

Le château du sorcier

Cette aventure n'utilise pas les dés. Il n'existe que deux caractéristiques chiffrées :

Vos Points de Vie

Ils représentent votre santé physique et diminueront lorsque vous subirez des blessures. S'ils tombent à zéro, ce sera la fin de votre longue existence. Il est possible que vous ayez l'occasion de regagner des Points de Vie, mais ils ne dépasseront jamais votre total de départ.

Comme vous êtes le contraire d'un guerrier robuste (et même si vous ne feriez qu'une bouchée d'un tel personnage), ce total de départ est seulement de 6.

Le Temps Écoulé

Il mesure le passage du temps au fil de cette aventure. Le Temps Écoulé aura fréquemment un impact sur les événements auxquels vous serez confronté.

Au début de l'aventure, il est bien entendu de 0.

Vous pourrez par ailleurs être amené à noter des codes ou des objets sur votre Feuille d'Aventure.

Cette aventure offre une assez grande liberté de déplacement, mais notez que vous ne devez pas visiter deux fois le même endroit ou accomplir deux fois la même action.

Vous êtes Shangar le sorcier. Le sorcier maléfique, affirment certains, mais il ne faut bien entendu y voir qu'une caricature grossière entretenue par des esprits étriqués. D'ailleurs, vous avez changé en mulet le dernier que vous avez entendu vous appeler ainsi.

La magie est la passion qui vous guide, comme un astre autour duquel pâlisent les autres aspects de l'existence. Vous consacrez à cette maîtresse exigeante tout votre temps, tous vos efforts, et - grâce à la population des environs - tous les cobayes nécessaires.

Vous avez déjà vécu près de deux siècles grâce aux rituels nécromantiques dont vous avez découvert le secret. Il y a quelques décennies, comme votre tour était devenue trop petite et trop isolée pour les besoins de votre recherche, vous vous êtes installé dans le château d'un vague monarque dont vous n'avez jamais retenu le nom. Après avoir disposé de ses anciens habitants, vous avez réaménagé l'endroit et en êtes désormais très satisfait.

Vous n'êtes pas seul à résider dans le château. Des créatures magiques à votre service se chargent de l'entretien des lieux et des travaux nécessaires. Vous disposez également d'un certain nombre de "gardes", en réalité un ramassis de voleurs et de brigands qui se sont réfugiés ici pour échapper à la loi ; vous leur accordez votre protection nominale et ils se chargent des menues tâches que vous leur confiez, telles qu'obtenir des ingrédients au marché noir ou déterrer des cadavres. Il y a aussi vos sujets d'expériences passées ou à venir, mais ils ne vont et viennent pas si librement.

Vous avez eu une longue série d'apprentis, dont certains ont même survécu. Le dernier en date est une jeune femme du nom de Janalice. Sa maîtrise des forces magiques laisse fortement à désirer, mais elle possède une excellente compréhension de la théorie et ne rechigne jamais à l'ouvrage, ce qui est au fond tout à fait suffisant pour vous satisfaire.

Cette aventure commence alors que vous êtes occupé à compulser de vieux livres dans votre très vaste bibliothèque. De nouvelles idées sur la transmutation de la matière vivante vous sont récemment venues à l'esprit et vous cherchez à les étayer. Cela fait plusieurs heures que vous y travaillez et vous n'avez encore rien découvert de bien utile, mais la patience n'est pas une qualité qui vous fait défaut.

La porte de la bibliothèque s'ouvre brutalement pour laisser passage à une demi-douzaine d'hommes d'armes vêtus de cuirasses.

"Le voilà ! Feu ! Tuez-le !"

Et, sous votre regard perplexe, ils dirigent vers vous des sortes de bâtonnets courbes et creux.

Rendez-vous au [1](#).

1

L'odeur de la chair en décomposition accélérée ne vous est certes pas étrangère, mais vous la trouvez fort déplacée dans ce lieu d'études et de réflexion qu'est votre précieuse bibliothèque. Il faudra que vous invoquiez un esprit aérien pour la faire disparaître.

Votre sortilège a parfaitement préservé l'équipement des intrus et vous réalisez maintenant que les objets qu'ils brandissaient sont des armes à feu. La technologie de ces engins a manifestement progressé depuis la dernière fois où vous vous y êtes intéressé. Mais il y a plus urgent pour le moment : vous ne connaissez pas l'identité de vos agresseurs, mais ils ne sont certainement pas qu'une demi-douzaine à s'être introduits dans votre château.

Vous regardez le grand miroir ovale accroché au mur. Il vous renvoie l'image d'un homme voûté, au visage profondément marqué par les rides, aux longs cheveux blancs et à la barbe hirsute. De toute évidence, cela fait trop longtemps que vous n'avez pas sacrifié quelqu'un pour vous rajeunir.

L'image se brouille subitement, laissant apparaître le visage rond et affolé d'une jeune femme brune : votre apprentie Janalice.

"Maître ! Le château est envahi !"

"Je suis déjà au courant, misérable idiot ! Tu vas utiliser la boule de cristal pour me dire combien ils sont et où ils se trouvent. Et dépêche-toi, ou je t'arrache les yeux !"

Janalice blêmit et se hâte de disparaître. A présent, il est temps de lancer votre contre-offensive. Ce n'est pas la première fois que des importuns cherchent à vous tuer, et vous avez pour principe de le leur faire payer extrêmement cher. Reste à décider par où vous allez commencer. Les destinations possibles sont : le hall d'entrée (rendez-vous au [9](#)) ; l'entrepôt, ex-salle du trône (rendez-vous au [18](#)) ; la salle à manger et les cuisines (rendez-vous au [27](#)) ; vos laboratoires (rendez-vous au [36](#)) ; la chapelle (rendez-vous au [45](#)) ; vos appartements personnels (rendez-vous au [54](#)) ; la cour intérieure et le jardin (rendez-vous au [63](#)) ; les caves où vous abandonnez le résultat de beaucoup de vos expériences (rendez-vous au [72](#)). Vous rendre à la destination choisie fera passer à 1 le Temps Écoulé.

2

Les créatures capables de survivre dans ces tunnels sont toutes aussi dangereuses les unes que les autres. Elles ne vous obéiraient pas spontanément, mais peuvent tout de même vous être utiles. Vous avez barré magiquement les nombreux escaliers reliant le sous-sol au le reste du château ; si vous supprimez ces obstacles, les créatures ne manqueront pas d'utiliser les voies d'accès ainsi dégagées et s'en prendront certainement à tous ceux qu'elles rencontreront. Si vous souhaitez agir ainsi, rendez-vous au [6](#). Sinon, vous ne voyez rien d'autre à faire ici et vous décidez de repartir. Rendez-vous au [81](#).

3

Ajoutez 1 au Temps Écoulé. Les instruments qui vous servent à manipuler les forces élémentaires sont aussi délicats que dangereux. À en juger par les lambeaux de chair noircie éparpillés sur le sol de votre laboratoire, quelques-uns des intrus l'ont découvert à leurs dépens. Malheureusement, la déflagration massive a ravagé toute la pièce. Vous fouillez longuement parmi les décombres, mais vous devez finalement admettre qu'il ne reste plus rien d'utilisable ici. Retournez au [38](#) pour y faire un autre choix.

4

Vos gardes ne sont morts que depuis peu de temps et leurs esprits restent encore attachés à leurs enveloppes corporelles, ce qui vous dispense du très long rituel habituellement nécessaire. Vous choisissez le cadavre d'une grande brute à la barbe blonde dont le visage vous est vaguement familier et vous commencez à réciter les incantations nécromantiques. Ajoutez 1 au Temps Écoulé.

Une vapeur éthérée se condense peu à peu au-dessus du corps, adoptant l'apparence du défunt.

"Le ragoût ! Le ragoût était empoisonné ! Nous allons tous mourir ! Qui a pu..."

Avant que vous ne puissiez lui poser la moindre question, la forme vacille, puis s'évanouit comme la flamme d'une bougie brusquement soufflée. Étrange. Les communications avec l'au-delà sont souvent instables, mais la soudaineté de cette disparition vous laisse l'impression que quelqu'un a banni ou exorcisé l'esprit. Et accomplir une telle chose à distance serait la marque d'une grande puissance.

Quoi qu'il en soit, vous n'avez pas le temps de faire une seconde tentative. Vous pouvez retourner dans le hall d'entrée pour y créer une barrière magique (rendez-vous au [68](#)) ou partir (rendez-vous au [81](#)).

5

Les soldats vous assaillent en nombre, avec une férocité intrépide, et votre armure magique ne tarde pas à vaciller sous ces attaques qui viennent de tous côtés. Vous déchaînez sur eux une tempête d'éclairs et de flammes, mais Vernésius de Sinargue lance de multiples sorts de protection pour en atténuer les effets. Vous réalisez qu'il n'a pas l'intention de s'en prendre directement à vous : il compte seulement contrecarrer votre magie, ce qui vous laissera tôt ou tard à la merci des soldats.

Sentant le désespoir vous gagner, vous avez recours à des forces surnaturelles extraordinairement dangereuses, qu'il serait suicidaire d'invoquer s'il vous restait des alternatives. Cette magie ravage votre propre corps, vous coûtant 5 points de Vie. Si vous survivez, elle tue instantanément tous vos assaillants. Rendez-vous au [11](#).

6

Ajoutez 1 au Temps Écoulé. Vous projetez votre volonté vers les barrières magiques et les faites disparaître l'une après l'autre. Notez le code *Horde*, accompagné du Temps Écoulé actuel. Vous n'avez plus rien à faire ici et décidez de repartir. Rendez-vous au [81](#).

7

Vous récitez les paroles du sortilèges et ses effets ne se font pas attendre : vous entendez des hurlements paniqués et le fracas de plusieurs armes heurtant les dalles de pierre, puis une fuite confuse et effrénée dont les échos finissent par s'éteindre au loin. Vous voilà tranquille. Retournez maintenant au [81](#) pour y choisir une destination.

8

Le feu surnaturel jaillit de vos doigts, faisant éclater les os anciens. Mais les morts-vivants ne cessent de se battre que lorsqu'ils sont entièrement pulvérisés. L'un d'eux, qui n'est plus guère qu'un crâne, une moitié de cage thoracique et un bras, vous entaille la cheville de son épée rouillée, ce qui vous coûte 1 Point de Vie. Vous battez en retraite de quelques pas, redoublant l'intensité des flammes.

Une fois le dernier squelette réduit à l'état de fragments noircis, vous vous approchez du mur de lumière pour l'examiner avec une curiosité toute professionnelle. Cette barrière mystique a été spécialement conçue contre les morts-vivants, dont elle annule l'énergie nécromantique. Vous aimeriez en étudier le principe plus en détail, mais le temps vous manque. Vous franchissez la barrière – elle n'a aucun effet sur un être vivant - et poursuivez votre chemin.

