceinture elfique (reprise de votre ceinture actuelle incluse) : 40 pièces d'or
- livre de l'Eau : 20 pièces d'or
- livre du Feu : 20 pièces d'or

- livre de l'Air : 40 pièces d'or
- livre de la Terre : 40 pièces d'or
- livres de techniques elfiques (volumes 6 à 15) : 20 pièces d'or l'unité
- statuette elfique : 100 pièces d'or
- bague de dextérité : 120 pièces d'or
- bague de force : 120 pièces d'or
- bague d'endurance : 120 pièces d'or
- bague de magie : 160 pièces d'or

Si vous vendez des flèches, Yajé ne les prend que par lot de 5. Chaque volume des livres de techniques elfiques vous fait gagner 3 points d'expérience lorsqu'il est lu (vous pouvez alors le vendre). Un même volume ne peut être lu qu'une seule fois. L'elfe vous explique qu'au dernier comptoir il vous proposera les ultimes volumes.

Les bagues proposées par Yajé sont enchantées. Elles vous octroient des points sur vos totaux maximum de dextérité, endurance, force ou magie (vous augmentez respectivement de 1, 5, 1 et 5 points les totaux *Dextérité* et *DMax*, *Endurance* et *EMax*, *Force*, *Magie* et *MMax*). Les bagues se portent au doigt et sont à noter dans la rubrique *Objets spéciaux* de votre *feuille d'aventure*. Vous ne pouvez porter qu'une seule bague de chaque catégorie maximum (si vous portiez deux bagues d'endurance par exemple, l'une des deux serait inefficace). Si vous jouez avec la variante simplifiée, vous pouvez acheter n'importe quel bijou mais seule une bague d'endurance vous fera profiter de son effet. L'elfe vous informe que vous retrouverez ces éléments au dernier point de vente, complétés par deux autres catégories de bijoux.

Faites toutes les dépenses que vous souhaitez puis dites au revoir à Yajé en allant au **213** pour emprunter l'escalier « poing fermé rouge » ou au **337** si vous préférez le sigle « livre ouvert bleu ». Enfin, si vous ne vous sentez plus de taille à affronter des créatures telles que les golems récemment rencontrés, vous pouvez quitter la Tour sans fin prématurément en vous plaçant sur le cercle bleu : rendez-vous dans ce cas au **490**.

500

Avant de quitter cette salle, vous hésitez brièvement : vos concurrents sont vraisemblablement plus bas et ils passeront nécessairement ici... Il est tentant de faire quelque chose pour les retarder. Si vous le souhaitez (et que vous en êtes capable), vous pouvez invoquer un ou plusieurs golem(s). Dans ce cas, ajustez votre magie en conséquence, puis *retranchez* une unité de temps par golem ainsi fabriqué. Ce n'est pas tout : les golems affaibliront vos poursuivants, inscrivez à cet effet un symbole « + » dans vos *Notes*, ceci pour chaque invocation. Sachez que vous pouvez invoquer jusqu'à 5 golems (au-delà, ils se gêneraient et perdraient en efficacité). Ensuite, allez au **260** pour continuer votre ascension. Une autre option consiste à tout embraser, en utilisant le sortilège « Incendie ». Pour faire prendre un feu ici, il vous faut dépenser 6 points de magie. Cependant, cette tactique ne sera efficace que si vos poursuivants sont près de vous : dans le cas contraire, la fournaise sera probablement atténuée lors de leur passage. Si vous optez pour cette solution, ajustez votre magie puis rendez-vous au **343** pour savoir si votre audace est payante. Enfin, si vous ne tentez rien, poursuivez en allant au **260**.

501

Vous gravissez cette nouvelle montée à la hâte. La salle dans laquelle vous arrivez est rassurante : il s'agit du troisième et dernier magasin. Seriez-vous proche du but ? Cette fois, Yajé est là, comme s'il vous attendait. Il sautille dans tous les sens en vous voyant :

- Ah ! Vous êtes vivant ! Vite, vite, approchez !

Alors que vous avancez, il se plaque contre l'enceinte qui entoure le comptoir :

- Je savais bien que j'vous reverrais !

Là-dessus, sans vous laisser le temps de piper mot, il prend une posture solennelle et s'exclame :

- Yajé, à votre service !

Voyant que vous vous apprêtez à prendre la parole, il vous coupe et se lance à toute vitesse dans un véritable monologue, qu'il a visiblement ruminé depuis votre entrevue dans la salle du zalatif ailé :

- Attendez, attendez ! s'exclame-t-il en agitant les bras. J'ai plein de trucs à vous dire ! Déjà, j'veux vous rassurer, faut savoir que vous êtes le premier à passer par là. Ensuite, il y a un autre groupe de lézards que j'ai vu débarquer au premier comptoir, juste après qu'on se soit vus tout à l'heure. C'était des magiciens. Sans oublier qu'après ça, je suis remonté au comptoir suivant, où j'ai vu le premier groupe rappliquer. Y sont rapides ces bestiaux. Bon j'leur ai pas proposé un coup à boire non plus. J'suis venu là, pour pas vous rater. À mon avis, ils sont très près de vous, c'est terrrrible (Yajé tire sur ses cheveux) ! Je veux vous aider, vous savez, je veux vous aider, ah ça oui, seulement j'ai des consignes, moi... Alors j'ai réfléchi, et j'ai une idée. Bon, faudra pas le répéter quand vous serez sorti, hein... Regardez par terre, à vos pieds !

Vous vous exécutez et découvrez un petit objet scintillant. Il s'agit d'une sorte de pendentif. Yajé poursuit aussitôt, sans vous laisser de répit, tout en prenant un air malicieux :

- Voilà l'idée : j'ai fait tomber par mégarde une amulette de téléportation et ooh ! Surprise ! Vous l'avez trouvée par hasard ! Écoutez-moi bien : en sortant d'ici, vous allez grimper encore sur trois étages, puis vous aboutirez dans une salle où se trouve un téléporteur jaune dépourvu de grille. En vous plaçant dessus, grâce à ce pendentif, vous pourrez me rejoindre. Là, je vous conduirai au dernier téléporteur auquel j'ai accès ! Bien évidemment, je ferai ça par inattention, cela va de soi... Génial, non ? Wahou ! conclut l'elfe en tournant sur lui-même, surexcité.

Si vous étiez accompagné auparavant mais que vous avez été séparés il y a peu, rendez-vous au **511**. Autrement, poursuivez votre lecture.

Vous êtes estomaqué par cette proposition. Alors que les dernières salles vous ont sérieusement affecté physiquement, voilà que vous pourriez être un peu épargné pour la fin de l'ascension. Sans hésiter, vous ramassez le pendentif : inscrivez « amulette de Yajé » dans la rubrique *Objets spéciaux* de votre *feuille d'aventure*.

Ensuite, vous vous apprêtez à remercier votre interlocuteur mais celui-ci a changé d'attitude. Il semble maintenant anxieux, allant jusqu'à se donner des petites claques au visage :

- Mais qu'est-ce que j'ai fait ? Les règles... Les règles... J'ai enfreint les règles... Non, c'est pas possible ! J'ai perdu la tête ! Arrrgh, adieu !

Là-dessus, le vendeur bondit sur le cercle jaune qui se trouve près de lui, puis s'évapore dans un nuage de fumée. Ce geste vous laisse sans voix... Yajé est-il vraiment parti sans intention de retour ?

Vous attendez quelques secondes mais il ne réapparaît pas. Si vous voulez patienter quelques instants de plus, dans l'espoir de pouvoir commercer avec l'elfe loufoque, ajoutez une unité de temps sur votre *feuille d'aventure*, puis rendez-vous au **107**. Sinon, vous pouvez poursuivre sans traîner. Pour cela, deux issues s'offrent à vous. L'une d'elle est surmontée du sigle « coffre rouge », allez au **243** pour vous y engager. Autrement, vous pouvez suivre le symbole « épée bleue », en vous rendant au **394**. Enfin, si vous vous sentez incapable de faire un pas de plus, vous pouvez vous placer sur le téléporteur bleu qui est tracé sur le sol de ce lieu : allez au **535** pour quitter la Tour sans fin prématurément.

502

Vous aboutissez dans une salle ayant, au sol, la forme d'un quart de cercle. Comme précédemment, l'endroit est verdoyant. *Si vous êtes empoisonné, vous perdez 2 points d'endurance.*

Malheureusement, une créature se tient face à vous et n'a pas des intentions amicales... Il s'agit d'un zalatif, dépourvu d'ailes. Si vous maîtrisez la compétence *Savoir*, vous pouvez noter ce numéro de paragraphe puis aller au **390** pour mieux cerner votre ennemi.

À présent, affrontez cette créature sauvage en comptant les assauts :

ZALATIF : Précision=2 dés + 11 Puissance=8
Endurance=25 Faiblesse=P

En raison de la vitesse de votre adversaire, il est impossible de fuir... Si vous venez à bout de votre assaillant, *vous gagnez 2 points d'expérience.* De plus, il y a une clé accrochée sur le montant de l'unique escalier permettant de poursuivre : ajoutez la « clé n°17 » à vos *Objets spéciaux*. Ensuite, il vous faut poursuivre : vous passez sous la herse de la sortie, surmontée à nouveau du sigle « épée » entouré d'un cercle bleu. Pour découvrir ce que vous réserve la prochaine salle, rendez-vous au **547**.

503

Votre adversaire s'écroule lourdement. Pour en être venu à bout, *vous gagnez 2 points d'expérience.* Par ailleurs, divisez par 3 le nombre d'assauts menés contre le ximôll, puis ajoutez le résultat à vos unités de temps (arrondissez à l'entier supérieur). Si vous jouez avec la variante simplifiée, augmentez votre total de temps de 1.

Ce n'est pas tout : vous trouvez sur sa dépouille une grosse clé sertie de pierres colorées. Cet élément est si volumineux qu'il ne peut pas entrer dans vos poches. Pour cette raison, si vous décidez de la prendre, il vous faut inscrire la « clé spéciale n°2 » dans une case libre de votre *Équipement*.

Ensuite, il est temps de continuer. Vous pouvez opter pour la sortie « coffre bleu » (allez au **345**) ou « livre ouvert bleu » (rendez-vous au **556**).

504

Vous testez vos clés une à une. Si vous avez la clé n°18, vous parvenez à ouvrir ce coffre (vous pouvez alors la supprimer de vos *Objets spéciaux*)... Dans ce cas, rendez-vous au **634** pour découvrir son contenu. Sinon, vous ne parvenez à rien... Il ne vous reste plus qu'à continuer, en allant au **608**.

505

Avant de quitter ce lieu, dont la sortie est surmontée du sigle « épée » entouré de deux cercles (un rouge et un bleu), vous pouvez passer un peu de temps ici. Dans ce cas, considérez que :

- les actions possibles dans un paragraphe normal sont bien sûr réalisables
- les actions possibles dans un paragraphe de repos (lire un livre, utiliser votre *Savoir* pour fabriquer une fiole ou potion, manger un repas, faire appel à la *Constitution*) sont réalisables mais ajoutent une unité de temps chacune. Si vous êtes empoisonné, vous perdez 1 point d'endurance à chaque recours à l'une de ces actions.
- vous pouvez agiter la plante qui recouvre le pilier, afin qu'elle vaporise un peu de sa substance revigorante. Ce geste dure une unité de temps mais vous procure 8 points d'endurance, 8 points de magie et 3 points de dextérité. Vous pouvez le faire plusieurs fois. Si vous êtes accompagné, une unité de temps consommée agira simultanément sur chacun de vous.

- vous pouvez embraser la plante revigorante : pour cela il vous faut maîtriser la magie *Feu* et pratiquer *Incendie* en dépensant 3 points de magie (vous pouvez aussi utiliser un briquet mais ce sera plus long : ajoutez alors une unité de temps dans la case *Notes*). Ce geste privera vos poursuivants des bienfaits de ce végétal : pour cette raison, inscrivez le symbole « + » dans la case *Notes* de votre *feuille d'aventure*.
- vous pouvez invoquer un ou plusieurs golems pour gêner vos poursuivants (à condition d'en être capable). Chaque créature ainsi créée retardera les lézards (ôtez une unité de temps par golem) et les blessera (ajoutez un « + » par golem). Sachez que vous pouvez invoquer jusqu'à 5 golems (au-delà, ils se gêneraient et perdraient en efficacité).

Réalisez autant d'actions que voulu puis poursuivez votre ascension en allant au **530**.

506

Lorsque vous arrivez près du coffre, vous comprenez tout de suite ce qui s'est passé ici. Au sol, le corps d'une créature est agité de soubresauts. Cet être ressemble à un gros chien noir, avec toutefois des pattes avant beaucoup trop longues, par rapport aux membres inférieurs, pour que c'en soit un. Si vous maîtrisez la compétence *Savoir*, prenez note de ce numéro de paragraphe puis rendez-vous au **143**.

Cet animal est mourant. Les blessures qui parcourent son flanc indiquent qu'il vient d'être la victime d'une attaque à l'arme blanche. Il est clair que ce sont les lézards qui en sont à l'origine : ils vous ont doublé ! En un coup d'œil, vous notez que les herbes qui surplombent les sorties sont bien rétractées, ce qui signifie que vos prédécesseurs ont déjà franchi la salle supérieure ! La situation paraît critique mais peut-être qu'avec le raccourci de Yajé vous pourrez inverser la tendance...

Si vous désirez vous intéresser au coffre, à condition d'avoir au moins une clé, ajoutez une unité de temps sur votre *feuille d'aventure*, puis rendez-vous au **464**. Si vous préférez ne plus perdre une seconde, vous pouvez vous placer sur le téléporteur jaune, dans ce cas allez au **555**. Enfin, vous pouvez approcher du pilier central, pour cela rendez-vous au **616**.

507

Vous avancez lentement à travers cet obstacle naturel. *Ce trajet sur un parterre jonché de pieds de bambous vous fait perdre 2 points d'endurance* (ou rien si vous maîtrisez l'*Agilité*).

Finalement, vous arrivez sur un mur, précédé d'un espace dégagé. Il s'agit d'une bande d'environ un mètre de large, dénuée de bambou, qui longe la paroi. Si vous ne le saviez pas déjà, la salle a la forme d'un quart de cercle. Votre point d'origine est l'angle droit de ce quart de cercle. Le long du mur, vous trouvez un téléporteur jaune. De plus, depuis l'un des coins de la salle, vous voyez un escalier qui permet de quitter ce lieu : il est tout près de vous. Si vous voulez vous frayer un chemin jusqu'à lui, rendez-vous au **447**. Si vous pensez qu'il y a peut-être un intérêt à effectuer la dernière ligne droite qu'il vous reste, faites-le en allant au **540**.

508

Vous sacrifiez un repas mais cette stratégie est payante : la félumène s'en approche et commence à manger, d'après le bruit de mastication qui provient des provisions. En voyant la nourriture disparaître progressivement, vous devinez la position de la créature. Vous vous jetez sur elle, parvenant à la maîtriser malgré son invisibilité. Vous la sentez se raidir dans vos bras, paniquée. Cependant, elle ne se débat pas.

En caressant le pelage soyeux de la félumène, vous réalisez qu'elle porte un collier, auquel est accrochée une clé. Vous ôtez cet élément : ajoutez la « clé n°20 » à vos *Objets spéciaux*. De

plus, vous gagnez 1 point d'expérience pour avoir obtenu cette récompense. Enfin, ajoutez une unité de temps sur votre feuille d'aventure.

À présent, vous relâchez votre prise et empruntez l'escalier « œil fermé rouge » : rendez-vous au **76** pour découvrir une nouvelle salle.

509

Cette pièce est déserte. Autour de vous, il y a au total trois cercles colorés tracés par terre : un vert, un blanc et un bleu... Il est probable que ce dernier serve à quitter la tour, à l'image de ceux aperçus aux trois comptoirs de Yajé. Si vous vous placez sur le téléporteur vert, allez au **396**. Si vous préférez le blanc, rendez-vous au **627**. Enfin, vous pouvez vous positionner sur le bleu, décidant ainsi de clore votre périple ici, dans ce cas allez au **570**.

510

Le colosse se déplace jusqu'à vous en faisant trembler le sol. Si vous l'avez déjà blessé, prenez-le en compte. Entamez (ou poursuivez) l'affrontement en débutant par un assaut (jusqu'à ce que l'affrontement soit clos, vous devrez compter ces derniers) :

GOLEM GÉANT : Précision=2 dés + 12 Puissance=Variable
 Endurance=160 Faiblesse=C

À chaque fois que votre adversaire gagne un assaut, lancez un dé pour connaître la nature de son attaque. Si vous obtenez :

- 1 ou 2 : le golem vous donne un coup de pied, provoquant 6 points de dégâts (moins votre défense).

- 3 ou 4 : allez au **45** en notant bien l'état de chacun de vous.

- 5 ou 6 : votre opposant martèle le sol de coups de pieds, ce qui engendre un tremblement qui vous fait chuter. Le golem profite alors de votre position défavorable pour vous assener des coups causant 12 points de dégâts (moins votre défense). Si c'est la deuxième fois qu'il fait ça, ne décomptez pas les pertes et rendez-vous au **355**.

Si vous pratiquez le sortilège « Tremblement » lors d'une action, appliquez son effet puis allez au **126**.

Si vous venez à bout du géant, rendez-vous au **290** (si vous jouez avec la variante simplifiée, lancez normalement deux dés de dégâts).

511

Bien que vous soyez déjà estomaqué par cette proposition, Yajé vous réserve une autre surprise :

- Faut que j'veus dise, reprend-il en arrêtant de faire des tours sur lui-même, votre copain est passé ici juste avant vous. J'lui ai aussi donné une amulette. Il est parti par là, conclut Yajé en désignant le sigle rouge.

Ainsi, Marcus est devant. Si tout va bien, vous le rejoindrez un peu plus haut, lorsque l'elfe vous fera bénéficier de ce raccourci avantageux. La chance a l'air de tourner : alors que les dernières salles vous ont sérieusement affecté physiquement, voilà que vous pourriez être un peu épargné pour la fin de l'ascension... Sans hésiter, vous ramassez le pendentif : inscrivez « amulette de Yajé » dans la rubrique *Objets spéciaux* de votre *feuille d'aventure*.

Ensuite, vous vous apprêtez à remercier votre interlocuteur mais celui-ci a changé d'attitude. Il semble maintenant anxieux, allant jusqu'à se donner des petites claques au visage :

- Mais qu'est-ce que j'ai fait ? Les règles... Les règles... J'ai enfreint les règles... D'abord l'autre, puis vous... Non, c'est pas possible ! J'ai perdu la tête ! Arrrrgh, adieu !

Là-dessus, le vendeur bondit sur le cercle jaune qui se trouve près de lui, puis s'évapore dans un nuage de fumée. Ce geste vous laisse sans voix... Yajé est-il vraiment parti sans intention de retour ?

Vous attendez quelques secondes mais il ne réapparaît pas. Si vous voulez patienter quelques instants de plus, dans l'espoir de pouvoir commercer avec l'elfe loufoque, ajoutez une unité de temps sur votre *feuille d'aventure*, puis rendez-vous au **107**. Sinon, vous pouvez poursuivre sans traîner. Pour cela, deux issues s'offrent à vous. L'une d'elle est surmontée du sigle « coffre rouge », allez au **243** pour vous y engager. Autrement, vous pouvez suivre le symbole « épée bleue », en vous rendant au **394**. Enfin, si vous vous sentez incapable de faire un pas de plus, vous pouvez vous placer sur le téléporteur bleu qui est tracé sur le sol de ce lieu : allez au **535** pour quitter la Tour sans fin prématurément.

512

Vous inspectez sol, murs et plafond : *ajoutez une unité de temps sur votre feuille d'aventure*. Vous finissez par découvrir ce qui pourrait être une sortie : près du pilier central, un cercle blanc contenant des sigles abstraits est tracé par terre. De couleur un peu plus terne que le reste, ce téléporteur ressort nettement lorsqu'on s'en approche. C'est probablement lui qui permet de poursuivre : si vous vous placez dessus, vous aboutirez sûrement à une nouvelle salle... Pour le savoir, rendez-vous au **476**.

513

Pris au dépourvu, vous réalisez qu'il y a des hommes lézards ici ! Cependant, ils ne risquent pas de s'en prendre à vous au corps à corps, en raison d'une singularité qui caractérise cette salle. En effet, bien qu'ayant une forme de demi-cercle, la pièce est coupée en deux parties distinctes au moyen d'une grille métallique infranchissable. De votre côté, il n'y a rien en dehors de deux téléporteurs : un vert et un noir. Dans l'autre partie, il y a le groupe d'hommes lézards, ainsi que deux téléporteurs : un blanc et un bleu. Ce dernier permet certainement de quitter la Tour sans fin...

En dehors de ces éléments, il n'y a rien de notable ici. De toute façon, vous n'auriez pas le temps d'en voir davantage : l'un des lézards lance un glaive dans votre direction, à travers la grille qui vous sépare. Par chance, le projectile vous manque de peu. Tandis qu'une autre créature s'apprête à vous lancer une arme, vous foncez vers un téléporteur. Si vous maîtrisez la compétence *Agilité*, vous pouvez choisir ce dernier. Sinon, tirez au sort votre destination :

- si vous utilisez le téléporteur vert, allez au **582**
- si vous empruntez le noir, rendez-vous au **598**

514

Vous évoluez pas à pas en créant un chemin à travers les bambous. *Si vous êtes empoisonné, vous perdez 2 points d'endurance*. De plus, si vous ne maîtrisez pas la compétence *Agilité*, vous marchez à plusieurs reprises sur des restes de bambous acérés, ce qui vous fait perdre 1 point de dextérité.

Finalement, vous arrivez sur un mur, précédé d'un espace dégagé. En y regardant de plus près, vous constatez que c'est en fait une bande d'environ un mètre de large, dénuée de bambou, qui longe la paroi. En faisant le tour de la salle, vous constatez qu'elle a la forme d'un quart de cercle. Votre point d'origine est l'angle droit de ce quart de cercle. Le long du mur, vous trouvez un téléporteur jaune. De plus, depuis l'un des coins de la salle, vous voyez un escalier qui permet de quitter ce lieu : il est tout près de vous. Si vous voulez vous frayer un chemin jusqu'à lui, rendez-vous au **447**. Si vous pensez qu'il peut être intéressant de fouiller davantage cette salle, ajoutez une unité de temps sur votre *feuille d'aventure*. Ensuite, afin de couvrir à peu près tout l'espace, vous pouvez partir de l'escalier par lequel vous êtes

arrivé, puis effectuer les deux trajets manquants. Si vous commencez par aller vers la gauche, ce qui vous conduira jusqu'à la sortie, rendez-vous au **173**. Si vous vous dirigez tout droit, allez au **88**.

515

Vous attrapez le trésor, puis vous vous apprêtez à essayer un nouveau jet de boule de feu. Cependant, les serpents demeurent inertes. Visiblement, ils ont été « envoutés » dans le but de protéger le vase. Peut-être le charme est-il suffisamment puissant pour détecter la position du trésor ? Quoi qu'il en soit, vous n'allez pas rester pour le vérifier : ajoutez le « vase bleu » à votre *Équipement*. Ce n'est pas tout : à l'intérieur du pot, vous avez la surprise de découvrir une fiole d'endurance, que vous pouvez conserver par ailleurs. À présent, il vous faut poursuivre, en empruntant l'unique escalier qui part d'ici : allez au **578**.

516

Vous prenez votre mal en patience, redoutant de devoir continuer sans pouvoir parfaire votre équipement. Après un long moment d'attente, vous ne voyez toujours rien venir. Visiblement, l'elfe est très contrarié... Si vous patientez encore, ajoutez une unité de temps sur votre *feuille d'aventure*, puis allez au **165**. Vous pouvez aussi continuer sans attendre. Pour cela, allez au **243** pour suivre le « coffre rouge » ou au **394** pour emprunter la montée « épée bleue ». Enfin, vous pouvez aller au **535** pour vous placer sur le téléporteur bleu.

517

Depuis votre perchoir, vous voyez avec horreur qu'il y a des hommes lézards ici ! Ils sont sans doute arrivés à l'étage inférieur pendant votre affrontement contre le golem... Celui-ci, justement, se relève avec difficulté (si, bien sûr, il le peut encore). Dans le même temps, les envoyés de Tripidia paraissent désemparés par ce qui vient de se produire. Vous devinez d'ailleurs la présence de quelques cadavres de lézards aux côtés des deux zalatifs que vous avez vaincus ici : l'effondrement du plafond leur a été fatal. Ceux qui restent s'engagent dans un combat contre le golem. Avec surprise, vous constatez que certains lézards sont de couleur rouge. Or vous êtes absolument certain que par le passé, d'après ce qu'on vous a narré de la guerre contre Tripidia, ces créatures étaient toutes vertes. Auriez-vous sous les yeux une nouvelle race de monstres ? Ceux-ci semblent, en tout cas, légèrement plus grands que leurs congénères.

Quoi qu'il en soit, vos poursuivants vont avoir du mal à battre leur adversaire géant : dans la case *Notes* de votre *feuille d'aventure*, inscrivez un symbole « + » pour chaque tranche de 50 points d'endurance qu'il lui reste.

À présent, il vous faut partir d'ici. Tout en basculant adroitement sous la grille, vous remarquez que les sorties restantes consistent désormais en des escaliers en colimaçons suspendus dans le vide, dont les premières marches ont disparu. Ces structures menacent de céder à tout instant...

Une fois de l'autre côté de la herse, vous bondissez habilement sur les premières marches. En bas, vous entendez le bruit du combat qui fait rage. Sans attendre, vous grimpez jusqu'à l'étage suivant, heureux d'avoir survécu. Malheureusement, la grille qui précède la nouvelle pièce est baissée ! Ce phénomène est tout à fait logique : tant que le colosse sera vivant, vous ne pourrez pas franchir l'obstacle... Du coup, vous ne voyez que deux solutions pour vous en sortir. Vous pouvez attendre que vos poursuivants terminent leur affrontement contre le golem géant : pour cela, rendez-vous au **412**. Si vous craignez que les lézards ne soient pas de taille contre leur monstrueux opposant, vous pouvez essayer de les aider, à distance, en envoyant des projectiles depuis les marches d'escalier les plus basses. Ce geste sera risqué compte tenu de l'état de l'escalier... De même, si ce sont les troupes de Tripidia que vous

désirez affaiblir, estimant qu'elles viendront de toute façon à bout du golem, vous pouvez tenter de les atteindre de façon similaire. Dans chacun de ces deux cas, allez au **387**.

518

Alors que vous terminez vos emplettes, un cri énorme retentit. Ce hurlement hargneux provient de l'étage inférieur ! Visiblement, il s'agit de vos poursuivants. Ils sont donc là, sur vos talons. Yajé s'est immobilisé en entendant ce cri mais il se ressaisit :

- Pas de panique ! vous murmure-t-il avec un ton pas vraiment rassurant, tout en scrutant les accès qui mènent ici. Ils sont à vos trousses, mais vous ne risquez pas de tomber sur eux... À cause de l'enchantement qui régit les herse, les lézards vont rester bloqués jusqu'à ce que vous libériez cette salle. Par contre, ne traînez pas, il ne faut pas qu'ils vous doublent lorsque vous aurez plusieurs salles côtes à côtes !

Là-dessus, l'elfe vous quitte, un peu affolé suite à ce hurlement strident. Tout en bondissant sur le téléporteur jaune, il vous rappelle qu'il vous attend plus haut. *Ramenez vos unités de temps à un total de 20.*

Une fois le vendeur volatilisé, un autre cri résonne, accompagné cette fois de paroles :

- Rrrr, qui est là ?

Si le terme « G1 » est inscrit dans vos *Notes*, allez au **482**. Sinon, poursuivez votre lecture.

Apparemment, les lézards cherchent à savoir si vous êtes l'un des leurs. Contre toute attente, vous entendez une réponse, plutôt étouffée, qui provient d'encore plus bas ! Ainsi, il y a un premier groupe juste derrière vous. Le second serait plus bas, vraisemblablement bloqué juste à la suite de celui-ci... Mieux vaut ne pas s'appesantir sur ce constat effrayant : à présent, en avant ! Rendez-vous au **243** pour suivre le « coffre rouge » ou au **394** pour emprunter la montée « épée bleue ». Enfin, vous pouvez aller au **535** pour vous placer sur le téléporteur bleu.

519

Un frémissement vous parcourt l'échine lorsque vous réalisez que cette sculpture dorée représente un trône, sur lequel siège le roi des elfes. La statue du roi *tenait* visiblement quelque chose dans ses mains, à en juger par leur posture... S'agissait-il du Sceptre de vie ? Cette hypothèse est très probable, d'après l'atmosphère prestigieuse qui émane de cette statue entièrement en or. Les lézards ont certainement dérobé l'arme ! Si c'est bien le cas, ils vont chercher à quitter la tour, ils sont peut-être même déjà dehors... Mieux vaut les imiter et sortir, pour ensuite essayer de contrarier leur fuite. Pour quitter la Tour sans fin, il va vous falloir emprunter un téléporteur bleu. Pour l'instant, seul un rouge vous est accessible : vous vous placez dessus, disparaissant dans un nuage de vapeur bleutée. Rendez-vous au **435** pour rattraper vos concurrents...

