
Quêtes Extraordinaires 6

Le Tombeau de la Malédiction

NOTE DE L'AUTEUR

La série *Quêtes Extraordinaires* a vu le jour dans mon enfance, quand l'idée m'est venue d'écrire ma propre série de Livres dont Vous êtes le Héros, tels que personnifiés, à l'époque, par les *Défis Fantastiques*. Huit aventures sont parues dans cette série, dont plusieurs ont connu deux ou même trois révisions (c'est-à-dire, des réécritures complètes). Les premières aventures, relues à l'âge adulte, se révèlent franchement nulles, mais les subséquentes, même si elles n'ont rien de génial, conservent à mes yeux un charme nostalgique. Il y a beaucoup de créativité dans les *Quêtes Extraordinaires*, qui mélangent allégrement le style des *Défis Fantastiques* à toutes sortes de monstres et de situations bizarres issues de mon imagination et de celle de mes amis.

En rendant cette aventure disponible, j'ai fait un effort conscient pour ne pas « améliorer » le texte original de l'aventure. J'ai supprimé les fautes d'orthographe (qui étaient tout de même assez rares) et les erreurs du numériseur, et corrigé les quelques erreurs de renvoi qui apparaissaient dans l'aventure ; j'ai aussi changé la tournure de certaines phrases, mais uniquement lorsque c'était nécessaire à la compréhension. À toutes fins pratiques, ce document contient *Le Tombeau de la Malédiction* dans sa version originale — ou plutôt, dans sa version *révisée* originale, cette aventure ayant connu deux versions distinctes à l'époque. Rien n'a été changé dans les choix offerts ou la description des scènes, ni dans les noms des monstres ou ceux des objets. Les 380 paragraphes ont même été laissés dans leur ordre original, sans être passés au MasterMix d'Advelh.

Le but, évidemment, est de rire un peu — je ne prétends pas que cette aventure mérite d'être prise au sérieux. Pourtant, je ne la considère pas entièrement ridicule. Il y a du potentiel dans le Cimetière de la Momie. Réécrite une troisième fois, cette aventure pourrait sans doute se comparer favorablement à de nombreux *Défis Fantastiques* amateurs — et même à certains des vrais !

Trêve de bavardage — vous avez rendez-vous avec votre destin. Serez-vous celui qui détruira le Mort-Vivant le plus terrible de tous les temps ? Munissez-vous de vos dés et partez à l'aventure. La sixième des *Quêtes Extraordinaires* vous attend !



RÈGLEMENTS

Ce qui suit est une version condensée et simplifiée des règles originales de la série, dont les explications étaient inutilement longues et développées. Je songerai peut-être un jour à les retranscrire dans leur intégralité, mais toutes les règles essentielles figurent ici.

TOTAUX D'AVENTURE

Votre personnage est défini par quatre statistiques essentielles, que vous devez inscrire sur votre Feuille d'Aventure et modifier au courant de l'aventure.

Habileté : Votre adresse au maniement de l'épée. Lorsque vous combattrez, une Habileté plus élevée que celle de votre adversaire vous donnera un avantage. Pour calculer votre Habileté de Départ, lancez 1 dé et ajoutez 3 points.

Total Maximum : 10

Endurance : Votre résistance physique. Elle sera affaiblie par des blessures ou des épreuves. Si elle tombe à zéro, vous trouvez la mort et votre aventure prend fin. Pour calculer votre Endurance de Départ, lancez 8 dés et ajoutez 50 points.

Total Maximum : 100

Chance : Votre bonne fortune naturelle. Elle vous aidera à vous tirer de mauvais pas. Pour calculer votre Chance de Départ, lancez 2 dés et ajoutez 6 points.

Total Maximum : 18

Psychisme : Votre puissance mentale et votre volonté. Grâce à votre total de Psychisme, vous pourrez agresser vos adversaires télépathiquement. Pour calculer votre Psychisme de Départ, lancez 1 dé et ajoutez 3 points.

Total Maximum : 10

COMBATS

Lorsque vous croiserez une créature hostile, il faudra souvent que vous la combattiez. À ce moment, ses points d'Habileté et d'Endurance vous seront donnés. Pour livrer un combat, suivez les étapes suivantes.