La piste des intrus ne tarde pas à s'engager dans un passage qui l'éloigne des cryptes. Malheureusement, ils semblent ensuite s'être divisés en plusieurs groupes, qui ont pris des directions différentes dans le réseau de corridors souterrains. Ne sachant quelles traces suivre, vous préférez renoncer à cette poursuite. Retournez au [81](#) pour y choisir une destination.

9

Les robustes portes de chêne gisent en fragments fumants sur les dalles du hall d'entrée. Si le Temps Écoulé est de 1, rendez-vous au [15](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [30](#).

10

Le seigneur mort-vivant reste immobile et silencieux tandis que vous lui proposez une alliance contre les intrus qui ont envahi le château. Vous avez le sentiment désagréable que vos paroles l'indiffèrent totalement. Alors que vous réfléchissez aux arguments susceptibles de convaincre une

créature de ce genre, vous réalisez soudain qu'un froid surnaturel s'est emparé du caveau. Ce tas de chair morte utilise sa magie contre vous ! Abandonnant aussitôt vos efforts diplomatiques, vous vous rabattez sur une tactique nettement plus éprouvée : faire pleuvoir les éclairs et les flammes sur tout ce qui vous entoure.

Le combat est rude. La magie du souverain mort décuple la rapidité et la résistance de ses sujets. Lui-même semble presque immunisé à vos sortilèges. Les blessures que vous subissez vous coûtent 3 Points de Vie. Si vous survivez, vous réussissez à détruire suffisamment de squelettes pour vous frayer un passage hors du caveau. Vous vous hâtez ensuite de reprendre en sens inverse le couloir par lequel vous étiez arrivé, jetant plusieurs sortilèges pour couvrir votre retraite. Vous brûlez de colère. Une fois que vous en aurez fini avec les envahisseurs, vous ne manquerez pas de revenir ici, mieux préparé que vous ne l'étiez cette fois ! Ce monarque pourrissant apprendra alors qu'être mort-vivant ne le met pas à l'abri de la souffrance. Pour l'heure, retournez au [81](#) pour y choisir une destination.

11

Le massacre auquel vous venez de vous livrer a ébranlé Vernésius de Sinargue, même s'il le dissimule rapidement. Vous l'observez avec circonspection. Il ne porte apparemment aucun objet magique, ce qui ne signifie pas grand-chose : beaucoup de magiciens puissants préfèrent ne compter que sur leur puissance personnelle. Les sortilèges de protection que vous l'avez vu utiliser étaient d'une efficacité élégante, mais cela ne vous apprend rien sur ses pouvoirs offensifs.

Vous dissipez l'armure qui vous protégeait des attaques physiques et la remplacez par une sphère éthérée, qui atténuera grandement l'effet des sortilèges dirigés contre vous. C'est sans surprise que vous voyez votre adversaire invoquer le même genre de défense. Cela fait bien longtemps que vous n'avez pas eu à livrer un duel magique...

Quel genre de sortilèges aller vous employer contre Vernésius de Sinargue ? De la magie élémentaire (rendez-vous au [17](#)), de la nécromancie (rendez-vous au [28](#)) ou une attaque purement mentale (rendez-vous au [39](#)) ?

12

Ajoutez 1 au Temps Écoulé. Attirer l'attention de Bael'kranag requiert généralement un sacrifice, mais le trépas brutal et récent d'une partie des envahisseurs devrait faire l'affaire. Des incantations rauques s'échappent de votre bouche et il ne faut pas longtemps pour qu'elles trouvent un écho : le bruit de mille plaintes agonisantes fait trembler l'air de la chapelle, s'amplifiant jusqu'à un degré presque douloureux. Soudain, le visage énorme et horrible du seigneur démon apparaît au-dessus de l'autel, embrasant la pierre de reflets sanglants.

"Et bien, Shangar," fait sa voix fracassante, "tu as besoin d'aide ?"

"Je serais prêt à offrir de nombreux sacr..."

"Tu m'as beaucoup déçu, petit sorcier. Tu n'as aucun esprit de conquête. Tes destructions ne sont qu'à petite échelle. Je suis heureux que quelqu'un ait décidé de te remplacer. Et je vais lui faciliter la tâche !"

Un torrent de flammes vertes s'échappe de sa bouche. Vous élevez aussitôt un bouclier magique, mais il ne suffit pas à vous épargner totalement d'être brûlé : vous perdez 2 Points de Vie (1 seul si vous portez la Triade de Pouvoir). Avant que Bael'kranag ne puisse renouveler son assaut, vous l'étourdissez avec un éclair d'anti-magie, puis refermez précipitamment le portail entre vos dimensions. La chapelle retrouve son aspect d'origine et vous poussez un soupir de soulagement et de contrariété mêlés. Vous avez trop présumé de votre popularité auprès des entités démoniaques, semble-t-il !

Il n'y a rien à faire sinon repartir : rendez-vous au [81](#).

13

De lourdes vapeurs vertes apparaissent devant vous et s'élèvent vers la pièce où se trouvent les soldats. Vous entendez des exclamations alarmées, puis une voix impérieuse qui doit appartenir à un officier. Après un instant de silence, vous voyez une petite sphère descendre lentement les escaliers, tombant de marche en marche avec un bruit métallique. Des étincelles crépitent au bout d'une sorte de mèche qui lui est attachée...

Fort heureusement, cet usage de la poudre noire n'est pas encore bien au point et votre armure vous épargne une blessure directe. L'explosion vous fait néanmoins perdre l'équilibre et vous dévalez brutalement ce qui reste de l'escalier, ce qui vous coûte 1 Point de Vie. Une fois remis du choc, votre première intention est d'aller expliquer en détail à vos agresseurs ce que vous pensez de leurs jouets, mais vous réalisez que votre brouillard mortel les a certainement fait fuir par l'un des nombreux passages qui s'offraient à eux. Mieux vaut vous remettre en chemin pour l'instant. Vous les tuerez plus tard, comme tous les autres soldats qui se trouvent en ce moment dans vos murs. Retournez au [81](#) pour y choisir une destination.

14

La sphère de lumière flottant au-dessus de votre tête vous révèle des traces de passage particulièrement violentes. Des ossements fracassés jonchent le sol. Vous observez également des traces de sang et un mousquet brisé, mais aucun cadavre. Alors que vous suivez cette piste, vous découvrez les traces d'une puissante explosion, qui a fait s'effondrer une partie d'un mur. Un rapide sort de divination vous permet de déceler deux magies différentes. L'une est visiblement à l'origine de l'explosion, qui a détruit beaucoup de squelettes. L'autre, beaucoup plus sombre, provient de l'autre côté du mur fracassé. Vous approchant, vous découvrez qu'il se trouve là un caveau dont vous ignoriez l'existence. Si vous décidez d'y pénétrer, rendez-vous au [77](#). Si vous préférez continuer à suivre les traces de ceux qui ont récemment emprunté ce couloir, rendez-vous au [93](#).

15

Vous débarquez en plein cours d'invasion : des groupes de soldats armés de pertuisanes et de mousquets affluent par l'ouverture béante, se lançant à l'assaut de votre demeure sous le commandement de leurs officiers. Votre apparition soudaine plonge ce bel agencement dans la confusion la plus complète. Apparemment, vos envahisseurs ne s'attendaient pas à vous rencontrer juste après avoir franchi votre seuil ! Un soldat plus vif que les autres a le temps de faire feu, mais sa balle ne fait que vous érafler le bras (vous coûtant 1 Point de Vie). L'instant d'après, votre sort de paralysie les fige tous sur place, les laissant à votre merci. Notez le code "Iai". Si vous les tuez rapidement, rendez-vous au [33](#). Si vous les tuez lentement, rendez-vous au [44](#).

16

Narandris pointe sur vous un mince cylindre noir que vous identifiez aussitôt : une Baguette de Négation ! Vous connaissez son utilité et, malheureusement, vous n'avez pas le temps de vous en protéger. Il y a un éclair de lumière verte et les trois objets magiques que vous portiez perdent soudainement leur puissance. Cet effet n'est que temporaire, mais il durera bien plus longtemps que le duel qui va à présent s'engager. Rendez-vous au [69](#).

17

Vous invoquez un blizzard grondant, Vernésius de Sinargue riposte avec un tourbillon de flammes, et le fracas des éléments en furie ne tarde pas à remplir la galerie toute entière. Le déchaînement d'énergie menace de saturer votre sphère éthérée et vous devez à plusieurs reprises interrompre vos assauts pour renouveler vos sorts défensifs. Vous ne survivriez pas un instant sans votre protection magique. Même avec elle, vous perdez tout de même 2 Points de Vie (1 seul si vous possédez la Triade de Pouvoir). Si cela ne vous tue pas, vous parvenez enfin à transpercer les défenses de Vernésius et le frappez d'un éclair en pleine poitrine. Vous dissipez ensuite les énergies destructrices engendrées par le combat. Rendez-vous au [100](#).

18

L'entrepôt est un immense capharnaüm où vous conservez toutes les matières premières non-vivantes dont vous pourriez avoir besoin et tous les objets encombrants dont vous n'avez pas fréquemment l'usage. Si le Temps Écoulé est inférieur ou égal à 8, rendez-vous au [24](#). Sinon, rendez-vous au [31](#).

19

Vous venez de commettre une lourde erreur. S'il existe un type de magie dans lequel Narandris la Voleuse de Sorts vous est supérieure, c'est bien la maîtrise des illusions. Votre voile d'invisibilité ne l'abuse pas une seconde. Le sortilège par lequel elle contre-attaque soulève dans les airs les pertuisanes et les épées des soldats morts, puis les projette sur vous à une vitesse qui ne vous laisse aucune chance de vous protéger. Vous perdez 5 Points de Vie. Si, par miracle, cela ne vous tue pas, votre survie stupéfait tellement Narandris que cela vous permet de riposter à votre tour. Rendez-vous au [95](#).

20

L'esprit primitif de la créature n'oppose aucune résistance à votre domination mentale. Vous lui ordonnez de partir et elle obtempère en rampant, vous abandonnant la cuisine. Rendez-vous au [98](#).

21

Un éclat de rire aussi lugubre que le précédent vous répond.

"Le roi ne se bat pas en duel. Meurs pour ton impudence !"

Le souverain mort lève son sceptre et ses sujets squelettiques se lancent aussitôt à l'attaque. Vous les repoussez à coups d'éclairs magiques, mais ils ne constituent malheureusement pas le principal danger qui vous menace. Une douleur terrible et glacée vous transperce lorsque la lame du seigneur mort-vivant vient mordre votre chair. C'est à peine si votre armure magique a légèrement amorti le coup.