520

Vous avez maintenant l'initiative sur le zalatif. Si vous foncez en avant pour le rejoindre, rendez-vous au **273**. Si vous vous réfugiez derrière l'escalier en colimaçon par lequel vous êtes arrivé, allez au **408**. Si vous profitez de cet avantage pour observer la pièce de façon plus approfondie, rendez-vous au **544**. Enfin, si vous maîtrisez la compétence *Savoir*, allez au **120** avant de faire votre choix.

521

Otez tous les symboles « + » qui figurent dans vos Notes.

Rapidement, vous contournez le bâtiment et aboutissez à l'autre entrée. En face de cette ouverture, le chemin par lequel vous étiez arrivé s'éloigne en direction du sud-ouest. Vous vous y engagez immédiatement. Il y a peu de chances pour que des monstres soient à vos

trousses, puisque vous n'avez pas ce qui les intéresse. Cependant, vous pressez le pas, par précaution. Au bout d'un moment, il devient clair que vous n'êtes pas suivi : vous êtes hors de danger ! Maintenant, il ne reste plus qu'à poursuivre jusqu'à Golfio, où vous trouverez refuge. Vous cheminez ainsi un long moment, jusqu'à ce que le jour décline. Là, vous n'avez pas le choix et devez faire une halte. Vous vous dissimulez en bordure du sentier et cherchez le sommeil. Celui-ci ne tarde pas à arriver mais sera troublé par des songes horribles. Votre échec vous fait passer une mauvaise nuit... Malgré tout, après le confinement de la Tour sans fin, le grand air vous revigore : *vous gagnez 5 points d'endurance, 5 points de magie et 1 point de dextérité.*

Le lendemain, vous reprenez la route de Golfio. Il est probable que les lézards aient réussi à récupérer le sceptre... Inscrivez « Sceptre de vie = Tripidia » dans vos *Notes*. Cependant, votre quête n'est pas un échec total puisque vous vous êtes renforcé pendant ces péripéties : rendez-vous au **1** du troisième tome de cette collection, intitulé *Batailles*, pour utiliser vos nouvelles techniques de combat (au préalable, vous pouvez lire le chapitre bonus à la fin du présent ouvrage).

522

Vous aboutissez dans une salle ayant, au sol, la forme d'un demi-cercle. Comme précédemment, l'endroit est verdoyant. *Si vous êtes empoisonné, vous perdez 2 points d'endurance.*

Malheureusement, une créature se tient face à vous et n'a pas des intentions amicales... Il s'agit d'un zalatif, dépourvu d'ailes. Si vous maîtrisez la compétence *Savoir*, vous pouvez noter ce numéro de paragraphe puis aller au **390** pour mieux cerner votre ennemi.

À présent, affrontez cette créature sauvage en comptant les assauts :

ZALATIF : Précision=2 dés + 9 Puissance=7
 Endurance=40 Faiblesse=P

En raison de la vitesse de votre adversaire, il est impossible de fuir... Si vous venez à bout de votre assaillant, *vous gagnez 2 points d'expérience*. Ensuite, divisez par 3 le nombre d'assauts menés contre la créature (arrondissez à l'entier supérieur), puis ajoutez le résultat à vos unités de temps. Si vous jouez avec la variante simplifiée, augmentez votre total de temps de 1.

Ce n'est pas tout : il y a une grosse clé accrochée sur le montant de l'unique escalier permettant de poursuivre. Elle est sertie de pierres colorées. Cet élément est si volumineux qu'il ne peut pas entrer dans vos poches. Pour cette raison, si vous décidez de la prendre, il vous faut inscrire la « clé spéciale n°1 » dans une case libre de votre *Équipement*.

Ensuite, vous devez poursuivre : vous passez sous la herse de la sortie, surmontée d'un œil fermé et d'un coffre entourés de deux cercles (un rouge et un bleu). Pour découvrir ce que vous réserve la prochaine salle, rendez-vous au **501**.

523

À peine vous êtes-vous engagé sur le sentier que vous entendez un bruit de course derrière... Vous faites volte-face et voyez avec horreur un groupe d'homme lézards, au loin, arriver droit sur vous ! Aussitôt, vous vous engouffrez dans les fourrés, bien décidé à profiter de la végétation dense qui borde le chemin pour les semer. Avant de décamper, vous pouvez invoquer des golems afin de retarder vos poursuivants. Inscrivez alors un symbole « + » dans vos *Notes*, ceci pour chaque invocation. Ensuite, lancez 1 dé. Ajoutez au résultat 2 points par golem. Par ailleurs, ajoutez 3 points si vous maîtrisez la compétence *Agilité*. Enfin, le cas échéant, retranchez 1 point par case en surcharge dans votre *Équipement*.

Si votre score est supérieur ou égal à 5 (3 si vous jouez avec la variante simplifiée), vous parvenez à distancer les lézards ! Dans ce cas, allez au **552**. Sinon, vous allez devoir les affronter au **644**.

524

Vous découvrez une salle qui a la forme d'un quart de cercle. *Si vous êtes empoisonné, vous perdez 1 point d'endurance.*

À nouveau, c'est avec un style très feutré que cette pièce est décorée : outre les ornements en fer forgé qui jalonnent les parois, vous évoluez sur un vaste tapis rouge agrémenté de sigles abstraits. À quelques mètres de vous se trouve une structure étonnante, que vous n'avez pas vue tout de suite à cause de l'éclairage assez inégal. Il s'agit d'un socle de marbre de la hauteur d'une table, sur lequel est disposé un magnifique vase de couleur bleue. Ce trésor est plutôt alléchant, cependant il y a un risque. En effet, autour de ce promontoire aguicheur, quatre tiges dorées sont plantées dans le sol et forment une sorte de carré invisible, assez étendu. Au sommet de chaque support est sculptée une tête de serpent, avec la gueule ouverte, orientée... Vers vous ! Apparemment, ces éléments magiques peuvent détecter une présence humaine. Vous faites quelques pas, vérifiant ainsi que les tiges tournent autour de leur axe, maintenant les têtes de serpent dans votre direction. Si vous êtes accompagné, rendez-vous au **569**, autrement poursuivez votre lecture.

Il est probable que ces têtes de serpent n'aient pas qu'un rôle ornemental. Si vous désirez quitter les lieux immédiatement, une seule issue s'offre à vous : elle est surmontée du sigle « coffre rouge ». Allez au **86** si vous vous engagez dans cet escalier.

Si vous souhaitez vous emparer de la précieuse décoration « gardée » par les serpents, vous pouvez avancer jusqu'au promontoire et prendre le vase : rendez-vous au **184** pour cela. Si vous maîtrisez la *Télékinésie*, vous pouvez faire léviter le trésor jusqu'à vous, ce qui vous évitera de mettre les pieds dans la zone cernée par les sculptures reptiliennes : allez au **241** si vous agissez ainsi. Si vous voulez « tâter le terrain » avant de faire quoi que ce soit, vous pouvez lancer un objet quelconque à proximité du socle de marbre, afin de voir ce que ce geste produira sur les têtes de serpent. Dans ce cas, choisissez un élément (il peut s'agir d'absolument tout ce que vous souhaitez hormis l'amulette de Yajé, que vous jugez trop précieuse pour être risquée de la sorte). Une fois votre choix fait, rendez-vous au **332**. Enfin, si vous estimez judicieux « d'attaquer » une tête de serpent, préparez-vous à toute éventualité puis allez au **573**.

525

Divisez par 3 le nombre d'assauts menés contre le colosse (arrondissez à l'entier supérieur), puis ajoutez le résultat à vos unités de temps. Maintenant que ce terrible combat est terminé, vous soufflez un peu, épuisé. Cependant, il ne faut pas vous attarder ici : vos poursuivants sont derrière, puisque vous avez dû « inaugurer » les salles des deux zalatifs et du golem. Mieux vaut maintenir votre avance en continuant immédiatement. Pour cela, il vous faut atteindre l'une des montées d'escalier suspendues dans le vide. Celles-ci sont relativement proches du pilier central. Les sculptures qui ornent ce dernier (ainsi que la plante revigorante, si toutefois vous ne l'avez pas brûlée) vont vous permettre de grimper jusqu'aux accès. Néanmoins, cette opération se terminera par un saut, ce qui paraît risqué mais, malheureusement, inévitable.

Lorsque vous serez prêt à escalader le pilier, rendez-vous au **134**.

526

Cette pièce est déserte mais comporte une singularité étonnante. Bien qu'ayant une forme de demi-cercle, la salle est coupée en deux parties bien distinctes au moyen d'une grille

métallique infranchissable. De votre côté, il n'y a rien en dehors de deux téléporteurs : un blanc et un bleu. Il est probable que ce dernier permette de quitter la Tour sans fin... Dans l'autre partie, vous voyez un téléporteur blanc près d'une sorte de promontoire. Intrigué, vous approchez de la grille pour mieux voir. Sur le socle se trouve une potion, dont la teinte évoque celle d'un élixir (à moins que vous ne l'ayez obtenu auparavant) ! Si vous souhaitez acquérir ce précieux trésor, il vous faudra apparaître sur ce téléporteur blanc... En attendant, vous devez quitter cette salle. Pour cela, deux couleurs s'offrent à vous. Si vous vous placez sur le téléporteur bleu, afin de sortir de la tour, allez au **570**. Si vous optez pour le blanc, rendez-vous au **74**.

527

Vous aboutissez dans une salle ayant, au sol, la forme d'un demi-cercle. Le sol est herbeux, avec par ailleurs une sorte de lierre qui tapisse les murs. *Si vous êtes empoisonné, vous perdez 2 points d'endurance.*

Comme le laissait présager le sigle « épée », une créature se tient face à vous et s'avance dès qu'elle vous voit... Il s'agit d'un zalatif, dépourvu d'ailes. Si vous maîtrisez la compétence *Savoir*, vous pouvez noter ce numéro de paragraphe puis aller au **390** pour mieux cerner votre ennemi.

À présent, affrontez cette créature sauvage en comptant les assauts :

ZALATIF : Précision=2 dés + 12	Puissance=7
Endurance=30	Faiblesse=P

En raison de la vitesse de votre adversaire, il est impossible de fuir... Si vous venez à bout de votre assaillant, *vous gagnez 2 points d'expérience*. Ensuite, divisez par 3 le nombre d'assauts menés contre la créature (arrondissez à l'entier supérieur), puis ajoutez le résultat à vos unités de temps. Si vous jouez avec la variante simplifiée, augmentez votre total de temps de 1.

Ce n'est pas tout : il y a une clé accrochée sur le montant de l'unique escalier permettant de poursuivre : ajoutez la « clé n°18 » à vos *Objets spéciaux*. Ensuite, il vous faut poursuivre, en empruntant l'unique escalier qui part d'ici : il est surmonté d'un œil fermé et d'un coffre entourés de deux cercles (un rouge et un bleu). Rendez-vous au **501** pour découvrir une nouvelle pièce.

528

Vous vous placez devant le mur et remarquez tout d'abord la présence d'une clé accrochée à côté. Ajoutez la « clé n°19 » à vos *Objets spéciaux*. Ensuite, vous n'avez pas vraiment le choix : il va vous falloir détruire ce mur ! Si vous pratiquez le sortilège « Tremblement », vous parvenez à vos fins instantanément (mais au prix de 10 points de magie). Sinon, vous pouvez utiliser une fiole ou potion explosive ou, enfin, décocher une flèche de même nature : le résultat sera tout aussi efficace.

Autrement, c'est sur vos muscles que vous devez compter : additionnez votre force à la puissance de l'arme (ou des deux armes) utilisée(s), puis ajoutez 3 points si vous utilisez une arme contondante. Ajoutez 1 point si vous êtes accompagné. Enfin, retranchez la somme obtenue du nombre 20. Vous obtenez le nombre d'unités de temps qu'il vous faut pour créer un orifice suffisant ! Toutefois, limitez-vous à 1 unité au minimum et 5 au maximum. Ajustez votre *feuille d'aventure* en conséquence.

À présent, vous empruntez l'escalier ainsi dégagé, qui est surmonté du sigle bleu « coffre » : rendez-vous au **608**.

529

À une dizaine de mètres de la tour gisent les cadavres de tout un groupe de lézards. Au centre de ces dépouilles se trouve un elfe, visiblement mal en point. Il est agenouillé et couvert de sang. Apparemment, il a réussi à vaincre ces monstres... Il a vraisemblablement invoqué des golems, puisque des débris caractéristiques parsèment la zone de combat. Vous approchez, intrigué. Lorsqu'il vous voit, l'elfe murmure :

- Je me nomme Bling... Je... Je faisais partie de l'expédition pour récupérer le sceptre mais... On a été attaqués... Ensuite... Je vous raconterai les détails plus tard... Un lézard vient de m'échapper... Il a le sceptre... Mais on peut encore le rattraper...

Vous savez que l'équipe du dénommé Bling a été décimée mais comment en a-t-il réchappé ? Où était-il quand votre propre équipe a été la cible des lézards ? Les réponses viendront sans doute plus tard, pour l'instant l'elfe vous demande si vous avez de quoi le soigner. Pour pouvoir se déplacer, Bling doit récupérer 10 points d'endurance. Si vous pouvez l'aider, rectifiez votre *feuille d'aventure* en conséquence (vous pouvez lui donner une fiole ou potion d'endurance ou de magie, ou bien un élixir, ou bien pratiquer un sort d'endurance). Ensuite, l'elfe se dirige vers la lisière en vous invitant à l'imiter : rendez-vous au **591** pour tenter de rattraper le lézard en fuite.

Sinon, vous devez attendre quelques instants : Bling est doté d'une excellente constitution et arrivera assez vite à retrouver un peu de forces (à partir de là, considérez que vous lisez un paragraphe de repos). Ensuite, l'elfe vous entraîne vers la bordure de la clairière : allez au **614**.

530

Vous approchez de la sortie et remarquez un détail qui vous avait échappé : il y a une clé accrochée au mur, sur le montant de l'escalier. Vous saisissez cette trouvaille : ajoutez la « clé n°16 » dans vos *Objets spéciaux*. Ensuite, vous vous engagez dans cette nouvelle issue avec appréhension : qu'est-ce qui peut provoquer un tel affaissement du plafond ?

Tout en avançant, vous entendez le traditionnel basculement de herbes, accompagné cette fois d'un autre son. Vous vous immobilisez et cherchez à l'identifier. On dirait une sorte de raclement, qui vient de la salle où vous allez aboutir. Ce ne serait tout de même pas *la chose* énorme ayant affaissé le sol qui serait mobile ? Et si cette chose était vivante ? À cette seule pensée, vous frémissez d'appréhension. Enfin, vous pénétrez dans la fameuse pièce.

Le spectacle qui vous attend ici a de quoi vous déstabiliser. Vous êtes dans une salle circulaire, qui est tout simplement la plus haute que vous ayez vue. Et pour cause : à quelques mètres de vous, un gigantesque golem vous tourne le dos ! Il est en train de se déplacer lentement, en frottant bruyamment ses pieds contre le sol dallé. Son mouvement l'éloigne de vous. Vous profitez du fait qu'il ne vous ait pas remarqué pour observer les lieux : en dehors du pilier central, dont le pourtour est orné de reliefs sculptés, et de quatre nouvelles montées d'escalier, toutes verrouillées, il n'y a rien ici. Malheureusement, le seul moyen de quitter cet endroit semble être de terrasser le colosse ! Ça ne va pas être facile : il mesure plus de deux fois votre taille... Si vous l'attaquez au corps à corps, profitant d'un effet de surprise, allez au **72**. Si vous préférez dans un premier temps vous dissimuler derrière une des montées d'escalier, celles-ci se présentant sous la forme de quatre cylindres qui traversent verticalement la pièce, rendez-vous au **231**.

531

Consultez les possibilités ci-dessous et trouvez-y celle que vous avez choisie :

- vous chargez en direction de l'ouverture par laquelle vous étiez arrivé. Se faisant, vous utilisez le golem, dont la force est très importante, pour détruire l'obstacle en un seul

coup, en vous appuyant sur le fait qu'il évolue symétriquement par rapport à vous. Cette solution étant la plus rapide, vous gagnez 1 point d'expérience.

- vous avez bien compris à quel enchantement était soumis le golem, cependant vous donnez des coups devant l'ouverture, plutôt que de charger. Se faisant, vous remarquez à présent que l'invocation ne fait qu'imiter vos déplacements... Vous allez naturellement en arriver à la solution précédente : ajoutez une unité de temps sur votre *feuille d'aventure*, à cause du temps passé à tâtonner pour mieux cerner le golem (vous ne gagnez pas d'expérience).
- vous pratiquez le sortilège « Tremblement » et parvenez à vos fins instantanément (mais au prix de 10 points de magie). Cette solution étant la plus rapide, vous gagnez 1 point d'expérience.
- vous utilisez une fiole ou potion explosive ou, enfin, vous décochez une flèche de même nature : le résultat sera tout aussi efficace puisque le mur est détruit instantanément. Cette solution étant la plus rapide, vous gagnez 1 point d'expérience.
- vous comptez sur vos muscles pour briser cet obstacle : additionnez votre force à la puissance de l'arme (ou des deux armes) utilisée(s), puis ajoutez 3 points si vous utilisez une arme contondante. Ajoutez 1 point si vous êtes accompagné. Retranchez la somme obtenue du nombre 20. Vous obtenez le nombre d'unités de temps qu'il vous faut pour créer un orifice suffisant ! Toutefois, limitez-vous à 1 unité au minimum et 5 au maximum. Ajustez votre *feuille d'aventure* en conséquence.
- vous avez opté pour une autre solution : qu'il s'agisse d'une magie autre que « Tremblement », ou bien d'encore autre chose, ce mode opératoire est inefficace (mais vous perdez éventuellement des points de magie ou des éléments de votre inventaire) ! Vous en arriverez alors naturellement à une autre solution : choisissez-la dans la liste ci-dessus, en excluant les deux premières options.

Maintenant que vous avez accès à l'autre côté, vous pouvez emprunter l'escalier désormais dégagé, qui est surmonté du sigle bleu « coffre ». Rendez-vous au **608** pour cela. Au préalable, vous désirez peut-être invoquer un ou plusieurs golems ? Si vos poursuivants passent par là, ils pourraient en effet être particulièrement confus de voir plusieurs invocations (dont une qui est inoffensive). Dans le désordre qui suivrait, ils s'en prendraient certainement au golem métallique, perdant ainsi leur temps ! Si vous invoquez des golems, choisissez combien puis allez au **623** (sachez que vous pouvez invoquer jusqu'à 5 golems car, au-delà, ils se gêneraient et perdraient en efficacité).

532

Un frémissement vous parcourt l'échine lorsque vous réalisez que cette sculpture dorée représente un trône, sur lequel siège le roi des elfes. La statue du roi *tenait* visiblement quelque chose dans ses mains, à en juger par leur posture... S'agissait-il du Sceptre de vie ? Cette hypothèse est très probable, d'après l'atmosphère prestigieuse qui émane de cette statue entièrement en or. Les lézards ont certainement dérobé l'arme ! Si c'est bien le cas, ils vont chercher à quitter la tour...

Malheureusement, vous n'avez pas le temps d'en voir davantage : l'une des créatures lance un glaive dans votre direction, à travers la grille qui vous sépare. Par chance, le projectile vous manque de peu. Tandis qu'un autre monstre s'apprête à vous lancer une arme, vous foncez vers un téléporteur. Si vous maîtrisez la compétence *Agilité*, vous pouvez choisir ce dernier. Sinon, tirez au sort votre destination :

- si vous utilisez le téléporteur rouge, allez au **118**
- si vous empruntez le noir, rendez-vous au **399**
- si vous vous placez sur le blanc, allez au **568**

533

Votre adversaire est un ximôll. On en trouve dans les régions montagneuses de l'Isterni et du Ranklunk. Il se déplace à quatre pattes mais peut temporairement se tenir debout pour assener des coups puissants avec ses pattes avant, dotées de longues griffes. Cette créature ressemble à un ours au poil très long. Sa mâchoire aplatie est extrêmement puissante. Enfin, il est assez connu que, si le ximôll est un adversaire hargneux, il l'est encore plus lorsqu'il se sent menacé, puisqu'il devient alors complètement fou de rage. Pour cette raison, mieux vaut l'achever sans lui laisser le temps d'atteindre cet état de colère. Affrontez votre ennemi en sachant tout cela et en comptant les assauts :

XIMÔLL : Précision=2 dés + 13 Puissance=8
 Endurance=50 Faiblesse=T

Votre adversaire frappe vite mais se déplace lentement. Pour cette raison, vous pouvez fuir dans le cadre d'une action (sauf si vous êtes en surcharge et sauf pendant la première action, où le ximôll arrive sur vous). Dans ce cas, foncez au **566**. Cependant, vous relevez la présence d'une sorte de collier autour du cou du ximôll, depuis lequel pendouille une grosse clé. Ce trésor vous échappera à jamais si vous fuyez...

Si l'endurance de votre ennemi tombe à 14 points d'endurance ou moins, rendez-vous au **294** (si cela se produit lors d'une action, terminez cette phase si vous êtes en train d'enchaîner plusieurs actions ; il se peut que vous tuiez le ximôll). Si elle chute à zéro ou moins, allez au **503**.

534

Alors que vous approchez du coffre, vous remarquez non loin de vous la présence d'un socle de marbre, sur lequel repose un magnifique vase bleu. Si vous le désirez, vous pouvez ajouter cet élément décoratif à votre *Équipement*. Ensuite, vous approchez du coffre, dont le couvercle est doté d'une serrure. Vous êtes en mesure de l'ouvrir si vous avez la clé n°17 : allez au **152** dans ce cas. Sinon, vous devez poursuivre en suivant le symbole « coffre bleu et rouge » : rendez-vous au **643**.

535

Désireux de mettre fin à votre quête, vous avancez sur le téléporteur bleu. Si vous êtes accompagné, votre camarade est lui aussi exténué par ces combats dangereux, par conséquent il vous accompagne.

Émanant du sol, une sorte de vapeur bleue vous enveloppe. Tout en disparaissant, vous vous demandez où vous allez aboutir... Enfin, la fumée se dissipe autour de vous : *cette téléportation vous coûte 1 point d'endurance*. Si vous êtes accompagné, il en est de même pour votre partenaire.

Vous êtes dans une salle en forme de demi-cercle. Sous vos pieds se trouve un très grand cercle bleu, à l'intérieur duquel sont dessinés les symboles « épée », « livre ouvert », « œil fermé » et « coffre ». Oui, c'est bien ça, vous êtes au rez-de-chaussée ! Près de vous, deux montées d'escalier permettent d'accéder au premier étage, tandis que dans votre dos, une ouverture donne directement sur l'extérieur. Vous avancez vers la lumière en titubant, sonné par la téléportation.

Ensuite, vous contournez le bâtiment et aboutissez à l'entrée faisant face au Masshys. Vous voyez d'ailleurs le chemin par lequel vous étiez arrivé s'éloigner en direction du sud-ouest. Vous vous y engagez immédiatement. Maintenant, il ne reste plus qu'à poursuivre jusqu'à Golfio, où vous trouverez refuge.

Vous cheminez ainsi un long moment, jusqu'à ce que le jour décline. Là, vous n'avez pas le choix et devez faire une halte. Vous vous dissimulez en bordure du sentier et cherchez le sommeil. Celui-ci ne tarde pas à arriver mais sera troublé par des songes horribles. Votre échec vous fait passer une mauvaise nuit... Malgré tout, après le confinement de la Tour sans fin, le grand air vous revigore : *vous gagnez 5 points d'endurance, 5 points de magie et 1 point de dextérité.*

Le lendemain, vous reprenez la route de Golfio. Il est probable que les lézards aient réussi à récupérer le sceptre... Inscrivez « Sceptre de vie = Tripidia » dans vos *Notes*. Cependant, votre quête n'est pas un échec total puisque vous vous êtes renforcé pendant ces péripéties : rendez-vous au **1** du troisième tome de cette collection, intitulé *Batailles*, pour utiliser vos nouvelles techniques de combat (au préalable, vous pouvez lire le chapitre bonus à la fin du présent ouvrage).

536

En entendant votre proposition, Bling est pris au dépourvu. Il ne s'attendait pas du tout à ça :

- Et bien écoutez, euh... Bien sûr, toute aide est la bienvenue, d'autant plus que les environs de nos cités grouillent certainement de lézards, mais tout de même, cela me gêne d'accepter... Vous préférez sûrement retourner parmi les vôtres et être avec le Masshys dans les temps sombres qui s'annoncent ?

Il est vrai que l'idée de pénétrer dans l'Islandi, où vous n'aurez aucun repère, est moins rassurante que de retourner à Golfio. Cependant, vous n'avez plus personne qui vous attend là-bas. Par conséquent, libre à vous de choisir votre destination. Si les arguments de l'elfe vous ont convaincu de retourner au Masshys, vos routes se séparent ici : allez au **647**. Si vous préférez l'accompagner jusqu'à Sudia, la capitale elfique, c'est avec plaisir qu'il accepte votre aide :

- Merci de vous joindre à moi. Après tout, c'est grâce à vous que le sceptre est entre mes mains, il est donc juste que ce soit vous qui le remettiez à Sylfidio. En avant !

Si telle est votre destination, rendez-vous au **2** du troisième tome de cette collection, intitulé *Batailles* (au préalable, vous pouvez lire le chapitre bonus à la fin du présent ouvrage).

537

Vous évoluez pas à pas en créant un chemin à travers les bambous. *Si vous êtes empoisonné, vous perdez 2 points d'endurance.* De plus, si vous ne maîtrisez pas la compétence *Agilité*, vous marchez à plusieurs reprises sur des restes de bambous acérés, ce qui vous fait perdre 1 point de dextérité.

Finalement, vous arrivez sur un mur, précédé d'un espace dégagé. En y regardant de plus près, vous constatez que c'est en fait une bande d'environ un mètre de large, dénuée de bambou, qui longe la paroi. En faisant le tour de la salle, vous constatez qu'elle a la forme d'un quart de cercle. Votre point d'origine est l'angle droit de ce quart de cercle. Le long du mur, vous trouvez un téléporteur jaune. De plus, depuis l'un des coins de la salle, vous voyez un escalier qui permet de quitter ce lieu : il est tout près de vous. Si vous voulez vous frayer un chemin jusqu'à lui, rendez-vous au **447**. Si vous pensez qu'il peut être intéressant de fouiller davantage cette salle, ajoutez une unité de temps sur votre *feuille d'aventure*. Ensuite, afin de couvrir à peu près tout l'espace, vous pouvez partir de l'escalier par lequel vous êtes arrivé, puis effectuer les deux trajets manquants. Si vous commencez par aller vers la gauche, ce qui vous conduira jusqu'à la sortie, rendez-vous au **173**. Si vous vous dirigez vers la droite, allez au **507**.

538

Un frémissement vous parcourt l'échine lorsque vous réalisez que cette sculpture dorée représente un trône, sur lequel siège le roi des elfes. La statue du roi *tenait* visiblement quelque chose dans ses mains, à en juger par leur posture... S'agissait-il du Sceptre de vie ? Cette hypothèse est très probable, d'après l'atmosphère prestigieuse qui émane de cette statue entièrement en or. Les lézards ont certainement dérobé l'arme ! Si c'est bien le cas, ils vont chercher à quitter la tour, ils sont peut-être même déjà dehors... Mieux vaut les imiter et, peut-être, contrarier leur fuite. Parmi les trois téléporteurs qui vous sont accessibles, lequel allez-vous choisir ? Si vous utilisez le blanc, allez au **568**. Si vous empruntez le noir, rendez-vous au **399**. Enfin, si vous vous placez sur le rouge, allez au **118**.

539

Vous fouillez les dépouilles des lézards, ce qui se révèle payant. Certaines armes sont trop abîmées pour être utilisées mais vous trouvez tout de même les éléments suivants : une épée (*deux mains, T, bonus de dextérité=5, puissance=5*), deux bâtons (*deux mains, M, bonus de dextérité=3, puissance=3*) et une potion de magie. Conservez ce que vous souhaitez parmi ces attributs. Par ailleurs, un détail surprenant vous saute aux yeux. Vous remarquez en effet que chaque créature porte au doigt une bague de couleur verte. Si vous le souhaitez, vous pouvez en prendre une (ajoutez-la à vos *Objets Spéciaux*). À première vue, ce bijou ne vous apporte rien de particulier...

