

I- Les Joyaux d'Ariendil

par

Ombrisure

1 - Règles

Vous êtes un noble guerrier de l'Empire d'Acronys. Vous êtes peu reconnu malgré vos exploits passés. C'est tout de même vous qui, durant plus de 10 ans, avez combattu aux côtés de l'Empereur durant la grande bataille de Vrülkahaal, où les démons ont été repoussés de justesse. Vous êtes reconnu comme le guerrier vainqueur des démons, et pour cause ! Vous portez à votre doigt l'Anneau de la liche Zaarélicht. Mais, même si vous êtes déjà un grand guerrier, faisons un point sur les règles qui vous serviront pour l'aventure qui va suivre... Tout d'abord, armez-vous d'une feuille, d'un crayon, d'une gomme et de 2 dés, et laissez-vous guider...

Comment vivre l'Aventure ?

Caractéristiques

Votre héros a 2 caractéristiques : l'Habilité et l'Endurance

L'Habilité représente votre agilité, aussi bien lors des combats que pour éviter un piège in-extrémis.

L'Endurance est en réalité votre résistance physique. Ce total variera beaucoup lors de l'aventure. Si vous êtes blessé, votre Endurance baissera, et si vous êtes soigné, vous gagnerez de l'Endurance. Si vous tombez à 0, c'est la mort. Et cela même s'il n'y a pas d'action pour vous l'indiquer : recommencez la lecture.

Toutes vos caractéristiques débutent à un nombre fixé : Habileté : 5 et Endurance : 10. Après, Répartissez 15 points dans celles-ci pour les augmentez. Attention, l'Habileté ne peut pas dépasser 12 et l'Endurance 24. Notez tout cela sur votre feuille. Le total que vous aurez au début est un maximum ! Vous ne pourrez que rarement le dépasser, et, dans tous les cas, ce sera clairement précisé dans le livre.

Le Combat

Ce dernier se révèle parfois inévitable, et surtout très dangereux. Voici comment procéder :

1- Lancez 2 dés, ajoutez votre Habileté. Le total est votre Force d'Attaque.

2- Faites de même pour la créature que vous combattez, ses caractéristiques seront indiquées.

3- Celui qui a la Force d'Attaque la plus élevée blesse l'autre, lui faisant perdre 2 Points d'Endurance. Si les Forces sont égales, il ne se passe rien. En cas de double 6, si celui qui a fait ce score magnifique remporte l'assaut, il fait perdre à l'ennemi deux fois plus de Points d'Endurance qu'en temps normal. (4 Points au lieu de 2 la plupart du temps)

4- Reprenez à l'étape 1, puis 2, puis 3, etc... jusqu'à ce qu'un des combattants tombe à 0 d'Endurance, où il meurt. Si c'est vous le perdant, retournez à cette page.

L'Équipement

Il est constitué de tout ce que vous aurez ramassé, obtenu, etc... Vous débutez avec une épée courte et une armure de cuir. De plus, votre bourse contient 4 Pièces d'Or et vous portez 4 Potions de Soins. Vous pouvez en prendre une à tout moment. Chacune vous fera regagner 6 Points d'Endurance. Notez bien vos possessions sur votre feuille. De plus, si vous avez des Repas, en prendre un (seulement hors combat) vous rendra 2 Points d'Endurance. Sauf ceux que vous êtes obligés de prendre.

Maintenant que vous savez tout, l'Aventure peut commencer !

* **Partir au Château d'Argent => 2**

2 - Le Château d'Argent : Début de l'Aventure

Vous êtes accueilli au Château d'Argent et reçu par des domestiques. Ils vous accompagnent jusqu'au bureau du sage Arnouille. C'est un érudit très cultivé qui a obtenu le titre de Premier Erudit Impérial. Dès votre entrée, vous êtes époustoufflé : des dizaines d'objets étranges sont posés sur des étagères. Arnouille vous adresse la parole : "Salutations. L'heure est grave, et vos exploits passés ont poussés l'Empereur à s'adresser à vous. Les Joyaux d'Ariendil, les Pierres de Sagesse ont été volés par Arxender, un puissant sorcier ! Avec ces Joyaux, il sera assez puissant pour imposer sa volonté sur l'Empire ! Il faut l'arrêter ! Il s'est réfugié dans le Donjon de Mille Nuits, où il attend la pleine lune pour libérer le pouvoir des Joyaux. partez vers le nord, le donjon n'est qu'à une semaine de route à cheval. La monture vous sera fournie, ainsi que les provisions. Trouvez les Joyaux et ramenez-les ici. Nous vous en serions infiniment reconnaissant."

* **Partir vers le nord ? => 4**

3 - Cette page n'existe pas

Cette page n'existe pas, la preuve, il y a écrit qu'elle existe pas dessus !

4 - Le Départ

Vous quittez Arnouille en le remerciant de ses conseils. En vous retournant une dernière fois vers le sage, vous le voyez, penché sur son bureau, écrire. Quelque chose attire votre attention : un étrange signe tatoué sur sa peau : trois triangles équilatéraux collés entre eux d'où partent trois segments obliques. Sans doute une rune magique, avec les magiciens, rien d'anormal vous dites vous. Arrivés à la sortie du palais, vous êtes accueilli par deux écuyers qui vous remettent un sac à dos contenant 10 provisions, un cheval et une boussole. Vous savez que votre objectif se trouve plein nord, vous ne pouvez pas vous tromper ! Vous commencez votre voyage. Bientôt, vous ne distinguez même plus le Château d'Argent. Vous vous retrouvez bientôt à la lisière d'une forêt sombre et peu engageante.

Deux choix s'offrent à vous :

* **Traverser la forêt** => 5

* **Contourner la forêt par les plaines** => 8

5 - Traversée de la forêt

Vous avancez péniblement à travers les arbres. Vous êtes contraint de descendre de votre cheval et de le tirer par la bride tellement la végétation est dense. Tout d'un coup, vous apercevez une forme bouger dans un buisson. Prudemment, vous empoignez votre épée. Vous avez bien fait, car c'est une ARAIGNEE GEANTE qui en sort ! Le combat est inévitable.

ARAIGNEE GEANTE : Habileté 5 Endurance 4

* **Vous avez été touché (ne serait-ce qu'une seule fois)** => 6

* **Vous avez remporté tous les assauts** => 7

6 - Empoisonné !

L'araignée vous a mordu et vous ressentez à présent une vive douleur à l'endroit de la blessure. Réduisez de 1 point votre Habileté tant que vous ne serez pas guéri, d'un moyen ou d'un autre.

Malgré ce désagrément, vous parvenez à traverser la forêt.

* **Sortir de la forêt** => 8

7 - Sortie de la forêt

Vous apercevez, sur le cadavre de l'araignée, deux longs crocs venimeux suintants de poison. Une chance que vous n'ayez pas été touché ! Remerciant le sort, vous vous remettez en route.

Vous finissez par apercevoir la sortie de la forêt.

* **Sortir de la forêt** => 8

8 - Les plaines

Vous marchez depuis longtemps et vous avez faim. Vous êtes donc obligés de prendre un repas. Si vous n'avez pas assez de provisions, vous perdez 2 points d'Endurance par repas que vous avez sauté. Après avoir rempli votre estomac, vous poursuivez votre chemin : des plaines, des plaines à perte de vue. Toutefois, quelque chose attire votre attention : au loin, vous distinguez une caravane en train de brûler, et des cris de terreur parviennent jusqu'à vous.