Vous abandonnez vite tout espoir de remporter ce combat : vos sortilèges affectent à peine votre principal adversaire et ses serviteurs manifestent une vitesse et une résistance exceptionnelles. Vous perdez 4 Points de Vie. Si vous survivez, vous parvenez à vous frayer un passage à l'extérieur du caveau et vous hâtez ensuite de reprendre en sens inverse le couloir par lequel vous étiez arrivé, jetant plusieurs sortilèges pour couvrir votre retraite. Vous brûlez de colère. Une fois que vous en aurez fini avec les envahisseurs, vous ne manquerez pas de revenir ici, mieux préparé que vous ne l'étiez cette fois ! Ce monarque pourrissant apprendra alors qu'être mort-vivant ne le met pas à l'abri de la souffrance. Pour l'heure, retournez au [81](#) pour y choisir une destination.

22

Un éclair jaillit de vos doigts... et vient se briser sur un bouclier magique dont vous n'aviez pas soupçonné l'existence. Rendez-vous au [32](#).

23

Ajoutez 1 au Temps Écoulé. Vous psalmodiez avec patience les incantations complexes, mais le contact refuse obstinément de s'établir. Étrange. Le Sombre Gardien ne refuse habituellement pas ses faveurs aux adeptes de la magie noire. Pour quelle raison vous ignore-t-il de la sorte ? Quoi qu'il en soit, il est inutile de perdre davantage de temps ici. Rendez-vous au [81](#).

24

Un grand vacarme de bruits métalliques accueille votre arrivée. Au beau milieu de la salle, vos automates sont occupés à se détruire les uns les autres à grands coups de poing ! Vous leur ordonnez d'arrêter et ils s'immobilisent aussitôt. Malheureusement la plupart d'entre eux sont déjà hors d'état de fonctionner. Quelqu'un a manifestement réussi à prendre le contrôle de vos serviteurs artificiels. Vous pratiquez un rapide enchantement sur les rescapés afin d'éviter que cela ne se reproduise, puis vous leur ordonnez de patrouiller le château et de tuer tous les intrus. Vous n'avez pas conçu ces automates à des fins guerrières, mais cela ne les empêche pas d'être résistants et extrêmement forts. Notez le code *Acier*. Un rapide coup d'œil au reste de l'entrepôt suffit à vous convaincre que vous ne trouverez rien d'autre d'intéressant ici. Vous quittez donc les lieux : rendez-vous au [81](#).

25

Une vague de flamme se matérialise devant vous et déferle sur votre assaillant maladroit, qui est entièrement consumé avant d'avoir pu esquisser un hurlement. Vous vous apprêtez à reprendre votre chemin lorsque de nombreux bruits de bottes résonnent autour de vous. Vous avez juste le temps de vous envelopper d'une armure magique avant qu'une douzaine de soldats ne surgissent par d'autres

passages. Si vous les accueillez à coups d'éclairs magiques, rendez-vous au [55](#). Si vous préférez battre en retraite dans un escalier descendant qui se trouve à proximité, rendez-vous au [62](#).

26

Un éclat de rire sépulcral accueille votre déclaration et le seigneur mort-vivant s'approche d'un pas pesant, ne s'arrêtant que juste devant vous. Ses yeux d'un blanc laiteux vous toisent dédaigneusement.

"Tu oses revendiquer le château que j'ai moi-même construit ? Je suis Kraxius, le roi éternel, élu des dieux, conquérant des Cinq Terres, vainqueur de la Horde d'Airain, fondateur de la Cité Sacrée de..."

Tandis qu'il continue d'énumérer des titres aussi ronflants que dénués d'intérêt, votre regard s'attarde sur son antique attirail. L'armure et l'épée bénéficient certainement d'enchantements, mais vous vous intéressez surtout à la couronne et au sceptre. Vous sentez que ces objets possèdent tous deux une grande puissance nécromantique.

Le souverain mort est parvenu au bout de sa tirade. Si vous le défiez en duel pour la possession du château, rendez-vous au [21](#). Si vous essayez de détruire son sceptre, rendez-vous au [56](#). Si vous essayez de détruire sa couronne, rendez-vous au [74](#).

27

Votre salle à manger est une pièce vaste, bien éclairée par de hautes fenêtres et bien chauffé par le brasier qui rugit perpétuellement dans la cheminée. Lorsque vous y pénétrez, elle est occupée par une demi-douzaine de soldats, mais un sort de foudre remédie aussitôt à la situation, vous laissant maître des lieux.

Vous jetez un regard autour de vous, vous demandant s'il y a quoi que ce soit ici qui vous serait utile. Une idée vous vient soudain : l'esprit des flammes que vous avez enchaîné à la cheminée pourrait servir à autre chose qu'à maintenir la température de cette salle. Si vous voulez le délier, rendez-vous au [75](#). Sinon, vous pouvez vous rendre dans les cuisines (rendez-vous au [86](#)) ou repartir (rendez-vous au [81](#)).

28

Vous récitez une incantation mortelle, qui devrait anéantir la force vitale de votre adversaire et ne laisser de lui qu'une masse de chair en décomposition. Mais Vernésius de Sinargue ne meurt pas et ne semble pas même affaibli. Il riposte sous la forme d'éclairs aveuglants, que vous avez peine à arrêter. Vous réalisez soudain qu'il est protégé par un charme aussi subtil que puissant, qui le rend virtuellement invulnérable à la nécromancie. De toute évidence, il s'attendait à ce que vous employiez ce type de magie contre lui ! Vous vous rabattez précipitamment sur des sortilèges élémentaires de feu, mais il est trop tard pour empêcher Vernésius de prendre le dessus. Il martèle votre sphère éthérée d'attaques répétées, qui ne tardent pas à l'affaiblir. Vous perdez 4 Points de Vie (3 si vous possédez la Triade de Pouvoir). Si vous survivez, la certitude qu'a Vernésius d'être sur le point de l'emporter finit par lui faire négliger sa défense et vous le frappez en pleine poitrine avec un rayon incandescent. Rendez-vous au [100](#).

29

Le bruit terrible que produit votre sortilège éclipserait le rugissement d'un dragon enragé. Il ne vous parvient que de manière extrêmement atténué, mais Narandris est frappée de plein fouet. La Voleuse de Sorts vacille, étourdie et désorientée. Elle tente de riposter, mais peine visiblement à articuler les syllabes de son sortilège. Des projectiles de flammes jaillissent tout de même de sa paume et vous infligent quelques brûlures, vous coûtant 1 Point de Vie. Si vous survivez, vous n'avez ensuite aucun mal à mettre un terme à ce duel. Rendez-vous au [95](#).

30

Une demi-douzaine de soldats montent la garde dans votre hall d'entrée. Avant qu'ils aient le temps de lever une pertuisane ou de pointer un mousquet sur vous, votre sortilège de paralysie les fige sur place, les laissant à votre merci. Si vous les tuez rapidement, rendez-vous au [33](#). Si vous les tuez lentement, rendez-vous au [44](#).

31

Vous vous avancez avec prudence, mais aucun intrus ne semble se trouver ici. Le sol est jonché des restes démantibulés des automates dont vous vous servez pour les lourds travaux. Leurs corps métalliques ont visiblement subi des coups d'une extrême violence et il n'y a plus rien à en tirer. Même si vous aviez le temps, vous n'êtes pas certain que vous parviendriez à les réparer. Un rapide coup d'œil vous apprend qu'il n'y a rien d'autre d'intéressant dans l'entrepôt. Le mieux à faire est de repartir sans tarder. Rendez-vous au [81](#).

32

Une illusion extrêmement subtile disparaît sous vos yeux. Les cheveux de votre apprentie prennent une teinte rousse, son visage se fait plus fin et quelques années supplémentaires apparaissent dans l'assurance de son regard et le pli moqueur de ses lèvres. Une aura chatoyante se matérialise sans hâte autour d'elle.

"Je crois qu'il convient que je me présente à nouveau," ironise-t-elle. "Mon nom est Narandris, mais on m'appelle plus souvent la Voleuse de Sorts."

Vous avez entendu parler d'elle : une enchanteresse sans scrupules, qui n'accomplit aucune recherche magique par elle-même, mais espionne et s'approprie celle des autres magiciens. Vous n'aviez jamais envisagé qu'elle s'en prenne à vous.

"Tu as déguisé ton apparence et tes pouvoirs pour que j'accepte de te prendre comme apprentie, dans l'intention de me voler mes secrets," déduisez-vous.

"Oui. Au début, je prévoyais de disparaître une fois que j'aurais découvert tout ce que je voulais. Mais... ton château a fini par me faire envie. Et il y a des choses que je n'aurais pas pu emporter, comme la bibliothèque. J'ai changé de plan et je me suis arrangé pour qu'on vienne te rendre une petite visite."

Elle jette un coup d'œil dédaigneux aux cadavres épars des envahisseurs.

"Évidemment, je m'attendais à ce qu'ils soient un peu plus compétents. Mais on ne peut jamais compter que sur soi-même."

Son aura prend un éclat intense et vous devinez que la conversation s'arrête là. Si vous avez la Triade de Pouvoir, rendez-vous au [16](#). Si vous ne l'avez pas, mais que vous possédez un cristal de dissonance, rendez-vous au [42](#). Si vous n'avez ni l'un ni l'autre, rendez-vous au [65](#).

33

Vous avez fait place nette, mais la porte n'est plus bonne qu'à faire du bois de chauffage. Vous n'apercevez personne dans la cour extérieure, ni près des remparts, mais cela ne signifie pas que tous vos assaillants se trouvent déjà à l'intérieur du château. Et où sont passés vos gardes ? Vous ne vous attendiez pas à ce que ces couards essaient de résister à une telle invasion, mais il est étrange que vous ne voyiez pas même le cadavre de l'un d'entre eux. Si vous cherchez à élucider leur disparition, rendez-vous au [60](#). Si vous prenez le temps de créer une barrière magique pour remplacer la porte défoncée, rendez-vous au [68](#). Si vous préférez repartir immédiatement, rendez-vous au [81](#).

34

Ajoutez 1 au Temps Écoulé. La plupart des instruments conservés ici étaient très délicats et le saccage auquel se sont livrés les soldats les a rendu inutilisables. Le spectacle est désolant, mais vous ne renoncez pas à explorer la pièce et vos efforts sont récompensés lorsque vous retrouvez votre cristal de dissonance, miraculeusement épargné (notez-le sur votre Feuille d'Aventure). Cet objet joue un rôle important dans divers rituels particulièrement complexes et ésotériques ; utilisé de façon plus prosaïque, il devrait vous permettre d'annuler les pouvoirs de certains objets magiques. Retournez au [38](#) pour y faire un autre choix.

35

Vous traversez d'un pas vif le jardin à l'abandon pour atteindre le Cèdre Funeste. À l'ombre de son feuillage noir, au pied de son tronc épais, les cadavres de plusieurs soldats disparaissent presque complètement sous les racines qui les ensèrent. La voix ténue et bruisante de l'arbre vous accueille :

"Shangar, que se passe-t-il ? Qui sont ces hommes ?"