À présent, vous délaissez ces cadavres pour poursuivre. Avec étonnement, vous constatez que cette fouille ne vous a pas éccœuré. Seriez-vous en train de vous endurcir ? Quoi qu'il en soit, retournez au paragraphe qui vous a conduit ici.

540

Déterminé à trouver un éventuel trésor, ou bien une autre montée d'escalier, vous avancez progressivement à travers les bambous. *Cet ultime effort vous fait perdre 2 points d'endurance* (ou rien si vous maîtrisez l'*Agilité*).

Finalement, vous ne trouvez rien de nouveau ! Il ne vous reste plus qu'à continuer, en vous frayant un chemin jusqu'à l'unique issue qui permet de grimper : rendez-vous au **447**.

541

Vous êtes dans une salle en forme de demi-cercle. Sous vos pieds se trouve un très grand cercle bleu, à l'intérieur duquel sont dessinés les symboles « épée », « livre ouvert », « œil fermé » et « coffre ». En regardant autour de vous, vous réalisez que vous êtes au rez-de-chaussée ! Près de vous, deux montées d'escalier permettent d'accéder au premier étage, tandis que dans votre dos, une ouverture donne directement sur l'extérieur. Vous avancez vers la lumière avec précipitation. Si vous remplissez l'une des trois assertions suivantes, allez au **563** :

- vous totalisez 27 unités de temps ou moins
- vous totalisez entre 28 et 32 unités de temps et le terme « G2 » apparaît dans vos *Notes*
- vous totalisez 33 unités de temps ou plus et les termes « G1 » et « G2 » figurent dans vos *Notes*

Si vous ne répondez à aucune de ces propositions, rendez-vous au **656**.

542

Votre cible étant immobile, vous l'atteignez sans difficulté. Lorsqu'il reçoit votre flèche explosive (déduisez-la), le golem éclate complètement, répandant un peu partout des amas de lames et de ferraille ! Ce projectile est vraiment redoutable... Vous pouvez maintenant approcher de la sortie et tenter de franchir le mur qui l'obstrue : rendez-vous au **528**.

543

Vous regardez par terre, à la recherche de branches cassées ou d'empreintes de pas. Vous découvrez un arbuste qui a visiblement été secoué : seriez-vous sur la bonne piste ? En tâtonnant dans les environs, vous tombez sur des indices similaires. Ces traces continuent sur une longue distance, puis traversent une aire assez humide. Là, vous découvrez des empreintes laissées dans la boue... En les observant, vous réalisez que c'est un animal quadrupède, peut-être un sanglier, après lequel vous êtes ! En revenant au point de départ, vous vous dites que les lézards doivent être loin, désormais. Malgré tout, vous cherchez encore, pour trouver finalement plusieurs traces de passage laissées par des animaux. Les fausses pistes sont trop nombreuses pour espérer rattraper les monstres... Bredouille, il ne vous reste plus qu'à revenir vers Golfio. Rendez-vous au **521**.

544

En un clin d'œil, vous analysez cette salle plus en détail. Vous remarquez tout d'abord quelque chose qui vous angoisse : il y a un deuxième zalatif ! Celui-ci est recroquevillé en boule dans un coin, dans une posture fœtale. Il est sans doute dans une forme d'hibernation profonde. Par ailleurs, vous voyez aussi, sur le côté, un cercle jaune tracé sur l'herbe verdoyante qui tapisse cette pièce. Ce téléporteur est entouré d'une grille protectrice, ce qui n'a rien de surprenant au regard des hôtes de ce lieu. Enfin, en levant la tête, vous notez que le plafond est légèrement bombé, ceci de façon non volontaire à en juger par les craquelures qui le parcourent : il y a *quelque chose*, à l'étage supérieur, qui est tellement volumineux que le sol s'est déformé avec les années !

Le zalatif, simultanément à votre coup d'œil rapide, s'est interrompu brièvement pour commettre un geste surprenant : il a caressé le pilier central. À présent, bizarrement, il semble plus combattif. D'ailleurs il s'apprête à réitérer son geste offensif... Cette fois, cependant, vous êtes sur vos gardes. Si vous maîtrisez la compétence *Agilité*, vous esquiverez la boule de feu : allez au **520**. Sinon, lancez deux dés et soustrayez du résultat votre éventuelle surcharge : si vous obtenez 5 ou plus, vous évitez le projectile (rendez-vous au **520**). Si vous êtes touché, vous perdez 8 points d'endurance moins votre défense. Ensuite, la créature enchaine avec un autre tir... Réitérez ce procédé jusqu'à réussir une esquive. Cette fois, si vous encaissez *deux* boules de feu, le zalatif s'interrompra, vidé de sa magie. Allez alors au **520**.

545

Cette seconde téléportation vous fait apparaître dans une salle carrée où se trouvent trois autres téléporteurs, alignés avec le quatrième, d'où vous émanez. *Ce nouveau déplacement vous fait perdre 1 point d'endurance*. Si vous êtes accompagnée, il en est de même pour votre partenaire.

- Dites, euh... Si vous voulez des vêtements... Faut le dire ! bredouille Yajé avec difficulté.

Là-dessus, il vous entraîne dans la pièce attenante, très grande, qui n'est autre que son lieu de vie. Il y a là une quantité incroyable de sacs, dont quelques-uns sont éventrés : ils contiennent des denrées non périssables. Non loin de là se trouve un vieux lit, à côté duquel une longue tringle supporte des vêtements en mauvais état. Il y a aussi un point d'eau, ainsi qu'une ouverture donnant sur un autre endroit dépourvu de dallage : la terre battue que vous apercevez fait penser à une issue vers l'extérieur. Cependant, ce n'est sûrement pas le cas.

Yajé vous tend de quoi vous vêtir, puis se retourne avec une certaine gêne. Il balbutie :

- On... On est sous la tour, là... Quand on se téléporte vers le haut, ça... Ça fatigue un peu... Ahem, imaginez si on était capable de le faire à grande échelle... Mmm, je serais curieux de voir ça !

Mieux vaut passer ces vêtements, afin de calmer l'embarras de l'elfe. Il vous faut une unité de temps pour cela : ajoutez-la sur votre *feuille d'aventure* puis effacez le terme « Dêvêtue » de vos *Notes*.

À présent, rendez-vous au **276** si vous étiez accompagnée mais que vous avez été séparés. Sinon, Yajé vous ramène dans l'alcôve où se trouvent les quatre téléporteurs : allez au **597**.

546

Alors que vous vous volatilisez, vous éprouvez une sensation de vertige. *Vous perdez 1 point d'endurance. Si vous êtes accompagné, il en est de même pour votre partenaire. Ajoutez une unité de temps dans vos Notes.*

Vous vous matérialisez dans une salle en forme de demi-cercle, avec un téléporteur bleu sous vos pieds. Vous quittez cet emplacement tout en regardant autour de vous. Si vous totalisez 23 unités de temps, rendez-vous au **526** si le terme « G2 » figure dans vos *Notes*, au **630** sinon. Pour tout autre cas, allez au **526**.

547

Vous gravissez cette nouvelle montée aussi vite que possible. Divisez par 3 les assauts menés contre le zalatif (arrondissez à l'entier supérieur), puis ajoutez le résultat à votre total de temps. Si vous jouez avec la variante simplifiée, ajoutez une unique unité de temps.

Maintenant, vous franchissez la herse marquant l'entrée dans une nouvelle salle : rendez-vous au **527**.

548

Le golem se disloque en un amas de lames et de ferraille. Pour l'avoir vaincu, *vous gagnez 2 points d'expérience*. Par ailleurs, *ajoutez une unité de temps dans vos Notes*, que vous devez compléter par une unité additionnelle pour chaque groupe de 3 assauts menés contre cette invocation. Ce n'est pas tout : vous trouvez parmi les résidus métalliques une épée en parfait état (*deux mains, T, bonus de dextérité=5, puissance=5*), que vous pouvez prendre si vous le souhaitez. Ensuite, vous n'avez plus qu'à emprunter l'unique issue qui permet de continuer. Cet escalier est surmonté d'un « coffre rouge ». Rendez-vous au **578** pour découvrir une nouvelle salle.

549

D'après vos explications, Bling déduit qu'il y a encore des lézards dans la tour. Vont-ils sortir avec le sceptre ? Vous attendez avec l'elfe, paré au combat. Vous allez peut-être pouvoir terminer votre mission avec succès... Si le terme « G2 » apparaît dans vos *Notes*, rendez-vous au **670**. Sinon, allez au **338**.

550

Avec horreur, vous découvrez qu'il y a des hommes lézards ici ! Ils sont sans doute arrivés dans cette pièce pendant votre affrontement contre le golem... Celui-ci, justement, se relève avec difficulté (si, bien sûr, il le peut encore). Dans le même temps, les envoyés de Tripidia sont aussi surpris que vous de ce qui vient de se produire. Vous constatez d'ailleurs qu'il y a quelques cadavres de lézards aux côtés des deux zalatifs que vous avez vaincus ici : l'effondrement du plafond leur a été fatal. Ceux qui restent sont, heureusement, affaiblis. Avec étonnement, vous réalisez que certains lézards sont de couleur rouge. Or vous êtes absolument certain que par le passé, d'après ce qu'on vous a narré de la guerre contre Tripidia, ces créatures étaient toutes vertes. Auriez-vous sous les yeux une nouvelle race de monstres ? Ceux-ci semblent légèrement plus grands que leurs congénères. Enfin, vous remarquez, parmi les débris qui jonchent le sol, la présence d'une herse. En levant la tête,

vous découvrez que l'une des quatre issues s'est totalement écroulée pendant la chute ! Inscrivez dans vos *Notes* que l'une des montées est détruite. Les sorties restantes consistent désormais en des escaliers en colimaçons suspendus dans le vide, dont les premières marches ont disparu. Ces structures menacent de céder à tout instant...

À présent, il va falloir tout donner si vous voulez sortir de là vivant ! Menez l'affrontement qui suit en considérant les informations données entre parenthèses. Il vous faudra aussi compter les assauts (démarez un nouveau comptage). Sachez également que vos actes passés ont pu affaiblir les lézards : chaque « + » inscrit dans vos *Notes* a causé 15 points de dégâts dans le camp adverse (appliquez ces pertes en respectant la numérotation de vos ennemis ; par exemple, si vous totalisez deux « + », le lézard n°1 est mort et le second a maintenant 5 points d'endurance). Enfin, corrigez les paramètres du golem suite à votre duel puis à la chute (il se peut qu'il soit mort). À vous de jouer :

HOMME LÉZARD N°1 : Précision=2 dés + 10 Puissance=8
 Endurance=14 Faiblesse=T
(il vous attaque systématiquement)

HOMME LÉZARD N°2 : Précision=2 dés + 10 Puissance=8
 Endurance=21 Faiblesse=T
(il attaque systématiquement le golem, puis vous si l'invocation est détruite)

HOMME LÉZARD N°3 : Précision=2 dés + 11 Puissance=8
 Endurance=45 Faiblesse=T
(il vous attaque systématiquement)

HOMME LÉZARD N°4 : Précision=2 dés + 11 Puissance=8
 Endurance=30 Faiblesse=T
(il attaque systématiquement le golem, puis vous si l'invocation est détruite)

HOMME LÉZARD N°5 (rouge) : Précision=2 dés + 12 Puissance=10
 Endurance=60 Faiblesse=T
(il vous attaque systématiquement)

HOMME LÉZARD N°6 (rouge) : Précision=2 dés + 14 Puissance=10
 Endurance=50 Faiblesse=T
(il attaque systématiquement le golem, puis vous si l'invocation est détruite)

HOMME LÉZARD N°7 (rouge) : Précision=2 dés + 15 Puissance=10
 Endurance=55 Faiblesse=T
(il vous attaque systématiquement)

HOMME LÉZARD N°8 (rouge) : Précision=2 dés + 13 Puissance=10
 Endurance=50 Faiblesse=T
(il attaque systématiquement le golem, puis vous si l'invocation est détruite)

GOLEM GÉANT : Précision=2 dés + 12 Puissance=Variable
 Endurance=160 Faiblesse=C

(il attaque un adversaire différent à chaque assaut, dans l'ordre de numérotation en ce qui concerne les lézards ; il s'en prendra à vous après, puis démarrera une nouvelle séquence s'il y a lieu)

Les règles habituelles s'appliquent : tout le monde combat en même temps, en ciblant quelqu'un de précis. Cependant, résolvez les assauts en commençant par le golem et l'adversaire qu'il cherche à atteindre. En effet, à chaque fois que le golem gagnera un assaut, vous lancerez un dé pour connaître la nature de son attaque. Si vous obtenez :

- 1 ou 2 : le colosse donne un coup de pied, provoquant 6 points de dégâts.

- 3 ou 4 : le golem assène un coup de poing, générant 8 points de dégâts.

- 5 ou 6 : le géant martèle le sol de coups de pieds, ce qui engendre un tremblement qui fait chuter *tout le monde*. Le golem profite alors de sa position avantageuse pour assener des coups causant 12 points de dégâts (sur l'adversaire qu'il ciblait). Par ailleurs, comme tout le monde est tombé, ce geste met fin immédiatement à l'assaut.

Enfin, sachez que la plante qui entoure le pilier central, si vous ne l'aviez pas détruite, est couverte de poussière : elle est désormais inutilisable.

Si vous êtes le dernier debout, *vous gagnez 3 points d'expérience*. Ensuite, inscrivez le terme « G1 » dans vos *Notes*. Par ailleurs, effacez tous les symboles « + » qui figurent dans vos *Notes*. Enfin, rendez-vous au **456**.

551

Bien que cette pièce soit aussi épurée que les dernières traversées, il y a ici un élément original : un grand socle blanc trône près de vous. Depuis son sommet dépasse le manche d'une belle épée (à moins que vous ne l'ayez prise lors d'un précédent passage ici). Si vous souhaitez vous en emparer, rendez-vous au **167**. Si vous continuez immédiatement, vous ne voyez que deux téléporteurs : un vert et un blanc. Si vous vous placez sur le premier, allez au **585**. Si vous optez pour le second, rendez-vous au **619**.

552

Vous êtes sur le qui-vive et avancez à grandes enjambées pendant un long moment. Au début, vous évoluez dans les sous-bois, en parallèle du sentier. Après une longue marche discrète, pendant laquelle vous n'êtes pas rattrapé, vous concluez qu'il n'y a pas de monstres à vos trousses. Vous revenez donc sur la voie. Maintenant, il ne reste plus qu'à poursuivre jusqu'à Golfio, où vous trouverez refuge.

Vous cheminez ainsi jusqu'à ce que le jour décline. Là, vous n'avez pas le choix et devez faire une halte. Vous vous dissimulez en bordure du sentier et cherchez le sommeil. Celui-ci ne tarde pas à arriver mais sera troublé par des songes horribles. Pourvu que les lézards aient perdu votre trace... Malgré ces sombres pensées, le grand air vous revigore après le confinement de la Tour sans fin : *vous gagnez 5 points d'endurance, 5 points de magie et 1 point de dextérité*.

Au milieu de la nuit, un évènement imprévu se produit : rendez-vous au **159**.

553

Vous testez vos clés une à une. Si vous possédez la clé n°15, allez au **32**. Si vous avez la clé n°16, rendez-vous au **613**. Sinon, vous ne parvenez à rien... Il ne vous reste plus qu'à continuer, en vous rendant au **524** pour suivre le « poing fermé rouge » ou bien au **318** si vous préférez le symbole « épée rouge ».

554

Cette salle est totalement déserte mais comporte une singularité étonnante. En effet, bien qu'ayant une forme de demi-cercle, la pièce est coupée en deux parties distinctes au moyen d'une grille métallique infranchissable. De votre côté, il n'y a rien en dehors de deux téléporteurs : un vert et un noir. Dans l'autre partie, il y a d'autres téléporteurs : un blanc et un bleu. En dehors de ces éléments, il n'y a rien de notable ici. Tout est blanc autour de vous, ce

qui commence à vous faire mal aux yeux. En tout cas, vous n'avez rien à faire ici. Si vous utilisez le téléporteur vert, allez au **582**. Si vous empruntez le noir, rendez-vous au **598**.

555

À peine avez-vous posé un pied sur le cercle jaune que vous sentez le pendentif de Yajé vibrer légèrement. Une sorte de fumée bleutée obscurcit soudainement votre vision, ce qui vous donne le vertige. Un instant plus tard, la vapeur se dissipe : vous n'êtes plus dans la salle circulaire ! Vous vous trouvez dans une petite pièce carrée et sombre, au plafond assez bas. Il n'y a qu'une ouverture ici, à savoir une sorte d'arche derrière laquelle vous devinez une seconde salle, plus étendue. Il n'y a pas un instant à perdre, vous avancez donc immédiatement vers cette issue, tout en titubant : la téléportation vous a affecté physiquement et *vous perdez 1 point d'endurance*. Si vous êtes accompagné, il en est de même pour votre partenaire.

En franchissant cet accès, vous chanceliez dangereusement, encore sonné... Si vous êtes un homme, allez au **101**. Si vous êtes une femme, rendez-vous au **632**.

556

Vous parvenez à une salle qui a la forme d'un quart de cercle. *Si vous êtes empoisonné, vous perdez 1 point d'endurance*.

À nouveau, c'est avec un style prestigieux que cette pièce est décorée : outre les ornements en fer forgé qui jalonnent les parois, vous évoluez sur un vaste tapis bleu agrémenté de sigles abstraits. Vous sursautez en voyant, à une dizaine de mètres de vous, un golem. Ce dernier est assez particulier : ce n'est pas un amas de terre qui a servi à sa création mais tout un tas de pièces métalliques ! Le golem consiste notamment en un enchevêtrement d'armes brisées ou ébréchées, ce qui le rend très dangereux. Il se tient immobile. Derrière lui se trouve une montée d'escalier, qui comporte une singularité inquiétante : la sortie est murée ! Il ne s'agit pas d'une nouvelle forme de fermeture, puisque la herse est bien là, rétractée au-dessus de cette issue bouchée. Quel est donc cette bizarrerie ? Mieux vaut y réfléchir après avoir réglé son cas au golem métallique, puisqu'apparemment il vous faudra venir à bout de cet être étrange pour passer. Si vous avancez vers lui pour en découdre, rendez-vous au **195**. Si vous préférez attendre que la créature lance les hostilités, allez au **626**.

557

Vous insérez la grosse clé dans l'orifice, allégeant ainsi votre sac à dos d'un second emplacement. Un déclic retentit simultanément à l'ouverture du couvercle. Comme précédemment, vous constatez que la clé reste prisonnière de ce mécanisme : *rayez-la de votre inventaire*.

À l'intérieur, vous trouvez de nombreux éléments : 5 flèches explosives, une fiole de chacune des quatre catégories existantes (dextérité, endurance, magie et explosive), une potion de chaque sorte également et, enfin, un élixir. Ajustez votre *feuille d'aventure* en conséquence, selon ce que vous consommez et ce que vous gardez. L'éventuel reliquat sera détruit (au cas où des lézards passeraient après vous). Enfin, *vous gagnez 1 point d'expérience pour avoir obtenu ce magnifique trésor*.

Maintenant, vous n'avez plus rien à faire ici : il est temps de rejoindre Yajé, en allant au **658**.

558

En quittant le téléporteur, vous constatez avec horreur qu'il y a des hommes lézards dans cette salle ! Tout en bondissant sur le cercle bleu que vous venez de laisser, vous remarquez qu'il y avait aussi un téléporteur rouge, ainsi qu'un blanc, ici. Heureusement, les créatures sont trop surprises par votre apparition éclair pour réagir. En revanche, ces lézards réalisent que vous

avez le sceptre (si vous le portez dans votre sac à dos, il dépasse de celui-ci) ! C'est donc avec ces monstres à vos trousses que vous allez quitter la tour : augmentez votre total d'unités de temps jusqu'au score de 27... À présent, allez au **570**.

559

Alors que vous vous apprêtez à partir, heureux à l'idée d'avoir arraché le Sceptre de vie aux lézards, vous voyez avec horreur d'autres créatures apparaître, depuis le même téléporteur ! Combattez les deux premières simultanément, sachant qu'un monstre supplémentaire se joindra à ce deuxième groupe à chaque *assaut* (à partir du second inclus). Voici les ennemis qui interviennent maintenant :

HOMME LÉZARD N°1	Précision=2 dés + 10	Puissance=8
	Endurance=14	Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°2	Précision=2 dés + 10	Puissance=8
	Endurance=21	Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°3	Précision=2 dés + 11	Puissance=8
	Endurance=45	Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°4	Précision=2 dés + 11	Puissance=8
	Endurance=30	Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°5 (rouge)	Précision=2 dés + 12	Puissance=10
	Endurance=60	Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°6 (rouge)	Précision=2 dés + 14	Puissance=10
	Endurance=50	Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°7 (rouge)	Précision=2 dés + 15	Puissance=10
	Endurance=55	Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°8 (rouge)	Précision=2 dés + 13	Puissance=10
	Endurance=50	Faiblesse=T

Si vous jouez avec la variante simplifiée, vous pouvez exceptionnellement consommer des fioles ou potions pendant le combat, à raison d'un soin maximum entre chaque jet de deux dés.

Si vous venez à bout de cette horde redoutable, *vous gagnez 3 points d'expérience*. Ensuite, inscrivez le terme « G1 » dans vos *Notes*.

À présent, vous restez vigilant, prêt à voir surgir d'autres monstres. Cependant, rien de tel ne se produit... Cette fois c'est clair, vous avez réussi ! Maintenant, vous n'avez plus rien à faire ici. Si vous quittez la Tour sans fin, en utilisant le téléporteur bleu qui se trouve près de vous, allez au **570**. Auparavant, si vous désirez fouiller les monstres fraîchement éradiqués, prenez note de ce numéro de paragraphe puis allez au **380**.

560

Le coffre vous oppose une résistance très importante. Le couvercle ne cèdera que si vous totalisez au moins 8 points de force ! Sachez que si vous êtes accompagné, votre camarade

vous fait bénéficier d'un point additionnel. Si vous parvenez à vos fins, rendez-vous au **152**. Sinon, vous devez renoncer et emprunter l'escalier qui vous fait face : allez au **643**.

561

Un frémissement vous parcourt l'échine lorsque vous réalisez que cette sculpture dorée représente un trône, sur lequel siège le roi des elfes. La statue du roi tient le Sceptre de vie dans ses mains ! Contrairement au reste, l'arme n'est pas en or, il s'agit bien de l'artefact tant convoité... Fébrilement, vous ôtez la précieuse relique de son emplacement. Ajoutez le *Sceptre de vie* à votre inventaire ; si vous souhaitez l'utiliser au combat, considérez que ses paramètres sont identiques à ceux de l'arme « Bâton » : *deux mains, M, bonus de dextérité=3, puissance=3*.

Vous avez réussi ! Vous avez trouvé le sceptre ! À présent, il ne vous reste plus qu'à quitter la Tour sans fin, en empruntant un téléporteur bleu. Pour l'instant, seul un rouge vous est accessible : vous vous placez dessus, disparaissant dans un nuage de fumée. Rendez-vous au **435** pour déguerpir au plus vite...

562

Alors que vous disparaissiez de cette pièce, vous ressentez un léger malaise. *Vous perdez 1 point d'endurance. Si vous êtes accompagné, il en est de même pour votre partenaire. Ajoutez une unité de temps dans vos Notes.*

Vous vous matérialisez dans une salle en forme de quart de cercle, avec un téléporteur rouge sous vos pieds. Vous quittez cet emplacement tout en regardant autour de vous. Si vous totalisez 22 ou 27 unités de temps, rendez-vous au **292** si le terme « G2 » figure dans vos *Notes*, au **580** sinon. Si vous totalisez 32 unités de temps, rendez-vous au **292** si le terme « G1 » figure dans vos *Notes*, au **639** sinon. Pour tout autre cas, allez au **292**.

563

Stupéfait, vous entendez une voix dans votre dos :

- Hé, vous, attendez !

Vous faites aussitôt demi-tour. C'est un elfe qui a parlé. Il surgit depuis la face cachée d'une montée d'escalier, accompagné d'un golem :

- Je me nomme Bling, vous lance-t-il en parlant très vite. Je faisais partie de l'expédition pour récupérer le sceptre mais on a été attaqués. Je n'ai pas le temps d'entrer dans les détails, on doit agir immédiatement !

Si vous possédez le Sceptre de vie, allez au **249**. Sinon, rendez-vous au **620**.

564

Vous devinez sans doute possible que ce qui vient de vous frôler est une *félumène*. Cet animal docile, très rare, vit habituellement à flanc de montagne et a la capacité de devenir invisible momentanément. Les félumènes sont de petits mammifères à fourrure, évoluant à quatre pattes. Elles sont herbivores.

Le faible tintement que vous avez entendu est probablement celui d'un objet attaché à la créature. Serait-ce une sorte de trésor ? Si vous souhaitez le savoir, il faudra attraper cet animal... Pour cela, vous pouvez attendre que l'invisibilité s'estompe. Ensuite, comme les félumènes ne sont pas très rapides, vous devriez pouvoir attraper celle-ci. Pour cela, ajoutez 3 unités de temps sur votre *feuille d'aventure* puis rendez-vous au **474**. Si vous voulez gagner du temps, il peut être judicieux de déposer des provisions par terre. Vous pourrez alors localiser puis attraper cette créature sans mal : utilisez un repas puis allez au **508** dans ce cas. Autrement, vous n'avez plus qu'à continuer : rendez-vous au **602**.

565

Vous sortez de la tour et retrouvez la grande clairière sur laquelle elle est érigée. Face à vous, un large sentier serpente en direction du nord. Il conduit très certainement à Kron, la ville elfe en bordure de forêt. Rapidement, vous contournez le bâtiment et aboutissez à la seconde entrée. En face de cette ouverture, le chemin par lequel vous étiez arrivé s'éloigne en direction du sud-ouest. Vous vous y engagez immédiatement. Si les termes « G1 » et « G2 » figurent dans vos *Notes*, rendez-vous au **197**. Sinon, allez au **648**.

566

Vous foncez vers la sortie, sentant le souffle du ximôll dans votre dos. Heureusement, votre volumineux adversaire ne pourra pas vous suivre dans l'escalier. Pour avoir fait preuve de prudence, *vous gagnez 2 points d'expérience*. Par ailleurs, *ajoutez une unité de temps dans vos Notes*, que vous devez compléter par une unité additionnelle pour chaque groupe de 3 assauts menés contre cette bête. Si vous avez opté pour la sortie « coffre bleu » allez au **345**, si c'est le « livre ouvert bleu » qui a retenu votre attention rendez-vous au **556**.

567

Tandis que le dernier lézard tombe à ses pieds, l'elfe vous dit de façon saccadée :

- Je me nomme Bling... Je faisais partie de l'expédition pour récupérer le sceptre... On a été attaqués... Je n'ai pas le temps d'entrer dans les détails maintenant... On doit foncer, peut-être qu'un lézard m'a échappé avec le s... Mais !

Le dénommé Bling écarquille les yeux : il vient de remarquer que vous détenez le sceptre (si ce dernier est dans votre sac à dos, il dépasse légèrement).

- Ça alors... Incroyable ! s'exclame-t-il.

Aussitôt, l'elfe change ses plans :

- Je crois qu'il n'y a plus de lézards dans le coin, néanmoins mieux vaut se mettre un peu à l'écart de la tour, juste au cas où.

Sans hésiter, vous emboitez le pas à Bling. L'elfe vous entraîne à couvert, en bordure de la clairière. Là, vous vous arrêtez :

- Bien, je crois que vous avez besoin de quelques éclaircissements. Tout d'abord, sachez que nous étions au rendez-vous, avec mon équipe. Malheureusement, un être étrange nous a attaqués par surprise... Je n'avais jamais vu quelque chose de semblable : j'ai d'abord cru voir un elfe, seulement il était trop poilu pour ça. Et puis il était doté de longues griffes et avait les yeux rouges. À lui seul, il a réussi à nous vaincre...

Cette révélation est inquiétante : votre interlocuteur vous donne l'impression d'être expérimenté, quelle peut être alors cette créature qui l'a mis en déroute ainsi que son groupe ? Était-elle envoyée par Tripidia ?

- Je ne sais pas trop pourquoi, poursuit Bling, mais cette chose a vu que j'étais vivant, puis elle est partie sans m'achever. Après, je me suis traîné jusque dans les bois, où j'ai cherché à reprendre des forces. Quand j'ai été en état de revenir vers la tour, j'ai eu la surprise de découvrir les corps de votre équipe...

À cette évocation, le souvenir de la bataille qui a précédé votre montée vous remue l'estomac.