* **Allez voir ce qui se passe** => 9

* **Contournez la caravane** => 11

9 - Défense de la caravane

Vous en voyez plus à présent : un groupe d'orcs est en train d'attaquer une caravane de marchands, pillant leurs richesses et massacrant tout ce qui vit. Vous observez la scène, monté sur votre cheval lorsqu'un orc vous repère et donne l'alerte. Aussitôt, vous vous retrouvez encerclé. Le combat est inévitable. Combattez ces ORCS un par un.

ORC 1 : Habileté 7 Endurance 7

ORC 2 : Habileté 6 Endurance 8

ORC 3 : Habileté 8 Endurance 6

* **Parler aux marchands** => 10

10 - Récompense

Les marchands vous ont très reconnaissants et n'ont de cesse de vous remercier. L'un deux arrive, richement habillé, et vous dit d'une voix calme : "Je suis Abli, maître marchand. Je vous suis très reconnaissant de votre aide, et je vais vous récompenser. En effet, je possède de nombreuses richesses et je suis prêt à vous en donner une de votre choix. Après, il vous faudra payer car les orcs ont biens faillis nous ruiner..."

Abli vend les objets suivant :

- Bouclier d'acier poli (3 Pièces d'Or)
- Cimeterre à deux mains (3 Pièces d'Or)
- Lanterne (1 Pièce d'Or)
- Dague (1 Pièce d'Or)
- Corde et grappin (1 Pièce d'Or)
- Antidote (2 Pièces d'Or)

Vous pouvez choisir librement un objet que vous ne payerez pas, mais après, c'est votre bourse qui va en pâtir... Voici la description des objets :

Le bouclier nécessite une main libre (il ne peut donc pas être utilisé en même temps que le cimeterre). Si vous l'utilisez en combat, vous aurez le droit, à chaque fois que vous perdez un assaut, de lancer un dé. Sur un 6, vous ne perdez que 1 Point d'Endurance au lieu de 2.

Le cimeterre nécessite deux mains libres (il ne peut donc pas être utilisé en même temps que le bouclier). Si vous l'utilisez en combat, vous aurez le droit de lancer un dé à chaque assaut que vous remportez. Sur un 6, vous faites perdre 3 Points d'Endurance à votre ennemi au lieu de 2 !

La dague est une arme qui n'inflige que 1 Point de Dégâts à l'ennemi en cas d'assaut que vous avez remporté, mais si vous l'utilisez contre un ennemi qui ne vous a pas vu, elle est redoutable.

La lanterne permet d'éclairer les endroits sombres, pour ne pas avancer dans le noir.

La corde et le grappin peuvent se montrer très utile pour l'escalade.

Enfin, l'antidote guérit de toute sorte de maladies et soigne des morsures d'araignées.

Faites vos choix et continuez votre route.

* **Continuez le voyage** => 11

Deux jours se sont écoulés et vous êtes forcés de prendre 3 repas. Vous avancez à présent dans un marécage. Votre monture est quelque peu nerveuse.

* **Vous descendez de votre cheval** => 12

* **Vous restez sur votre cheval** => 13

12 - L'Horreur Putride

Vous avez bien fait de mettre pied à terre car votre cheval, dans un hennissement de terreur, est happé sous la vase. Vous empoignez votre épée tandis qu'une tête horrible sort de la boue. Deux grands yeux glauques, un corps couvert d'algues et de vers et des griffes tranchantes : une HORREUR PUTRIDE ! Vous êtes englués dans la boue, la fuite est donc impossible.

HORREUR PUTRIDE : Habileté 8 Endurance 16

* **Vous êtes vainqueur** => 14

13 - Embuscade Putride

Vous avancez, toujours sur votre destrier, lorsque soudain, votre cheval pousse un hennissement de terreur et est entraîné sous la vase.

Lancez deux dés !

* **Le total est égal ou inférieur à votre Habileté** => 15

* **Le total est supérieur à votre Habileté** => 16

14 - Victoire Putride

Vous essayez votre épée boueuse sur un arbre. Le corps du monstre flotte sur la boue, encore agité de quelques spasmes post-mortem.

* **Voulez-vous fouillez les lieux ?** => 17

* **Ou partir au plus vite ?** => 18

15 - Combat Putride

Vous sautez de votre cheval juste assez tôt pour ne pas finir comme lui : mastiqué par un véritable immondice naturel. Cette HORREUR PUTRIDE possède deux yeux énormes et glauques, une peau couverte de boue, d'algues et de vers et des griffes tranchantes comme des rasoirs. La vase restreint vos mouvements : vous devez donc réduire de 1 votre Habilité pour ce combat.

HORREUR PUTRIDE : Habilité 8 Endurance 16

* **Vous êtes vainqueur** => 14

16 - Chute Putride

Vous tombez lamentablement de votre cheval, vous causant la perte de 1 Point D'Endurance. Vous vous retrouvez nez-à-nez avec une HORREUR PUTRIDE ! Un monstre doté d'yeux glauques, d'une peau couverte d'algues, de vers et de boue et de griffes coupantes. Vous tentez de bouger, mais vous avez le pied pris dans une racine. Cette abomination vient juste de finir d'avalier votre monture, et vous êtes le plat de résistance !

* **Votre aventure se termine ici !** => 1

17 - Explosion Putride

Vous commencer à explorer cette partie des marais lorsque, dans un gargouillis immonde, la créature explose, projetant des débris de corps putréfié aux quatre coins du marais. Pris dans cette explosion peu ragoutante, vous perdez 8 Points d'Endurance.

Si vous êtes encore en vie, vous ne tardez pas à découvrir la sortie de ces marécages.

* **Sortir des marais** => 18

18 - Maison au loin

Vous sortez enfin des marais. C'est à présent une colline qui se dresse devant vous, entourée d'un cercle de pierres bleues. Sur celle-ci, une petite maison (bleue, adossée à la colline) délabrée. Si vous trouvez la porte, vous pourrez toujours y rentrer (on y vient à pied, on ne frappe pas...).

Que choisissez-vous ?

* **Aller voir du côté de la maison** => 19

* **Passez votre chemin** => 23

19 - Le Fou Bleu

En vous approchant, vous commencez à entendre une voix rauque tentant vainement de chanter une chanson dans une langue (si c'est vraiment une langue) qui vous est inconnue. Vous poussez la porte et vous rendez compte que ce chant vient de sous un lit miteux. Le décor de la maison est d'un bleu profond, tout comme les pierres et le pot de peinture qu'un vieillard décharné brandit en jaillissant du lit. Il vous fixe un moment de ses yeux torves, puis tente de vous peinturlurer de bleu.

Qu'allez-vous faire ?

* **L'en empêcher ?** => 20

* **Se laisser faire ?** => 21

20 - La Bataille Bleue

D'un coup violent sur le torse, vous précipitez le vieillard sur son lit. "Krazve !" crie-t-il, et il se jette sur vous, pinceau à la main. S'il remporte un assaut, vous ne perdrez pas de Point d'Endurance.