1. Lancez 1 dé et multipliez par l'Habileté de l'ennemi pour obtenir sa Force de Frappe.
2. Lancez 1 dé et multipliez par votre Habileté pour obtenir votre Force de Frappe.
3. Celui qui détient la meilleure Force de Frappe blesse l'autre.
4. Calculez la différence entre les deux Forces de Frappe.
5. Si vous avez blessé l'ennemi, soustrayez cette différence de son total d'Endurance.
6. Si vous avez été blessé, soustrayez LA MOITIÉ de cette différence de votre Endurance.

Les six étapes représentent un Assaut. Si personne ne meurt (Endurance = 0), vous pouvez livrer un autre Assaut ou prendre la Fuite (mais seulement si cette option est permise dans le texte de l'aventure).

COMBATS MULTIPLES

Si vous devez combattre plus d'un adversaire en même temps, vous devez calculer la Force de Frappe pour chaque ennemi (chaque ennemi lance un dé). Ensuite, comparez chacune des Forces de Frappe à la vôtre. Tous vos ennemis peuvent vous blesser si leurs Forces de Frappe sont supérieures à la vôtre, mais vous ne pouvez en blesser qu'un seul (au choix) si votre Force de Frappe est supérieure à la sienne. Toutefois, si vous réduisez son Endurance à zéro en le blessant, les points d'Endurance excédentaires peuvent être soustraits du total de l'un de ses compagnons.

FUITE

Il est permis de Fuir si le texte le précise. Toutefois, si vous Fuyez alors que le combat est déjà commencé, votre ennemi vous frappe une dernière fois et vous perdez automatiquement 5 points d'Endurance.

COUPS DE CHANCE

Vous pouvez choisir de faire appel à votre Chance dans les combats. Pour tenter un Coup de Chance, vous devez lancer 3 dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total de Chance, vous êtes Chanceux. Si le résultat est supérieur à votre total de Chance, vous êtes Malchanceux. Dans un cas comme dans l'autre, vous perdez ensuite 1 point de Chance.

En combat, si vous venez de blesser un adversaire, vous pouvez tenter un Coup de Chance. Si vous êtes Chanceux, la gravité de la blessure est doublée et il perd le double des points d'Endurance calculés. Si vous êtes Malchanceux, le Coup de Chance est gaspillé.

Si vous venez d'être blessé, que ce soit en combat ou autrement, vous pouvez aussi tenter un Coup de Chance. Si vous êtes Chanceux, la gravité de la blessure est réduite de moitié et vous ne perdez que la moitié des points d'Endurance spécifiés. Si vous êtes Malchanceux, le Coup de Chance est gaspillé et vous êtes blessé normalement.

Dans tous les cas, un seul Coup de Chance est permis par blessure. N'oubliez pas que chacun vous coûte 1 point de Chance.

Il peut arriver que le texte de l'aventure vous demande de comparer 2 ou 3 dés à votre Chance. Ces Coups de Chance dictés par l'aventure ne réduisent pas votre total de Chance.

PUISSANCE PSYCHIQUE

Vous avez appris à exercer la puissance de votre esprit pour attaquer télépathiquement un adversaire. Si vous souhaitez employer cette faculté dans un combat, votre ennemi perd 5 points d'Endurance supplémentaires à chaque Assaut, que vous le blessiez ou non. Cependant, cela vous oblige à réduire votre Psychisme de 2 points au terme du combat. Faites attention, car il peut arriver que vous ayez besoin d'un total de Psychisme raisonnablement élevé pour surmonter une épreuve mentale difficile.

Si vous employez votre Psychisme contre plusieurs ennemis en même temps, chacun perd 5 points d'Endurance à chaque Assaut, mais votre Psychisme se trouve réduit de 1 point additionnel pour chaque adversaire supplémentaire.

La Puissance Psychique n'a aucun effet sur les êtres qui ne sont pas de chair et d'os, ou qui appartiennent au monde des morts-vivants.



ÉQUIPEMENT

Vous aurez l'occasion de trouver beaucoup de choses au cours de votre aventure, mais quoi que vous fassiez, vous serez toujours limité au transport de 25 Objets. Parmi ceux-ci, vous devez compter :

- Votre épée
Si vous perdez votre épée, vous devez vous battre au poignard et réduire votre Habileté (actuelle et maximale) de 1 point.
- Votre poignard
Il vous sert d'arme de secours. Si vous devez combattre sans arme, votre Habileté (actuelle et maximale) est réduite de 3 points.
- Votre bourse
Elle peut contenir 50 Pièces d'Or. Si vous perdez votre bourse, vous devez considérer que vous avez perdu toutes vos Pièces d'Or.
- Votre ceinture
Vous y avez attaché cinq goussets pour transporter cinq E-2 (voir ci-dessous). Ces E-2 comptent comme une seule unité d'équipement.
- Votre sac à dos
Il sert à ranger la plupart des objets que vous trouverez. S'il advient que vous le perdez, tous les objets qu'il contient seront également perdus.