- Ensuite, reprend l'elfe, j'ai commencé à grimper. Je savais que vous étiez là aussi, d'après le nombre de victimes en bas. Ce que j'ignorais, c'est qu'il y avait aussi des lézards... Lorsque je suis arrivé au premier comptoir, Yajé m'a tout raconté. En apprenant que vous étiez presque en haut, j'ai décidé d'utiliser un téléporteur bleu pour quitter la tour. Ensuite, je me suis préparé à accueillir le premier des deux camps qui sortirait, afin de récupérer le sceptre.

Vous savez tout, maintenant. Rendez-vous au **663** pour terminer cette discussion.

568

Alors que vous disparaissiez, vous éprouvez une sensation de déséquilibre. *Vous perdez 1 point d'endurance. Si vous êtes accompagné, il en est de même pour votre partenaire. Ajoutez une unité de temps dans vos Notes.*

Vous vous matérialisez dans une salle en forme de quart de cercle, avec un téléporteur blanc sous vos pieds. Vous quittez cet emplacement tout en regardant autour de vous. Si vous totalisez 28 unités de temps, rendez-vous au **509** si le terme « G1 » figure dans vos *Notes*, au **611** sinon. Pour tout autre cas, allez au **509**.

569

À la vue de ce dispositif, Marcus semble réticent à s'attarder ici :

- Écoute, je le sens pas, ce truc. S'il te plaît, continuons...

Si vous souhaitez délaissier le vase bleu pour poursuivre, il n'y a qu'une issue face à vous : elle est surmontée du symbole « coffre rouge ». Allez au **86** dans ce cas. Si vous convoitez la précieuse décoration « gardée » par les serpents, sachez que Marcus se postera alors à l'écart, près de la sortie. Tant que vous serez ici, vous agirez donc seul.

Si vous avancez jusqu'au socle de marbre pour prendre le vase, rendez-vous au **184**. Si vous voulez « tâter le terrain » avant de faire quoi que ce soit, vous pouvez lancer un objet quelconque à proximité du promontoire, afin de voir ce que ce geste produira sur les têtes de serpent. Dans ce cas, choisissez un élément (il peut s'agir d'absolument tout ce que vous souhaitez hormis l'amulette de Yajé, que vous jugez trop précieuse pour être risquée de la sorte). Une fois votre choix fait, allez au **332**. Si comme Marcus, vous maîtrisez la *Télékinésie*, vous pouvez faire léviter le trésor jusqu'à vous, ce qui vous évitera de mettre les pieds dans la zone cernée par les sculptures reptiliennes : rendez-vous alors au **241**. Enfin, si vous estimez judicieux « d'attaquer » une tête de serpent, préparez-vous à toute éventualité puis allez au **573**.

570

Une fois sur le téléporteur bleu, un nuage vous enveloppe. Tout en disparaissant, vous vous demandez où vous allez aboutir... Enfin, la vapeur se dissipe autour de vous : *cette téléportation vous coûte 1 point d'endurance. Si vous êtes accompagné, il en est de même pour votre partenaire. Si vous portez un insigne, allez au 541. Sinon, rendez-vous au 329.*

571

Cette salle est totalement déserte mais comporte une singularité étonnante. En effet, bien qu'ayant une forme de demi-cercle, la pièce est coupée en deux parties distinctes au moyen d'une grille métallique infranchissable. De votre côté, il n'y a rien en dehors de deux téléporteurs : un blanc et un bleu. Dans l'autre partie, il y a d'autres téléporteurs : un vert et un noir. En dehors de ces éléments, il n'y a rien de notable ici. Tout est blanc autour de vous, ce qui commence à vous faire mal aux yeux. En tout cas, vous n'avez rien à faire ici. Si vous utilisez le téléporteur blanc, allez au **633**. Si vous empruntez le bleu, ce qui vous fera certainement quitter la Tour sans fin, rendez-vous au **570**.

572

Otez tous les symboles « + » qui figurent dans vos Notes.

- Dans ce cas, vous dit Bling avec une certaine amertume, je suis quasiment sûr qu'il n'y a rien à craindre. Vous avez vaincu tous les lézards avant que ceux-ci n'obtiennent le sceptre. Ensuite, vous êtes sorti sans le récupérer... Vous étiez prêt du but mais j'imagine que vous n'aviez plus de force.

L'elfe s'interrompt un bref instant, le regard dans le vide. Puis il cligne des yeux, comme s'il réalisait que vous étiez là :

- Bien, je crois que vous avez besoin de quelques éclaircissements. Tout d'abord, sachez que nous étions au rendez-vous, avec mon équipe. Malheureusement, un être étrange nous a attaqués par surprise... Je n'avais jamais vu quelque chose de semblable : j'ai d'abord cru voir un elfe, seulement il était trop poilu pour ça. Et puis il était doté de longues griffes et avait les yeux rouges. À lui seul, il a réussi à nous vaincre...

Cette révélation est inquiétante : votre interlocuteur vous donne l'impression d'être expérimenté, quelle peut être alors cette créature qui l'a mis en déroute ainsi que son groupe ? Était-elle envoyée par Tripidia ?

- Je ne sais pas trop pourquoi, poursuit Bling, mais cette chose a vu que j'étais vivant, puis elle est partie sans m'achever. Après, je me suis traîné jusque dans les bois, où j'ai cherché à reprendre des forces. Quand j'ai été en état de revenir vers la tour, j'ai eu la surprise de découvrir les corps de votre équipe...

À cette évocation, le souvenir de la bataille qui a précédé votre montée vous remue l'estomac.

- Ensuite, reprend l'elfe, j'ai commencé à grimper. Je savais que vous étiez là aussi, d'après le nombre de victimes en bas. Ce que j'ignorais, c'est qu'il y avait aussi des lézards... Lorsque je suis arrivé au premier comptoir, Yajé m'a tout raconté. En apprenant que vous étiez presque en haut, j'ai décidé d'utiliser un téléporteur bleu pour quitter la tour. Ensuite, je me suis préparé à accueillir le premier des deux camps qui sortirait, afin de récupérer le sceptre.

Vous savez tout, maintenant. Naturellement, vous proposez à Bling de reprendre des forces afin de retenter votre chance. Celui-ci vous répond avec fatalité :

- Malheureusement, les enchantements qui régissent la tour font que les herses resteront fermées si un visiteur connu se présente. J'ai bien peur que la relique reste prisonnière de ces murs encore un peu...

Ainsi, vous ne pouvez pas entrer à nouveau dans la tour. Cependant, peut-être qu'une autre expédition pourrait être organisée ? C'est également ce que pense votre interlocuteur :

- Oui, je vais proposer cela à ma hiérarchie. De votre côté, rentrez à Golfio, où votre retour doit être attendu. Tenez, prenez ceci pour soulager vos maux...

Bling vous donne un élixir, qui lui avait été offert par Yajé. Vous pouvez le consommer ou bien l'ajouter à votre inventaire.

- À présent, il est temps de se dire au revoir, conclut Bling. J'espère que nos peuples réussiront à repousser cette menace. Bonne chance et bon retour !

Vous saluez l'elfe, avant de contourner le bâtiment et d'aboutir à l'autre entrée. En face de cette ouverture, le chemin par lequel vous étiez arrivé s'éloigne en direction du sud-ouest. Vous vous y engagez immédiatement. Maintenant, il ne reste plus qu'à poursuivre jusqu'à Golfio, où vous regagnerez les troupes de la cité. Vous cheminez ainsi un long moment, jusqu'à ce que le jour décline. Là, vous n'avez pas le choix et devez faire une halte. Vous vous dissimulez en bordure du sentier et cherchez le sommeil. Celui-ci ne tarde pas à arriver mais sera troublé par des songes horribles. Votre échec vous fait passer une mauvaise nuit... Malgré tout, après le confinement de la Tour sans fin, le grand air vous revigore : *vous gagnez 5 points d'endurance, 5 points de magie et 1 point de dextérité.*

Le lendemain, vous reprenez la route de Golfio. Malheureusement, bien que vous l'ignorez encore, les lézards seront plus rapides que l'Isterni dans l'organisation d'une seconde expédition : inscrivez « Sceptre de vie = Tripidia » dans vos *Notes*. Cependant, votre quête n'est pas un échec total puisque vous vous êtes renforcé pendant ces péripéties : rendez-vous au **1** du troisième tome de cette collection, intitulé *Batailles*, pour utiliser vos nouvelles techniques de combat (au préalable, vous pouvez lire le chapitre bonus à la fin du présent ouvrage).

HOMME LÉZARD N°1 : Précision=2 dés + 10 Endurance=14	Puissance=8 Faiblesse=T
HOMME LÉZARD N°2 : Précision=2 dés + 10 Endurance=21	Puissance=8 Faiblesse=T
HOMME LÉZARD N°3 : Précision=2 dés + 11 Endurance=45	Puissance=8 Faiblesse=T
HOMME LÉZARD N°4 : Précision=2 dés + 11 Endurance=30	Puissance=8 Faiblesse=T
HOMME LÉZARD N°5 (rouge) : Précision=2 dés + 12 Endurance=60	Puissance=10 Faiblesse=T
HOMME LÉZARD N°6 (rouge) : Précision=2 dés + 14 Endurance=50	Puissance=10 Faiblesse=T
HOMME LÉZARD N°7 (rouge) : Précision=2 dés + 15 Endurance=55	Puissance=10 Faiblesse=T
HOMME LÉZARD N°8 (rouge) : Précision=2 dés + 13 Endurance=50	Puissance=10 Faiblesse=T

Au début, vous ne combattez que les deux premières créatures (si certaines ne sont pas là grâce aux symboles « + », affrontez les deux premières parmi celles qui restent). Ensuite, à chaque *assaut* (à partir du deuxième inclus), un lézard apparaîtra dans la pièce et rejoindra ses confrères. Vos ennemis vous empêchent d'accéder aux téléporteurs pour fuir...

Si vous jouez avec la variante simplifiée, vous pouvez exceptionnellement consommer des fioles ou potions pendant le combat, à raison d'un soin maximum entre chaque jet de deux dés.

Si vous venez à bout de cette horde redoutable, *vous gagnez 3 points d'expérience*. Ensuite, divisez par 3 le nombre d'assauts menés (arrondissez à l'entier supérieur), puis ajoutez le résultat à vos unités de temps. Si vous jouez avec la variante simplifiée, augmentez votre total de temps de 4.

Par ailleurs, effacez tous les symboles « + » qui figurent dans vos *Notes*. Enfin, inscrivez le terme « G1 » dans vos *Notes*.

À présent, vous soufflez un peu, éprouvé par cet affrontement. Que sont donc ces lézards rouges ? Ils semblent plus résistants que les autres. Si vous désirez les fouiller, ajoutez une unité de temps sur votre *feuille d'aventure*. Après, prenez note de ce numéro de paragraphe puis allez au **380**.

Ensuite, rendez-vous au **551**.

576

Au bout d'un moment, le téléporteur émet une vapeur bleutée. Ça y est, vous avez de la visite ! Sous vos yeux, un homme lézard se matérialise, bientôt suivi d'un autre. C'est là que vous entrez en action... Vous allez devoir mener le combat qui suit en comptant les assauts. Au préalable, sachez que vos actes passés ont pu affaiblir les lézards : chaque « + » inscrit dans vos *Notes* a causé 15 points de dégâts dans le camp adverse (appliquez ces pertes en

respectant la numérotation de vos ennemis ; par exemple, si vous totalisez deux « + », le lézard n°1 est mort et le second a maintenant 5 points d'endurance).

Par ailleurs, si vous avez opté pour une attaque à l'intérieur de la tour, l'effet de surprise dont vous bénéficiez vous donne droit à deux assauts successifs automatiquement gagnés, avec éventuellement les actions qui précèdent, ceci sans que les lézards n'aient le temps de réagir. Si vous vous êtes placé à l'extérieur, vous affrontez les monstres un par un (mais les sorts de groupe touchent tous les adversaires). Lorsque vous serez prêt, menez l'affrontement qui suit :

HOMME LÉZARD N°1 : Précision=2 dés + 10 Puissance=8
 Endurance=14 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°2 : Précision=2 dés + 10 Puissance=8
 Endurance=21 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°3 : Précision=2 dés + 11 Puissance=8
 Endurance=45 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°4 : Précision=2 dés + 11 Puissance=8
 Endurance=30 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°5 (rouge) : Précision=2 dés + 12 Puissance=10
 Endurance=60 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°6 (rouge) : Précision=2 dés + 14 Puissance=10
 Endurance=50 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°7 (rouge) : Précision=2 dés + 15 Puissance=10
 Endurance=55 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°8 (rouge) : Précision=2 dés + 13 Puissance=10
 Endurance=50 Faiblesse=T

Au début, vous ne combattez que les deux premières créatures (si certaines ne sont pas là grâce aux symboles « + », affrontez les deux premières parmi celles qui restent). Ensuite, à chaque *assaut* (à partir du deuxième inclus), un lézard apparaîtra dans la pièce et rejoindra ses confrères. Avec étonnement, vous remarquez que certains lézards sont de couleur rouge...

Ce n'est pas tout : si vous êtes à l'intérieur et que le terme « G2 » figure dans vos *Notes*, un des lézards fuira dès lors que vous terminerez un assaut (ou l'action qui le précède) sans avoir blessé personne. Dans ce cas, tirez le fuyard au sort si nécessaire. Ensuite, ne tenez plus compte de sa présence et poursuivez la résolution du combat. Il n'y aura qu'une échappée.

Que vous combattiez à l'intérieur ou à l'extérieur, vous ne pouvez pas fuir (même vous réussissez à vider la salle entre deux arrivées de créatures).

Si vous jouez avec la variante simplifiée, vous pouvez exceptionnellement consommer des fioles ou potions pendant le combat, à raison d'un soin maximum entre chaque jet de deux dés. Par ailleurs, un lézard fuira forcément si le terme « G2 » figure dans vos *Notes*.

Si vous venez à bout de cette horde redoutable, *vous gagnez 3 points d'expérience*. À présent, vous soufflez un peu, éprouvé par cet affrontement. Que sont donc ces lézards rouges ? Ils semblent plus résistants que les autres. Vous entreprenez de les fouiller, à la recherche du sceptre. Prenez note de ce numéro de paragraphe puis allez au **380**. Ensuite, si personne n'a fui pendant le combat et que le terme « G2 » figure dans vos *Notes*, vous découvrez autre

chose sur les dépouilles : rendez-vous au **601**. Sinon, voyant que ces créatures n'ont pas le sceptre, vous patientez encore un peu : allez au **367**.

577

Vous vous jetez sur le molosse. Menez l'affrontement qui suit en comptant les assauts :

SKOUPÛ : Précision=2 dés + 8 Puissance=10
 Endurance=25 Faiblesse=T

Si vous venez à bout de ce gardien, *vous gagnez 1 point d'expérience*. Ensuite, divisez par 3 le nombre d'assauts menés (arrondissez à l'entier supérieur), puis ajoutez le résultat à vos unités de temps. Si vous jouez avec la variante simplifiée, augmentez votre total de temps de 1.

Maintenant, vous pouvez essayer d'ouvrir le coffre, à condition d'avoir au moins une clé. Dans ce cas, ajoutez une unité de temps sur votre *feuille d'aventure*, puis rendez-vous au **115**. Si vous préférez ne plus perdre une seconde, vous pouvez vous placer sur le téléporteur jaune, dans ce cas allez au **555**. Enfin, vous pouvez approcher du pilier central, pour cela rendez-vous au **616**.

578

Après le basculement des herses, vous arrivez dans une salle qui a la forme d'un demi-cercle. *Si vous êtes empoisonné, vous perdez 1 point d'endurance*.

Vous retrouvez l'atmosphère prestigieuse des deux pièces précédentes : un vaste tapis recouvre la quasi-totalité du sol, sous l'éclairage vacillant de chandeliers fixés au mur. Entre l'unique sortie et vous se trouve un coffre de couleur rouge. Si vous souhaitez tenter de l'ouvrir, rendez-vous au **618**. Si vous préférez passer votre chemin, il ne vous reste plus qu'à emprunter l'escalier qui vous fait face, surmonté d'un sigle « coffre » entouré de deux cercles : un rouge et un bleu. Allez au **599** pour vous y engager.

579

Pris au dépourvu, vous réalisez qu'il y a des hommes lézards ici ! Cependant, ils ne risquent pas de s'en prendre à vous au corps à corps, en raison d'une particularité qui caractérise cette salle. En effet, bien qu'ayant une forme de demi-cercle, la pièce est coupée en deux parties distinctes au moyen d'une grille métallique infranchissable. De votre côté, il y a le téléporteur blanc par lequel vous venez d'arriver, ainsi qu'une sorte de promontoire, sur lequel se trouve un élixir (à moins que vous ne l'ayez obtenu auparavant). Dans l'autre partie, il y a le groupe d'hommes lézards, ainsi que deux téléporteurs : un blanc et un bleu. En dehors de ces éléments, il n'y a rien de notable ici. De toute façon, vous n'auriez pas le temps d'en voir davantage : l'un des lézards projette une boule de feu dans votre direction, à travers la grille qui vous sépare ! Malheureusement, le projectile vous atteint de plein fouet : *vous perdez 10 points d'endurance moins votre défense*. Tandis qu'une autre créature s'apprête à vous lancer une arme, vous foncez vers l'unique téléporteur disponible. Tant pis pour l'élixir, qui risquerait de vous coûter la vie... Allez au **635** pour découvrir où vous emmène ce téléporteur.

580

Cette pièce est déserte. Autour de vous, il y a au total trois cercles colorés tracés par terre : un rouge, un blanc et un bleu... Le bleu permet-il de quitter la tour, à l'image de ceux aperçus à chacun des trois comptoirs de Yajé ? Alors que vous vous apprêtez à choisir une couleur, l'un des téléporteurs produit une vapeur bleutée ! Avec horreur, vous voyez un homme lézard se

matérialiser, puis un autre... Dès qu'ils vous voient, ils vous foncent dessus ! Pris au dépourvu, vous allez devoir mener le combat qui suit en comptant les assauts. Avec étonnement, vous remarquez que certains lézards sont de couleur rouge. Ce n'est pas tout : si vous totalisez 27 unités de temps, un détail crucial vous saute aux yeux : rendez-vous au **604**. Sinon, poursuivez votre lecture.

Sachez que vos actes passés ont pu affaiblir les lézards : chaque « + » inscrit dans vos *Notes* a causé 15 points de dégâts dans le camp adverse (appliquez ces pertes en respectant la numérotation de vos ennemis ; par exemple, si vous totalisez deux « + », le lézard n°1 est mort et le second a maintenant 35 points d'endurance). À vous de jouer :

HOMME LÉZARD N°1 : Précision=2 dés + 9 Puissance=7
 Endurance=20 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°2 : Précision=2 dés + 9 Puissance=8
 Endurance=45 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°3 (rouge): Précision=2 dés + 14 Puissance=10
 Endurance=55 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°4 (rouge) : Précision=2 dés + 15 Puissance=10
 Endurance=75 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°5 : Précision=2 dés + 10 Puissance=8
 Endurance=35 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°6 (chef) : Précision=2 dés + 10 Puissance=8
 Endurance=50 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°7 (rouge) : Précision=2 dés + 14 Puissance=10
 Endurance=60 Faiblesse=T

Au début, vous ne combattez que les deux premières créatures (si certaines ne sont pas là grâce aux symboles « + », affrontez les deux premières parmi celles qui restent). Ensuite, à chaque *assaut* (à partir du deuxième inclus), un lézard apparaîtra dans la pièce et rejoindra ses confrères. Vos ennemis vous empêchent d'accéder aux téléporteurs pour fuir...

Par ailleurs, avant chaque assaut mais après que vous ayez, éventuellement, accompli une action, chaque lézard *vert* pratiquera une magie. Pour connaître laquelle, lancez un dé par créature. Si vous obtenez :

-1 ou 2 : le lézard lance une boule de feu, vous perdez 12 points d'endurance moins votre défense. Il enchaine ensuite avec une autre action : relancez le dé.

- 3, 4 ou 5 : le lézard consomme une fiole de magie (pas de conséquence ludique).

- 6 : le lézard pratique un sortilège d'endurance sur la créature qui a le plus bas total, ce qui octroie à cette dernière 10 points d'endurance (considérez que l'endurance maximale correspond au score dans le descriptif des ennemis)

Le chef sorcier est particulier : la liste ci-dessus est valable sauf pour le score « 6 », pour lequel le lézard pratiquera le sortilège « Foudroiement ». Dans ce cas, vous perdrez 40 points d'endurance moins votre défense.

Au début du combat, ajoutez une unité de temps sur votre *feuille d'aventure*. Ensuite, vous ajouterez une unité pour chaque lot complet de 4 assauts, au fur et à mesure du déroulement du combat. Si vous atteignez 32 unités de temps à la fin d'un assaut, notez bien les

caractéristiques de vos ennemis puis rendez-vous au **423**, sauf si le terme « G1 » figure dans vos *Notes* (dans ce cas, poursuivez l'affrontement sans changer de paragraphe).

Si vous jouez avec la variante simplifiée, vous pouvez exceptionnellement consommer des fioles ou potions pendant le combat, à raison d'un soin maximum entre chaque jet de deux dés. Par ailleurs, une fois les dégâts calculés, ajoutez 4 unités de temps à votre total actuel.

Si vous venez à bout de cette horde redoutable, *vous gagnez 3 points d'expérience*. Inscrivez alors le terme « G2 » dans vos *Notes*.

À présent, vous soufflez un peu, éprouvé par cet affrontement. Que sont donc ces lézards rouges ? Ils semblent plus résistants que les autres. Si vous désirez les fouiller, ajoutez une unité de temps sur votre *feuille d'aventure*. Ensuite, prenez note de ce numéro de paragraphe puis allez au **539**.

Maintenant, si vous totalisez 32 unités de temps, allez au **292** si le terme « G1 » figure dans vos *Notes*, au **639** sinon. Pour tout autre cas, rendez-vous au **292**.

581

À une dizaine de mètres de la tour gisent les cadavres de tout un groupe de lézards. Au centre de ces dépouilles se trouve un corps qui n'a rien à voir avec les monstres : il s'agit d'un elfe, étendu et immobile. Vous approchez et constatez qu'il est couvert de sang. Apparemment, il a combattu ces monstres... Il a vraisemblablement invoqué des golems, puisque des débris caractéristiques parsèment la zone de combat. En examinant l'elfe de plus près, vous réalisez qu'il est mort. Vous remarquez aussi que sa tenue est similaire à celle des corps que vous aviez vus lors de votre entrée dans la tour. S'agirait-il de l'un des militaires dont l'équipe a été décimée ? Si oui, comment en a-t-il réchappé ? Où était-il quand votre propre équipe a été la cible des lézards ? Malheureusement, personne ne vous éclairera ici... Inscrivez la phrase « *Bling est mort* » dans la case *Notes* de votre *feuille d'aventure*.

À présent, mieux vaut revenir vers Golfio, où vous regagnerez le camp militaire. Auparavant, si vous désirez fouiller les dépouilles qui vous entourent, prenez note de ce numéro de paragraphe puis allez au **539**.

Lorsque vous serez prêt à rentrer, rendez-vous au **521**.

582

À peine avez-vous posé un pied sur le téléporteur vert qu'une fumée émerge du sol. Alors que vous vous volatilisez, vous ressentez un léger malaise. *Vous perdez 1 point d'endurance*. *Si vous êtes accompagné, il en est de même pour votre partenaire*. Ajoutez une unité de temps dans vos *Notes*.

Vous vous matérialisez dans une salle ayant la forme d'un demi-cercle. Il y a un téléporteur rouge sous vos pieds. Si vous totalisez 27 unités de temps, allez au **129** si le terme « G1 » figure dans vos *Notes*, au **640** sinon. Pour tout autre cas, rendez-vous au **129**.

583

À peine avez-vous posé un pied sur le téléporteur rouge qu'une fumée émerge du sol. Alors que vous vous volatilisez, vous ressentez un léger malaise. *Vous perdez 1 point d'endurance*. *Si vous êtes accompagné, il en est de même pour votre partenaire*. Ajoutez une unité de temps dans vos *Notes*.

Vous vous matérialisez dans une salle ayant la forme d'un demi-cercle. Il y a un téléporteur bleu sous vos pieds. Si vous totalisez 25 unités de temps, rendez-vous au **79** si le terme « G1 » figure dans vos *Notes*, au **600** si « G2 » apparaît, au **571** si les deux termes sont notés, au **237** si rien de tel n'est inscrit. Si vous totalisez 30 unités de temps et que le terme « G1 » figure dans vos *Notes*, allez au **571**, au **79** sinon. Pour tout autre cas, rendez-vous au **571**.

584

Tandis que le dernier lézard tombe à ses pieds, l'elfe s'élanche vers la lisière en vous invitant à l'imiter. Vous lui emboitez le pas sans hésiter. Il reste peut-être une chance de récupérer le sceptre... Tout en courant, votre voisin vous dit, en parlant de façon saccadée :

- Je me nomme Bling... Je faisais partie de l'expédition pour récupérer le sceptre... On a été attaqués... Je n'ai pas le temps d'entrer dans les détails maintenant... On doit foncer !

Vous êtes dans les bois, à présent. D'un regard, vous balayez les alentours, cherchant à localiser le fuyard. Si votre combat précédent a duré 3 assauts ou moins, allez au **591**. Sinon (ou si vous jouez avec la variante simplifiée), rendez-vous au **614**.

585

À peine avez-vous posé un pied sur le téléporteur vert qu'une vapeur bleutée émerge du sol. Alors que vous vous volatilisez, vous ressentez un léger malaise. *Vous perdez 1 point d'endurance. Si vous êtes accompagné, il en est de même pour votre partenaire. Ajoutez une unité de temps dans vos Notes.*

Vous vous matérialisez dans une salle ayant la forme d'un demi-cercle. Il y a un téléporteur rouge sous vos pieds. Si vous totalisez 26 unités de temps, rendez-vous au **256** si le terme « G2 » figure dans vos *Notes*, au **615** sinon. Si vous totalisez 27 unités de temps, allez au **256** si le terme « G1 » figure dans vos *Notes*, au **431** sinon. Si vous totalisez 31 unités de temps, rendez-vous au **256** si le terme « G1 » figure dans vos *Notes*, au **660** sinon. Pour tout autre cas, allez au **256**.

586

- Parfait ! s'exclame Bling. Je suis quasiment sûr qu'il n'y a rien à craindre. S'il vous plaît, venez avec moi.

Vous vous trouvez actuellement sur la route qui mène à Kron. L'elfe vous entraîne à couvert, en bordure du chemin. Là, vous vous arrêtez :

- Je ne crois pas que nous soyons suivis, vous dit-il, mais mieux vaut être prudents. Bien, je crois que vous avez besoin de quelques éclaircissements. Tout d'abord, sachez que nous étions au rendez-vous, avec mon équipe. Malheureusement, un être étrange nous a attaqués par surprise... Je n'avais jamais vu quelque chose de semblable : j'ai d'abord cru voir un elfe, seulement il était trop poilu pour ça. Et puis il était doté de longues griffes et avait les yeux rouges. À lui seul, il a réussi à nous vaincre...

Cette révélation est inquiétante : votre interlocuteur vous donne l'impression d'être expérimenté, quelle peut être alors cette créature qui l'a mis en déroute ainsi que son groupe ? Était-elle envoyée par Tripidia ?

- Je ne sais pas trop pourquoi, poursuit Bling, mais cette chose a vu que j'étais vivant, puis elle est partie sans m'achever. Après, je me suis traîné jusque dans les bois, où j'ai cherché à reprendre des forces. Quand j'ai été en état de revenir vers la tour, j'ai eu la surprise de découvrir les corps de votre équipe...

À cette évocation, le souvenir de la bataille qui a précédé votre montée vous remue l'estomac.

- Ensuite, reprend l'elfe, j'ai commencé à grimper. Je savais que vous étiez là aussi, d'après le nombre de victimes en bas. Ce que j'ignorais, c'est qu'il y avait aussi des lézards... Lorsque je suis arrivé au premier comptoir, Yajé m'a tout raconté. En apprenant que vous étiez presque en haut, j'ai décidé d'utiliser un téléporteur bleu pour quitter la tour. Ensuite, je me suis préparé à accueillir le premier des deux camps qui sortirait, afin de récupérer le sceptre.

Vous savez tout, maintenant. Rendez-vous au **663**.

587

Vous attaquez la créature invisible, en vous fiant au tintement qui résonne quand elle se déplace. Vous réalisez rapidement que cet animal ne fait que fuir et ne vous attaquera pas. Débutez ce combat par un assaut :

FÉLUMÈNE : Précision=2 dés + 12 Puissance=0
 Endurance=15 Faiblesse=C

Pendant cet affrontement particulier, vous ne pouvez pratiquer aucune action qui affecterait votre adversaire (vous ne pouvez pas le viser, que ce soit avec un jet d'arme, de potion, ou encore avec de la magie). Par ailleurs, comme la félumène est très difficile à repérer, ajoutez une unité de temps pour chaque assaut de cette traque. Enfin, vous la blessez selon les règles habituelles ; de son côté, si elle gagne un assaut, elle ne fera qu'esquiver votre coup.