FOU BLEU : Habileté 11 Endurance 5

* **Vous avez été touché au moins 4 fois** => 21

* **Vous partez directement** => 23

* **Vous fouillez la maison (seulement si vous n'avez pas été touché quatre fois ou ...** => 22

21 - Peinturluré !

Diantre ! Ce fou vous a peint ! Vous êtes maintenant bleu comme une myrtille !

* **Laissant la maison derrière vous, vous continuez votre périple, sain et sauf, ma...** => 23

22 - Fouille de la Maison Bleue

Quel bazar ! Vous soulevez des débris de chaises, regardez sous des vieux bouts de tissu bleu, sans rien trouver. Vous allez même observer les pierres, mais, mis à part la couche de peinture qui les recouvre, elle sont tout ce qu'il y a de plus normal ! Une vraie misère. Mais si vous le désirez, vous pouvez toujours prendre le pinceau et de la peinture.

Quand vous en aurez fini avec cette maison, vous pourrez continuer votre voyage.

* **Partir et continuez le voyage** => 23

23 - Arrivée au Temple

Vous passez une colline, et, quel soulagement ! Vous apercevez enfin le Temple des Mille Nuits. Impossible de se méprendre : la haute tour et les rempart de jais ne laisse aucun doute. De plus, malgré que nous soyons au début de l'après-midi, le Temple est constamment plongé dans une nuit éternelle. Vous vous approchez prudemment et arrivez devant la lourde porte d'ébène. Il faudrait au moins la force de 5 hommes pour la pousser, par conséquent, malgré tous vos efforts, elle reste en place.

Qu'allez-vous faire ?

* **Escaladez les remparts** => 24

* **Longez les remparts jusqu'à trouver un passage** => 96

24 - Escalade

Si vous possédez une corde et un grappin, l'escalade s'avère facile, en revanche, si vous n'en avait pas, lancez 2 dés !

* **Le total des dés est supérieur à votre Habileté** => 25

* **Vous avez une corde ou un grappin ou le total des dés est inférieur ou égal à vo...** => 26

25 - Chute des remparts

Votre pied glisse et vous lâchez prise. Fort heureusement, les remparts ne sont pas très hauts, et vous ne perdez que 3 Points d'Endurance. Toutefois, vous ne pouvez plus escaladez de nouveau car votre chute vous fait souffrir. Il va falloir longez les remparts, tentant de découvrir une quelconque ouverture...

* **Longez les remparts** => 96

26 - Entrée dans le Temple

Vous avez réussi à pénétrer dans le Temple. C'est là que les choses sérieuses commencent... Vous avez une bonne vue d'ensemble du complexe, qui n'est pas très grand. Vous descendez de la muraille par un petit escalier taillé dans la roche et vous dissimulez derrière un tonneau : qui sait quelles créatures démoniaques Arxender a engagé ! Quelques mètres devant vous, un escalier descend dans les profondeurs de la terre tandis qu'à votre gauche se dresse un petit bâtiment d'une seule pièce, ressemblant à une minuscule chapelle.

* **Vous engagerez-vous dans les escaliers ?** => 29

* **Ou rentrerez-vous dans la chapelle ?** => 27

27 - La Chapelle

Vous sortez de derrière votre tonneau et entrez dans le bâtiment. Celui-ci ne contient qu'une coupe d'argent remplie de raisins posée sur un autel de marbre noir. Des fresques ornent les murs, représentant un ciel étoilé.

A présent, qu'allez-vous faire ?

* **Mangez quelques raisins ?** => 28

* **Ou partir en direction des escaliers ?** => 29

28 - Raisins

Vous décrochez quelques grains de raisins de la grappe et les mangez. Mais alors que vous mastiquez, vous vous apercevez qu'ils n'ont aucun goût. Après en avoir englouti un ou deux, vous partez en direction des escaliers.

* **Descendre les escaliers** => 29

29 - Descente des escaliers

Les escaliers sont glissants, et aucun dispositif n'est installé pour les éclairer. Si vous avez une lanterne et que vous avez mangé des raisins, choisissez l'action : "Vous avez mangé des raisins".

* **Vous avez une lanterne** => 30

* **Vous avez mangé des raisins** => 31

* **Vous n'avez pas mangé de raisins et vous n'avez pas de lanterne** => 32

30 - Descente calme à la la lanterne

Vous allumez votre lanterne et, guidé par sa lumière, vous parvenez au bas des escaliers.

* **Rendez-vous ici** => 33

31 - Descente aux raisins

Vous constatez, à votre grande surprise, que vous distinguez parfaitement les choses dans le noir complet. Vous êtes maintenant nyctalope, et sans nul doute que les raisins que vous avez mangé y sont pour quelque chose.

* **Vous descendez au bas des escaliers** => 33

32 - Chute dans les escaliers

A l'aveuglette, vous tentez de tâter les marches du pied avant de marcher dessus. C'est un jeu périlleux qui, cette fois, ne marchera pas ! Vous dérapez et entamez une chute. Vous dégringolez tout en bas de l'escalier et perdez 2 Points d'Endurance !

* **Vous vous relevez tout en bas de l'escalier** => 33

33 - Le Hall d'entrée

Vous regardez autour de vous. Vous vous trouvez dans une sorte de vestibule. Une porte est aménagée dans le mur du fond et, au centre de la pièce, se trouve une fontaine d'eau bleue nuit.

* **Boire à la fontaine** => 34

* **Ouvrir la porte** => 35

34 - La Fontaine

Vous trempez vos lèvres dans l'eau de la fontaine. Aussitôt, vous sentez une force nouvelle s'établir en vous. Vous gagnez 1 Point d'Habilité.

* **Fort heureux de cette aventure, vous vous dirigez vers la porte => 35**

35 - Le Patio

Vous poussez la porte et débouchez dans un patio comportant 4 portes. Deux dans le mur de gauche et deux dans le mur de droite.

Où désirez-vous aller ?

* **La première porte de gauche => 36**

* **La seconde porte de gauche => 37**

* **La première porte de droite => 38**

* **La seconde porte de droite => 39**

36 - Torture

Vous pénétrez dans une salle de torture. Toutefois, le matériel usé laisse voir qu'elle n'a pas du servir depuis longtemps. Vous commencez à fouiller la salle et trouvez une Dague Rouillée. Soudain, un bruit vous attire en direction d'une vierge de fer. Vous vous approchez lorsqu'elle s'ouvre brutalement sur un corps zombifié. La créature pousse un cri déchirant et se jette sur vous. Vous devez combattre ce ZOMBI.

ZOMBI : Habileté 7 Endurance 10

* **Vous revenez à présent au patio pour prendre une autre direction => 35**

37 - Corridor

Un corridor est révélé lorsque vous poussez la porte. Vous avancez lorsque soudain, une lame sort du mur de droite. Lancez 2 dés, si le total est supérieur à votre Habileté, la lame vous touche et vous perdez 2 Points d'Endurance. Sinon, vous vous baissez juste à temps pour l'éviter.

* **Continuez dans le couloir => 40**

* **Retournez dans le patio => 35**

38 - La Salle Maudite...

Vous avez un mauvais pressentiment lorsque vous poussez la porte. Celle-ci, dans un grincement atroce s'ouvre sur un... placard à balais. Vous souriez, amusé de cette aventure. Le placard ne contient malheureusement rien d'utile.