"Le château est attaqué. Est-ce que beaucoup d'intrus sont venus jusqu'ici ?"

"Seulement ceux-là. Mais je ne peux sentir que les êtres qui s'aventurent à l'intérieur du jardin. C'est toi-même qui a limité mes pouvoirs."

Vous réfléchissez un instant et vos yeux se posent sur la forme massive et ancienne de la Fontaine de Vie, qui se trouve un peu plus loin.

"Si je révoque cette limitation, est-ce que tu m'aideras à repousser les envahisseurs ?"

"Bien sûr."

Vous n'êtes pas assez fou pour lui faire confiance, mais la puissance libérée du Cèdre Funeste constituerait indubitablement un atout. Cependant, les enchantements que vous avez pratiqués sur lui sont d'une grande complexité et les annuler abruptement risque de se révéler éprouvant. Une autre possibilité vous est venue à l'esprit : la Fontaine de Vie possède de grands pouvoirs de guérison, mais elle doit se nourrir d'énergie vitale pour fonctionner. Bien que le sacrifice humain soit la méthode traditionnelle pour cela, vous soupçonnez que le Cèdre Funeste ferait très bien l'affaire.

Si vous libérez le Cèdre Funeste de ses entraves magiques, rendez-vous au [41](#). Si vous le sacrifiez à la Fontaine de Vie pour guérir vos blessures, rendez-vous au [50](#). Si vous préférez repartir, rendez-vous au [81](#).

36

Vous avez consacré beaucoup de temps et d'effort à aménager cette partie du château afin qu'elle accueille vos laboratoires. On y trouve tout ce qui est nécessaire aux besoins de votre recherche intensive. Si le Temps Écoulé est inférieur ou égal à 8, rendez-vous au [78](#). Sinon, rendez-vous au [90](#).

37

Au moment où votre éclair frappe la chenille géante de plein fouet, vous vous rappelez soudain ce que vous cherchiez à obtenir en la créant : un organisme capable d'endurer aisément les blessures les plus sérieuses. Vous n'aviez pas tout à fait atteint votre but, mais vous étiez tout de même très satisfait du résultat...

Un jet d'acide visqueux jaillit de la gueule de la créature et vous brûle la poitrine, vous coûtant 2 Points de Vie. La douleur ne vous empêche pas de riposter : vous employez cette fois un sort de blizzard, qui enterre votre assaillant sous une épaisse couche de glace.

Malheureusement, cette dernière a également recouvert tout le reste de la cuisine. Vous n'allez pas pouvoir vous restaurer dans l'avenir proche, semble-t-il. Le mieux à faire est de repartir : rendez-vous au [81](#).

38

Le désordre règne dans chacun de vos laboratoires et les dégâts semblent partout considérables. Si vous le pouviez, vous rendriez la vie aux soldats qui gisent çà et là afin de pouvoir les tuer à nouveau, d'une manière plus horrible et plus lente. Mais ce qui est fait est fait. Il est possible que certains objets utiles aient échappé à ce vandalisme abominable, mais les trouver risque de vous prendre du temps. Si vous le souhaitez, vous pouvez fouiller le laboratoire des forces élémentaires (rendez-vous au [3](#)), celui de la magie pure (rendez-vous au [34](#)), celui de la nécromancie (rendez-vous au [48](#)) ou celui de transmutation alchimique (rendez-vous au [59](#)). Il ne vous semble pas que les autres laboratoires recèlent quoi que ce soit dont vous puissiez avoir l'usage dans les circonstances présentes. Vous pouvez également repartir sans tarder (rendez-vous au [81](#)).

39

Vernésius de Sinargue possède une grande force de volonté, comme il convient à un maître magicien, mais voir les derniers de ses soldats mourir par vos soins l'a ébranlé. Vous insufflez un charme de confusion dans son esprit momentanément vulnérable et cela suffit pour le mettre à votre merci. Vous n'avez aucun mal à dissiper ensuite ses protections magiques, tandis qu'il vous regarde avec une expression hébétée. Lorsqu'il semble enfin retrouver ses esprits, il est trop tard : un éclair jailli de vos doigts le frappe en pleine poitrine. Rendez-vous au [100](#).

40

Ajoutez 1 au Temps Écoulé. L'incantation discordante qui permet d'invoquer Mazark est à l'image de ce démon capricieux et imprévisible. Alors que vous vous demandez si le contact va vraiment s'établir, la surface de l'autel se met soudain à briller d'un vif éclat doré, qui illumine l'intérieur de la chapelle et la peuple d'ombres extravagantes. Un flot d'énergie magique ruisselle depuis la masse de pierre, vous enveloppant tout entier. Si vous êtes blessé, l'énergie soigne et purifie votre corps âgé, vous permettant de regagner 2 Points de Vie. Mais si vous êtes indemne, l'énergie vous brûle les entrailles, vous coûtant 2 Points de Vie.

Le contact se rompt abruptement lorsque le Faiseur de Dons en a fini avec vous, vous laissant seul dans la chapelle de nouveau sombre. Il ne vous reste plus qu'à repartir : rendez-vous au [81](#).

41

Vous aviez fait un excellent travail en élaborant les enchantements qui restreignent la puissance du Cèdre Funeste. Vous n'anticipiez pas qu'il vous faudrait un jour les défaire dans l'urgence ! L'effort est extrêmement ardu et vous perdez 1 Point de Vie sous l'effet de l'épuisement. Ajoutez par ailleurs 1 au Temps Écoulé. Lorsque vous en avez terminé, les branches du Cèdre Funeste sont parcourues d'un grand frémissement, son énorme tronc se met à craquer de manière inquiétante... et vous jugez soudain préférable de ne pas vous attarder ici plus longtemps. Vous regagnez en hâte la colonnade qui borde la cour. Jetant un regard en arrière, vous voyez que les racines du Cèdre ont commencé à recouvrir l'ensemble du jardin comme une horde d'énormes serpents constricteurs. Vous pressentez qu'elles ne vont pas s'arrêter là. Reprendre le contrôle du Cèdre ne sera pas une mince affaire, mais vous vous en souciez lorsque votre château ne sera plus envahi. Notez le code *Huorn* et ajoutez-y le Temps Écoulé actuel. Puis rendez-vous au [81](#).

42

Maintenant que l'illusion s'est dissipée, vous réalisez que Narandris porte des objets qui vous appartiennent : l'Anneau Éthéré, le Torque Éternel et le Pendentif de Clarté. De toute évidence, elle les a dérobé dans vos appartements. Leur pouvoir lui conférerait un avantage significatif dans votre duel, mais vous n'avez pas l'intention de la laisser les utiliser. Plaçant le cristal de dissonance dans le creux de votre paume, vous prononcez les quelques syllabes qui lui font émettre une onde de disjonction chaotique. Vous êtes aussitôt récompensé par la mine contrariée de Narandris, qui réalise que les fruits de son larcin ont cessé de fonctionner. L'effet de l'onde chaotique n'est que temporaire, mais il durera bien plus longtemps que le combat qui va s'engager. Rendez-vous au [69](#).

43

Le sceptre vous revient tout à coup à l'esprit. Bien que vous n'ayez pas eu le temps de l'examiner en détail, vous soupçonnez qu'il permettrait au souverain mort de contrôler ses serviteurs. Se pourrait-il qu'il renforce les sortilèges similaires ? Votre hypothèse se confirme dès que vous refermez la main sur l'objet et que vous le brandissez : les morts-vivants reviennent instantanément sous votre contrôle et attaquent Narandris. Elle s'efforce de les repousser avec des barrières de feu, mais cela détourne son attention du principal danger qui la menace. Rendez-vous au [95](#).

44

Ajoutez 1 au Temps Écoulé. Comme le disait votre maître en vous apprenant vos premiers rituels : tout ce qui mérite d'être fait mérite d'être bien fait. Vous n'avez d'ailleurs pas manqué de suivre ce bon conseil le jour où sa tutelle a commencé à vous peser. A présent, rendez-vous au [33](#).

45

L'atmosphère de la chapelle est sombre et oppressante. L'air frémit comme s'il était sur le point de se déchirer sous la pression de quelque chose d'innommable. Un tumulte d'odeurs âcres imprègne la pierre de l'autel massif.

En d'autres termes, l'endroit est dans son état ordinaire. Aucun de vos envahisseurs ne semble avoir été assez bête pour s'aventurer ici.

Les énergies démoniaques qui saturent la chapelle facilitent le contact avec les dimensions infernales, mais il serait dangereux de les utiliser plus d'une fois au cours d'une journée. Vous pouvez entrer en contact avec un seigneur démon pour lui demander conseil et assistance : les trois possibilités qui vous viennent à l'esprit sont Bael'kranag, Seigneur du Carnage (rendez-vous au [12](#)), le Sombre Gardien des Mystères (rendez-vous au [23](#)) et Mazark le Faiseur de Dons (rendez-vous au [40](#)). Vous pouvez aussi essayer d'invoquer une petite armée de démons mineurs (rendez-vous au [49](#)).

Si vous préférez repartir tout de suite, rendez-vous au [81](#).

46

Vous prononcez la Parole de Commandement, mais elle n'a aucun effet : Xensao est immunisé aux sortilèges mentaux ! Ses griffes labourent profondément votre poitrine, vous coûtant 3 Points de Vie. Si vous survivez à ces blessures, vous surmontez la douleur et le repoussez brutalement d'un éclair magique. Avant qu'il ne puisse se ressaisir, vous enchaînez sur un sortilège de pétrification qui le change en un bloc de granite. Vous vous relevez ensuite, non sans difficulté, et allez inspecter le cercle d'emprisonnement qui aurait dû vous épargner cette mésaventure. Il vous paraît tout à fait normal au premier abord, mais vous finissez par réaliser que certaines runes-clés ont été subtilement modifiées de manière à neutraliser la barrière magique. Le travail de sabotage est remarquable et vous ne manquerez pas de l'admirer si vous n'en aviez pas fait les frais. Rendez-vous au [2](#).

47

Un combat terrible s'engage. Vous faites pleuvoir les sortilèges destructeurs sur vos assaillants, que Vernésius de Sinargue protège de son mieux avec sa propre magie. Votre armure invisible arrête les

balles de plomb comme les lames d'acier, mais s'affaiblit peu à peu sous les attaques répétées. Vous emplissez de gaz mortel les poumons des soldats, vous gelez leur sang, vous les projetez dans des dimensions infernales, vous pétrifiez leur chair, vous accélérez leur vieillissement jusqu'à les réduire en poussière. Les survivants continuent de vous attaquer et leur armes commencent à vous infliger des blessures. Vous perdez 2 Points de Vie. Si vous survivez, vous les tuez finalement jusqu'au dernier. Rendez-vous au [11](#).