À partir du troisième assaut, la créature redeviendra visible et elle perdra alors 2 points de précision.

En guise d'action, vous pouvez poursuivre votre ascension en empruntant l'escalier « œil fermé rouge » : allez au **76** pour cela.

Si vous venez à bout de cet animal invisible, rendez-vous au **628**.

588

Cette pièce est déserte. Autour de vous, il y a au total trois cercles colorés tracés par terre : un noir, un blanc et un vert... Y aurait-il une logique qui régirait ces coloris ? Pour le savoir, il va vous falloir choisir l'un des téléporteurs. Alors que vous vous apprêtez à quitter les lieux, le téléporteur blanc produit une vapeur bleutée ! Avec horreur, vous voyez un homme lézard se matérialiser, puis un autre... Dès qu'ils vous voient, ils vous foncent dessus ! Pris au dépourvu, vous allez devoir mener le combat qui suit en comptant les assauts. Sachez également que vos actes passés ont pu affaiblir les lézards : chaque « + » inscrit dans vos *Notes* a causé 15 points de dégâts dans le camp adverse (appliquez ces pertes en respectant la numérotation de vos ennemis ; par exemple, si vous totalisez deux « + », le lézard n°1 est mort et le second a maintenant 5 points d'endurance). Avec étonnement, vous remarquez que certains lézards sont de couleur rouge :

HOMME LÉZARD N°1 : Précision=2 dés + 10 Puissance=8
 Endurance=14 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°2 : Précision=2 dés + 10 Puissance=8
 Endurance=21 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°3 : Précision=2 dés + 11 Puissance=8
 Endurance=45 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°4 : Précision=2 dés + 11 Puissance=8
 Endurance=30 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°5 (rouge) : Précision=2 dés + 12 Puissance=10
 Endurance=60 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°6 (rouge) : Précision=2 dés + 14 Puissance=10
 Endurance=50 Faiblesse=T

À présent, vous soufflez un peu, éprouvé par cet affrontement. Avez-vous empêché qu'un fuyard subtilise le sceptre ? Si oui, ça y est, vous avez réussi : ajoutez le *Sceptre de vie* à votre inventaire ; si vous souhaitez l'utiliser au combat, considérez que ses paramètres sont identiques à ceux de l'arme « Bâton » : *deux mains, M, bonus de dextérité=3, puissance=3* (sinon, vous courez immédiatement à la poursuite du fuyard, en direction de la lisière de la clairière, en allant au **652**).

Que sont donc ces lézards rouges ? Ils semblent plus résistants que les autres. Si vous désirez les fouiller, prenez note de ce numéro de paragraphe puis allez au **539** si le terme « G2 » n'apparaît pas dans vos *Notes* : vous y fouillerez une partie des monstres. Après ça, vous pouvez vous rendre au **380** pour vous intéresser au restant des créatures.

Enfin, il ne vous reste plus qu'à revenir vers Golfio. Vous levez les yeux et contemplez la tour : c'est certainement la dernière fois que vous la voyez... Avec prudence, vous quittez cette clairière. Rendez-vous au **552**.

590

Cette pièce est déserte. Autour de vous, il y a au total trois cercles colorés tracés par terre : un noir, un blanc et un vert... Apparemment, il va vous falloir faire un choix. Y aurait-il une logique qui régirait ces coloris ? Pour le savoir, vous pouvez essayer de vous placer sur le téléporteur noir, en allant au **261**. Si vous préférez le vert, rendez-vous au **562**. Enfin, vous pouvez vous positionner sur le blanc, dans ce cas allez au **605**.

591

Vous voyez au loin une silhouette verdâtre disparaître dans les bois : il s'agit sans aucun doute d'un lézard ! Sans hésiter, vous foncez. Cette créature est trop rapide pour être rattrapée, cependant vous trouverez peut-être des traces de son passage...

Effectivement, lorsque le dénommé Bling et vous arrivez près de la zone où vous l'avez aperçue, vous constatez qu'elle laisse des indices derrière elle. Pour commencer, elle perd du sang. Ensuite, à mesure que vous avancez, vous trouvez ici où là des branches cassées.

Finalement, cette filature vous conduit dans une petite clairière. Là, les traces s'estompent à l'orée du bois. Le lézard se cacherait-il dans les parages ? Vous remarquez un tapis de feuilles non loin de vous, sous lequel vous devinez la présence de quelque chose de rouge. S'agirait-il du sang du fuyard ? L'elfe se pose aussi la question et approche prudemment, avant de remuer les feuilles du bout du pied. Avec ce geste, il dévoile quelque chose de stupéfiant. Un grand cercle rouge est tracé au sol, avec à l'intérieur une sorte de rune de même couleur. Vous venez de faire une découverte incroyable : il s'agit d'un téléporteur ! Où conduit-il ? Avec excitation, Bling se tourne vers vous :

- Le lézard qu'on a vu a emprunté ce téléporteur. Il est donc lié à Tripidia... Mmm, j'ignorais que la sorcière était capable de se déplacer de la sorte. Quoi qu'il en soit, mieux vaut en rester là, c'est trop dangereux d'insister.

Effectivement, si ce téléporteur conduit au repaire de la sorcière, il serait suicidaire de s'y engager sans un soutien conséquent. Cependant, cette découverte est cruciale : inscrivez le terme « Téléporteur connu » dans la case *Notes* de votre *feuille d'aventure*. Ensuite, Bling et vous revenez sur vos pas tranquillement, tout en discutant :

- Je crois que nous n'avons rien à craindre à présent, vous dit-il. Bien, vous avez besoin de quelques éclaircissements. Tout d'abord, sachez que nous étions au rendez-vous, avec mon équipe. Malheureusement, un être étrange nous a attaqués par surprise... Je n'avais jamais vu quelque chose de semblable : j'ai d'abord cru voir un elfe, seulement il était trop poilu pour ça. Et puis il était doté de longues griffes et avait les yeux rouges. À lui seul, il a réussi à nous vaincre...

Cette révélation est inquiétante : votre interlocuteur vous donne l'impression d'être expérimenté, quelle peut être alors cette créature qui l'a mis en déroute ainsi que son groupe ? Était-elle envoyée par Tripidia ?

- Je ne sais pas trop pourquoi, poursuit Bling, mais cette chose a vu que j'étais vivant, puis elle est partie sans m'achever. Après, je me suis traîné jusque dans les bois, où j'ai cherché à reprendre des forces. Quand j'ai été en état de revenir vers la tour, j'ai eu la surprise de découvrir les corps de votre équipe...

À cette évocation, le souvenir de la bataille qui a précédé votre montée vous remue l'estomac.

- Ensuite, reprend l'elfe, j'ai commencé à grimper. Je savais que vous étiez là aussi, d'après le nombre de victimes en bas. Ce que j'ignorais, c'est qu'il y avait aussi des lézards... Lorsque je suis arrivé au premier comptoir, Yajé m'a tout raconté. En apprenant que vous étiez presque en haut, j'ai décidé d'utiliser un téléporteur bleu pour quitter la tour. Ensuite, je me suis préparé à accueillir le premier des deux camps qui sortirait, afin de récupérer le sceptre.

Bling achève son récit au moment où vous retrouvez la grande clairière de la tour. Vous savez tout, maintenant. À présent, allez au **176**.

592

Cette pièce est déserte. Autour de vous, il y a au total trois cercles colorés tracés par terre : un noir, un blanc et un rouge... Apparemment, il va vous falloir utiliser l'un d'eux. Si vous vous placez sur le téléporteur noir, allez au **68**. Si vous préférez le blanc, rendez-vous au **419**. Enfin, vous pouvez vous positionner sur le rouge, dans ce cas allez au **583**.

593

Vous scrutez avec attention les flammes qui virevoltent autour de vous. En passant près de celles-ci, vous ne voyez rien de particulier. À tout hasard, vous tentez de déplacer l'un des socles : ces promontoires sont trop lourds pour être poussés. Au final, vous devez arrêter vos investigations : ces foyers intrigants ne sont que décoratifs... *Ajoutez une unité de temps sur votre feuille d'aventure*. Ensuite, vous pouvez continuer à fouiller cette pièce, à la recherche d'une issue que vous n'auriez pas remarquée : rendez-vous au **512**.

594

Vous patientez un peu, à l'affût. Si vous vous totalisez 27 unités de temps ou moins et que le terme « G2 » n'apparaît *pas* dans vos *Notes*, allez au **622**. Si vous totalisez entre 28 et 32 unités de temps et que le terme « G1 » ne figure *pas* dans vos *Notes*, rendez-vous au **576**. Pour tout autre cas, allez au **367**.

595

Avec fébrilité, vous remarquez que l'un des hommes lézards tient une arme particulière dans ses mains. Il s'agit d'un long bâton noueux, au bout duquel luit une boule de cristal. Estomaqué, vous réalisez qu'il s'agit du Sceptre de vie ! Il va vous falloir en finir au plus vite, afin de clore votre ascension dans la foulée... Sachez également que vos actes passés ont pu affaiblir les lézards : chaque « + » inscrit dans vos *Notes* a causé 15 points de dégâts dans le camp adverse (appliquez ces pertes en respectant la numérotation de vos ennemis ; par exemple, si vous totalisez deux « + », le lézard n°1 est mort et le second a maintenant 5 points d'endurance). À vous de jouer :

HOMME LÉZARD N°1 : Précision=2 dés + 10 Puissance=8
 Endurance=14 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°2 : Précision=2 dés + 10	Puissance=8
Endurance=21	Faiblesse=T
HOMME LÉZARD N°3 : Précision=2 dés + 11	Puissance=8
Endurance=45	Faiblesse=T
HOMME LÉZARD N°4 : Précision=2 dés + 11	Puissance=8
Endurance=30	Faiblesse=T
HOMME LÉZARD N°5 (rouge) : Précision=2 dés + 12	Puissance=10
Endurance=60	Faiblesse=T
HOMME LÉZARD N°6 (rouge) : Précision=2 dés + 14	Puissance=10
Endurance=50	Faiblesse=T
HOMME LÉZARD N°7 (rouge) : Précision=2 dés + 15	Puissance=10
Endurance=55	Faiblesse=T
HOMME LÉZARD N°8 (rouge) : Précision=2 dés + 13	Puissance=10
Endurance=50	Faiblesse=T

Au début, vous ne combattez que les deux premières créatures (si certaines ne sont pas là grâce aux symboles « + », affrontez les deux premières parmi celles qui restent). Ensuite, à chaque *assaut* (à partir du deuxième inclus), un lézard apparaîtra dans la pièce et rejoindra ses confrères. Vos ennemis vous empêchent d'accéder aux téléporteurs pour fuir...

Si vous jouez avec la variante simplifiée, vous pouvez exceptionnellement consommer des fioles ou potions pendant le combat, à raison d'un soin maximum entre chaque jet de deux dés.

Si vous venez à bout de cette horde redoutable, *vous gagnez 3 points d'expérience*. Ensuite, effacez tous les symboles « + » qui figurent dans vos *Notes*. Enfin, inscrivez le terme « G1 » dans la même rubrique.

À présent, vous soufflez un peu, éprouvé par cet affrontement. Avec soulagement, vous saisissez à pleines mains ce trésor fabuleux que vous avez eu tant de mal à obtenir (ajoutez le *Sceptre de vie* à votre inventaire ; si vous souhaitez l'utiliser au combat, considérez que ses paramètres sont identiques à ceux de l'arme « Bâton » : *deux mains, M, bonus de dextérité=3, puissance=3*).

Vous avez réussi ! Vous avez trouvé le sceptre ! Maintenant, il ne vous reste plus qu'à quitter la Tour sans fin, ce qui sera aisé puisqu'il y a un téléporteur bleu près de vous. Allez au **570** pour l'emprunter. Au préalable, si vous désirez fouiller les monstres, prenez note de ce numéro de paragraphe puis allez au **380**.

596

Exténué, vous observez malgré tout les corps des lézards. Un cadavre attire votre attention : l'une des créatures est recroquevillée en position fœtale, tout en ceinturant quelque chose dans ses bras. L'objet est enveloppé d'un grand drap roussi. Avec excitation, vous l'extirpez de là puis le déballez. Le long bâton noueux que vous trouvez à l'intérieur, dont l'extrémité consiste en un globe étincelant, est clairement le Sceptre de vie ! Ça y est, vous avez réussi ! Bling n'en revient pas :

- Ça alors... Incroyable ! s'exclame-t-il.

Aussitôt, l'elfe s'empare de l'arme, puis vous entraîne à l'extérieur.

- Il faut filer, au cas où il y aurait d'autres lézards !

Sans hésiter, vous emboîtez le pas à Bling. Au préalable, vous pouvez fouiller rapidement les dépouilles des lézards, pour cela prenez note de ce numéro de paragraphe puis allez au **380** (l'elfe n'est pas intéressé par ces babioles).

Ensuite, vous retrouvez la grande clairière sur laquelle la tour est érigée. Face à vous, un large sentier serpente vers le nord. Il conduit très certainement à Kron, la ville elfe en bordure de forêt. C'est dans cette direction que Bling vous entraîne. Vous avancez à vive allure le long de cette route pendant quelques instants. Ensuite, l'elfe vous entraîne à couvert, en bordure du chemin. Là, vous vous arrêtez :

- Parfait ! s'exclame Bling. Je suis quasiment sûr qu'il n'y a rien à craindre. Bien, je crois que vous avez besoin de quelques éclaircissements. Tout d'abord, sachez que nous étions au rendez-vous, avec mon équipe. Malheureusement, un être étrange nous a attaqués par surprise... Je n'avais jamais vu quelque chose de semblable : j'ai d'abord cru voir un elfe, seulement il était trop poilu pour ça. Et puis il était doté de longues griffes et avait les yeux rouges. À lui seul, il a réussi à nous vaincre...

Cette révélation est inquiétante : votre interlocuteur vous donne l'impression d'être expérimenté, quelle peut être alors cette créature qui l'a mis en déroute ainsi que son groupe ? Était-elle envoyée par Tripidia ?

- Je ne sais pas trop pourquoi, poursuit Bling, mais cette chose a vu que j'étais vivant, puis elle est partie sans m'achever. Après, je me suis traîné jusque dans les bois, où j'ai cherché à reprendre des forces. Quand j'ai été en état de revenir vers la tour, j'ai eu la surprise de découvrir les corps de votre équipe...

À cette évocation, le souvenir de la bataille qui a précédé votre montée vous remue l'estomac.

- Ensuite, reprend l'elfe, j'ai commencé à grimper. Je savais que vous étiez là aussi, d'après le nombre de victimes en bas. Ce que j'ignorais, c'est qu'il y avait aussi des lézards... Lorsque je suis arrivé au premier comptoir, Yajé m'a tout raconté. En apprenant que vous étiez presque en haut, j'ai décidé d'utiliser un téléporteur bleu pour quitter la tour. Ensuite, je me suis préparé à accueillir le premier des deux camps qui sortirait, afin de récupérer le sceptre.

Vous savez tout, maintenant. À présent, rendez-vous au **663**.

597

L'elfe bondit sur un téléporteur, puis s'évapore subitement. Vous l'imitiez, *ce qui vous fait perdre 1 point d'endurance*. Si vous êtes accompagné, il en est de même pour votre partenaire.

Vous vous matérialisez au centre d'une salle similaire à la vaste pièce circulaire traversée précédemment. Vous voyez ici aussi, le long du mur extérieur, des ouvertures voutées donnant accès à des salles carrées pourvues de téléporteurs. Chacun d'eux mène à une salle de la tour...

Avec Yajé, vous rejoignez l'un de ces téléporteurs : si vous portez un insigne allez au **178**, sinon rendez-vous au **649**.

598

Alors que vous disparaissiez, vous éprouvez une sensation de vertige. *Vous perdez 1 point d'endurance*. Si vous êtes accompagné, il en est de même pour votre partenaire. Ajoutez une unité de temps dans vos Notes.

Vous vous matérialisez dans une salle en forme de quart de cercle, avec un téléporteur vert sous vos pieds. Vous quittez cet emplacement tout en regardant autour de vous. Si vous

Vos ennemis vous empêchent d'accéder aux téléporteurs pour fuir...

Si vous jouez avec la variante simplifiée, vous pouvez exceptionnellement consommer des fioles ou potions pendant le combat, à raison d'un soin maximum entre chaque jet de deux dés.

Si vous venez à bout de cette horde redoutable, vous *gagnez 3 points d'expérience*. Ensuite, divisez par 3 le nombre d'assauts menés (arrondissez à l'entier supérieur), puis ajoutez le résultat à vos unités de temps. Si vous jouez avec la variante simplifiée, augmentez de 4 votre total de temps.

Ensuite, effacez tous les symboles « + » qui figurent dans vos *Notes*. Enfin, inscrivez le terme « G1 » dans la même rubrique.

À présent, vous soufflez un peu, éprouvé par cet affrontement. Que sont donc ces lézards rouges ? Ils semblent plus résistants que les autres. Si vous désirez les fouiller, ajoutez une unité de temps sur votre *feuille d'aventure*. Ensuite, prenez note de ce numéro de paragraphe puis allez au **380**.

Maintenant, vous n'avez plus rien à faire ici. Si vous utilisez le téléporteur blanc, allez au **633**. Si vous empruntez le bleu, ce qui vous fera certainement quitter la Tour sans fin, rendez-vous au **570**.

601

Alors que vous pensez avoir fait le tour des dépouilles, un cadavre attire votre attention : l'un des lézards est recroquevillé en position fœtale, tout en ceinturant quelque chose dans ses bras. L'objet est enveloppé d'un grand drap roussi. Avec excitation, vous l'extirpez de là puis le déballez. Le long bâton noueux que vous trouvez à l'intérieur, dont l'extrémité consiste en un globe étincelant, est clairement le Sceptre de vie ! Ça y est, vous avez réussi ! Ajoutez cette arme à votre inventaire ; si vous souhaitez l'utiliser au combat, considérez que ses paramètres sont identiques à ceux de l'arme « Bâton » (*deux mains, M, bonus de dextérité=3, puissance=3*).

À présent, mieux vaut ne pas trainer ici, au cas où d'autres lézards seraient à la recherche du sceptre. Rapidement, vous contournez le bâtiment et aboutissez à l'autre entrée. En face de cette ouverture, le chemin par lequel vous étiez arrivé s'éloigne en direction du sud-ouest. Vous vous y engagez immédiatement. Maintenant, il ne reste plus qu'à poursuivre jusqu'à Golfio, où vous trouverez refuge : rendez-vous au **552**.

602

Vous vous engagez dans l'escalier « œil fermé rouge » sans perdre une minute. *Votre empressement vous fait gagner 1 point d'expérience*. À présent, rendez-vous au **76** pour découvrir une nouvelle salle.

603

Cette seconde téléportation vous fait apparaître dans une salle carrée où se trouvent trois autres téléporteurs, alignés avec le quatrième, d'où vous émanez. *Ce nouveau déplacement vous fait perdre 1 point d'endurance*. Si vous êtes accompagné, il en est de même pour votre partenaire.

- Dites, si vous voulez des vêtements, faut le dire ! s'exclame Yajé.

Là-dessus, il vous entraîne dans la pièce attenante, très grande, qui n'est autre que son lieu de vie. Il y a là une quantité incroyable de sacs, dont quelques-uns sont éventrés : ils contiennent des denrées non périssables. Non loin de là se trouve un vieux lit, à côté duquel une longue tringle supporte des vêtements en mauvais état. Il y a aussi un point d'eau, ainsi qu'une ouverture donnant sur un autre endroit dépourvu de dallage : la terre battue que vous apercevez fait penser à une issue vers l'extérieur. Cependant, ce n'est sûrement pas le cas.

-1 ou 2 : le lézard lance une boule de feu, vous perdez 12 points d'endurance moins votre défense. Il enchaine ensuite avec une autre action : relancez le dé.

- 3, 4 ou 5 : le lézard consomme une fiole de magie (pas de conséquence ludique)

- 6 : le lézard pratique un sortilège d'endurance sur la créature qui a le plus bas total, ce qui octroie à cette dernière 10 points d'endurance (considérez que l'endurance maximale correspond au score dans le descriptif des ennemis)

Le chef sorcier est particulier : la liste ci-dessus est valable sauf pour le score « 6 », pour lequel le lézard pratiquera le sortilège « Foudroiement ». Dans ce cas, vous perdrez 40 points d'endurance moins votre défense.

Au début du combat, ajoutez une unité de temps sur votre feuille d'aventure. Ensuite, vous ajouterez une unité pour chaque lot complet de 4 assauts, au fur et à mesure du déroulement du combat. Si vous atteignez 32 unités de temps à la fin d'un assaut, notez bien les caractéristiques de vos ennemis puis rendez-vous au **423**, sauf si le terme « G1 » figure dans vos *Notes* (dans ce cas, poursuivez l'affrontement sans changer de paragraphe).

Si vous jouez avec la variante simplifiée, vous pouvez exceptionnellement consommer des fioles ou potions pendant le combat, à raison d'un soin maximum entre chaque jet de deux dés. Par ailleurs, une fois les dégâts calculés, ajoutez 4 unités de temps à votre total actuel.

Si vous venez à bout de cette horde redoutable, *vous gagnez 3 points d'expérience*. Inscrivez alors le terme « G2 » dans vos *Notes*.

À présent, vous soufflez un peu, éprouvé par cet affrontement. Avec soulagement, vous saisissez à pleines mains ce trésor fabuleux que vous avez eu tant de mal à obtenir (ajoutez le *Sceptre de vie* à votre inventaire ; si vous souhaitez l'utiliser au combat, considérez que ses paramètres sont identiques à ceux de l'arme « Bâton » : *deux mains, M, bonus de dextérité=3, puissance=3*).

Vous avez réussi ! Vous avez trouvé le sceptre ! Maintenant, il ne vous reste plus qu'à quitter la Tour sans fin, ce qui sera aisé puisqu'il y a un téléporteur bleu près de vous. Allez au **570** pour l'emprunter. Au préalable, si vous désirez fouiller les monstres, prenez note de ce numéro de paragraphe puis allez au **539**. Cette opération dure une unité de temps : si cela vous conduit à totaliser 32 unités et que « G1 » ne figure *pas* dans vos *Notes*, rendez-vous au **559** juste après votre fouille.

605

Vous vous placez sur le téléporteur mais rien ne se passe. Peut-être s'agit-il d'un téléporteur unidirectionnel ? Comme c'est en apparaissant sur ce dernier que vous avez entamé votre exploration de la dernière partie de la tour, il est probable qu'il fasse office d'une sécurité pour vous empêcher de redescendre, un peu comme les herses qui encadraient les escaliers.

Quoi qu'il en soit, vous devez choisir un autre téléporteur. Si vous vous placez sur le noir, allez au **261**. Si vous optez pour le vert, rendez-vous au **562**.

606

Votre cœur fait un bond dans votre poitrine lorsque vous remarquez que la statue du roi tient le Sceptre de vie dans ses mains ! Contrairement au reste, l'arme n'est pas en or, il s'agit bien de l'artefact tant convoité... Fébrilement, vous ôtez la précieuse relique de son emplacement, tandis que les lézards s'agitent dans votre dos. Sans demander votre reste, vous courez jusqu'au téléporteur rouge. Ajoutez le *Sceptre de vie* à votre inventaire ; si vous souhaitez l'utiliser au combat, considérez que ses paramètres sont identiques à ceux de l'arme « Bâton » : *deux mains, M, bonus de dextérité=3, puissance=3*.

Vous avez réussi ! Vous avez trouvé le sceptre ! À présent, il ne vous reste plus qu'à quitter la Tour sans fin, en empruntant un téléporteur bleu. Alors qu'un nuage de vapeur se développe autour de vous, vous voyez l'un des lézards lancer rageusement une arme à travers la grille.

Vous vous volatilisez juste avant qu'elle ne vous atteigne... Maintenant, rendez-vous au **435** pour déguerpir au plus vite !

607

Cette pièce est déserte. Autour de vous, il y a au total trois cercles colorés tracés par terre : un noir, un blanc et un rouge... Vous rapprochent-ils du sommet ? Pour le savoir, il va vous falloir choisir l'un des téléporteurs. Alors que vous vous apprêtez à quitter les lieux, une fumée s'élève du téléporteur rouge ! Avec horreur, vous voyez un homme lézard se matérialiser, puis un autre... Dès qu'ils vous voient, ils vous foncent dessus ! Pris au dépourvu, vous allez devoir mener le combat qui suit en comptant les assauts. Sachez également que vos actes passés ont pu affaiblir les lézards : chaque « + » inscrit dans vos *Notes* a causé 15 points de dégâts dans le camp adverse (appliquez ces pertes en respectant la numérotation de vos ennemis ; par exemple, si vous totalisez deux « + », le lézard n°1 est mort et le second a maintenant 5 points d'endurance). Avec étonnement, vous remarquez que certains lézards sont de couleur rouge :

HOMME LÉZARD N°1 : Précision=2 dés + 10 Puissance=8
Endurance=14 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°2 : Précision=2 dés + 10 Puissance=8
Endurance=21 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°3 : Précision=2 dés + 11 Puissance=8
Endurance=45 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°4 : Précision=2 dés + 11 Puissance=8
Endurance=30 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°5 (rouge) : Précision=2 dés + 12 Puissance=10
Endurance=60 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°6 (rouge) : Précision=2 dés + 14 Puissance=10
Endurance=50 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°7 (rouge) : Précision=2 dés + 15 Puissance=10
Endurance=55 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°8 (rouge) : Précision=2 dés + 13 Puissance=10
Endurance=50 Faiblesse=T

Au début, vous ne combattez que les deux premières créatures (si certaines ne sont pas là grâce aux symboles « + », affrontez les deux premières parmi celles qui restent). Ensuite, à chaque *assaut* (à partir du deuxième inclus), un lézard apparaîtra dans la pièce et rejoindra ses confrères. Vos ennemis vous empêchent d'accéder aux téléporteurs pour fuir...

Si vous venez à bout de cette horde redoutable, *vous gagnez 3 points d'expérience*. Ensuite, divisez par 3 le nombre d'assauts menés (arrondissez à l'entier supérieur), puis ajoutez le résultat à vos unités de temps. Si vous jouez avec la variante simplifiée, augmentez de 4 votre total de temps.

Ensuite, effacez tous les symboles « + » qui figurent sur votre *feuille d'aventure*. Enfin, inscrivez le terme « G1 » dans cette rubrique.

À présent, vous soufflez un peu, éprouvé par cet affrontement. Que sont donc ces lézards rouges ? Ils semblent plus résistants que les autres. Si vous désirez les fouiller, ajoutez une unité de temps sur votre *feuille d'aventure*. Après, prenez note de ce numéro de paragraphe puis allez au **380**.

Ensuite, allez au **592**.

608

Vous parvenez à une salle qui a la forme d'un demi-cercle. *Si vous êtes empoisonné, vous perdez 1 point d'endurance.*

Vous retrouvez l'atmosphère fascinante des deux pièces précédentes : un vaste tapis recouvre la quasi-totalité du sol, sous l'éclairage vacillant de chandeliers fixés au mur. Entre l'unique sortie et vous se trouve un coffre marron, disposé un peu à l'écart, dans une zone d'ombre. Si vous souhaitez l'approcher, rendez-vous au **43** si vous totalisez 20 unités de temps ou plus, au **534** si votre total de temps est inférieur ou égal à 19. Vous pouvez aussi continuer, en empruntant l'escalier, surmonté à nouveau du sigle « coffre », cette fois entouré de deux cercles colorés (un rouge et un bleu). Pour cela, allez au **599**.

609

Vous courez vers la lisière, à la recherche de traces des lézards... Si vous remplites au moins l'une des deux assertions suivantes, allez au **652** :

- vous totalisez 28 ou 29 unités de temps et le terme « G2 » ne figure *pas* dans vos *Notes*
- vous totalisez 33 ou 34 unités de temps et le terme « G1 » n'apparaît *pas* dans vos *Notes*

Si vous ne répondez à aucune de ces propositions, rendez-vous au **543**.

610

Juste après avoir tourné la clé spéciale, un déclic retentit au-dessus de vous. Accompagné d'un cliquetis métallique, le coffre translucide descend lentement jusqu'à vous ! À présent, il est à portée de main... D'autre part, vous constatez malheureusement que la clé que vous venez d'utiliser reste bloquée dans sa serrure : *rayez-la de votre Équipement*.

Vous approchez du coffre au contenu alléchant. Le caisson est équipé d'une serrure similaire à celle du pilier. Si vous disposez d'une autre clé spéciale, vous pouvez l'utiliser au **557**. Sinon, vous devez renoncer et poursuivre, en allant au **658**.