* **Vous devez maintenant faire un autre choix** => 35

39 - Couloir

Vous poussez la porte et entrez dans un long couloir. Vous avancez prudemment, guettant le moindre piège. Le couloir finit par obliquer vers la gauche, puis encore vers la gauche.

* **Rendez-vous ici !** => 41

40 - Avancée dans le corridor

Vous marchez lentement, pour ne pas vous faire surprendre par un autre piège. Le corridor tourne à droite, puis encore à droite.

* **Vous êtes ici !** => 41

41 - La Statue d'Airain

Vous arrivez à une intersection. Devant vous, il y a un couloir. A votre droite, dans une grande alcôve, se dresse une armure d'airain agenouillée, la main sur son épée. Vers la gauche part un petit couloir aboutissant à une vaste salle. L'épée de la statue est elle aussi en airain. Elle est grande et ferait une parfaite arme à deux mains.

Que voulez-vous faire ?

* **Prendre le couloir d'en face** => 42

* **Prendre l'épée de l'armure** => 43

* **Partir vers la grande salle** => 44

42 - Retour vers le patio

Vous avancez dans le couloir et finissez par distinguer une porte. Vous l'ouvrez et vous vous retrouvez dans un patio à quatre portes que vous connaissez déjà ! Retour à la case départ !

* **Refaites un choix de direction depuis le patio => 35**

43 - L'Épée d'Airain

Vous tentez de vous emparer de l'arme. Mais celle-ci résiste. Ou... c'est plutôt la statue qui résiste ! Elle prend soudain vie et vous donne un coup de poing dans le ventre ce qui vous cause la perte de 1 Point d'Endurance. A présent, elle est debout, l'épée au poing et vous attaque !

STATUE D'AIRAIN : Habileté 8 Endurance 10

A chaque assaut que vous remporterez, vous ne lui ferez perdre qu'1 Point d'Endurance (2 si vous faites un 6 avec un cimeterre).

Si vous remportez, vous examinez l'Épée d'Airain, une arme magnifique qui causera la perte de 2 Points d'Endurance à vos adversaire à chaque assaut que vous remporterez.

* **Si vous êtes vainqueur, vous ramassez l'arme convoitée et partez vers la grande ... => 44**

44 - La Cathédrale Intérieure

L'Épée d'Airain est une arme magnifique, mais elle ne fera perdre que 2 Points d'Endurance à l'adversaire quand vous le blesserez. Vous pénétrez dans une superbe nef. Vous êtes dans une cathédrale intérieure ! Malgré son style assez sombre dut à ses murs de jais et à son toit en bois d'ébène, une impression de puissance et de beauté en émane. Plusieurs choix s'offre à vous :

* **Visiter la nef => 45**

* **Examinez l'autel => 46**

* **Vous intéresser au transept => 47**

45 - La Nef

Vous admirez cette superbe nef. Même si les murs noirs vous mettent mal à l'aise, vous êtes forcé d'avouer que cette édifice est bien plus beau que toutes les églises de l'Empire.

Des chandeliers sont fixés aux murs mais ne dégagent aucune chaleur. Il fait froid...

Vous finissez par admettre qu'il n'y a rien dans cette partie de la cathédrale.

* **Allez-vous inspecter l'autel ?** => 46

* **Ou le transept ?** => 47

46 - L'Autel

L'autel est en jais, comme le reste du monument. Deux chandeliers sont posés dessus et un crucifix est enfoncé dedans. Enfin, un crucifix étrange car ce n'est pas une croix qui est formée par la barre transversale, mais une lune ! Vous trouvez aussi une superbe améthyste sur l'autel que vous glissez dans votre poche.

* **Examiner le crucifix** => 48

* **Visitez le transept** => 47

* **Regardez du côté de la nef** => 45

47 - Le Transept

Lorsque vous visitez cette partie de la cathédrale, quelque chose vous choque : le transept n'est pas rectiligne ! Vous regardez l'ensemble et vous comprenez ! Le transept ne forme pas la seconde barre de la croix mais une lune ! Vous fouillez un peu partout mais vous ne trouvez rien... Choisissez un autre endroit à examiner :

* **La nef** => 45

* **L'autel** => 46

48 - Le Passage Secret

Vous regardez de plus près le "crucifix". Il est fait en fer noir. Vous l'effleurez du bout des doigts et aussitôt, il s'enfonce complètement dans l'autel. Derrière le choeur, une porte s'ouvre dans le mur du fond. Fier d'avoir découvert ce passage, vous vous dirigez vers la porte ainsi révélée.

* **Vous passez par le passage secret** => 49

49 - Penturluré or not peinturluré ?

Vous êtes-vous fait peinturluré ?

* **Non** => 51

* **Oui** => 50

50 - Coloré = Repéré

Vous passez dans un couloir tranquillement lorsqu'un grognement se fait entendre. Devant-vous apparaît un OGRE ! Il a dut être attiré par la forte odeur de peinture dont vous êtes imprégné. Il va falloir défendre chèrement votre peau.

OGRE : Habileté 8 Endurance 14

* **Vous êtes vainqueur (si vous l'êtes)** => 54

51 - L'Ogre

Vous avancez dans un couloir lorsque vous apercevez, quelques mètres devant vous, un OGRE, avachi sur un fauteuil moisi. Vous avez déjà entendu parler des terribles ogres, ceux qui arrachent les bras de leurs victimes encore vivantes et vous n'avez pas envie de savoir si elles sont fondées.

* **Vous avez une dague** => 52

* **Vous n'avez pas de dague** => 53

52 - Assassinat de l'ogre

Vous sortez discrètement votre dague. A pas feutrés, vous venez vous placez juste derrière la créature. Vif comme l'éclair, vous le saisissez par ses cheveux gras et collants, le tirez en arrière et lui tranchez la jugulaire. Dans les poche de l'ogre, vous dénicher 2 Pièces d'Or.

* **Vous continuez votre chemin** => 55

53 - Combat Ogresque

Vous dégainez votre épée et avancez vers l'ogre. Vous parvenez à lui infliger un coup par surprise, lui faisant perdre 2 Points d'Endurance. Voici ses caractéristiques modifiées en conséquence :

OGRE : Habileté 8 Endurance 12

* **Vous fouillez l'ogre => 54**

54 - Butin Ogresque

Vous faites les poches de l'ogre. Cette besogne vous rapporte 2 Pièces d'Or.

* **A présent, poursuivez votre chemin => 55**

55 - La Caverne

Vous avancez dans le couloir puis vous engagez dans un escalier en colimaçon. Vous finissez par arriver dans une vaste caverne embrumée. S'occupant d'éclairer le lieu, des torches sont fixées aux parois lisses et humides. Vous avancez, regardant à droite et à gauche, cherchant un danger potentiel caché dans le brouillard lorsque soudain, vous apercevez une fosse que la brume vous avez dissimulé. Vous avez déjà avancé un pied au dessus du vide... et vous tombez !

Lancez 2 dés !

* **Le total est inférieur ou égal à votre Habileté => 57**

* **Le total est supérieur à votre Habileté => 56**

56 - Chute !

Vous tombez vers la mort... Votre dernier cri résonne dans la caverne.