48

Le contenu de votre laboratoire de nécromancie ne devait pas être au goût des soldats qui s'y sont introduits : ces vandales l'ont saccagé encore plus que les autres. Il ne reste très probablement rien qui puisse vous servir, à une exception notable : le cadavre masculin qui gît sur la table d'opération a été épargné, sans doute à cause d'un respect superstitieux des morts. Ce que les intrus ignoraient, c'est qu'il constitue en fait l'élément principal d'un rituel de protection que vous avez récemment élaboré. Vous comptiez le terminer un autre jour, mais rien ne vous empêche de le faire maintenant. Dans ce cas, rendez-vous au [99](#). Sinon, retournez au [38](#) pour y faire un autre choix.

49

Ajoutez 1 au Temps Écoulé. Vous récitez les incantations qui vous permettront d'ouvrir un portail physique avec l'une des dimensions démoniaques les plus proches et la réalité se plie à votre voix : un vortex d'énergie tourbillonnante se forme au-dessus de l'autel, balayant la chapelle de couleurs impossibles.

Vous êtes sur le point d'aboutir lorsqu'un contre-sort terrible vient s'abattre sur votre œuvre ! Déstabilisé, le portail échappe à votre contrôle pour devenir une nova rougeoyante. Pressentant la catastrophe, vous prononcez un Mot de Pouvoir qui le fait se refermer instantanément, mais cet effort vous coûte : vous perdez 1 Point de Vie.

Une fois le danger passé, vous scrutez attentivement l'intérieur de la chapelle, mais il ne s'y trouve personne d'autre que vous. Celui qui a pu ainsi ruiner vos efforts à distance doit posséder une connaissance et un pouvoir qui s'approchent des vôtres. Vous réfléchissez déjà à la manière dont vous lui témoignerez votre appréciation lorsque vous vous rencontrerez enfin.

Pour l'heure, la seule option qui s'offre à vous est de repartir. Rendez-vous au [81](#).

50

La Fontaine est couverte de symboles que l'usure du temps a rendu indéchiffrables, même pour vous. La pierre grise qui la compose est étonnamment chaude. Son bassin circulaire est vide... pour le moment. Vous prononcez les mots qui activent l'ancienne magie. Les racines du Cèdre Funeste jaillissent aussitôt de la terre brune et s'élancent vers vous comme autant de serpents, mais vous élevez une barrière de flammes ardentes qui les repousse. Vous récitez les incantations qui éveillent le pouvoir vampirique de la Fontaine.

Les racines se sont infiltrées par-dessous vos flammes magiques, mais vous utilisez un nouveau sortilège qui les change en pierre. Lorsqu'une eau limpide commence à se répandre dans le bassin de pierre, vous entendez un grand bruissement qui est presque un cri, puis le silence.

Ajoutez 1 au Temps Écoulé. Vous attendez patiemment que l'eau ait fini de s'écouler pour vous en abreuver. L'énergie vitale que contient le liquide s'infiltré dans tout votre corps, dissipant la lassitude et guérissant vos blessures. Vous récupérez 3 Points de Vie.

Avant de quitter ces lieux désormais inutile, vous dissipez la barrière de flammes et jetez un dernier regard au Cèdre Funeste, dont les branches desséchées commencent déjà à perdre leurs aiguilles. Notez le code *Flambée*, puis rendez-vous au [81](#).

51

Vous traversez un étroit corridor au moment où la voix de Janalice vous parvient, légèrement déformée par la boule de cristal qui la transmet :

"Maître ! J'ai espionné les intrus : certains se trouvent encore à l'extérieur, mais la plupart sont entrés dans le château. Ils sont plusieurs dizaines, divisés en petits groupes, et tous bien armés. Je pense que ce sont des soldats du roi, mais l'homme qui les dirige a l'air d'être un magicien. Je crois qu'il..."

Un fracas cristallin vous assourdit momentanément, et, lorsque ses échos s'estompent, la voix de Janalice a disparu. La boule de cristal vient manifestement de se briser. Si c'est la maladresse de votre apprentie qui en est la cause, elle va se retrouver sanglée à une table de laboratoire lorsque tout ceci sera terminé !

Et pourquoi diable le roi vous envoie-t-il ses soldats ? Les quelques sujets que vous lui prenez de temps à autre ne sont tout de même pas une raison sérieuse. Tiendrait-il à ce point à récupérer le château ? Au fond, peu importe. Retournez au [81](#) pour y choisir une destination.

52

Vous vous penchez sur le corps encore fumant de votre adversaire... et, à cet instant précis, vous êtes foudroyé par une douleur telle que vous n'en avez jamais ressentie ni même imaginée. Vous mourez sans comprendre pourquoi ni comment.

53

Vous psalmodiez un sortilège nécromantique et les morts répondent à votre appel. Des mouvements lents et saccadés animent les cadavres de vos anciens assaillants, y compris celui de Vernésius lui-même. Ils se relèvent du sol de pierre où ils étaient tombés et s'avancent d'un pas traînant vers Narandris... mais s'arrêtent lorsque celle-ci se met à son tour à incanter. Elle essaie de vous arracher le contrôle des morts-vivants que vous venez à peine de créer ! Vous renforcez votre propre sortilège et la situation devient une épreuve de force magique. La Voleuse de Sorts n'a pas usurpé son surnom : sa maîtrise de la nécromancie est comparable à la vôtre. Si vous possédez le Sceptre Antique, rendez-vous au [43](#). Sinon, rendez-vous au [61](#).

54

Vos appartements sont décorés de tapisseries baroques et illuminés par un grand nombre de bougies ensorcelées. Si le Temps Écoulé est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [64](#). Sinon, rendez-vous au [71](#).

55

Les attaques viennent de toutes parts, mais vous avez confiance en votre protection magique pour vous préserver de tout mal le temps que vous fassiez place nette. Malheureusement, l'officier qui commande ces soldats est un homme prévoyant : sachant qu'il partait à la chasse au sorcier, il a fait bénir son épée par le grand prêtre de Saranghaa, le dieu de la guerre local. Occupé que vous êtes à décimer les soldats, vous ne soupçonnez rien jusqu'au moment où une lame acérée vient vous blesser au flanc. Vous perdez 2 Points de Vie. Si vous êtes toujours en vie, vous foudroyez l'audacieux, puis vous achevez de massacrer les derniers survivants. Vous pouvez désormais retourner au [81](#) pour y choisir votre destination.

56

Un éclair magique part de votre main et fait voler le sceptre en éclat. Le seigneur mort-vivant pousse un hurlement de rage ! Votre éclair suivant le frappe en pleine poitrine, mais ne semble pas lui causer le moindre dommage. Il brandit sa lourde épée et vous attaque furieusement. Vous découvrez vite que les coups de cette lame ensorcelée ne sont qu'à peine amortis par votre armure magique. Vous perdez 2 Points de Vie. Si cela ne vous tue pas, vous êtes forcé d'admettre que le combat est inégal, vos sortilèges ne semblant avoir presque aucun effet sur lui. Vous essayez de détruire sa couronne, mais le combat acharné ne vous laisse plus le loisir de la précision. Vous finissez par battre en retraite hors du caveau. Fort heureusement, les squelettes ne font aucun geste pour vous arrêter, comme si la destruction du sceptre les avait privé de volonté. Vous vous hâtez de reprendre en sens inverse le couloir par lequel vous étiez arrivé, jetant plusieurs sortilèges pour couvrir votre retraite. Ce revers est vexant, mais vous avez bien l'intention de revenir ici - mieux préparé - une fois que vous en aurez fini avec les envahisseurs. Ce monarque pourrissant apprendra alors qu'être mort-vivant ne le met pas à l'abri de la souffrance ! Pour l'heure, retournez au [81](#) pour y choisir une destination.

57

Vous appelez l'un de vos esprits invisibles, qui la soulève du sol et l'emmène vers l'étage inférieur. Cela fait trop longtemps que vous n'avez pas pratiqué votre rituel de rajeunissement et il nécessite justement un sacrifice humain. Après tout les problèmes qu'elle vient de vous causer, Narandris vous doit bien ce petit service. Votre aventure s'achève ici, mais vous avez l'intention de vivre encore de nombreux siècles !

58

Vous suivez un tunnel souterrain qui vous fait traverser les cryptes du château. L'endroit est imprégné d'une magie nécromantique qui - pour une fois - n'est pas de votre fait. De nombreux squelettes animés y vont et viennent suivant une routine plusieurs fois séculaires. Vous avez consacré beaucoup de temps à les étudier, mais sans grand succès. Leurs armes rongées par la rouille suggèrent que ces morts-vivants étaient des guerriers, mais aucun d'eux n'a jamais essayé de s'en prendre à vous, comme si votre présence leur était absolument indifférente. À votre grande

frustration, vous n'êtes jamais parvenu à identifier les enchantements qui leur ont conféré leur vie surnaturelle, ni à contrôler l'un d'eux plus de quelques secondes d'affilée. Ils ne quittent jamais les cryptes, dont les anciens propriétaires du château avaient néanmoins muré toutes les entrées. Rendez-vous au [14](#).

59

Ajoutez 1 au Temps Écoulé. Votre laboratoire s'enorgueillissait d'un nombre remarquable de composants alchimiques, mais les soldats qui s'y sont introduits n'ont rien respecté : ils ont fracassé tous les pots, les jarres et les flacons. Les poudres sont mélangées, les solides éparpillés et les liquides répandus sur dalles de pierre. Vous cherchez un long moment, mais il n'y a rien d'utilisable ici. Retournez au [38](#) pour y faire un autre choix.

60

Votre enquête aboutit très rapidement, lorsque vous trouvez les cadavres de vos gardes éparpillés dans leurs quartiers. Une bonne partie du mobilier est brisé et il règne un capharnaüm épouvantable, mais vous ne laissez pas cette constatation vous amener à des conclusions prématurées : pour autant que vous sachiez, c'est l'état habituel de ces lieux.

Habitué comme vous l'êtes à examiner des cadavres de près, vous établissez très vite que la mort de ces incapables ne remonte pas à plus de deux heures. Ils n'ont aucune blessure apparente, mais leurs visages sont convulsés et leurs lèvres bleuies, ce qui suggère fortement un empoisonnement. Vous n'avez pas le temps de pratiquer une autopsie pour en apprendre davantage. Si vous invoquez l'esprit de l'un d'entre eux, rendez-vous au [4](#). Si vous regagnez le hall d'entrée pour y ériger une barrière magique, rendez-vous au [68](#). Si vous quittez ces lieux, rendez-vous au [81](#).