611

Pris au dépourvu, vous réalisez qu'il y a des hommes lézards ici ! Vous allez devoir les combattre simultanément, en comptant les assauts. Sachez que vos actes passés ont pu affaiblir les lézards : chaque « + » inscrit dans vos *Notes* a causé 15 points de dégâts dans le camp adverse (appliquez ces pertes en respectant la numérotation de vos ennemis ; par exemple, si vous totalisez deux « + », le lézard n°1 est mort et le second a maintenant 5 points d'endurance). Avec étonnement, vous remarquez que certains lézards sont de couleur rouge :

HOMME LÉZARD N°1 : Précision=2 dés + 10 Puissance=8
 Endurance=14 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°2 : Précision=2 dés + 10 Puissance=8
 Endurance=21 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°3 : Précision=2 dés + 11 Puissance=8
 Endurance=45 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°4 : Précision=2 dés + 11 Puissance=8
Endurance=30 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°5 (rouge) : Précision=2 dés + 12 Puissance=10
Endurance=60 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°6 (rouge) : Précision=2 dés + 14 Puissance=10
Endurance=50 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°7 (rouge) : Précision=2 dés + 15 Puissance=10
Endurance=55 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°8 (rouge) : Précision=2 dés + 13 Puissance=10
Endurance=50 Faiblesse=T

Pendant l'affrontement, vous repérez trois téléporteurs autour de vous : un vert, un blanc et un bleu... Il est probable que ce dernier serve à quitter la tour, à l'image de ceux aperçus aux trois comptoirs de Yajé. Quoi qu'il en soit, vos ennemis vous empêchent d'atteindre les téléporteurs.

Si vous venez à bout de cette horde redoutable, *vous gagnez 3 points d'expérience*. Ensuite, divisez par 3 le nombre d'assauts menés (arrondissez à l'entier supérieur), puis ajoutez le résultat à vos unités de temps. Si vous jouez avec la variante simplifiée, augmentez de 4 votre total de temps.

Ensuite, effacez tous les symboles « + » qui figurent dans vos *Notes*. Enfin, inscrivez le terme « G1 » dans cette rubrique.

À présent, vous n'avez plus rien à faire ici. Si vous vous placez sur le téléporteur vert, allez au **396**. Si vous préférez le blanc, rendez-vous au **627**. Enfin, vous pouvez vous positionner sur le bleu, décidant ainsi de clore votre périple ici, dans ce cas allez au **570**. Auparavant, si vous désirez fouiller les monstres fraîchement éradiqués, prenez note de ce numéro de paragraphe puis allez au **380** (ce geste ajoutant une unité à votre total de temps).

612

Bien que vous soyez très content d'avoir récupéré le Sceptre de vie, vous savez qu'il doit revenir aux Elfes... C'est donc avec une certaine amertume que vous le tendez à Bling. Celui-ci sent votre déception et vous dit :

- C'est vraiment remarquable que vous soyez parvenu à le récupérer sans notre aide. Merci...

Tout en lui remettant la précieuse arme (ôtez-la de votre *feuille d'aventure*, puis inscrivez « Sceptre de vie = Islandi » dans vos *Notes*), vous vous sentez mis en confiance par ces paroles apaisantes et vous en venez à vous confier sur votre désir de ramener à la vie vos proches, disparus lors de l'attaque de Chima. L'elfe est ému mais vous enlève tout espoir à ce sujet :

- Oh, je suis navré, malheureusement c'est arrivé il y a plusieurs jours maintenant... Les corps doivent être trop dégradés, sans oublier que ni vous ni moi ne maîtrisons l'art de la résurrection... C'est difficile mais il faut se faire à cette idée.

Bling a parlé en souriant légèrement, sur un ton réconfortant. Il laisse passer quelques secondes puis ajoute :

- Le jour va bientôt se lever. Je vous encourage à cheminer jusqu'à Golfio, c'est le mieux que vous ayez à faire. Moi je vais vous laisser, mais je tiens à vous faire un cadeau

avant. Cette bague ne remplacera pas le sceptre, bien sûr, mais j'espère qu'elle vous réconfortera dans les temps sombres qui s'annoncent...

L'elfe ôte l'une des bagues qu'il porte au doigt, elle se met alors à briller en projetant une lumière intense, ce qui vous éblouit :

- Il s'agit d'une bague de lumière, vous explique Bling. Lorsque vous la portez, c'est un simple bijou, mais dès que vous l'enlevez, elle projette une lumière très vive. Je m'en étais équipé pour aveugler certains ennemis dans la tour, mais elle vous sera plus utile, par exemple pour vous éclairer dans le noir.

Tout en remerciant l'elfe pour ce cadeau précieux (ajoutez la « bague de lumière » à vos *Objets spéciaux*), vous lui demandez ce qu'il va faire du sceptre. Sa réponse ne vous surprend pas :

- Je le ramène jusqu'à la capitale, pour le remettre à mon roi. Il en maîtrise le pouvoir mais c'est surtout pour le symbole qu'il représente qu'on en a besoin : vous n'imaginez pas l'impact qu'une telle possession peut avoir sur le moral des troupes. Bien, je suis navré d'écourter notre discussion mais je voudrais prendre la route la plus vite possible. J'espère que vous comprenez...

Si vous désirez lui proposer de l'accompagner, afin de l'aider à ramener la relique à travers l'Islandi, allez au **536**. Si vous préférez lui dire au revoir, avant de cheminer vers Golfio, rendez-vous au **647**.

613

Vous parvenez à ouvrir ce coffre (supprimez la clé n°16 de vos *Objets spéciaux*)... À l'intérieur, vous trouvez 34 pièces d'or et une fiole d'endurance ! Ensuite, vous pouvez ouvrir le second coffre, à condition de posséder la clé n°15. Si c'est votre cas, allez au **32**. Sinon, vous devez continuer, en suivant le « poing fermé rouge » au **524** ou bien « l'épée rouge » au **318**.

614

Avec le dénommé Bling, vous regardez par terre, à la recherche de branches cassées ou d'empreintes de pas. Vous découvrez un arbuste qui a visiblement été secoué : seriez-vous sur la bonne piste ? En tâtonnant dans les environs, vous tombez sur des indices similaires. Ces traces continuent sur une longue distance, puis traversent une aire assez humide. Là, vous découvrez des empreintes laissées dans la boue... En les observant, vous réalisez que c'est un animal quadrupède, peut-être un sanglier, après lequel vous êtes ! En revenant au point de départ, vous vous dites que le lézard doit être loin, désormais. Malgré tout, vous cherchez encore, pour trouver finalement plusieurs traces de passage laissées par des animaux. Les fausses pistes sont trop nombreuses pour espérer rattraper le monstre...

Bredouilles, vous réalisez que le sceptre vous a échappé. Bling et vous revenez alors sur vos pas tranquillement, tout en discutant :

- Je crois que nous n'avons rien à craindre à présent, vous dit-il. Bien, je crois que vous avez besoin de quelques éclaircissements. Tout d'abord, sachez que nous étions au rendez-vous, avec mon équipe. Malheureusement, un être étrange nous a attaqués par surprise... Je n'avais jamais vu quelque chose de semblable : j'ai d'abord cru voir un elfe, seulement il était trop poilu pour ça. Et puis il était doté de longues griffes et avait les yeux rouges. À lui seul, il a réussi à nous vaincre...

Cette révélation est inquiétante : votre interlocuteur vous donne l'impression d'être expérimenté, quelle peut être alors cette créature qui l'a mis en déroute ainsi que son groupe ? Était-elle envoyée par Tripidia ?

- Je ne sais pas trop pourquoi, poursuit Bling, mais cette chose a vu que j'étais vivant, puis elle est partie sans m'achever. Après, je me suis traîné jusque dans les bois, où j'ai

cherché à reprendre des forces. Quand j'ai été en état de revenir vers la tour, j'ai eu la surprise de découvrir les corps de votre équipe...

À cette évocation, le souvenir de la bataille qui a précédé votre montée vous remue l'estomac.

- Ensuite, reprend l'elfe, j'ai commencé à grimper. Je savais que vous étiez là aussi, d'après le nombre de victimes en bas. Ce que j'ignorais, c'est qu'il y avait aussi des lézards... Lorsque je suis arrivé au premier comptoir, Yajé m'a tout raconté. En apprenant que vous étiez presque en haut, j'ai décidé d'utiliser un téléporteur bleu pour quitter la tour. Ensuite, je me suis préparé à accueillir le premier des deux camps qui sortirait, afin de récupérer le sceptre.

Bling achève son récit au moment où vous retrouvez la grande clairière de la tour. Vous savez tout, maintenant. À présent, allez au **176**.

615

Pris au dépourvu, vous réalisez qu'il y a des hommes lézards ici ! Cependant, ils ne risquent pas de s'en prendre à vous au corps à corps, en raison d'une particularité qui caractérise cette salle. En effet, bien qu'ayant une forme de demi-cercle, la pièce est coupée en deux parties bien distinctes au moyen d'une grille métallique infranchissable. De votre côté, il n'y a rien en dehors de trois téléporteurs : un rouge, un noir et un blanc. Dans l'autre partie, il y a le groupe d'hommes lézards, ainsi qu'un téléporteur rouge, situé près d'une structure massive en or. Un frémissement vous parcourt l'échine lorsque vous réalisez que cette sculpture dorée représente un trône, sur lequel siège le roi des elfes. La statue du roi tient le Sceptre de vie dans ses mains ! Contrairement au reste, l'arme n'est pas en or, il s'agit bien de l'artefact tant convoité... Vos ennemis sont sur le point de réussir !

Malheureusement, vous n'avez pas le temps d'en voir davantage : l'un des lézards lance un glaive dans votre direction, à travers la grille qui vous sépare. Par chance, le projectile vous manque de peu. Tandis qu'une autre créature s'apprête à vous lancer une arme, vous foncez vers un téléporteur. Si vous maîtrisez la compétence *Agilité*, vous pouvez choisir ce dernier. Sinon, tirez au sort votre destination :

- si vous utilisez le téléporteur rouge, allez au **118**
- si vous empruntez le noir, rendez-vous au **399**
- si vous vous placez sur le blanc, allez au **568**

616

Vous arrivez près de la serrure qui est disposée sur le pilier, en constatant qu'elle est assez large : la clé à y insérer n'est certainement pas ordinaire... Si vous avez la clé spéciale n°1 ou n°2, vous parvenez à l'utiliser ici : rendez-vous au **610**. Sinon, vous devez vous résoudre à quitter cet endroit, en empruntant le téléporteur jaune : allez au **555**.

617

À une dizaine de mètres de la tour, quelques lézards sont en plein affrontement, contre un elfe qui vous paraît très expérimenté. Avec étonnement, vous remarquez que certains lézards sont de couleur rouge.

Lorsque vous surgissez de l'ouverture, un golem, qui se battait sous les ordres de ce mystérieux individu, s'écroule. Par ailleurs, l'un des monstres vous aperçoit et alerte ses congénères de votre présence. L'elfe vous voit aussi et s'écrie :

- Vite, rattrapez-le !

Vous réalisez alors que l'un des lézards est en train de courir vers le bord de la clairière, en tenant un long bâton noueux s'achevant sur un globe de cristal. Il s'agit du Sceptre de vie ! Sans hésiter, vous foncez dans sa direction. Malheureusement, des monstres s'interposent... Il va vous falloir épauler l'elfe dans son combat si vous voulez rattraper le fuyard. Sachez que

vos actes passés ont pu affaiblir les lézards : chaque « + » inscrit dans vos *Notes* a causé 15 points de dégâts dans le camp adverse (appliquez ces pertes en respectant la numérotation de vos ennemis ; par exemple, si vous totalisez deux « + », le lézard n°1 est mort et le second a maintenant 35 points d'endurance). Menez le combat qui suit en comptant les assauts :

HOMME LÉZARD N°1 : Précision=2 dés + 9 Puissance=7
Endurance=20 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°2 : Précision=2 dés + 9 Puissance=8
Endurance=45 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°3 (rouge): Précision=2 dés + 14 Puissance=10
Endurance=55 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°4 (rouge) : Précision=2 dés + 15 Puissance=10
Endurance=75 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°5 : Précision=2 dés + 10 Puissance=8
Endurance=35 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°6 (chef) : Précision=2 dés + 10 Puissance=8
Endurance=50 Faiblesse=T

Avant chaque assaut mais après que vous ayez, éventuellement, accompli une action, le lézard n°1 pratiquera une magie. Pour connaître laquelle, lancez un dé pour la créature. Si vous obtenez :

-1 ou 2 : le lézard lance une boule de feu, vous perdez 12 points d'endurance moins votre défense. Il enchaine ensuite avec une autre action : relancez le dé.

- 3, 4 ou 5 : le lézard consomme une fiole de magie (pas de conséquence ludique)

- 6 : le lézard pratique un sortilège d'endurance sur la créature qui a le plus bas total, ce qui octroie à cette dernière 10 points d'endurance (considérez que l'endurance maximale correspond au score dans le descriptif des ennemis)

Le chef sorcier est particulier : la liste ci-dessus est valable sauf pour le score « 6 », pour lequel le lézard pratiquera le sortilège « Foudroiement ». Dans ce cas, vous perdrez 40 points d'endurance moins votre défense.

Enfin, sachez que l'elfe vous fait profiter d'un bonus de 2 points de précision et 2 points de dégâts.

Si vous jouez avec la variante simplifiée, vous pouvez exceptionnellement consommer des fioles ou potions pendant le combat, à raison d'un soin maximum entre chaque jet de deux dés.

Si vous venez à bout de vos adversaires, *vous gagnez 2 points d'expérience*. Ensuite, allez au **584**.

618

Vous approchez du coffre, qui ne comporte pas de serrure. Vous tentez d'en soulever le couvercle... Si le terme « G1 » est inscrit dans vos *Notes*, ou bien si vous totalisez 19 unités de temps ou moins, rendez-vous au **560**. Sinon, allez au **621**.

619

À peine avez-vous posé un pied sur le téléporteur blanc qu'une fumée émerge du sol. Alors que vous vous volatilisez, vous ressentez un léger malaise. *Vous perdez 1 point d'endurance. Si vous êtes accompagné, il en est de même pour votre partenaire. Ajoutez une unité de temps dans vos Notes.*

Vous vous matérialisez dans une salle ayant la forme d'un demi-cercle. Il y a un téléporteur blanc sous vos pieds. Si vous totalisez 25 unités de temps, rendez-vous au **79** si le terme « G1 » figure dans vos *Notes*, au **600** si « G2 » apparaît, au **571** si les deux termes sont notés, au **237** si rien de tel n'est inscrit. Si vous totalisez 30 unités de temps et que le terme « G1 » figure dans vos *Notes*, allez au **571**, au **79** sinon. Pour tout autre cas, rendez-vous au **571**.

620

- On peut encore récupérer le sceptre ! s'exclame le dénommé Bling. Les lézards sont toujours à l'intérieur...

L'elfe vous entraîne derrière une montée d'escalier, tout en marmonnant quelque chose à l'attention du golem, qui se met aussi en mouvement et vous accompagne. Vous savez que l'équipe de Bling a été décimée mais comment en a-t-il réchappé ? Où était-il quand votre propre équipe a été la cible des lézards ? Les réponses viendront sans doute plus tard, pour l'instant l'elfe vous demande si vous avez eu affaire à des lézards pendant votre périple. Si les termes « G1 » et « G2 » figurent dans vos *Notes*, allez au **572**. Sinon, rendez-vous au **549**.

621

Vous parvenez à soulever le couvercle sans rencontrer la moindre résistance ! Malheureusement, vous découvrez que le coffre est vide... Avec désarroi, vous comprenez que quelqu'un vous précède. C'est dramatique : des lézards ont réussi à vous doubler ! Vite, il faut continuer immédiatement ! Si vous pressez le pas, vous avez encore une chance... Peut-être qu'avec le raccourci de Yajé... En contournant le coffre, vous réalisez que de nombreuses pièces d'or sont éparpillées derrière celui-ci. Apparemment, les lézards n'étaient pas intéressés par cette monnaie, qu'ils ont jetée hors du coffre. Peut-être étaient-ils en colère de n'avoir trouvé que ça ? Quoi qu'il en soit, si vous voulez ramassez cet or, il vous en coûtera une unité de temps (sachez qu'à première vue, vous estimez qu'il y a là au moins 30 pièces d'or). Dans ce cas, rendez-vous au **636**. Si vous estimez que vous avez assez perdu de temps comme ça, vous pouvez continuer, en allant au **643**.

622

Au bout d'un moment, le téléporteur émet une vapeur bleutée. Ça y est, vous avez de la visite ! Sous vos yeux, un homme lézard se matérialise, bientôt suivi d'un autre. Ce dernier tient le Sceptre de vie dans ses mains ! C'est là que vous entrez en action... Vous allez devoir mener le combat qui suit en comptant les assauts. Au préalable, sachez que vos actes passés ont pu affaiblir les lézards : chaque « + » inscrit dans vos *Notes* a causé 15 points de dégâts dans le camp adverse (appliquez ces pertes en respectant la numérotation de vos ennemis ; par exemple, si vous totalisez deux « + », le lézard n°1 est mort et le second a maintenant 35 points d'endurance). Par ailleurs, si vous avez opté pour une attaque à l'intérieur de la tour, l'effet de surprise dont vous bénéficiez vous donne droit à deux assauts successifs automatiquement gagnés, avec éventuellement les actions qui précèdent, ceci sans que les lézards n'aient le temps de réagir. Si vous vous êtes placé à l'extérieur, vous affrontez les monstres un par un (mais les sorts de groupe touchent tous les adversaires). Lorsque vous serez prêt, menez l'affrontement qui suit :

HOMME LÉZARD N°1 : Précision=2 dés + 9	Puissance=7
Endurance=20	Faiblesse=T
HOMME LÉZARD N°2 : Précision=2 dés + 9	Puissance=8
Endurance=45	Faiblesse=T
HOMME LÉZARD N°3 (rouge): Précision=2 dés + 14	Puissance=10
Endurance=55	Faiblesse=T
HOMME LÉZARD N°4 (rouge) : Précision=2 dés + 15	Puissance=10
Endurance=75	Faiblesse=T
HOMME LÉZARD N°5 : Précision=2 dés + 10	Puissance=8
Endurance=35	Faiblesse=T
HOMME LÉZARD N°6 (chef) : Précision=2 dés + 10	Puissance=8
Endurance=50	Faiblesse=T
HOMME LÉZARD N°7 (rouge) : Précision=2 dés + 14	Puissance=10
Endurance=60	Faiblesse=T

Au début, vous ne combattez que les deux premières créatures (si certaines ne sont pas là grâce aux symboles « + », affrontez les deux premières parmi celles qui restent). Ensuite, à chaque *assaut* (à partir du deuxième inclus), un lézard apparaîtra dans la pièce et rejoindra ses confrères. Avec étonnement, vous remarquez que certains lézards sont de couleur rouge...

Par ailleurs, avant chaque assaut mais après que vous ayez, éventuellement, accompli une action, chaque lézard *vert* pratiquera une magie. Pour connaître laquelle, lancez un dé par créature. Si vous obtenez :

-1 ou 2 : le lézard lance une boule de feu, vous perdez 12 points d'endurance moins votre défense. Il enchaine ensuite avec une autre action : relancez le dé.

- 3, 4 ou 5 : le lézard consomme une fiole de magie (pas de conséquence ludique)

- 6 : le lézard pratique un sortilège d'endurance sur la créature qui a le plus bas total, ce qui octroie à cette dernière 10 points d'endurance (considérez que l'endurance maximale correspond au score dans le descriptif des ennemis)

Le chef sorcier est particulier : la liste ci-dessus est valable sauf pour le score « 6 », pour lequel le lézard pratiquera le sortilège « Foudroiement ». Dans ce cas, vous perdrez 40 points d'endurance moins votre défense.

Ce n'est pas tout : sachez que les lézards vont se passer le sceptre entre eux de manière à ce que vous deviez tous les éliminer pour l'acquérir. Si vous combattez à l'intérieur, considérez qu'au début, c'est le second lézard à apparaître qui l'a. Si vous le tuez, il donnera la relique, dans un dernier sursaut, au suivant dans l'ordre de numérotation. Toujours dans le cas d'un combat à l'intérieur, si vous n'infligez aucun dégât au porteur lors d'un assaut (ou de l'action qui le précède), considérez alors que le lézard a réussi à fuir ! Ne tenez plus compte de sa présence et poursuivez la résolution du combat.

Que vous combattiez à l'intérieur ou à l'extérieur, vous ne pouvez pas fuir (même si vous réussissez à vider la salle entre deux arrivées de créatures).

Au début du combat, augmentez votre total d'unités de temps jusqu'au score de 27. Ensuite, vous ajouterez une unité pour chaque lot complet de 4 assauts, au fur et à mesure du déroulement du combat. Si vous atteignez 32 unités de temps à la fin d'un assaut, notez bien

les caractéristiques de vos ennemis puis rendez-vous au **589**, sauf si le terme « G1 » figure dans vos *Notes* (dans ce cas, poursuivez l'affrontement sans changer de paragraphe).

Si vous jouez avec la variante simplifiée, vous pouvez exceptionnellement consommer des fioles ou potions pendant le combat, à raison d'un soin maximum entre chaque jet de deux dés. Par ailleurs, une fois les dégâts appliqués, amenez votre total de temps à 30.

Si vous venez à bout de cette horde redoutable, *vous gagnez 3 points d'expérience*.

À présent, vous soufflez un peu, éprouvé par cet affrontement. Avez-vous empêché qu'un fuyard subtilise le sceptre ? Si oui, ça y est, vous avez réussi ! Ajoutez le *Sceptre de vie* à votre inventaire ; si vous souhaitez l'utiliser au combat, considérez que ses paramètres sont identiques à ceux de l'arme « Bâton » : *deux mains, M, bonus de dextérité=3, puissance=3* (sinon, vous courez immédiatement à la poursuite du fuyard, en direction de la lisière de la clairière, en allant au **652**).

Que sont donc ces lézards rouges ? Ils semblent plus résistants que les autres... Inscrivez le terme « G2 » dans vos *Notes*. Si vous désirez les fouiller, ajoutez une unité de temps sur votre *feuille d'aventure*. Ensuite, prenez note de ce numéro de paragraphe puis allez au **539**.

Maintenant, si vous totalisez 32 unités de temps, allez au **589** si le terme « G1 » ne figure *pas* dans vos *Notes*. Pour tout autre cas, il ne vous reste plus qu'à revenir vers Golfio. Vous levez les yeux et contemplez la tour : c'est certainement la dernière fois que vous la voyez... Avec prudence, vous quittez cette clairière. Rendez-vous au **552**.

623

Votre stratégie sera-t-elle payante ? Voici ce qu'il en est :

- si vous totalisez 20 unités de temps ou plus, personne ne passera malheureusement ici... Vous avez invoqué ces créatures pour rien !
- si vous avez 19 unités de temps ou moins, des lézards tomberont bientôt dans votre piège... Dans vos *Notes*, inscrivez un symbole « + », puis retranchez une unité de temps, ceci pour chaque golem invoqué.

Quoi qu'il en soit, rendez-vous au **608** pour grimper jusqu'à l'étage suivant.

624

Vous examinez un à un l'ensemble des coffres marron. *Ajoutez une unité de temps sur votre feuille d'aventure*.

Malheureusement, comme le passage par les appartements de Yajé vous a permis d'éviter plusieurs étages, vous êtes sans doute passé à côté de plusieurs clés : vous avez peu de chance d'en avoir une qui soit adaptée à ces trésors... Cependant, si vous avez la clé n°20, vous parvenez à ouvrir un coffre ! Dans ce cas, allez au **655**. Sinon, vous devez renoncer et chercher une issue. Si vous allez du côté des flammes orangées, rendez-vous au **593**. Si vous inspectez plutôt les parois, allez au **512**.

625

Pris au dépourvu, vous réalisez qu'il y a de nombreux hommes lézards ici ! Tandis que des créatures s'approchent de vous avec hostilité, vous avez le temps de remarquer une singularité qui caractérise cette salle. En effet, bien qu'ayant une forme de demi-cercle, la pièce est coupée en deux parties distinctes au moyen d'une grille métallique infranchissable. De votre côté, il n'y a rien en dehors des lézards et de deux téléporteurs : un vert et un noir. Dans l'autre partie, il y a aussi des lézards, ainsi que deux téléporteurs : un blanc et un bleu. En dehors de ces éléments, il n'y a rien de notable ici. De toute façon, vous n'auriez pas le temps d'en voir davantage : les monstres arrivent à votre niveau. Exceptionnellement, vous allez devoir mener le combat qui suit sans avoir à compter les assauts. Sachez également que vos actes passés ont pu affaiblir les lézards : chaque « + » inscrit dans vos *Notes* a causé 15 points

de dégâts dans le camp adverse (appliquez ces pertes en respectant la numérotation de vos ennemis ; par exemple, si vous totalisez deux « + », le lézard n°1 est mort et le second a maintenant 35 points d'endurance). Avec étonnement, vous remarquez que certains lézards sont de couleur rouge :

HOMME LÉZARD N°1 : Précision=2 dés + 9 Puissance=7
Endurance=20 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°2 : Précision=2 dés + 9 Puissance=8
Endurance=45 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°3 (rouge): Précision=2 dés + 14 Puissance=10
Endurance=55 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°4 (rouge) : Précision=2 dés + 15 Puissance=10
Endurance=75 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°5 : Précision=2 dés + 10 Puissance=8
Endurance=35 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°6 (chef) : Précision=2 dés + 10 Puissance=8
Endurance=50 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°7 (rouge) : Précision=2 dés + 14 Puissance=10
Endurance=60 Faiblesse=T

Avant chaque assaut mais après que vous ayez, éventuellement, accompli une action, chaque lézard *vert* pratiquera une magie. Pour connaître laquelle, lancez un dé par créature. Si vous obtenez :

-1 ou 2 : le lézard lance une boule de feu, vous perdez 12 points d'endurance moins votre défense. Il enchaine ensuite avec une autre action : relancez le dé.

- 3, 4 ou 5 : le lézard consomme une fiole de magie (pas de conséquence ludique)

- 6 : le lézard pratique un sortilège d'endurance sur la créature qui a le plus bas total, ce qui octroie à cette dernière 10 points d'endurance (considérez que l'endurance maximale correspond au score dans le descriptif des ennemis)

Le chef sorcier est particulier : la liste ci-dessus est valable sauf pour le score « 6 », pour lequel le lézard pratiquera le sortilège « Foudroiement ». Dans ce cas, vous perdrez 40 points d'endurance moins votre défense.

Vos ennemis vous empêchent d'accéder aux téléporteurs pour fuir. Par ailleurs, ils vont chercher à aiguiller le combat vers la grille, où vous serez atteignable pour le second groupe de monstres. Considérez que si vous perdez deux assauts consécutifs, ils parviendront à leurs fins... Dans ce cas, vous écoperez d'une blessure supplémentaire valant 10 points de dégâts moins votre défense.

Si vous jouez avec la variante simplifiée, vous pouvez exceptionnellement consommer des fioles ou potions pendant le combat, à raison d'un soin maximum entre chaque jet de deux dés.

Si vous venez à bout de cette horde redoutable, *vous gagnez 3 points d'expérience*. Par ailleurs, effacez tous les symboles « + » qui figurent sur votre *feuille d'aventure*. Ensuite, inscrivez le terme « G2 » dans vos *Notes*. Malheureusement, vous n'aurez pas le temps de fouiller vos victimes : l'un des lézards se trouvant de l'autre côté lance un glaive dans votre

direction, à travers la grille qui vous sépare. Par chance, le projectile vous manque de peu. Tandis qu'une autre créature s'apprête à vous lancer une arme, vous foncez vers un téléporteur. Si vous maîtrisez la compétence *Agilité*, vous pouvez choisir ce dernier. Sinon, tirez au sort votre destination :

- si vous utilisez le téléporteur vert, allez au **582**
- si vous empruntez le noir, rendez-vous au **598**

626

Vous attendez un moment, sur vos gardes. Le golem ne fait pas le moindre mouvement : *ajoutez une unité de temps sur votre feuille d'aventure.*

Il se tient face à vous, dans une posture défensive. Visiblement, il va vous falloir agir pour espérer une réaction de sa part. Si vous avancez jusqu'à lui, allez au **195**. Si vous préférez opérer à distance, vous pouvez profiter de son immobilisme pour décocher une flèche : rendez-vous pour cela au **37** si vous tirez un trait ordinaire ou au **542** s'il s'agit d'une flèche explosive.