* **Votre aventure se termine ici... => 1**

57 - Stalagmite

Vous vous rattrapez de justesse à une stalagmite. Dieu soit loué, vous vous en êtes sorti !

* **A présent, continuez d'explorer la caverne => 58**

58 - La Créature des Mille Nuits

Vous avancez dans la caverne lorsque soudain, vous arrivez dans une vaste salle circulaire occupée par une créature que vous n'aviez aucune intention de connaître. Quand une illustration vaut mieux qu'un long discours... Le DRAGON DES MILLE NUITS vous a vu et vous fixe de ses

yeux rouges...

Qu'allez-vous faire ?

* **L'attaquer ?** => 59

* **Parler avec lui** => 61

59 - Combat Epique

Vous vous précipitez sur la créature. Vous enchaînez les coups, mais les écailles de votre adversaires sont épaisses... Il va falloir être courageux...

DRAGON DES MILLE NUITS : Habilité 10 Endurance 20

A chaque fois que vous toucherez votre adversaire, lancez 1 dé. Sur un 1 ou sur un 2, votre coup sera sans effet, stoppé par les écailles du dragon.

* **Le dragon a raison de vous** => 1

* **Vous êtes vainqueur** => 60

60 - Victoire !

Vous assenez le dernier coup à la créature. Le dragon chancelle, puis tombe. Vous pouvez être fier ! Il n'y a pas grand monde pouvant se vanter d'avoir tué un dragon !

* **Fier de cette victoire, vous poursuivez votre route** => 68

61 - L'Homme qui murmurait à l'oreille des Dragons

Vous commencez à parler avec le dragon. Celui-ci vous écoute attentivement.

Mais qu'allez-vous lui dire ?

* **Que vous allez récupérer les Joyaux d'Ariendil ?** => 62

* **Que vous ne faites que passer par là ?** => 62

* **Que vous venez lui offrir quelque chose ?** => 63

62 - Echec des négociations

Mauvais choix ! Le dragon vous écoute jusqu'à la fin, puis vous assène un coup de patte qui vous fait perdre 2 Points d'Endurance.

* **A présent, il va falloir combattre ! => 59**

63 - Offrir... mais quoi ?

Que voulez-vous offrir au dragon ?

* **Une épée en airain => 64**

* **Un bouclier en acier poli => 64**

* **Une dague rouillée => 64**

* **Un anneau en or => 65**

* **Une améthyste => 66**

64 - Echec de l'offre

"Tes babioles ne m'intéressent pas, humain ! Si tu n'a rien d'autre à m'offrir, tu mourras !"
Puis, il vous assène un coup de patte qui vous coûte 2 Points d'Endurance.

* **Il va falloir défendre chèrement votre peau ! => 59**

65 - Tricheurs !

Vous ne pouvez pas avoir un tel objet !

Ne trichez pas ou vous vous amuserez moins.

* **Retournez proposez quelque chose d'autre au dragon => 63**

66 - Réussite des négociations

Vous montrez votre améthyste au dragon. Le regard de la bête s'enflamme lorsqu'elle aperçoit cette pierre. "Quelle beauté..." dit-elle, puis elle vous propose une offre : votre améthyste contre l'emplacement des Joyaux d'Ariendil... Que choisissez-vous ?

* **Vous refuser : il va falloir combattre** => 59

* **Vous acceptez** => 67

67 - Marché conclu !

Vous tendez l'améthyste au dragon qui l'avale aussitôt, et, sous vos yeux étonnés, se écailles deviennent plus luisantes et il en devient plus énergique. Vous vous rappelez à présent que certains dragons avalent leurs richesses pour se régénérer. Après ce festin, il vous dit d'une voix douce :

"Arxender est constamment en train de prononcer des incantations sur les pierres au sommet de la Tour de Jais. Si vous continuer en prenant la porte du fond, derrière moi, vous arriverez à un embranchement, continuez tout droit, puis vous trouverez un escalier en colimaçon. Prenez le jusqu'en haut de la tour. Bonne chance !"

* **Vous prenez la porte du fond** => 68

68 - La Croisée des Chemins

Vous avancez, pensant toujours au Dragon des Mille Nuits. Si Arxender est capable de maîtriser une telle créature, vous n'osez même pas imaginer les pouvoirs maléfiques du sorcier... Vous marchez lentement et finissez par arriver à un embranchement. Trois couloirs : un à gauche, un à droite et le troisième poursuivant le chemin, tout droit.

Quelle direction allez-vous prendre ?

* **Vers la gauche** => 69

* **Vers la droite** => 76

* **Tout droit** => 84

69 - Gauche

Vous allez vers la gauche. Vous finissez par arriver devant une porte sur laquelle est gravée une phrase étrange : "Derrière cette porte, tu ne trouveras que Haine. Mais au bout de la Haine se cache la Puissance."

Que faire ?

* **Passer la porte ?** => 70

* Retournez à la Croisée des Chemins pour faire un autre choix ? => 68

70 - Chemin des Héros : Première Salle

Vous entrez dans une pièce assez petite. Une porte est encastrée dans le mur du fond, mais des poutres la bloquent. Vous voyez qu'un trou circulaire se trouve au centre de la pièce. Vous faites un pas en avant, marchant accidentellement sur une dalle qui s'enfonce sous votre poids. Aussitôt, la porte derrière vous se ferme et une plate-forme monte dans le trou, servant de monte-charge à une créature petite et chétive : un GOBELIN. Vous devez combattre.

GOBELIN : Habileté 8 Endurance 4

Si vous êtes vainqueur, la porte du fond se déverrouille. Vous avez peu de choix pour la suite...

* Passer la porte du fond => 71

71 - Chemin des Héros : Seconde Salle

Vous entrez dans la seconde salle. La porte que vous venez de passer se ferme et une autre se trouve devant vous, fermée elle aussi ! Même trou monte-charge, mais pas même créature. C'est cette fois un TROLL, créature à la peau verte de deux mètres que vous devez combattre !

TROLL : Habileté 8 Endurance 16

A votre victoire (si victoire il y a !), la porte du fond s'ouvre.

* Passez la porte du fond => 72

72 - Chemin des Héros : Salle Finale

Vous entrez dans la troisième salle. Même refrain que pour les deux autres salles : la porte que vous venez de passer se ferme et la suivante est coincée par deux poutres. Mais cette fois, pas de monte-charge. L'ennemi est déjà là. Il s'agit d'une gigantesque armure d'or armée d'une hache énorme. Vous faites un pas en avant et passez à l'attaque.

GARDIEN : Habileté 11 Endurance 20

Si vous triomphez de votre ennemi, vous vous dirigez vers la porte du fond, qui vient de s'ouvrir.

* **Passez la porte** => 73

73 - Les Deux Soeurs

Vous entrez dans une salle minuscule : elle ne comporte que deux piédestaux. sur le premier est posée une épée claire comme l'eau et sur l'autre repose une lame noire comme la nuit. Vous venez de découvrir l'emplacement des lame de Sombracier et de Lunargent. Les épées ancestrales qui appartenait à deux héros au temps jadis : l'un représentant le Bien, l'autre le Mal. Les deux ennemis se tuèrent ensemble, et les épées furent perdues à jamais. Mais vous les avez retrouvé !