61

Vos deux voix récitent inlassablement des incantations nécromantiques. Pris entre deux volontés contraire, les morts-vivants restent absolument immobiles. Cet affrontement dure un long moment, puis Narandris passe soudain à un sortilège tout à fait différent, que vous êtes incapable d'identifier. Un tremblement convulsif agite le cadavre le plus proche de vous et, avant que vous ne puissiez vous en écarter, il explose. Le déluge brutal de chair noircie, d'os brisés et de sang brûlant vous coûte 3 Points de Vie. Si vous survivez, le changement de tactique de Narandris a heureusement laissé les autres morts-vivants sous votre contrôle et vous les lancez de nouveau à l'assaut. Elle s'efforce de les repousser par des barrières de flammes, mais cela détourne son attention du principal danger qui la menace. Rendez-vous au [95](#).

62

Votre protection magique vous protège d'une rafale de balles tandis que vous descendez les marches, ne vous arrêtant qu'une fois hors de vue. Vous entendez les soldats s'approcher avec prudence, craignant manifestement les surprises que vous pouvez leur réserver. Ils ont d'ailleurs tout à fait raison : vous n'avez pas l'intention de laisser de misérables intrus vous donner la chasse à l'intérieur de votre propre demeure. Si vous utilisez un sortilège de terreur pour les faire décamper, rendez-vous au [7](#). Si vous préférez inonder la pièce de vapeurs mortelles, rendez-vous au [13](#).

63

Lorsque vous vous êtes emparé du château, la cour intérieure servait d'écrin à un vaste jardin parsemé de fleurs totalement inutiles. Vous l'avez d'abord négligé, ayant bien d'autres priorités. Plus tard, alors que les fleurs avaient depuis longtemps dépéri, vous avez transplanté ici le Cèdre Funeste, un être végétal puissant et dangereux. Faute de meilleur emplacement, c'est aussi dans ce jardin à l'abandon que vous avez installé la Fontaine de Vie, un artefact antique que vous avez trouvé dans les ruines d'une civilisation depuis longtemps disparue. Si le Temps Ecoulé est inférieur ou égal à 9, rendez-vous au [35](#). Sinon, rendez-vous au [70](#).

64

Vous traversez les pièces qui composent vos appartements sans prêter attention aux trésors extraordinairement précieux qui s'y trouvent exposés, jusqu'à parvenir à votre chambre forte. C'est là que vous conservez vos possessions les plus précieuses, derrière une épaisse porte de métal couverte de puissantes runes qui la rendent absolument... Mais ? Qu'est-ce que ça signifie ? Vous penchant sur la surface soigneusement ciselée, vous observez que des modifications subtiles ont été apportées à plusieurs runes, dans l'intention manifeste d'en briser l'enchantement. Vous êtes peut-être arrivé juste à temps ! Mais qui a bien pu s'introduire jusqu'ici et comment a-t-il pu se volatiliser à votre arrivée ?

Ces questions devront attendre. Un sort de divination vous ayant confirmé qu'il n'y a plus personne dans les parages, vous ouvrez la chambre forte. Les objets magiques qui s'y trouvent sont tous d'une grande puissance, mais beaucoup sont encombrants ou d'un usage complexe. Vous décidez finalement d'emporter l'Anneau Éthéré, le Torque Éternel et le Pendentif de Clarté. Ces trois objets augmenteront vos pouvoirs et vous protégeront contre la magie hostile. Notez la Triade de Pouvoir sur votre Feuille d'Aventure. Vous refermez soigneusement la chambre forte avant de repartir. Rendez-vous au [81](#).

65

Maintenant que l'illusion s'est dissipée, vous réalisez que Narandris porte des objets qui vous appartiennent : l'Anneau Éthéré, le Torque Éternel et le Pendentif de Clarté. De toute évidence, elle les a dérobé dans vos appartements. Malheureusement, vous ne pouvez rien y faire : ils vont augmenter ses pouvoirs au cours du duel sur le point de s'engager entre vous (ajoutez 1 Point à toutes vos pertes de Points de Vie). A présent, rendez-vous au [69](#).

66

Votre éclair magique frappe de plein fouet le seigneur mort-vivant, sans même l'ébranler. Voilà qui augure mal de la suite ! Heureusement, vos sortilèges se révèlent nettement plus efficaces contre ses sujets lorsqu'ils se jettent sur vous.

Le combat est néanmoins rude. À l'intérieur de ce caveau, la rapidité et la résistance des squelettes semblent décuplées. Les blessures que vous subissez vous coûtent 2 Points de Vie. Si vous survivez, vous voyez le souverain mort s'avancer vers vous en brandissant sa lourde épée et vous jugez préférable de ne pas insister. Vous vous frayez un passage à l'extérieur du caveau et vous hâtez ensuite de reprendre en sens inverse le couloir par lequel vous étiez arrivé, jetant plusieurs

sortilèges pour couvrir votre retraite. Vous brûlez de colère. Une fois que vous en aurez fini avec les envahisseurs, vous ne manquerez pas de revenir ici, mieux préparé que vous ne l'étiez cette fois ! Ce monarque pourrissant apprendra alors qu'être mort-vivant ne le met pas à l'abri de la souffrance. Pour l'heure, retournez au [81](#) pour y choisir une destination.

67

Les pouvoirs et les connaissances de Narandris feraient d'elle une excellente assistante, à condition de prendre un certain nombre de précautions. Vous pratiquez sur elle une succession de sortilèges complexes, qui la contraindront à toujours vous obéir et à ne plus jamais chercher à vous nuire, sans pour autant diminuer sa précieuse intelligence. Lorsque vous avez terminé, vous dissipez la toile magique qui l'emprisonnait. Elle se relève lentement, avec une mine des moins enthousiastes.

"Qu'est-ce que je peux faire pour vous... maître ?"

"Et bien, pour commencer, il y a un château à nettoyer et à remettre en ordre."

68

Vous manipulez les énergies magiques pour créer un mur invisible barrant le seuil. Cela ne possède pas l'élégance d'une Rune de Mort ou le charme d'un rideau enflammé, mais devrait néanmoins se révéler bien suffisant. Notez le code *Verrou*, accompagné du Temps Écoulé actuel. Ajoutez ensuite 1 à votre Temps Écoulé et décidez si vous partez à la recherche de vos gardes disparus (rendez-vous au [60](#)) ou si vous préférez vous rendre ailleurs (rendez-vous au [81](#)).

69

Enveloppée dans une brume multicolore et chatoyante, Narandris ne prend pas l'initiative d'engager le combat. Elle attend sans doute de voir quel type de magie vous allez employer contre elle pour contre-attaquer aussitôt. Vous soupçonnez que les sortilèges offensifs classiques ne déstabiliseront pas cette adversaire retorse. L'idéal serait de la surprendre. Trois idées possibles vous viennent à l'esprit : vous envelopper d'un voile d'invisibilité (rendez-vous au [19](#)), lancer un hurlement magique pour l'assourdir (rendez-vous au [29](#)) ou changer en morts-vivants les cadavres qui vous entourent (rendez-vous au [53](#)).

70

Le jardin a visiblement été le théâtre d'une bataille terrible. La terre brune est ravagée et d'épaisses racines ensèrent encore les cadavres de nombreux soldats. Le Cèdre Funeste semble avoir été frappé par la foudre à plusieurs reprises et il ne reste plus de sa forme massive qu'un squelette noirci. Vous êtes fâché d'avoir perdu une créature aussi rare et ancienne, mais toutes ces morts ont eu un effet positif : elles ont activé les pouvoirs vampiriques de la Fontaine de Vie, dont le bassin en pierre est désormais rempli. Vous vous abreuvez de son eau limpide et l'énergie vitale qu'elle recèle referme vos plaies : vous regagnez 3 Points de Vie. À présent, vous n'avez plus rien à faire ici. Rendez-vous au [81](#).

71

Il règne un grand désordre dans les pièces qui composent vos appartement et beaucoup d'objets très précieux ont été renversés ou endommagés. Subitement inquiet, vous vous précipitez jusqu'à la chambre forte où vous conservez vos possessions les plus précieuses : la porte de métal est béante, les enchantements rompus et ce qui se trouvait à l'intérieur a été volé ou réduit en cendres ! Le coup est rude : non seulement vous voilà privé d'artefacts qui vous auraient été très utiles, mais ils risquent fort d'être retournés contre vous ! Cependant, vous n'êtes pas devenu le sorcier que vous êtes en vous reposant sur des objets enchantés. Vous avez confiance en votre puissance personnelle et en vos nombreuses ressources pour vous permettre de triompher. Après avoir rapidement vérifié qu'il ne reste rien ici qui puisse vous être utile, vous quittez les lieux. Rendez-vous au [81](#).

72

Les caves sont un ensemble de tunnels et d'oubliettes où l'ancien propriétaire du château conservait au frais ses prisonniers et ses tonneaux de vin. Vous y abandonnez les créatures qui résultent de certaines de vos expériences, une fois qu'elles ont cessé de vous être utiles. Vous savez que certaines survivent très longtemps, mais leur sort ne vous intéresse plus. À une exception près.

"Alors, vénéré maître, on a des soucis ?"

Au bas du long escalier que vous venez de descendre se trouve une pièce voûtée, vivement éclairée par un sortilège de lumière. Le centre de la pièce est occupé par un cercle mystique d'emprisonnement, à l'intérieur duquel se trouve un être humanoïde noir comme l'encre : Xensao l'Obscur, votre création la plus aboutie et votre serviteur le moins satisfaisant. Vous l'aviez conçu pour vous servir de garde du corps, lui conférant une intelligence exceptionnelle, des sens extrêmement aiguisés, des réflexes foudroyants et une force supérieure à celle d'un ogre. Malheureusement, Xensao s'est révélé absolument dépourvu de loyauté envers vous et tous vos sortilèges n'y ont jamais rien changé. Après sa troisième tentative pour vous tuer, vous avez fini par reconnaître votre échec. Rechignant à détruire une telle création mais sachant combien il est dangereux, vous l'avez enfermé ici.

"Est-ce que des soldats sont venus ici ?" demandez-vous.

"Oh non, j'ai seulement utilisé les oreilles que vous m'avez donné. On dirait que c'est une sacrée invasion. Vous voulez que je vous aide ?"

"Je ne suis pas assez stupide pour te faire confiance."

"Mais vous avez été assez sénile pour laisser rentrer une armée."

Il n'y a rien à tirer de lui. Si vous voulez lui apprendre à vous parler sur un autre ton, rendez-vous au [87](#). Si vous jugez que vous avez des choses plus importantes à faire, rendez-vous au [97](#).

73

Un flot de volutes vertes et épaisses naît devant vous et se répand rapidement jusqu'aux portes ouvertes des laboratoires. Vous entendez des cris paniqués, puis le bruit sourd de corps s'effondrant sur le sol, puis plus rien. Votre brouillard mortel est très efficace. Vous invoquez une brise magique pour le dissiper avant de vous approcher. Rendez-vous au [38](#).