627

À peine avez-vous posé un pied sur le téléporteur qu'une vapeur bleutée émerge du sol. Alors que vous vous volatilisez, vous ressentez un léger malaise. *Vous perdez 1 point d'endurance. Si vous êtes accompagné, il en est de même pour votre partenaire. Ajoutez une unité de temps dans vos Notes.*

Vous vous matérialisez dans une salle ayant la forme d'un demi-cercle. Il y a un téléporteur blanc sous vos pieds. Si vous totalisez 26 unités de temps, rendez-vous au **256** si le terme « G2 » figure dans vos *Notes*, au **615** sinon. Si vous totalisez 27 unités de temps, allez au **256** si le terme « G1 » figure dans vos *Notes*, au **431** sinon. Si vous totalisez 31 unités de temps, rendez-vous au **256** si le terme « G1 » figure dans vos *Notes*, au **660** sinon. Pour tout autre cas, allez au **256**.

628

Vous donnez le coup de grâce à cette petite créature, *ce qui vous rapporte 1 point d'expérience*. Ensuite, vous tâtez sa dépouille ensanglantée et poisseuse, ce qui vous donne la nausée : *vous perdez 1 point d'endurance si vous portez des gants, 2 points sinon*. Vous découvrez que la félumène porte un collier, auquel est accrochée une clé. Vous ôtez cet élément : ajoutez la « clé n°20 » à vos *Objets spéciaux*.

À présent, vous vous éloignez de votre proie et empruntez l'escalier « œil fermé rouge » : rendez-vous au **76** pour découvrir une nouvelle salle.

629

Vous vous placez devant le mur, sentant dans votre dos que le golem s'éloigne en même temps. Vous remarquez qu'il s'arrête lorsque vous vous arrêtez : il se trouve alors devant l'ouverture par laquelle vous êtes arrivé. Visiblement, cette invocation ne présente pas de danger. Vous en profitez pour vous intéresser à l'obstacle qui vous barre la route. Vous remarquez tout d'abord la présence d'une clé accrochée à côté. Ajoutez la « clé n°19 » dans vos *Objets spéciaux*. Ensuite, il va vous falloir détruire ce mur ! Choisissez votre mode opératoire mentalement, puis rendez-vous au **531** lorsque vous aurez pris votre décision.

630

Cette pièce est déserte mais comporte une singularité étonnante. Bien qu'ayant une forme de demi-cercle, la salle est coupée en deux parties distinctes au moyen d'une grille métallique infranchissable. De votre côté, il n'y a rien en dehors de deux téléporteurs : un blanc et un

Le chef sorcier est particulier : la liste ci-dessus est valable sauf pour le score « 6 », pour lequel le lézard pratiquera le sortilège « Foudroiement ». Dans ce cas, vous perdrez 40 points d'endurance moins votre défense.

Si vous jouez avec la variante simplifiée, vous pouvez exceptionnellement consommer des fioles ou potions pendant le combat, à raison d'un soin maximum entre chaque jet de deux dés.

Si vous venez à bout de cette horde redoutable, *vous gagnez 3 points d'expérience*. Ensuite, divisez par 3 le nombre d'assauts menés (arrondissez à l'entier supérieur), puis ajoutez le résultat à vos unités de temps. Si vous jouez avec la variante simplifiée, augmentez de 4 votre total de temps.

Ensuite, effacez tous les symboles « + » qui figurent dans vos *Notes*, puis inscrivez le terme « G2 » dans cette rubrique.

À présent, vous soufflez un peu, éprouvé par cet affrontement. Que sont donc ces lézards rouges ? Ils semblent plus résistants que les autres. Si vous désirez les fouiller, ajoutez une unité de temps sur votre *feuille d'aventure*. Ensuite, prenez note de ce numéro de paragraphe puis allez au **539**.

Enfin, vous devez quitter cette salle. Si vous vous placez sur le téléporteur bleu, afin de sortir de la tour, allez au **570**. Si vous optez pour le blanc, rendez-vous au **74**.

631

- Dans ce cas, on fonce ! vous lance Bling. Je crains qu'on ait des poursuivants... Si c'est le cas, mon golem ne les retiendra pas longtemps !

Vous courez le plus vite possible pendant un long moment. Enfin, l'elfe ralentit avec vous, jusqu'à l'arrêt. Vous êtes épuisé : *vous perdez 1 point d'endurance*. Si vous êtes accompagné, il en est de même pour votre partenaire.

- Bien, vous dit Bling, je crois que les lézards sont partis vers le sud, puisqu'ils n'ont vu que vous et que c'est de là que vous venez...

Une fois que vous aurez repris votre souffle, rendez-vous au **586**.

632

Une voix familière vous accueille dans cette deuxième salle :

- Ah, enfin vous voilà ! s'exclame Yajé.

L'elfe loufoque, qui vous attendait, accourt dans votre direction puis s'arrête près de vous, tandis que vous vous appuyez contre le mur, saisie de vertige. Il vous laisse reprendre vos esprits, adossée au mur : *ajoutez une unité de temps sur votre feuille d'aventure*. Avec douceur, Yajé vous dit :

- Vous êtes un peu sonnée, c'est normal. La téléportation, c'est pas gratuit en énergie, faut bien la prendre quelque part... Alors ça fatigue un peu...

Tout en écoutant l'elfe, vous détaillez les lieux : vous êtes dans une vaste salle circulaire, totalement dépourvue de mobilier. Le long du mur extérieur, tous les mètres environ, une ouverture voutée donne accès à une salle carrée similaire à celle d'où vous venez. Voyant que vous êtes remise, Yajé vous invite à le suivre :

- Je pensais que la téléportation se serait développée depuis mon arrivée ici, déclare votre interlocuteur, mais vu votre ignorance, non... Allez, vite, allons-y...

L'elfe vous emmène au centre de la grande salle, où se trouve un téléporteur jaune. Il vous invite alors à vous placer dessus avec lui. Si le terme « Dêvêue » est écrit dans vos *Notes*, allez au **545**. Sinon, rendez-vous au **654**.

633

Alors que vous disparaissiez de cette pièce, vous ressentez un léger malaise. *Vous perdez 1 point d'endurance. Si vous êtes accompagné, il en est de même pour votre partenaire. Ajoutez une unité de temps dans vos Notes.*

Vous vous matérialisez dans une salle en forme de demi-cercle, avec un téléporteur blanc sous vos pieds. Votre regard est immédiatement attiré par un détail inattendu. Si vous totalisez 24 ou 26 unités de temps, rendez-vous au **551** si le terme « G1 » figure dans vos *Notes*, au **575** sinon. Autrement, allez au **551**.

634

À l'intérieur, vous trouvez 28 pièces d'or et une fiole explosive ! Voilà une trouvaille qui pourrait être très utile... Maintenant, il vous faut continuer, en vous rendant au **608**.

635

Alors que vous êtes enveloppé par une vapeur bleutée, vous ressentez un léger malaise. *Vous perdez 1 point d'endurance. Si vous êtes accompagné, il en est de même pour votre partenaire. Ajoutez une unité de temps dans vos Notes.*

Vous réapparaissiez dans une salle en forme de quart de cercle, avec un téléporteur blanc sous vos pieds. Vous quittez votre emplacement tout en regardant autour de vous. Si vous totalisez 22 ou 27 unités de temps, rendez-vous au **292** si le terme « G2 » figure dans vos *Notes*, au **580** sinon. Si vous totalisez 32 unités de temps, rendez-vous au **292** si le terme « G1 » figure dans vos *Notes*, au **639** sinon. Pour tout autre cas, allez au **292**.

636

Cette opération de ramassage vous fait perdre du temps, cependant vous récoltez la coquette somme de 40 pièces d'or ! À présent, vous devez continuer, en vous rendant au **643**.

637

Alors que vous vous volatilisez, vous éprouvez une sensation de vertige. *Vous perdez 1 point d'endurance. Si vous êtes accompagné, il en est de même pour votre partenaire. Ajoutez une unité de temps dans vos Notes.*

Vous vous matérialisez dans une salle en forme de demi-cercle, avec un téléporteur blanc sous vos pieds. Vous quittez cet emplacement tout en regardant autour de vous. Si vous totalisez 23 unités de temps, rendez-vous au **288** si le terme « G2 » figure dans vos *Notes*, au **579** sinon. Pour tout autre cas, allez au **288**.

638

Vous revenez doucement sur vos pas. Face à vous, le molosse cesse de grogner, puis se désintéresse de vous. Tant que vous resterez loin du coffre, il vous laissera tranquille ! Pour avoir évité une confrontation supplémentaire, *vous gagnez 1 point d'expérience*. Maintenant, vous pouvez vous placer sur le téléporteur jaune, en allant au **555**. Vous pouvez auparavant approcher du pilier central, en vous rendant au **616**.

639

Cette pièce est déserte. Autour de vous, il y a au total trois cercles colorés tracés par terre : un rouge, un blanc et un bleu... Le bleu permet-il de quitter la tour, à l'image de ceux aperçus à chacun des trois comptoirs de Yajé ?

Alors que vous vous apprêtez à choisir une couleur, l'un des téléporteurs produit une vapeur bleutée ! Avec horreur, vous voyez un homme lézard se matérialiser, puis un autre... Dès qu'ils vous voient, ils vous foncent dessus ! Pris au dépourvu, vous allez devoir mener le

640

Pris au dépourvu, vous réalisez qu'il y a des hommes lézards ici ! Cependant, ils ne risquent pas de s'en prendre à vous au corps à corps, en raison d'une particularité qui caractérise cette salle. En effet, bien qu'ayant une forme de demi-cercle, la pièce est coupée en deux parties bien distinctes au moyen d'une grille métallique. De votre côté, il y a une grosse structure dorée qui vous tourne le dos. Dans l'autre partie, il y a le groupe d'hommes lézards, ainsi que trois téléporteurs : un rouge, un noir et un blanc. Vous vous précipitez derrière la sculpture en or lorsque vous voyez l'un des lézards lancer un glaive dans votre direction, à travers la grille qui vous sépare. Le projectile ricoche sur la structure et chute loin de vous... Les lézards ne pourront pas vous atteindre. En revanche, ils semblent attendre que vous vous montriez. À quelques pas de la statue, le téléporteur rouge par lequel vous êtes arrivé constitue la seule issue. Avec un peu de chance, vous devriez pouvoir l'atteindre sans dommage. Cependant, peut-être souhaitez-vous examiner la structure dorée avant de partir ? Consultez les options suivantes et prenez une décision :

- vous foncez directement vers le téléporteur rouge : allez au **493**
- vous courez devant la structure, afin de voir si vous ne passez pas à côté de quelque chose d'intéressant : rendez-vous au **574**
- juste avant de bondir hors de votre planque, vous pouvez jeter un élément sur vos adversaires, à l'aveuglette (choix à faire avant de changer de paragraphe). Il peut s'agir d'une arme ou bien d'une fiole ou potion explosive. L'objet jeté sera perdu. Si vous avez un arc et des flèches explosives, vous pouvez décocher un trait tout en jaillissant à la vue des monstres.

641

Vous arrivez dans une nouvelle salle, tout aussi éblouissante que les deux que vous venez de traverser. Le long du mur extérieur sont disposés des socles blancs supportant des grandes coupelles dorées, desquelles s'élèvent des flammes orangées. Ces feux chatoyants virevoltent dans un ballet envoûtant. Ces magnifiques éléments décoratifs ne vous empêchent pas de voir l'essentiel : il n'y a pas d'escalier qui permette de quitter ce lieu !

Vous faites quelques pas, à la recherche d'une issue. Derrière chaque foyer, vous découvrez la présence d'un coffre marron. En dehors de ces trésors, il ne semble rien y avoir de particulier... Si vous continuez à fouiller cette pièce, vous pouvez inspecter les parois opalines, à la recherche d'une issue que vous n'auriez pas remarquée : rendez-vous au **512**. Si vous pensez que les flammes orangées constituent une énigme à résoudre pour continuer, vous pouvez vous pencher sur le sujet au **593**. Enfin, si les coffres marron vous intéressent davantage que de trouver la sortie, passez-les en revue au **624**.

642

Pris au dépourvu, vous réalisez qu'il y a des hommes lézards ici ! Tandis que ce groupe s'approche de vous avec hostilité, vous avez le temps de remarquer une singularité qui caractérise cette salle. En effet, bien qu'ayant une forme de demi-cercle, la pièce est coupée en deux parties distinctes au moyen d'une grille métallique infranchissable. De votre côté, il n'y a rien en dehors des lézards et de deux téléporteurs : un vert et un noir. Dans l'autre partie, il y a d'autres téléporteurs : un blanc et un bleu. En dehors de ces éléments, il n'y a rien de notable ici. De toute façon, vous n'auriez pas le temps d'en voir davantage : les créatures arrivent à votre niveau. Vous allez devoir mener le combat qui suit en comptant les assauts. Sachez que vos actes passés ont pu affaiblir les lézards : chaque « + » inscrit dans vos *Notes* a causé 15 points de dégâts dans le camp adverse (appliquez ces pertes en respectant la numérotation de vos ennemis ; par exemple, si vous totalisez deux « + », le lézard n°1 est

646

Vous sortez de la tour et retrouvez la grande clairière sur laquelle elle est érigée. Face à vous, un large sentier serpente en direction du nord. Il conduit très certainement à Kron, la ville elfe en bordure de forêt. Le sceptre est entre les mains des lézards mais il reste peut-être une chance de réussir... Si vous pensez que les hommes lézards sont déjà dehors, vous pouvez chercher des traces de leur passage en lisière de clairière : rendez-vous au **609**. Si vous croyez que les lézards n'ont pas encore trouvé la relique, vous pouvez leur préparer une embuscade et guetter leur sortie : allez au **347**. Enfin, si vous êtes trop affaibli pour persister dans votre quête du sceptre, il ne vous reste plus qu'à prendre la route vers Golfio, où vous trouverez des secours : rendez-vous au **521**.

647

Ça y est, le moment est venu de se dire au revoir. Vous saluez l'elfe, qui s'éloigne en direction du nord-est. Vous ressentez une certaine satisfaction, puisque votre quête est un succès et pas seulement parce que vous avez récupéré le sceptre : vous vous êtes aussi renforcé pendant ces péripéties. Cependant, la douleur de ne pas pouvoir ramener vos proches à la vie gâche un peu cette victoire. Vous avez bien l'intention d'utiliser vos nouvelles techniques de combat contre les forces armées de Tripidia si nécessaire. En attendant ce jour, qui arrivera si Golfio est attaqué, vous comptez bien essayer de retrouver une vie normale... Alors que les premiers rayons de soleil font leur apparition, vous rassemblez vos affaires et reprenez la route de Golfio. À présent, ce n'est plus dans l'espoir de ressusciter vos amis que vous agirez mais pour votre propre survie : rendez-vous au **1** du troisième tome de cette collection, intitulé *Batailles* (au préalable, vous pouvez lire le chapitre bonus à la fin du présent ouvrage).

648

Vous savez que vous n'avez pas vaincu tous les lézards que Yajé avait repérés, vous êtes donc plutôt inquiet. Il y a certainement des monstres à vos trousses et vous avancez au pas de course. Il vous faut poursuivre jusqu'à Golfio, où vous trouverez refuge. Si vous remplissez au moins l'une des deux assertions suivantes, allez au **552** :

- vous totalisez 25 unités de temps ou moins
- vous totalisez entre 26 et 30 unités de temps et le terme « G2 » apparaît dans vos *Notes*

Si vous ne répondez à aucune de ces propositions, rendez-vous au **523** si « G2 » figure dans vos *Notes*, au **428** sinon.

649

- Voilà, vous confie l'elfe, en utilisant ce téléporteur vous atteindrez l'endroit le plus haut auquel j'ai accès... Après, je ne sais pas du tout ce qui vous attend... Je pense que le sommet doit être tout prêt... Bonne chance !

Yajé semble particulièrement ému : il sait qu'il ne vous reverra pas... En vous aidant de la sorte, il vous fait gagner un temps précieux : *retranchez 8 unités de temps dans vos Notes*.

À présent, le moment est venu de terminer votre ascension : il reste vraisemblablement très peu d'étages à partir de la salle où vous allez être téléporté... Vous dites au revoir à l'elfe, dont l'intervention aura peut-être été déterminante. Pour le savoir, il n'y a qu'un moyen : vous placer sur le cercle jaune tracé au sol. Tandis que le nuage bleuté vous enveloppe, vous saluez Yajé avec émotion. Ce dernier est figé dans une expression inquiète. Enfin, la vapeur se dissipe et c'est une nouvelle salle qui vous entoure. *Cette téléportation vous coûte 1 point d'endurance*. Rendez-vous au **353** pour découvrir l'endroit où vous venez d'aboutir.

650

Si vous êtes empoisonné, vous perdez 1 point d'endurance.

Vous arrivez dans une salle circulaire, décorée dans le même esprit que les précédentes. Toutefois, une structure étonnante vous attend ici : maintenu dans le vide par des chaînes, un coffre singulier vous nargue. Il est mis en valeur par un éclairage focalisé sur lui. Ses parois sont constituées d'un matériau translucide : vous distinguez donc le contenu du caisson, à savoir un ensemble conséquent de fioles et potions, ainsi que des flèches. Ces trésors sont inaccessibles à cette hauteur.

Vous faites quelques pas pour en voir davantage. Il n'y a aucun autre élément « aérien ». En revanche, au sol, vous devinez dans une zone d'ombre le téléporteur jaune dont Yajé vous a parlé. Par ailleurs, sur le pilier central, une sorte de grosse serrure est laissée libre d'accès, à hauteur d'homme. Enfin, vous notez aussi la présence d'un coffre marron, disposé dans une partie faiblement éclairée. Avec surprise, vous devinez la présence de *quelque chose*, près du coffre, qui bouge... Vous approchez prudemment pour voir ce qu'il en est. Si vous totalisez 20 unités de temps ou plus, allez au **506**. Sinon, rendez-vous au **82**.

651

Vous attendez un peu, cherchant à comprendre ce qui se passe ici : *ajoutez une unité de temps dans vos Notes*.

Serait-il possible qu'une créature invisible vive là ? Si oui, est-elle hostile ? Après un moment d'attente, pendant lequel vous traversez la pièce à plusieurs reprises, vous sentez de nouveau un mouvement près de vous, accompagné d'un léger tintement. Apparemment, il y a bien un être invisible qui évolue autour de vous, en cherchant à vous éviter. Si vous voulez tenter de l'attraper, ajoutez deux autres unités de temps sur votre *feuille d'aventure*, puis rendez-vous au **474**. Si vous préférez poursuivre sans traîner davantage, allez au **602**. Enfin, si vous cherchez à attaquer cette créature, rendez-vous au **587**.

652

Alors que vous vous apprêtez à diriger votre regard vers le sol, à la recherche de branches cassées ou d'empreintes de pas, vous voyez au loin une silhouette verdâtre disparaître dans les bois ! Cette créature est un homme lézard ! Sans hésiter, vous foncez. Le fuyard est trop rapide pour être rattrapé, cependant vous trouverez peut-être des traces de son passage...

Effectivement, lorsque vous arrivez près de la zone où vous l'avez aperçu, vous constatez qu'il laisse des indices derrière lui. Pour commencer, il perd du sang. Ensuite, à mesure que vous avancez, vous trouvez ici où là des arbustes qui ont visiblement été secoués lors de son passage.

Finalement, cette filature vous conduit dans une petite clairière. Là, les traces s'estompent à l'orée du bois. La créature se cacherait-elle dans les parages ? Vous remarquez un tapis de feuilles non loin de vous, sous lequel vous devinez la présence de quelque chose de rouge. S'agirait-il du sang du fuyard ? En approchant prudemment, puis en remuant les feuilles du bout du pied, vous dévoilez quelque chose de stupéfiant. Un grand cercle rouge est tracé au sol, avec à l'intérieur une sorte de rune de même couleur. Vous venez de faire une découverte incroyable : il s'agit d'un téléporteur ! Où conduit-il ? Vraisemblablement, le lézard en fuite l'a emprunté. Ce téléporteur est donc lié à Tripidia... Inscrivez le terme « Téléporteur connu » dans la case *Notes* de votre *feuille d'aventure*. Ensuite, vous avez deux possibilités. Si vous vous placez sur le téléporteur, rendez-vous au **478**. Si vous craignez ce qui vous attend de l'autre côté, il ne vous reste plus qu'à revenir vers Golfio. Dans ce cas, vous revenez sur vos pas jusqu'à la tour, à travers bois. C'est certainement la dernière fois que vous la voyez... Amer d'avoir laissé échapper le sceptre, vous décidez de vous éloigner immédiatement du

lieu de votre échec (même si vous avez laissé des dépouilles de lézards au rez-de-chaussée). Rendez-vous au **521**.

653

Alors que vous luttez pour votre survie, vous voyez avec horreur d'autres hommes lézards apparaître, depuis le même téléporteur ! À raison d'une créature supplémentaire par assaut, vous allez devoir affronter ce deuxième groupe conjointement au premier. Voici les adversaires qui interviennent maintenant :

HOMME LÉZARD N°8 : Précision=2 dés + 10 Puissance=8
 Endurance=14 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°9 : Précision=2 dés + 10 Puissance=8
 Endurance=21 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°10 : Précision=2 dés + 11 Puissance=8
 Endurance=45 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°11 : Précision=2 dés + 11 Puissance=8
 Endurance=30 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°12 (rouge) : Précision=2 dés + 12 Puissance=10
 Endurance=60 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°13 (rouge) : Précision=2 dés + 14 Puissance=10
 Endurance=50 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°14 (rouge) : Précision=2 dés + 15 Puissance=10
 Endurance=55 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°15 (rouge) : Précision=2 dés + 13 Puissance=10
 Endurance=50 Faiblesse=T

Pour mémoire, vous trouverez ci-dessous la liste des lézards contre qui vous combattez lors de cette arrivée de renforts :

HOMME LÉZARD N°1 : Précision=2 dés + 9 Puissance=7
 Endurance=20 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°2 : Précision=2 dés + 9 Puissance=8
 Endurance=45 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°3 (rouge) : Précision=2 dés + 14 Puissance=10
 Endurance=55 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°4 (rouge) : Précision=2 dés + 15 Puissance=10
 Endurance=75 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°5 : Précision=2 dés + 10 Puissance=8
 Endurance=35 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°5 : Précision=2 dés + 10 Puissance=8
Endurance=35 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°6 (chef) : Précision=2 dés + 10 Puissance=8
Endurance=50 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°7 (rouge) : Précision=2 dés + 14 Puissance=10
Endurance=60 Faiblesse=T

Avant chaque assaut mais après que vous ayez, éventuellement, accompli une action, chaque lézard *vert* pratiquera une magie. Pour connaître laquelle, lancez un dé par créature. Si vous obtenez :

- 1 ou 2 : le lézard lance une boule de feu, vous perdez 12 points d'endurance moins votre défense. Il enchaine ensuite avec une autre action : relancez le dé.

- 3, 4 ou 5 : le lézard consomme une fiole de magie (pas de conséquence ludique)

- 6 : le lézard pratique un sortilège d'endurance sur la créature qui a le plus bas total, ce qui octroie à cette dernière 10 points d'endurance (considérez que l'endurance maximale correspond au score dans le descriptif des ennemis)

Le chef sorcier est particulier : la liste ci-dessus est valable sauf pour le score « 6 », pour lequel le lézard pratiquera le sortilège « Foudroiement ». Dans ce cas, vous perdrez 40 points d'endurance moins votre défense.

Si vous jouez avec la variante simplifiée, vous pouvez exceptionnellement consommer des fioles ou potions pendant le combat, à raison d'un soin maximum entre chaque jet de deux dés.

Si vous venez à bout de cette horde redoutable, *vous gagnez 3 points d'expérience.*

À présent, vous soufflez un peu, éprouvé par cet affrontement. Que sont donc ces lézards rouges ? Ils semblent plus résistants que les autres. Si vous souhaitez fouiller leurs dépouilles, prenez note de ce numéro de paragraphe puis allez au **539**. Ensuite, vous pouvez reprendre votre route : rendez-vous au **197** si le terme « G1 » apparaît dans vos *Notes*, au **552** sinon.

660

Pris au dépourvu, vous réalisez qu'il y a des hommes lézards ici ! Cependant, ils ne risquent pas de s'en prendre à vous au corps à corps, en raison d'une particularité qui caractérise cette salle. En effet, bien qu'ayant une forme de demi-cercle, la pièce est coupée en deux parties bien distinctes au moyen d'une grille métallique infranchissable. De votre côté, il n'y a rien en dehors de trois téléporteurs : un rouge, un noir et un blanc. Dans l'autre partie, il y a le groupe d'hommes lézards, ainsi qu'un téléporteur rouge, situé près d'une structure massive en or. Vous détaillez rapidement cette éblouissante sculpture : si le terme « G2 » figure dans vos *Notes*, allez au **391**, sinon rendez-vous au **532**.

661

Votre cœur fait un bond dans votre poitrine lorsque vous remarquez que la statue du roi *tenait* visiblement quelque chose dans ses mains, à en juger par leur posture... S'agissait-il du Sceptre de vie ? Cette hypothèse est très probable, d'après l'atmosphère prestigieuse qui émane de cette sculpture entièrement en or. Les lézards ont certainement dérobé l'arme ! Si c'est bien le cas, ils vont chercher à quitter la tour, ils sont peut-être même déjà dehors... Tandis que l'autre groupe de lézards s'agite dans votre dos, vous vous dites qu'il vaut mieux sortir au plus vite, pour ensuite essayer de contrarier la fuite de vos concurrents. Sans demander votre reste, vous courez jusqu'au téléporteur rouge. À présent, il ne vous reste plus qu'à quitter la Tour sans fin, en empruntant un téléporteur bleu. Alors qu'un nuage de vapeur

se développe autour de vous, vous voyez l'un des monstres lancer rageusement une arme à travers la grille. Vous vous volatilisez juste avant qu'elle ne vous atteigne... Maintenant, rendez-vous au **435** pour rattraper vos prédécesseurs !

662

Vous tentez d'ouvrir le coffre en forçant un peu : vous sentez une résistance mais parvenez à en soulever le couvercle ! Si vous ne le saviez pas déjà, les coffres rouges peuvent être ouverts si on est suffisamment fort. Vous trouvez à l'intérieur une *statuette elfique*, que vous pouvez prendre si vous le souhaitez. À présent, il est temps de poursuivre votre ascension : rendez-vous au **218** si le sigle « épée rouge » vous tente ou au **291** si vous voulez emprunter l'escalier « œil fermé rouge ».

663

Bien que vous soyez très content d'avoir récupéré le Sceptre de vie, vous savez qu'il doit revenir aux Elfes... C'est donc avec une certaine amertume que vous le tendez à Bling. Celui-ci sent votre déception et vous dit :

- C'est vraiment remarquable que vous soyez parvenu à le récupérer sans notre aide. Vous l'avez amplement mérité, cependant je suis sûr que vous comprenez que je doive le récupérer...

Tout en lui remettant la précieuse arme (ôtez-la de votre *feuille d'aventure*), vous vous sentez mis en confiance par ces paroles apaisantes et vous en venez à vous confier sur votre désir de ramener à la vie vos proches, disparus lors de l'attaque de Chima. L'elfe est ému mais vous enlève tout espoir à ce sujet :

- Oh, je suis navré, malheureusement c'est arrivé il y a plus d'une semaine maintenant... Les corps doivent être trop dégradés, sans oublier que ni vous ni moi ne maîtrisons l'art de la résurrection... C'est difficile mais il faut se faire à cette idée.

Bling a parlé en souriant légèrement, sur un ton réconfortant. Maintenant, il est temps de se mettre en mouvement. Inscrivez « Sceptre de vie = Islandi » dans vos *Notes*. Ensuite, si vous êtes accompagné, rendez-vous au **671**. S'il n'y a personne d'autre que l'elfe dans les parages, allez au **349**.

664

À peine avez-vous mis un pied sur le téléporteur qu'une fumée s'élève du sol et vous enveloppe totalement. Simultanément, la bague se met à chauffer autour de votre doigt. Vous ressentez un vertige beaucoup plus prononcé qu'à l'accoutumée : le lieu où vous conduit ce téléporteur est sans doute très éloigné de la clairière.

Finalement, vous vous matérialisez dans une très grande salle, où se massent de nombreux lézards ! L'endroit est certainement souterrain, d'après l'allure rocailleuse des parois. Cependant, vous n'en verrez guère davantage. Dès qu'ils vous remarquent, les monstres se ruent sur vous sans vous laisser la moindre chance. Vous avez juste le temps de deviner la présence de Tripidia, à qui le fuyard est en train de remettre le Sceptre de vie... Malheureusement, vous ne faites pas le poids face à autant d'ennemis : votre aventure s'achève ici, dans l'ancre de la sorcière...

665

Vous arrivez dans une salle ayant, au sol, la forme d'un quart de cercle. Comme précédemment, le sol est recouvert d'un tapis d'herbe. Le long du mur extérieur, des arbustes désordonnés accentuent le cachet de ce lieu. Malheureusement, une créature se tient face à vous et n'a pas des intentions amicales... Il s'agit d'un être similaire à l'adversaire volant que vous avez rencontré deux étages plus bas. Celui-ci, toutefois, n'est pas doté d'ailes. Si vous

maîtrisez la compétence *Savoir*, vous pouvez noter ce numéro de paragraphe puis aller au **390** pour mieux cerner votre ennemi.