Que faites-vous ?

* **Prendre la Lame de Sombracier** => 74

* **Prendre la Lame de Lunargent** => 75

* **Repartir sans rien prendre** => 68

74 - Sombracier

C'est donc l'épée du Mal que vous avez choisi. Elle augmentera de 2 votre Habilité, mais réduira de 4 points votre Endurance.

* **A présent, retournez à la Croisée des Chemins** => 68

75 - Lunargent

Vous empoignez la lame du Bien qui se met à luire d'un reflet argenté. Elle augmentera votre Endurance de 4 mais réduira votre Habilité de 2.

* **Retournez maintenant à la Croisée des Chemins** => 68

76 - Droite

Vous marchez dans un très large couloir. Bientôt, vous arrivez à côté d'une porte encastrée dans le côté gauche. Qu'allez-vous faire ?

* **Prendre la porte** => 77

* **Suivre le couloir** => 82

77 - La Salle des Prières

Vous entrez dans une vaste salle. Des crucifix en forme de lune (comme ceux dans la cathédrale) sont présent un peu partout. Ce devait être la salle des prières, du temps où le Culte des Mille Nuits existait encore. Toutefois, dans le mur du fond, il reste un visage gravé, la bouche ouverte. Vous vous en approchez et, soudain, la pierre s'anime, et le visage parle : "Je suis si fragile que, lorsqu'on prononce mon nom, je meurs. Qui suis-je ?"

Si vous avez trouvé la réponse à cette énigme, comptez le nombre de lettre dans le mot de réponse. Puis, rendez-vous au lien correspondant.

* **5** => 78

* **7** => 79

* **6** => 78

* **8** => 78

78 - Mauvaise réponse !

Vous proférez votre réponse à haute et intelligible voix au visage de pierre. Mais, après une mimique de déception, il répond : "Faux" et crache une minuscule fléchette qui vient se planter dans votre bras. La blessure vous coûte 1 Point d'Endurance, mais le problème, c'est le poison ! Si vous avez un Antidote, utilisez-le immédiatement. Sinon, le poison engourdi vos membres et vous fait perdre 2 Points d'Habilité.

* **Retourner à la Croisée des Chemins** => 68

* **Retournez en arrière et poursuivre le long du couloir** => 82

79 - Bonne réponse !

Vous proférez votre réponse à haute et intelligible voix. Lorsque vous avez fini, le visage se met à sourire, puis il vous dit : "Bien ! Vous avez trouvé ! Le SILENCE ! Belle énigme n'est-ce pas ? Vous pouvez passer !"

Puis, le mur où le visage est sculpté tourne et révèle un passage secret.

* **Prendre le passage** => 80

- * **Retourner à la Croisée des Chemins** => 68
- * **Retourner en arrière pour suivre le couloir** => 82

80 - La Salle du Trésor

Vous prenez le passage secret, descendez un escalier et arrivez dans... une salle du trésor ! Des richesses incommensurables sont entassées ici. De quoi vivre une vie de prince jusqu'à la fin de ses jours ! Vous ramassez 20 Pièces d'Or, mais un petit coffret attire votre attention...

- * **L'ouvrir** => 81
- * **Retourner à la Croisée des Chemins** => 68
- * **Rebrousser chemin et suivre le couloir** => 82

81 - Le Coffret

Vous ouvrez le coffret lentement, et découvrez à l'intérieur, un miroir. Vous regardez votre reflet lorsqu'il jaillit littéralement de la glace. Vous venez de créer un double de vous, et vu sa tête, il à l'air hostile. Vous devez le combattre !

DOUBLE DE VOUS : Habileté : la votre Endurance : le votre

"La votre" signifie celle que vous aviez lorsque vous avez lu ce paragraphe.

- * **Vous êtes vainqueur et continuez dans le couloir** => 82
- * **Vous mourrez** => 1
- * **Vous gagnez et retournez à la Croisée des Chemins** => 68

82 - Le Puits des Songes Perdus

Vous parvenez dans une petite salle circulaire qui finit le couloir. Au centre se trouve un puits. Vous regardez vers le fond et distinguez une eau très limpide.

- * **Voulez-vous jeter une pièce ?** => 83
- * **Revenir à la Croisée des Chemins ?** => 68
- * **Ou prendre le porte dans le couloir (si ce n'est déjà fait) ?** => 77

83 - Les Songes Perdus

Sitôt votre pièce tombée dans l'eau, un sifflement calme se fait entendre. Puis il s'intensifie, jusqu'à devenir assourdissant. Vous vous bouchez les oreilles, mais des souvenirs envahissent votre cerveau, des souvenirs qui ne sont pas vôtres. Ces souvenirs vont du plus heureux aux désastreux. Vous venez de délivrer les Songes Perdus, souvenirs de voyageurs égarés, et vous en êtes littéralement assailli !

Lancez 1 dé. Si vous faites un chiffre pair, rendez-vous à l'étape 1, en cas de chiffre impair, à l'étape 2.

1. Lancez 1 dé : vous perdez x Points d'Habilité, x étant le total indiqué par le dé, puis lancez 1 dé et ajoutez le total indiqué à votre Endurance. Vos Points d'Endurance peuvent monter au dessus de 24 ici.

2. Lancez 1 dé : vous perdez x Points d'Endurance, x étant le total indiqué par le dé, puis lancez 1 dé et ajoutez le total indiqué à votre Habileté. Vos Points d'Habilité peuvent monter au dessus de 12 ici.

*** A présent, remis de ce passage éprouvant, vous retournez à la Croisée des Chemin... => 68**

*** Ou prenez la porte dans le couloir (si vous ne l'avez déjà prise) => 77**

84 - La Tour de Jais

Vous arrivez dans un escalier en colimaçon. Vous entamez alors une bien longue montée. L'escalier semble être sans fin. Heureusement, vous parvenez finalement au sommet.

*** Finir de monter les escaliers => 85**

85 - Les Joyaux d'Ariendil

Vous entrez dans une salle circulaire au sommet de la haute Tour de Jais. Vous ne voyez personne dans la pièce, mais votre visage s'illumine lorsque vous apercevez trois diamants purs flottants au dessus d'un piédestal : les Joyaux d'Ariendil ! Les histoires disaient vrai : ils sont d'une telle beauté que vous êtes pris d'un terrible désir de les posséder. Vous avancez et tendez la main pour vous en emparer lorsqu'une voix se fait entendre derrière vous. Vous retournant, vous voyez un homme encapuchonné vous montrant du doigt. "Ah, tu as réussi ! Tu es venu à moi !" Vous l'observez, ne sachant que répondre lorsque vous voyez, sur son bras, un symbole : trois triangle et des diagonales, que vous connaissez bien... L'homme a du vous comprendre car il enlève sa cape.

"Arnouille !?!" vous écriez vous. Mais, quel est cette mascarade ? Toutefois, malgré cette question, vous avez très bien compris... Arnouille et Arxender sont la même personne : on vous a manipulé ! Vous ne reconnaissez pas l'érudit, lui qui semblait si sage a maintenant d'immenses rides et un sourire mauvais. Mais pourquoi diable vous a-t-il attiré ici ?