74

Un éclair part de vos doigts et frappe de plein fouet la couronne d'or, qu'elle fait voler en éclats. Un hurlement inhumain s'échappe de la bouche du seigneur mort-vivant ! Il brandit sa lourde épée, mais l'enchantement qui préservait sa chair morte s'est évanoui et, sous vos yeux, il s'effondre brusquement en un nuage de poussière. Vous vous retournez pour découvrir que ses sujets squelettiques ont connu le même sort.

L'épée et l'armure du souverain mort ont survécu à sa disparition, mais elles ne sauraient vous être utiles, malgré leur enchantement. Le sceptre, en revanche, vous intéresse au plus haut point. Vous décidez de l'emporter avec vous, en attendant le moment où vous pourrez l'étudier de manière plus approfondie (notez le Sceptre Antique sur votre Feuille d'Aventure). Pour l'heure, il est temps de reprendre votre route. Retournez au [81](#) pour y choisir une destination.

75

Ajoutez 1 au Temps Écoulé. Délivrer l'esprit n'est pas extrêmement compliqué, mais vous prenez soin de tisser en même temps un charme qui lui interdira de se retourner contre vous. Les créatures élémentaires de feu sont par nature agressives et celle-ci n'a sans doute pas apprécié le rôle domestique que vous lui faites jouer depuis plus d'une décennie.

Lorsque vous en avez terminé, vous ordonnez à l'esprit de chercher et de tuer tous les intrus. Il prend aussitôt la forme d'une sphère aveuglante, qui traverse l'air comme une comète et disparaît dans le couloir. Notez le code *Ardent*.

Vous pouvez maintenant passer dans les cuisines (rendez-vous au [86](#)) ou quitter à votre tour les lieux (rendez-vous au [81](#)).

76

Vous prononcez une syllabe ésotérique et Xensao - dont l'emprisonnement a heureusement émoussé les réflexes - se trouve brutalement projeté en arrière. Avant qu'il ne puisse se ressaisir, vous enchaînez sur un sortilège de pétrification qui ne laisse de lui qu'un bloc de granite. Vous vous relevez ensuite, non sans mal, et allez inspecter le cercle mystique qui aurait dû vous épargner cette mésaventure. Il vous paraît d'abord tout à fait normal, mais vous finissez par remarquer que certaines runes-clés ont été adroitement modifiées afin de neutraliser la barrière magique. Le travail de sabotage est tout à fait remarquable et vous ne manquerez pas de l'admirer si vous n'en aviez pas failli en faire les frais. Rendez-vous au [2](#).

77

Vous vous enveloppez d'une armure magique avant de franchir la brèche que l'explosion a ouverte dans le mur. Le caveau est étonnamment large. Vous intensifiez votre sphère de lumière pour mieux y voir... et elle vous révèle une haute silhouette en armure, dressée devant un tombeau de pierre. Vous avez brièvement l'impression de faire face à un être vivant, mais vous ne tardez pas à être détrompé : le visage abrupt que surmonte une couronne d'or a la pâleur du sépulcre, tout comme les mains crispées, l'une sur un sceptre, l'autre sur une large épée. Il s'agit visiblement d'un seigneur des

temps anciens, dont l'esprit est resté attaché à la dépouille. Vous seriez curieux d'en connaître la raison.

Le mort-vivant fait un geste de son sceptre et vous entendez des bruits de mauvais augure derrière vous. Un bref coup d'œil vous révèle qu'une rangée de squelettes coupe désormais votre retraite.

"À genoux devant moi," ordonne le souverain des morts d'une voix qui ressemble à un râle.

Vous ne laisserez personne affirmer que vous n'êtes pas un homme raisonnable, mais il y a tout de même des limites aux compromis dont vous êtes capable : vous n'avez jamais ployé le genou devant qui que ce soit et vous ne comptez pas commencer aujourd'hui.

Si vous voulez convaincre le mort-vivant de passer une alliance avec vous d'égal à égal, rendez-vous au [10](#). Si vous revendiquez votre souveraineté sur le château et tout ce qu'il contient, rendez-vous au [26](#). Si vous jugez que les choses vont de toute façon mal tourner et qu'il vaut mieux frapper le premier coup, rendez-vous au [66](#).

78

Parvenant au large couloir où donnent les portes de tous vos laboratoires, vous êtes accueilli par un grand vacarme d'étagères renversées, d'objets brisés et de papier déchiré, ponctué de voix qui vous sont étrangères. Votre sang ne fait qu'un tour : les misérables cafards qui se sont introduits chez vous sont en train de saccager vos précieuses possessions ! Si vous invoquez un brouillard mortel, rendez-vous au [73](#). Si vous utilisez un sortilège nécromantique, rendez-vous au [85](#).

79

Un squelette n'offre pas autant prise au vent qu'un individu vivant, mais il pèse aussi beaucoup moins. Votre tourbillon balaye les morts-vivants, les projetant contre le mur lumineux qui les désintègre aussitôt.

Lorsqu'il ne reste plus d'eux qu'un peu de poussière, vous vous approchez de la barrière mystique pour l'examiner, avec une curiosité toute professionnelle. Elle a été spécialement conçue contre les morts-vivants, dont elle dissipe l'énergie nécromantique. Vous aimeriez en étudier le principe plus en détail, mais le temps manque. Vous franchissez la barrière – elle n'a aucun effet sur un être vivant - et poursuivez votre chemin.

La piste des intrus ne tarde pas à s'engager dans un passage qui l'éloigne des cryptes. Malheureusement, ils semblent ensuite s'être divisés en plusieurs groupes, qui ont pris des directions différentes dans le réseau de corridors souterrains. Ne sachant quelles traces suivre, vous préférez renoncer à cette poursuite. Retournez au [81](#) pour y choisir une destination.

80

Une sorte de chenille longue de deux mètres, pourvue de dents hérissées comme des aiguilles et de pinces articulées, est occupé à mastiquer un gigot au beau milieu de la cuisine. Il vous semble bien reconnaître le fruit d'une ancienne expérience, même si vous ne parvenez pas à vous rappeler de ce que vous cherchiez alors à accomplir.

La créature, en revanche, se souvient peut-être de vous, car elle abandonne son gigot aussitôt qu'elle remarque votre présence. Pressentant que les choses vont mal tourner, vous préférez prendre les devants. Allez-vous utiliser un envoûtement (rendez-vous au [20](#)) ou un éclair magique (rendez-vous au [37](#)) ?

81

Ajoutez 1 au Temps Écoulé. Votre château regorge de portes secrètes, de passages dérobés et de couloirs souterrains, qui vous permettent de vous déplacer rapidement sans risquer qu'on puisse vous suivre. Cela ne signifie pas pour autant que vos trajets se dérouleront sans incident. Notez sur votre Feuille d'Aventure le nombre de vos passages à ce paragraphe. Lors du premier passage, rendez-vous au [51](#). Lors du troisième, rendez-vous au [58](#). Lors du cinquième, rendez-vous au [94](#).

(Ces intermèdes, une fois conclus, vous renverront au présent paragraphe. Poursuivez alors votre lecture sans augmenter à nouveau le Temps Écoulé.)

Si le Temps Écoulé est égal ou supérieur à 12, rendez-vous immédiatement au [91](#).

Une fois que vous vous serez occupé des incidents éventuels, vous serez libre de vous rendre à une nouvelle destination : le hall d'entrée (rendez-vous au [9](#)) ; l'entrepôt (rendez-vous au [18](#)) ; la salle à manger (rendez-vous au [27](#)) ; vos laboratoires (rendez-vous au [36](#)) ; la chapelle (rendez-vous au [45](#)) ; vos appartements personnels (rendez-vous au [54](#)) ; la cour intérieure (rendez-vous au [63](#)) ; les caves (rendez-vous au [72](#)). Si vous avez visité ces huit endroits, rendez-vous alors au [91](#).

82

Quelque chose vous percute brutalement dans le dos, vous projetant contre les dalles de pierre ! Vous perdez 1 Point de Vie. Étourdi par le choc, vous parvenez néanmoins à vous retourner juste à temps pour voir une main griffue et noire comme l'encre s'abattre sur vous. Vous n'avez qu'une fraction de seconde pour vous défendre. Quel sortilège rapide allez-vous employer : une Parole de Commandement (rendez-vous au [46](#)) ou un Poing Invisible (rendez-vous au [76](#)) ?

83

En moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, les soldats ont afflué dans la galerie et formé un cercle d'épées, de pertuisanes et de pistolets, tous pointés sur vous. Un homme âgé, au visage grave et à la barbe blanche soignée, vous fait face. Vous n'avez pas besoin d'examiner les symboles ésotériques recouvrant ses vêtements pour savoir qu'il s'agit d'un magicien et que sa puissance n'est pas négligeable.

"Je suis Vernésius de Sinargue," déclare-t-il d'une voix solennelle. "Par la volonté de Sa Majesté et avec la bénédiction du Concile de Lumière, nous sommes venus mettre un terme à tes maléfices, Shangar !"

"Vous êtes venus mourir !" rétorquez-vous avant de commencer à incanter.

Il fait un geste de la main et les soldats vous attaquent.

Il est temps de calculer dans quelle mesure vous êtes parvenu à affaiblir ces envahisseurs depuis le début de l'aventure. Additionnez les points auxquels vous donnent droit les instructions qui suivent :

Les codes *Iai* et *Ardent* valent chacun 2 points. Posséder la Triade de Pouvoir vaut également 2 points. Le code *Acier* vaut 1 point. Le code *Flambée* retranche 2 points à votre total.

Le code *Verrou* vaut : 2 points si vous possédez par ailleurs le code *Iai* ; si ce n'est pas le cas, 1 point s'il est accompagné d'un chiffre inférieur ou égal à 4, et aucun point sinon.

Le code *Horde* vaut : 3 points s'il est accompagné d'un chiffre inférieur ou égal à 3 ; 2 points s'il est accompagné d'un chiffre entre 4 et 6 ; 1 point s'il est accompagné d'un chiffre entre 7 et 9 ; aucun point sinon.

Le code *Huorn* vaut : 3 points s'il est accompagné d'un chiffre inférieur ou égal à 5 ; 2 points sinon.

Si le total est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [5](#). S'il est compris entre 5 et 7, rendez-vous au [47](#). S'il est égal ou supérieur à 8, rendez-vous au [96](#).

84

Vous récitez l'incantation et vous concentrez sur votre environnement. En-dehors de vous-même et de Janalice, vous ne détectez aucun être vivant plus gros qu'un rat à proximité. Vous étendez la portée de votre sens surnaturel... et, à cet instant précis, vous êtes foudroyé par une douleur telle que vous n'en avez jamais ressenti ni même imaginé. Vous mourez sans comprendre pourquoi ni comment.