À présent, affrontez cette créature sauvage en comptant les assauts :

ZALATIF : Précision=2 dés + 8 Puissance=7
 Endurance=42 Faiblesse=P

En raison de la vélocité de votre adversaire, il est impossible de fuir... Si vous venez à bout de votre assaillant, *vous gagnez 2 points d'expérience*. De plus, il y a une clé accrochée sur le montant de l'unique escalier permettant de poursuivre : ajoutez la « clé n°15 » à vos *Objets spéciaux*. À présent, il vous faut poursuivre : vous passez sous la herse de la sortie, surmontée du sigle « coffre » entouré d'un cercle rouge mais aussi d'un bleu. Pour découvrir ce que vous réserve la prochaine salle, rendez-vous au **17**.

666

Lorsque vous revenez à vous, vous êtes toujours prisonnier dans cette cage. En revanche, vous n'êtes pas seul dans la pièce : deux hommes lézards sont là et semblent attendre que vous retrouviez vos moyens. Vous vous redressez, un peu courbaturé mais moins que la fois précédente : votre corps s'habitue à la potion. Au fond de vous, une envie grandissante de goûter à nouveau au breuvage de la sorcière vous inquiète : petit à petit, son emprise s'étend... Il faut résister, après tout peut-être que la disparition de votre patrouille n'est pas passée inaperçue, des elfes sont sans doute à votre recherche... Ou peut-être que vous êtes tombé dans l'oubli... Oui, que font-ils, ils devraient être là depuis longtemps ! Alors qu'un sentiment de colère s'empare de vous, l'une des créatures ouvre votre geôle et vous ordonne de la suivre. Vous vous exécutez, cheminant dans les galeries alentours pendant un long moment. Certains endroits, que vous aviez déjà repérés durant votre récente sortie, sont désormais familiers. D'autres sont inédits : vous traversez en effet plusieurs pièces dans lesquelles des créatures s'affairent à fabriquer des armes. Dans ces forges règne une chaleur insupportable et vous avez hâte d'arriver à destination. Enfin, vous parvenez dans une grande pièce dont seule une autre ouverture, en face de vous, permet de sortir. Ici sont entassés, sur une série de tables, de nombreux éléments tels que des armes, des fioles et potions, des livres et des provisions. Un groupe de lézards est en train de s'équiper, sous l'œil sévère de Tripidia. Lorsque celle-ci vous voit, elle s'approche et vous dit :

- Je pense qu'il est temps de vous confier votre toute première mission. Après ça, vous serez définitivement des nôtres. Pour commencer, vous allez vous armer. Prenez tout ce que vous désirez dans cette pièce puis rejoignez-moi à côté.

Là-dessus, votre interlocutrice s'éloigne et quitte la salle en empruntant un large couloir. Les deux lézards qui vous accompagnent vous entraînent le long des tables garnies d'armes qui vous entourent et vous laissent prendre tout ce que vous désirez : rendez-vous au **21**.

667

Avec excitation, vous saisissez long bâton noueux que tient encore fermement la main cadavérique de son propriétaire. Vous contemplez le Sceptre de vie : ça y est, vous avez réussi ! Bling n'en revient pas :

- Ça alors... Incroyable ! s'exclame-t-il.

Aussitôt, l'elfe s'empare de l'arme, puis vous entraîne à l'extérieur :

- Il faut filer, au cas où il y aurait d'autres lézards !

Sans hésiter, vous emboîtez le pas à Bling. Au préalable, vous pouvez fouiller rapidement les dépouilles des lézards, pour cela prenez note de ce numéro de paragraphe puis allez au **539** (l'elfe n'est pas intéressé par ces babioles).

Ensuite, vous retrouvez la grande clairière sur laquelle la tour est érigée. Face à vous, un large sentier serpente vers le nord. Il conduit très certainement à Kron, la ville elfe en bordure de forêt. C'est dans cette direction que l'elfe vous entraîne. Vous avancez à vive allure le long de cette route pendant quelques instants. Ensuite, vous vous mettez à couvert, en bordure du chemin. Là, vous vous arrêtez :

- Parfait ! s'exclame Bling. Je suis quasiment sûr qu'il n'y a rien à craindre. Bien, je crois que vous avez besoin de quelques éclaircissements. Tout d'abord, sachez que nous étions au rendez-vous, avec mon équipe. Malheureusement, un être étrange nous a attaqués par surprise... Je n'avais jamais vu quelque chose de semblable : j'ai d'abord cru voir un elfe, seulement il était trop poilu pour ça. Et puis il était doté de longues griffes et avait les yeux rouges. À lui seul, il a réussi à nous vaincre...

Cette révélation est inquiétante : votre interlocuteur vous donne l'impression d'être expérimenté, quelle peut être alors cette créature qui l'a mis en déroute ainsi que son groupe ? Était-elle envoyée par Tripidia ?

- Je ne sais pas trop pourquoi, poursuit Bling, mais cette chose a vu que j'étais vivant, puis elle est partie sans m'achever. Après, je me suis traîné jusque dans les bois, où j'ai cherché à reprendre des forces. Quand j'ai été en état de revenir vers la tour, j'ai eu la surprise de découvrir les corps de votre équipe...

À cette évocation, le souvenir de la bataille qui a précédé votre montée vous remue l'estomac.

- Ensuite, reprend l'elfe, j'ai commencé à grimper. Je savais que vous étiez là aussi, d'après le nombre de victimes en bas. Ce que j'ignorais, c'est qu'il y avait aussi des lézards... Lorsque je suis arrivé au premier comptoir, Yajé m'a tout raconté. En apprenant que vous étiez presque en haut, j'ai décidé d'utiliser un téléporteur bleu pour quitter la tour. Ensuite, je me suis préparé à accueillir le premier des deux camps qui sortirait, afin de récupérer le sceptre.

Vous savez tout, maintenant. À présent, rendez-vous au **663**.

668

Vous vous renfrognez face à la question de Tripidia, dont le visage change d'expression et devient sévère. Elle se lève brusquement et vous lance avec colère :

- Je vous apprendrai à m'obéir !

Là-dessus, elle pointe sa baguette magique vers vous et vous attaque sans préavis en faisant usage du sortilège « Bourrasque ». Cette agression vous projette carrément dans l'arène, aux pieds des gradins. *Vous perdez 15 points d'endurance*. Si vous êtes toujours vivant, vous vous relevez péniblement tandis que Tripidia ordonne à une poignée de lézards de vous ramener en cellule. Les créatures concernées vous empoignent avec vigueur et vous traînent hors de l'arène, sous les brimades des lézards quittant les gradins. Vous recevez de nombreux crachats et insultes, mêlés à des déclarations rageuses comme « tu serras bientôt des nôtr ! ». Ce comportement vous affaiblit moralement, vous vous sentez perdu : *augmentez votre total de soumission d'un point*.

Finalement, après avoir été traîné dans les tunnels humides du repaire, vous retrouvez l'étroitesse de votre cage. Là, subissant le contrecoup des sortilèges de Tripidia, vous vous évanouissez : rendez-vous au **239**.

669

Vos explications attendrissent Bling mais il ne cèdera pas :

- Oh, je suis navré pour vos proches, malheureusement c'est arrivé il y a plusieurs jours maintenant... Les corps doivent être trop dégradés, sans oublier que ni vous ni moi ne maîtrisons l'art de la résurrection... C'est difficile mais il faut se faire à cette idée.

L'elfe marque un temps d'arrêt puis reprend :

HOMME LÉZARD N°6 (rouge) : Précision=2 dés + 14	Puissance=10
Endurance=50	Faiblesse=T
HOMME LÉZARD N°7 (rouge) : Précision=2 dés + 15	Puissance=10
Endurance=55	Faiblesse=T
HOMME LÉZARD N°8 (rouge) : Précision=2 dés + 13	Puissance=10
Endurance=50	Faiblesse=T

Au début, vous ne combattez que les deux premières créatures (si certaines ne sont pas là grâce aux symboles « + », affrontez les deux premières parmi celles qui restent). Ensuite, à chaque *assaut* (à partir du deuxième inclus), un lézard apparaîtra dans la pièce et rejoindra ses confrères. Avec étonnement, vous remarquez que certains lézards sont de couleur rouge...

Ce n'est pas tout : un des lézards fuira dès lors que vous terminerez un assaut (ou l'action qui le précède) sans avoir blessé personne. Dans ce cas, tirez le fuyard au sort si nécessaire. Ensuite, ne tenez plus compte de sa présence et poursuivez la résolution du combat. Il n'y aura qu'une échappée.

Par ailleurs, sachez que vous ne pouvez pas fuir (même vous réussissez à vider la salle entre deux arrivées de créatures).

Si vous jouez avec la variante simplifiée, vous pouvez exceptionnellement consommer des fioles ou potions pendant le combat, à raison d'un soin maximum entre chaque jet de deux dés. Par ailleurs, un lézard fuira forcément.

Si vous venez à bout de cette horde redoutable, *vous gagnez 3 points d'expérience*. À présent, vous soufflez un peu, éprouvé par cet affrontement. Que sont donc ces lézards rouges ? Ils semblent plus résistants que les autres. Si personne n'a fui pendant le combat, rendez-vous au **596**. Sinon, l'elfe s'élançait aussitôt vers la lisière en vous invitant à l'imiter : le fuyard n'est certainement pas parti les mains vides ! Une fois dans les sous-bois, vous scrutez les alentours. Rendez-vous au **614** pour tenter de repérer le lézard en fuite et, peut-être, le Sceptre de vie...

671

Otez tous les symboles « + » qui figurent dans vos Notes.

Depuis le début de la discussion avec Bling, Marcus est resté silencieux. Visiblement, il est très impressionné par cette rencontre. Alors que le moment est venu de se dire au revoir, il reste figé en contemplant l'elfe. Ce dernier vous dit :

- À présent, je vais ramener le sceptre jusqu'à la capitale, pour le remettre à mon roi. Il en maîtrise le pouvoir mais c'est surtout pour le symbole qu'il représente qu'on en a besoin : je suis sûr que vous imaginez parfaitement l'impact qu'une telle possession peut avoir sur le moral des troupes... Bien, je suis navré d'écourter notre discussion mais je voudrais prendre la route la plus vite possible. J'espère que nos peuples réussiront à repousser cette menace. Bonne chance et bon retour !

Vous saluez l'elfe, avant de revenir sur vos pas, aux côtés d'un Marcus encore sous le choc. Tout en quittant la clairière de la tour, en direction du sud-ouest, vous ressentez une grande satisfaction. Votre quête est un succès et pas seulement parce que vous avez accompli votre mission : vous vous êtes aussi renforcé pendant ces péripéties. Vous avez bien l'intention d'utiliser vos nouvelles techniques de combat contre les forces armées de Tripidia. En attendant ce jour, vous devez cheminer jusqu'à Golfio, où vous regagnerez les troupes de la cité.

Vous marchez ainsi un long moment, jusqu'à ce que le jour décline. Là, vous n'avez pas le choix et devez faire une halte. Vous vous dissimulez en bordure du sentier et allumez un feu. Au moment de se coucher, Marcus hésite un peu puis vous dit :

- C'est formidable ce qu'on a fait mais tu es pour beaucoup dans notre réussite... Je serais sans doute mort depuis longtemps sans ton talent au combat. En quelque sorte, je te dois la vie finalement, alors permets-moi de t'offrir ceci.

Votre camarade vous tend le petit sac dans lequel il a accumulé de l'or tout au long de votre quête. Ce geste vous touche mais auriez-vous réussi sans Marcus ? À vous de voir si vous acceptez son cadeau ou pas. Si oui, transférez l'or de votre ami depuis la case *Notes* vers la rubrique *Or*.

Ensuite, vous vous couchez, le sommeil ne tardant pas à arriver. Votre réussite vous fait passer une très bonne nuit : *vous gagnez 10 points d'endurance, 10 points de magie et 2 points de dextérité.*

Le lendemain, vous reprenez la route de Golfio, où vous agirez pour la survie du Masshys : rendez-vous au **1** du troisième tome de cette collection, intitulé *Batailles*.

672

Vous parvenez à ouvrir le coffre marron, qui renferme une fiole de magie et 10 pièces d'or (vous pouvez rayer la clé n°9 de vos *Objets spéciaux* car elle ne servira plus). Vous pouvez maintenant vous intéresser à l'autre coffre marron, à condition de posséder la clé n°5. Si c'est le cas, allez au **446**. Autrement, si ce n'est pas déjà fait, vous pouvez tenter de percer le secret du coffre bleu en vous rendant au **302**, si toutefois vous maîtrisez la compétence *Savoir*. Sinon, il ne vous reste plus qu'à sortir de cette enceinte. Vous pouvez alors, si ce n'est pas déjà fait, tenter d'entrer dans la première salle (rendez-vous au **23**) ou la troisième (allez au **326**). Enfin, vous pouvez continuer votre ascension en vous rendant au **434** (sigle « épée » entouré de cercles rouge et bleu).

Chapitre bonus : À lire après avoir terminé l'aventure

Sylfidio, le roi des Elfes, tient dans ses mains une sorte de globe translucide. Il marmonne une formule magique en fixant celui-ci, puis un visage familier se matérialise sous ses yeux. Aaron, le roi des Hommes, vient d'apparaître dans la boule de cristal :

- Bonjour, mon ami, commence le roi des Elfes.
- Bonjour Sylfidio... Alors dites-moi, quelles sont les nouvelles ?
- Nous avons constitué une équipe qui partira dans quelques jours pour la Tour sans fin. En ce moment même, une rencontre a lieu entre cette équipe et les concepteurs de la tour. Nos soldats sont préparés aux dangers qu'ils rencontreront à l'intérieur.
- Vous cherchez donc à récupérer le Sceptre de vie, réalisez Aaron...
- En effet, il nous sera précieux dans les temps sombres qui s'annoncent. Des lézards ont été aperçus près de nos cités, je redoute une attaque similaire à ce qui vous est arrivé...
- Oui, je crains que ce qui s'est passé à Chima ne soit malheureusement qu'un début... Concernant le Sceptre de vie, le Masshys aimerait apporter son aide à votre peuple. Si vous n'avez rien contre, j'aimerais ordonner l'envoi d'un groupe de soldats pour la Tour sans fin, afin de vous épauler.
- C'est très aimable à vous, Aaron, cependant ne le prenez pas mal mais nous savons comment déjouer nos propres pièges.
- Oui, bien sûr, je comprends... Malgré tout, permettez-moi d'insister. Une telle mission menée en coopération renforcerait nos liens. Ce que je vous propose, c'est juste d'envoyer un petit groupe qui récupérera l'arme avec le vôtre. Ensuite, ils rentreront à la maison.

Tandis que le roi des Hommes termine sa phrase, Sylfidio est averti que sa présence est requise à côté. Il répond distraitement à son interlocuteur :

- Et bien, euh, c'est d'accord, votre aide est la bienvenue... Je dois malheureusement vous quitter, mon ami, mais je vous recontacte très vite pour préciser les détails de cette opération. Soyez vigilant et à bientôt.
- Entendu, à bientôt...

Précipitamment, Sylfidio pose le globe dans un écrin, puis quitte la pièce. Il franchit un couloir et aboutit dans la grande salle où avait eu lieu jadis la répartition des trésors de Tripidia, après la grande bataille de Jola-Slig. Face à lui se tiennent treize individus qui se chahutent avec virulence. Il y a là les neuf elfes qui, à ses côtés, truffèrent de pièges la Tour sans fin lorsqu'elle fut bâtie. Il y a également l'équipe, constituée de quatre elfes, en pleine préparation de sa mission. La bruyante querelle qui a lieu sous les yeux de Sylfidio oppose deux des elfes qui étaient là avec lui voilà cinquante ans, dans la tour, pour disposer les obstacles à toute intrusion. L'un d'eux paraît vexé :

- Si j'avais su que tu mettrais des zalatifs dans tes salles, jamais je n'aurais accepté d'en être !
- Je l'ai fait pour être sûr que le sceptre ne soit récupéré qu'en cas d'absolue nécessité !

Sylfidio s'avance et calme les esprits d'un geste de main apaisant. Il vient de comprendre ce qui se passe : les zalatifs sont des créatures sacrées dans la culture elfique. Voilà 2000 ans, les zalatifs peuplaient largement la Forêt endormie. La présence des Elfes s'installant en lisière les contraignit à reculer au cœur de celle-ci. Cet exil ne fut pas sans violence et, depuis, les Elfes entretiennent une sorte de respect pour la nature. En plaçant de telles créatures dans la tour, destinées à périr si le sceptre devait être repris, un tabou a été franchi. Cependant, cette offense vient seulement d'être découverte, puisque jusque là chacun des dix elfes ignorait tout de ce que ses confrères avaient fait.

- Du calme, demande le roi des Elfes, visiblement surpris et tracassé par cette nouvelle. Cette histoire de zalatifs est très déplaisante et il est clair que ces créatures sacrées n'avaient pas leur place dans la tour. Je déplore ce geste déplacé mais nous n'avons pas le temps de faire la leçon au coupable. Il y a urgence et la priorité pour l'instant, c'est de récupérer le sceptre ! Bling, aurez-vous assez de volonté pour franchir l'interdit représenté par ces zalatifs ?

Bling, l'elfe qui est à la tête de l'expédition, semble contrarié mais répond par l'affirmative. Son roi en profite pour rebondir là-dessus :

- Je viens de m'entretenir avec le Masshys. Ils souhaitent nous aider en envoyant un groupe de soldats vous épauler dans la quête du sceptre. On peut dire que ça tombe bien : si vous avez des scrupules, vous les laisserez s'occuper des zalatifs ! C'est un ordre ! Bien, maintenant est-ce qu'on peut poursuivre sans animosité ?

L'assemblée semble mal à l'aise mais se remet au travail. Toutes les salles sont passées en revue durant les heures qui suivent. Avec étonnement, Bling découvre qu'un elfe se trouve dans le bâtiment depuis un demi-siècle, avec pour mission de veiller à son entretien. À ce sujet, Sylfidio s'inquiète :

- J'ai essayé de contacter Yajé pour l'avertir de votre venue. Malheureusement, ça n'a rien donné, il lui est peut-être arrivé malheur...

Une autre surprise attend Bling, puisque l'un des dix, un elfe très facétieux, a quant à lui disposé des salles désertes dans la tour :

- Oui, vous connaissant je savais que vous alliez exagérer, alors j'ai voulu adoucir un peu les choses... D'après ce qu'on a vu jusqu'à maintenant, on peut dire que j'ai bien fait !
- J'avoue que je ne suis pas surpris, réplique Sylfidio en souriant, au moins on sait par où faire passer notre équipe maintenant...

Cette mise à plat des secrets de la tour prend un long moment et donne lieu à de nombreuses réactions d'étonnement autour de la table. Certaines salles contiennent des énigmes, d'autres des gardiens, selon la personnalité de l'elfe qui en avait la charge, tous ces obstacles étant de difficulté croissante.

Par la suite, un itinéraire privilégié est établi, puis le groupe s'équipe en fonction de ce qui les attend. « Cette mission s'annonce plutôt bien », songe Sylfidio, satisfait du résultat de cette préparation...

* * *

Il ne reste que quelques heures avant le départ. Bling est en train de finir de se préparer quand le roi vient le trouver. En aparté, celui-ci lui dit :

- Mon cher ami, commence Sylfidio, avant de vous dire au revoir, j'aimerais vous remettre un cadeau unique et très précieux. Vous savez que j'ai depuis toujours une passion pour la confection de potions ?
- Absolument, répond l'elfe avec une certaine fierté.

Depuis la guerre contre Tripidia, Bling est devenu au fil du temps très proche du roi, qui voit en lui un élément indispensable de sa garde rapprochée. C'est tout naturellement qu'il a été nommé à la tête de cette expédition.

- Et bien, reprend Sylfidio, après des années d'expérimentation je viens de mettre au point la potion ultime, qui risque de nous être très utile dans un avenir proche.
- Vraiment ? s'étonne Bling.

- En effet. Lorsque vous la buvez, cette liqueur s'immisce en vous et marque votre corps à jamais. Grâce à cela, si vous venez à périr, votre organisme se régènera après la mort et vous reviendrez à la vie !
- Comment ?! s'exclame Bling. Ça semble incroyable !
- C'est pourtant vrai. Et cette découverte n'est d'ailleurs pas le fruit du hasard. Il y a un demi-siècle, quand j'ai réussi à utiliser le Sceptre de vie, il m'a rendu fou, certes, mais il m'a aussi marqué à tout jamais de cette sensation particulière qui survient lorsqu'on ramène quelqu'un à la vie. C'est sans doute cette impression étrange qui m'a inspiré dans mes expérimentations.
- Mon roi, avec tout le respect que je vous dois, comment être sûr que ça marche ? Avez-vous procédé à des tests ?
- À vrai dire, les ingrédients mis en œuvre sont très rares et je n'ai que peu d'échantillons. J'ai donc mené quelques essais sur des animaux, ce qui a fonctionné. Depuis ces expériences, j'ai bu de cette substance... Je ne saurai si ça marche que si l'on vient à me tuer !

Bling reste bouche-bée. Il y a quelques jours, il découvrait avec effarement qu'un des proches du roi avait placé des créatures sacrées dans la tour. Voilà que maintenant, son roi lui annonce avoir expérimenté sur des animaux ! Sylfidio devine sa réticence et lui dit :

- Je comprends votre déception... Sachez tout de même que j'ai essayé tant que possible de respecter nos préceptes. Dans un premier temps, j'ai simplement attendu que leur heure soit venue. Ce n'est qu'ensuite, lorsque j'ai vu que la résurrection avait bien fonctionné, que je...
- Ça alors ! le coupe Bling, sidéré par cette information. Dans ce cas, ça signifie que cette potion peut prolonger la vie d'êtres mortels !
- Il semblerait, opine le roi, tout sourire de voir autant d'excitation chez son interlocuteur.

Le visage de Sylfidio s'assombrit légèrement à mesure qu'il poursuit :

- Après ces premiers essais concluants, qui ont montré que la potion était efficace, je suis allé plus loin... Je sais que vous devez être déçu par mon geste, cependant je crois fortement qu'une telle avancée vaut bien quelques excès. Grâce à cela, j'ai ainsi pu voir qu'une trop grande dose de cette substance peut être mortelle. D'autre part, il est intéressant de remarquer que ça ne fonctionne qu'une seule fois : après être revenu à la vie, il faut consommer une nouvelle dose de potion si l'on souhaite en répéter les effets. La résurrection est quasiment immédiate la première fois, puis elle est plus progressive les fois suivantes. C'est sans doute un essoufflement du produit.
- C'est difficile à admettre mais je crois que je comprends votre désir de découverte... Même si je me sentirais incapable d'aller aussi loin...
- Oui, nous avons là une possibilité d'avoir un grand avantage dans le conflit à venir... Voici un flacon pour vous. Avec ma compagne et quelques proches amis, nous sommes une dizaine en tout à en avoir bénéficié. Désormais, il me reste une poignée de potions à distribuer... Allez, buvez-la, et vous serez immunisé contre la mort !

Bling contemple le récipient que son roi vient de lui donner. Le liquide a une teinte orangée. Curieux, l'elfe demande à son roi ce qu'il est advenu des cobayes :

- Et bien ceux qui ont survécu vont bien, répond Sylfidio. Je n'ai pas osé aller trop loin dans l'expérimentation mais je crois cependant qu'après un certain nombre de résurrections, l'effet deviendrait nul... C'est ce que laissent supposer les résultats.

Bling, qui a toujours admiré la magie et ses pratiquants, pensait avoir tout vu en la matière. Non seulement il se trompait mais voici qu'à présent il va être aux premières loges d'une nouvelle avancée ! Avec excitation, il remercie chaleureusement Sylfidio, puis boit le contenu de la potion. Le liquide a un goût fruité, assez agréable. Une fois la dernière gorgée passée, Bling sent avec délectation une grande chaleur se répandre depuis son ventre jusqu'aux

extrémités de son corps. Il n'a pas de preuve que cela fonctionnera sur lui, d'ailleurs il espère ne pas avoir à le vérifier, mais sa foi en la magie est inébranlable. C'est avec beaucoup d'assurance, quelques instants plus tard, qu'il quitte Jola-Slig en direction de Kron...

* * *

Cela fait plusieurs jours que Bling et son équipe cheminent à travers la forêt. Ils sont très silencieux depuis leur traversée de Kron. En effet, les habitants de cette petite ville étaient sur le départ, sommés de gagner la capitale, bien plus sûre de par ses fortifications. La vision de cet exode a ébranlé l'équipe de Bling, qui est plus que jamais consciente des enjeux très forts de leur quête : la récupération du Sceptre de vie pourrait donner de l'espoir à tous ces elfes en fuite...

Enfin, Bling et son groupe arrivent près de la tour. Sans attendre, ils repèrent les environs. À première vue, ils sont arrivés avant les hommes. En attendant d'être rejointe, l'équipe se rassemble près de l'entrée orientée face au Masshys. Là, alors que Bling cherche par terre d'éventuelles traces de passage, bientôt imité par ses camarades, un bruit de course résonne dans son dos ! L'elfe fait volte-face et réalise qu'il s'est fait surprendre. Une créature bipède est en train de charger dans leur direction. L'être est recouvert d'un pelage clairsemé, sauf au niveau du visage où la toison est très dense. Les yeux de l'assaillant sont rouges et laissent deviner la rage qui l'anime. Par ailleurs, la créature est armée, elle appartient donc à un groupe organisé et développé...

Un violent combat s'ensuit. Bling et son équipe sont rapidement débordés. L'assaillant bouge beaucoup, il se déplace de façon légèrement voûtée, avec de nombreux changements de direction. Ces feintes le rendent particulièrement difficile à atteindre. Par ailleurs, avec le soleil dans le dos, ce coriace adversaire paraît étrangement familier. Bling l'aurait-il déjà vu quelque part ? En fait, cet être a des points communs avec les Elfes... Se peut-il qu'il en fut un jadis ? Que lui est-il arrivé ? Quoi qu'il en soit, sa possible appartenance à leur peuple intimide les soldats et atténue leur combattivité.

Un à un, les camarades de Bling tombent sous les coups féroces de cet être endiablé. À son tour, Bling s'écroule, à bout de force. À demi-conscient, il regarde avec impuissance son adversaire approcher, sans doute pour l'achever... Là, il perçoit une hésitation. Contre toute attente, la créature étouffe un grognement plaintif, puis elle fait demi-tour ! Rapidement, l'être s'engouffre dans les bois et disparaît du champ de vision de l'elfe.

Mourant, Bling se traîne à son tour dans les bois, à la recherche de plantes médicinales. Il est obligé de ramper et avance très lentement. Plusieurs fois, l'elfe perd connaissance quelques instants, complètement épuisé...

Alors que la nuit tombe, Bling sait qu'il n'a aucune chance de survie : il n'a pas trouvé de quoi soulager ses maux et il est trop affaibli pour avancer davantage dans la forêt. L'elfe ferme les yeux, conscient qu'il ne se réveillera plus. À moins que la potion de son roi ne fasse effet... C'est sa seule chance, même si en cet instant il ne ressent que douleur et désespoir.

Le jour est déjà levé lorsque Bling rouvre les yeux. Il se sent mieux, apparemment ses plaies se sont refermées. Par contre, il est affamé. Un peu vaseux, il se redresse et entreprend de chercher de la nourriture. Un léger mal de tête le gêne un peu mais, en dehors de ça et de quelques courbatures, il va bien. Sans aucun doute possible, la potion a fonctionné. L'elfe n'en revient pas, c'est tellement incroyable !

Après avoir cueilli des baies sucrées particulièrement nutritives, Bling est rassasié et se dirige vers la tour. Pourvu que les hommes ne soient pas déjà passés... Finalement, l'elfe aboutit à la grande clairière où son équipe s'est fait décimer la veille. La suite, vous la connaissez...

Tables de hasard

Si vous n'avez pas de dés sous la main, utilisez ces tableaux en pointant un crayon au hasard, pour déterminer les résultats de jets de deux ou un seul dé(s).

Si vous devez lancer 2 dés :

3	5	7	9	3	10	7	5
10	2	10	6	8	5	8	10
7	6	4	5	12	6	11	7
6	8	9	6	7	9	8	6
9	7	2	8	5	6	11	7
8	10	4	9	4	3	6	9
9	6	7	5	7	8	7	8
5	8	10	8	4	11	5	4
7	4	6	11	3	9	12	7

Si vous devez lancer 1 dé :

4	1	3	5	2	6
2	6	5	3	4	1
1	2	6	4	5	3
6	4	1	2	3	5
3	5	2	1	6	4
5	3	4	6	1	2