-Mon garçon, tu es le bienvenu ici. Ne t'inquiète pas. Donne moi ce que tu portes au doigt, et il ne te sera fait aucun mal.

-Ce que je porte au doigt ?-Oui, l'anneau de la Liche Zaarélicht, l'ultime ingrédient qui me permettra de contrôler les Joyaux. Si tu me les donnes, tu sera puissant, riche. Tu vivras une vie d'exception.

* **Donner l'anneau** => 86

* **Refuser de le donner** => 87

86 - Serviteur du Mal

Puisque c'est ce que vous voulez, vous tendez l'anneau au sorcier, scellant ainsi l'avenir d'Acronys. Il s'en empare et, avec un rictus de satisfaction, tend son doigt vers vous. Vous sentez l'obscurité vous envahir. Vous êtes plus puissant que jamais, mais vous êtes à présent un serviteur du mal. Vos yeux deviennent rouge, vous tombez à genoux devant un tel flux de puissance, et quand Arxender vous ordonne de vous relever, vous le faites en disant : "Oui, maître."

* **Il va falloir recommencer une aventure...** => 1

87 - Refus

Vous refusez son offre et vous vous préparez pour votre ultime combat. Quelle arme utilisez-vous ?

* **La Lame de Sombracier** => 88

* **La Lame de Lunargent** => 89

* **L'Épée d'Airain** => 90

* **Aucune des trois** => 91

88 - L'Heure de Sombracier

Vous sortez la Lame de Sombracier de son fourreau. Aussitôt, Arxender profère quelques mots à

l'épée qui vole vers lui. L'épée a retrouvé un maître assez maléfique pour accomplir ses sombres desseins. Vous devrez ajouter 2 à l'Habilité d'Arxender lorsque vous devrez le combattre.

A présent, quelle arme allez-vous dégainer ?

* **La Lame de Lunargent** => 89

* **L'Épée d'Airain** => 90

* **Une autre arme** => 91

89 - L'Heure de Lunargent

Vous sortez la Lame de Lunargent de son fourreau. Sitôt empoignée, elle se met à illuminer toute la salle d'un éclat brillant, aveuglant le sorcier.

ARXENDER : Habileté 10 Endurance 16

A chaque assaut remporté par votre ennemi, lancez 1 dé :

1-2-3 : Coup simple : 2 Points d'Endurance

4 : Eclair : 3 Points d'Endurance

5 : Boule de feu : 4 Points d'Endurance

6 : Morsure de la Mort : 5 Points d'Endurance

* **Vous êtes vainqueur** => 100

* **Le mal remporte** => 1

90 - L'Épée d'Airain en action

Arxender, vous voyant dégainer cette arme, vous lance une boule de feu... qui est aussitôt aspirée par votre épée ! On ne vous a jamais dit que l'airain a des capacités antimagiques ? En tout cas, lorsque le dé indiquera une attaque magique (* après les dégâts), vous réduirez les dégâts de 2. A présent, combattez !

ARXENDER : Habileté 12 Endurance 16

A chaque assaut remporté par votre ennemi, lancez 1 dé :

1-2-3 : Coup simple : 2 Points d'Endurance

4 : Eclair : 3 Points d'Endurance *

5 : Boule de feu : 4 Points d'Endurance *

6 : Morsure de la Mort : 5 Points d'Endurance*

* **Vous êtes vainqueur** => 100

91 - Question !

Votre arme a-t-elle été enchanté par quelqu'un ? Si oui, vous devez connaître son nom.

* **Non** => 92

* **Oui, par Vulcos** => 93

* **Oui, par Tharom** => 93

* **Oui, par Ykhros** => 94

92 - Arme quelconque

Vous brandissez votre arme... Le sorcier vous regarde en souriant. Puis vous passez à l'attaque. Après quelques coups, vous voyez que les blessures que vous faites finissent par se refermer quelques instants plus tard... Il va falloir vaincre vite !

ARXENDER : Habileté 12 Endurance 16

A chaque assaut remporté par votre ennemi, lancez 1 dé :

1-2-3 : Coup simple : 2 Points d'Endurance

4 : Eclair : 3 Points d'Endurance

5 : Boule de feu : 4 Points d'Endurance

6 : Morsure de la Mort : 5 Points d'Endurance

* **Arxender remporte la victoire** => 1

* **Vous gagnez en 11 tours ou moins** => 100

* **Après 12 tours, Arxender est toujours vivant** => 95

93 - Bien tenté, mais raté !

Et non, ce n'est pas le nom du forgeron qui, dans cette aventure, enchante les armes. Il y a deux solutions, ou vous avez tenté de tricher, ou vous ne l'avez pas noté sur votre feuille d'aventure... Tant pis !

*** Vous devez combattre sans l'aide des enchantements => 92**

94 - Arme enchantée

Vous sortez votre arme et vous jetez sur votre adversaire. Puisque votre arme est magique, les règles habituelles s'appliquent, ou presque.

ARXENDER : Habileté 12 Endurance 16

A chaque assaut remporté par votre ennemi, lancez 1 dé :

1-2-3 : Coup simple : 2 Points d'Endurance

4 : Eclair : 3 Points d'Endurance *

5 : Boule de feu : 4 Points d'Endurance *

6 : Morsure de la Mort : 5 Points d'Endurance*

*** Vous sortez vivant de cet affrontement => 100**

*** Le sorcier triomphe => 1**

95 - Régénération

Malgré vos coups répétés, le sorcier guérit toutes ses blessures. Finalement, alors que vous lui portiez un coup, celui-ci agrippe votre bras et vous murmure ces mots : "Les Joyaux sont à moi !" Puis, il place sa main sur votre visage et vous lance une boule de feu à bout portant.

*** Vous avez échoué => 1**

96 - La Trappe

Vous longez les remparts. Après quelques minutes, vous remarquez que vous venez de marcher sur une trappe. Vous l'examinez et voyez qu'elle n'est pas bloquée. Lorsque vous tirez dessus, elle s'ouvre sur une pièce sombre.

* **Descendre par la trappe** => 97

97 - La Salle de Garde

Vous descendez dans... une salle de garde ! Là, un groupe d'ELFES NOIRS était en train de jouer au cartes. Mais à présents, ils ont saisi leur rapières et vous ont encerclé. Combattez-les les uns après les autres.

ELFE NOIR 1 : Habileté 9 Endurance 9

ELFE NOIR 2 : Habileté 10 Endurance 9

MAITRE D'ARMES ELFE NOIR : Habileté 12 Endurance 10

* **Vous êtes vainqueur** => 98

98 - Victoire sur les elfes noirs

Ca y est ! Vous avez tué les trois elfes noirs. En fouillant leurs poches, vous trouvez 2 Pièces d'Or, et l'arme du Maître d'Armes attire votre attention. C'est une rapière entourée d'un halo bleu marine, signe que l'arme est enchantée. Elle vous accordera un bonus de 1 à votre Habileté en combat. Un nom est aussi gravé sur la lame, comme une signature : "Ykhros". Notez précieusement ce nom sur votre feuille, il sera utile par la suite. Emportant l'or et l'arme, vous vous engagez dans un couloir s'ouvrant dans l'un des murs de la pièce.