85

L'air refroidit abruptement lorsque vous invoquez les forces de la corruption et de la dégénérescence. C'est à peine si les intrus poussent quelques faibles cris lorsque votre sortilège dérobe leur énergie vitale. Vous entendez leurs corps heurter le sol, puis plus rien. Mais alors que vous vous avancez, certain d'avoir fait place nette, un soldat brandissant une épée jaillit du laboratoire et se jette sur vous ! Son attaque manque heureusement de vigueur et la pointe d'acier ne vous inflige qu'une blessure superficielle, qui vous coûte 1 Point de Vie. L'instant d'après, vous le frappez d'un éclair en pleine poitrine, le tuant instantanément. Vous fouillez son corps et découvrez qu'il portait autour du cou une amulette de protection, un objet magique mineur qu'il a dû se procurer auprès de quelque temple, désormais noirci et hors d'usage. Rendez-vous au [38](#).

86

Vos cuisines sont opérées par des esprits invisibles et très bien approvisionnées. Si vous avez le code *Horde* et que le chiffre qui l'accompagne est inférieur de 2 points au moins au Temps Écoulé actuel, rendez-vous au [80](#). Sinon, rendez-vous au [98](#).

87

N'ayant ni le temps ni l'envie de concevoir quelque chose de subtil, vous vous contentez d'un sortilège de foudre. Quelques instants de ce traitement font de Xensao quelqu'un de beaucoup

moins insolent et de beaucoup plus tranquille, si on excepte les spasmes qui agitent son corps étendu sur les dalles de pierre. Ceci étant réglé, rendez-vous à présent au [2](#).

88

Vous envisagez d'abord de lui donner une forme aussi peu flatteuse que possible : un cloporte, un mille-pattes ou encore une grenouille. Mais vous trouvez finalement plus amusant de rendre la Voleuse de Sorts utile à quelqu'un d'autre qu'elle-même. Votre sortilège de métamorphose la change donc en un gros chat roux, qui regarde ce qui l'entoure avec des yeux affolés.

"Le château est rempli de rats," dites-vous avant de la laisser à sa nouvelle existence. "Mais si tu venais à trouver cette nourriture trop répétitive, n'hésite pas à y ajouter les araignées et les chauve-souris."

89

Votre sortilège fige sur place l'assaillant maladroit. Mais, alors que vous vous approchez de lui, une nouvelle détonation se fait entendre et une douleur terrible vous broie l'épaule, vous coûtant 2 Points de Vie. Si cela ne vous tue pas, vous vous retournez pour découvrir qu'une douzaine de soldats se tenaient en embuscade dans des passages voisins ! Vous élevez précipitamment une armure magique, qui empêche les balles suivantes de vous fracasser le crâne. Si vous voulez maintenant riposter à coups d'éclairs magiques, rendez-vous au [55](#). Si vous préférez battre en retraite dans un escalier descendant peu éloigné, rendez-vous au [62](#).

90

Vous avez un mauvais pressentiment en voyant que les portes de vos laboratoires sont toutes grandes ouvertes. Malheureusement, il se révèle vite fondé : votre précieux matériel a été consciencieusement détruit et ses débris jonchent partout les dalles de pierre. Un vertige de consternation vous saisit : réparer ou remplacer tout ceci vous demandera des années ! Vous regrettez de ne pas être arrivé à temps pour arrêter les vandales, mais il n'y a plus rien à faire pour le moment. Même si quelque chose d'utile a par miracle survécu au saccage, il vous faudrait des heures pour le trouver. Rendez-vous au [81](#).

91

Les corridors où vous circulez sont étrangement silencieux. Vous empruntez un escalier raide et étroit qui vous amène au premier étage du château, que les envahisseurs semblent avoir épargné jusqu'ici. Vous débouchez dans la large et très haute galerie des tableaux. Les anciens propriétaires y accrochaient des représentations sans aucun intérêt de leurs ancêtres, que vous avez remplacées par des portraits de vous-même que vous avez convaincu divers artistes de réaliser gratuitement. La lumière de l'après-midi afflue à travers les fenêtres en ogive, éclairant le sol de marbre... et y révélant les traces d'un grand nombre de bottes. Alarmé, vous récitez rapidement une incantation qui vous enveloppe d'une armure magique. Juste à temps ! Les portes de la galerie s'ouvrent brutalement pour révéler les canons de nombreux mousquets et une rafale de balles vient s'écraser contre votre protection invisible. Rendez-vous au [83](#).

92

Vous récitez l'incantation et vous concentrez sur votre environnement. Non seulement vous détectez aussitôt une puissante magie, mais elle est de nature offensive et vous en êtes la cible ! Vous avez tout juste le temps de créer un bouclier rudimentaire pour vous protéger d'un torrent de flammes vertes. Vous perdez 2 Points de Vie (1 seul si vous possédez la Triade de Pouvoir).
Rendez-vous au [32](#).

93

De toute évidence, ceux qui sont passés par ici font partie des intrus qui en veulent à votre vie. Vous vous demandez pourquoi les morts-vivants ont réagi hostilement à leur présence. Peut-être les soldats ont-ils présumé qu'ils faisaient partie de vos créatures et pris l'initiative de les attaquer ? Franchissant un tournant, vous découvrez qu'une barrière lumineuse bloque totalement le couloir. Une foule de squelettes se presse devant elle, visiblement incapable de franchir cet obstacle surnaturel. Malheureusement, votre arrivée leur fournit une nouvelle cible ! Ils se jettent sur vous en brandissant des lames séculaires. Vous savez que vos sortilèges nécromantiques ne leur font que peu d'effet. Allez-vous invoquer des flammes magiques (rendez-vous au [8](#)) ou un tourbillon (rendez-vous au [79](#)) ?

94

Une porte dérobée vous conduit à une pièce circulaire, d'où partent de nombreux corridors et escaliers. Alors que vous vous dirigez vers celui qui vous amènera à votre destination, un diabolotin ailé surgit devant vous.

"Maître !" s'exclame-t-il d'une voix criarde. "Janalice vous avertit que..."

Le bruit d'une détonation résonne entre les murs de pierre et la petite créature s'effondre sur le sol. Au bout d'un passage voisin, vous apercevez un soldat en train de recharger hâtivement son mousquet. De toute évidence, c'est vous qu'il visait. Si l'exterminiez aussitôt, rendez-vous au [25](#). Si vous préférez le paralyser, rendez-vous au [89](#).

95

Vous invoquez une chaîne astrale qui vient s'enrouler autour de Narandris, immobilisant ses bras contre son torse. Elle tente de la renvoyer au néant, mais vous lancez un nouveau sortilège qui la projette à la renverse. Puis vous tissez méticuleusement autour d'elle une toile magique qui l'empêche de parler, de bouger ou d'esquisser le moindre sort. Lorsqu'elle ne peut plus rien faire d'autre que vous regarder furieusement, vous vous arrêtez enfin et laissez échapper un profond soupir. Ces événements vous ont épuisé et vous vous sentez soulagé de pouvoir y mettre un terme.

Est-ce bien sûr, cependant ? Vous pratiquez un sortilège de divination à grande échelle et il vous confirme heureusement la chose : plus aucun danger ne vous menace. Quelques soldats éparpillés survivent encore, mais ils ne cherchent plus qu'à fuir votre château et vous ne vous sentez pas le courage d'aller les exterminer. D'ailleurs, les récits qu'ils rapporteront devraient faire réfléchir à deux fois les prochains qui songeront à venir vous déranger.

Il ne reste donc plus qu'une question en suspens : qu'allez-vous faire de Narandris la Voleuse de Sorts ?

Si vous voulez la tuer, rendez-vous au [57](#).

Si vous voulez l'asservir, rendez-vous au [67](#).

Si vous voulez la métamorphoser, rendez-vous au [88](#).

96

Vos envahisseurs ont beaucoup perdu en nombre et en vigueur ; malgré la déclaration présomptueuse de Vernésius de Sinargue, les soldats qui lui restent sont visiblement terrifiés à l'idée de ce que vous pourriez leur faire. Vous mettez leur hésitation à profit en déchaînant sur eux vos pouvoirs destructeurs. Vernésius tente de les protéger avec sa propre magie, mais les soldats sont frappés de panique et s'enfuient dans le désordre, ce qui rend beaucoup plus aisé le fait de les massacrer jusqu'au dernier. Rendez-vous au [11](#).

97

Vous vous détournez du cercle retenant Xensao pour regarder les couloirs qui rayonnent depuis cette salle. Une idée est en train de se former dans votre esprit. Si le Temps Écoulé est inférieur à 5, rendez-vous au [2](#). Sinon, rendez-vous au [82](#).

98

La plupart des aliments et des liqueurs que vous conservez ici sont simplement d'excellente qualité, mais certains sont plus que cela : soigneusement protégés par des enchantements élaborés, il y a des cuissots de cerf blanc, de la chair de tortue géante, des fromages produits par les kobolds, du vin lunaire, de l'hydromel draconique et bien d'autres choses plus rares encore.

Si vous êtes blessé, ces aliments peuvent vous faire récupérer 2 Points de Vie, mais la durée du repas augmentera le Temps Écoulé de 1. Que vous choisissiez ou non de vous restaurer, il ne vous restera ensuite plus qu'à repartir. Rendez-vous alors au [81](#).

99

Heureusement, vous aviez déjà effectué les préparations nécessaires : il n'aurait pas été facile de trouver le moindre ingrédient utilisable dans ce laboratoire ! Ajoutez 1 au Temps Écoulé. Vous récitez les incantations nécessaires et une lumière glacée vient baigner le cadavre. Votre peau perd progressivement la plupart de sa sensibilité. Lorsque le rituel est terminé, vous ramassez un scalpel et vous faites une légère coupure au pouce. La plaie se referme instantanément et, lorsque vous examinez le pouce du cadavre, vous voyez qu'il y est apparu une entaille exsangue. Il semble que l'expérience soit un succès, même s'il reste des améliorations à apporter. Le rituel vous permettra de conserver les 3 prochains Points de Vie que vous auriez dû perdre. Il cessera ensuite de fonctionner. A présent, retournez au [38](#) pour y faire un autre choix.

Le combat est terminé. Le corps de Vernésius de Sinargue gît sans vie sur les dalles de pierre, la poitrine calcinée par votre sortilège. Un bruit vous fait retourner et vous voyez votre apprentie Janalice se glisser à l'intérieur de la galerie. Elle regarde craintivement les nombreux cadavres, puis lève les yeux vers vous.

"Tout... tout va bien, maître ?" demande-t-elle d'une voix geignarde.

Si vous ne souhaitez pas garder plus longtemps une pareille apprentie, rendez-vous au [22](#). Sinon, vous pouvez examiner le corps de Vernésius (rendez-vous au [52](#)), pratiquer un sort qui détecte les créatures vivantes aux alentours (rendez-vous au [84](#)) ou encore un sort de détection de la magie (rendez-vous au [92](#)).