* **Avancer dans le couloir** => 99

99 - Le Couloir des Gardes

Le couloir est très long et vous vous demandez quand il va s'arrêter. Fort heureusement, vous parvenez bientôt devant... un mur. Vous vous en approchez et marchez sur une dalle qui s'enfonce sous votre poids. C'est ainsi que le mur coulisse, formant une ouverture. Vous la passez, mais, sitôt de l'autre côté, le mur reprend sa place.

* **Vous êtes ici** => 33

100 - Aboutissement de la quête

Vous portez un dernier coup à Arxender qui s'effondre à vos pieds. Vous vous tournez lors vers

les Pierres de Sagesses. Leur éclat est maintenant plus fort que jamais. D'une main tremblante, vous vous en emparez et les glissez dans votre bourse. Puis, d'un pas calme, vous quittez le château et vous partez vers le sud.

Après quelques jours de voyage, vous plantez votre tente au sommet d'une falaise surplombant le Lac d'Eauprofonde, qu'on dit le plus profond du monde. Vous portez la main à votre bourse et en sortez les Joyaux. "Magnifiques..." murmurez-vous, complètement hypnotisé par leur pouvoir. Faisant preuve d'une volonté extraordinaire, vous détournez le regard. Vous venez de comprendre que ces Pierres attisent la convoitise et la jalousie dans le coeur des hommes. Vous êtes en route pour le Château d'Argent, mais ces pierres ne feraient qu'attirer guerre et misère sur le royaume. Vous jetez un dernier regard à ces merveilles avant de les jeter dans le lac.

Merci d'avoir lu et joué : Les Joyaux d'Ariendil

PS : ceci n'est que le premier volet de la saga : Les Terres Dévastées d'Acronys. Si vous désirez continuer cette saga, gardez précieusement la feuille avec vos caractéristiques, votre équipement, etc... car elle sera réutilisée.

101 - Cette page n'est pas là

Et non, elle n'est pas là ! De toute façon, si vous jouez en ligne, vous ne la voyez pas alors...

102 - Suite des Joyaux d'Ariendil : les règles

Les règles du second volet

Vous venez de jeter les Pierres de Sagesse dans le lac le plus profond d'Acronys, délivrant ainsi l'humanité de leur pouvoir corrupteur. Vous avez accompli de hauts faits d'armes, vous êtes donc à présent un guerrier expérimenté, mais certaines règles ont été ajoutées dans ce volet. Refaisons

donc un point sur ce qui pourrait vous être utile...

Caractéristiques

Le total que vous aurez au début est un maximum ! Vous ne pourrez que rarement le dépasser, et, dans tous les cas, ce sera clairement précisé dans le livre.

Le Combat

Ce dernier se révèle parfois inévitable, et surtout très dangereux. Voici comment procéder :

1- Lancez 2 dés, ajoutez votre Habilité. Le total est votre Force d'Attaque.

2- Faites de même pour la créature que vous combattez, ses caractéristiques seront indiquées.

3-Celui qui a la Force d'Attaque la plus élevée blesse l'autre, lui faisant perdre 2 Points d'Endurance. Si les Forces sont égales, il ne se passe rien. En cas de double 6, si celui qui a fait ce score magnifique remporte l'assaut, il fait perdre à l'ennemi deux fois plus de Points d'Endurance qu'en temps normal. (4 Points au lieu de 2 la plupart du temps)

4- Reprenez à l'étape 1, puis 2, puis 3, etc... jusqu'à ce qu'un des combattants tombe à 0 d'Endurance, où il meurt. Si c'est vous le perdant, retournez à cette page. L'Équipement

Il est constitué de tout ce que vous aurez ramassé, obtenu, etc... Vous débutez avec une épée courte et une armure de cuir. De plus, votre bourse contient 4 Pièces d'Or et vous portez 4 Potions de Soins. Vous pouvez en prendre une à tout moment. Chacune vous fera regagner 6 Points d'Endurance. Notez bien vos possessions sur votre feuille. De plus, si vous avez des Repas, en prendre un (seulement hors combat) vous rendra 2 Points d'Endurance. Sauf ceux que vous êtes obligés de prendre.

Armes : Lorsque vous en trouverez une, elle sera présentée ainsi :

Nom de l'arme (Bonus ou malus d'Habilité/Points e dégâts) [Capacités spéciales]

Le bonus ou malus d'habileté est un nombre que l'on ajoute ou soustrait à vos points d'Habilité en combat. Une arme très lourde ne sera pas facile à manier et donnera donc un malus en Habileté.

Les points de dégâts sont en fait le nombre de Points d'Endurance que vous enlèverez à un ennemi si vous le touchez. Une arme comme un couteau n'occasionnera qu'1 Point de Dégâts tandis qu'une grande hache en causera 4.

Les capacités spéciales sont utiles si votre arme se distingue de l'ordinaire par quelque chose. Cela

peut-être +1 Point de Dégâts contre les démons ou +1 Point de Dégâts de feu.

Armures : Lorsque vous trouverez une armure, elle sera présentée sous cette forme :

Nom de l'armure (Malus en Habileté/Réduction des dégâts) [Capacités spéciales]

Le malus d'Habileté est un chiffre que vous devrez soustraire à votre Habileté hors combat. Cela représente le fait qu'une armure gêne les mouvements de son porteur.

La réduction des dégâts doit être soustraite aux dégâts que les ennemis vous infligent. C'est la protection de l'armure. Si votre armure a une Réduction des Dégâts de 2 et qu'un ennemi vous inflige la perte de 3 Points d'Endurance, vous n'aurez subi en définitif qu'1 Point de Dégâts.

Les capacités spéciales sont en quelque sorte ce que votre armure a de spéciale. Elles peuvent être très variées.

Les Capacités

Elles représentent les ressources de votre héros, ce en quoi il se distingue du commun des mortels. Veuillez en choisir 3 dans cette liste :

- Hypersensibilité auditive : vous avez une ouïe excellente.
- Furtivité : vous savez passer inaperçu, marcher sans bruit et vous faufiler parmi les ombres.
- Nyctalopie (ne pas prendre si vous avez mangé du raisin dans le I) : vous voyez dans le noir.
- Maîtrise de l'épée : vous ajoutez 1 à votre Habileté en combat quand vous maniez une épée.
- Endurance du colosse : vous ajoutez 3 à votre total de départ d'Endurance.
- Acrobate : ajoutez 1 à votre Habileté lorsque vous "testez votre Habileté". Ce bonus ne dure que le temps du paragraphe.

Les armes et armure des "Joyaux d'Ariendil" :

Epée courte (+0 Hab/2 Dégâts)

Epée enchantée des elfes noirs (+1 Hab/2 Dégâts) [Annule la régénération]

Epée d'Airain (+1 Hab/2 Dégâts) [Réduit les dommages magiques de 2]

Dague (+2 Hab/1 Dégâts) [6 Dégâts sur un double 6]

Lame de Lunargent (+0 Hab/3 Dégâts) [5 Dégâts sur les Diabes ou les Démons ; Deux mains]

Lame de Sombracier (+0 Hab/3 Dégâts) [5 Dégâts sur les Anges ou les Archons]

Epée longue (+0 Hab/3 Dégâts) [Deux mains]

Cimeterre (-1 Hab/4 Dégâts) [Deux mains]

Armure de cuir (-0 Hab/-0 Dégâts)