Vous avez donc assez de place pour 20 Objets additionnels. Parmi ceux-ci, plusieurs disposent de règles et des propriétés spéciales, décrites dans les sections qui suivent.

BOMBES E

Les Bombes E sont de petites sphères de verre remplies d'énergie magique. Lancées sur un ennemi, elles explosent et le blessent automatiquement, à condition qu'il dispose d'un corps tangible. Les Bombes E portent des chiffres différents selon leur puissance. Chacune compte comme un Objet (sauf les cinq E-2 que vous pouvez transporter à la ceinture).

E-2 (Bombe E standard)	-10 points d'Endurance
E-4	-20 points d'Endurance
E-8 (Atome)	-30 points d'Endurance
E-16	-40 points d'Endurance
E-32	-50 points d'Endurance
E-64 (Élément d'Annihilation)	-60 points d'Endurance

POTIONS

Deux règles régissent les Potions. D'abord, aucune ne peut vous permettre de dépasser vos Totaux Maximums. Ensuite, vous ne pouvez jamais en boire une alors qu'un combat est en cours. Vous pouvez cependant en avaler une (et une seule) avant d'entamer un combat. Chaque fiole de Potion compte comme un Objet.

SUCS DE VAMPIRE

Un Suc de Vampire est un poison mortel à base de sang de chauve-souris. Contenu dans une fiole, il a l'aspect d'une Potion noire. Lancé à la figure d'un être vivant, il entraîne la mort si la moindre goutte est ingérée. Pour en utiliser un, lancez 2 dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre Habileté, vous avez réussi à éliminer votre adversaire. Sinon, la fiole est gaspillée. Toutefois, les Sucs de Vampire ne peuvent pas tuer les morts-vivants, ni les êtres issus de l'enfer, ni les créatures formées de matières inorganiques, ni les spectres et autres apparitions.

MULTIPLICATEURS DE FORCE

Un Multiplicateur de Force est un cristal activé par le Psychisme. Il sert à amplifier votre puissance au combat. Pour vous en servir, vous devez y consacrer 1 point de Psychisme. À ce moment, vous pourrez doubler votre Force de Frappe lors du prochain Assaut livré. Un Multiplicateur de Force ne peut servir que 3 fois et compte comme un Objet.

FORMES PRÉCIEUSES

Comme leur nom l'indique, ces objets sont des formes géométriques taillées dans des éléments précieux (gemmes ou métaux). Une Forme Précieuse vaut invariablement 10 Pièces d'Or et peut servir de monnaie d'échange à tout moment. Toute Forme Précieuse contient une énergie mystérieuse qui lui donne des propriétés méconnues. Ces objets représentent l'un des grands mystères de votre univers.

PIERRES MAGIQUES

Ce sont des gemmes ordinaires sur lesquelles on a apposé un sortilège. Elles font effet dès qu'elles entrent en contact avec la peau. Certaines ont des effets bénéfiques, d'autres sont néfastes. Pour être en mesure de jeter ces dernières sur vos ennemis, vous portez un gant à la main droite qui vous immunise contre les effets des Pierres. Chaque Pierre Magique ne peut servir d'une fois. Elle devient ensuite une gemme qui vaut 2 Pièces d'Or.

CHANGEURS DE FORME

Ce sont des Pierres Magiques spéciales. Chacune peut se transformer en objet quelconque au besoin, à condition que l'objet désiré ne possède aucune propriété magique (ou autre). Il serait donc impossible de créer, par exemple, une E-8 ou une Forme Précieuse. Vous pouvez cependant employer un Changeur de Forme pour créer une clé, une corde, un rubis ... Chaque Changeur de Forme ne peut se transformer qu'une fois, puisque sa forme résultante n'a plus de pouvoir magique.

PIERRE MAUVE

C'est une autre Pierre Magique spéciale. Le pouvoir de celle-ci est éternel ; vous n'êtes pas obligé de la lancer sur un ennemi. Tout être vivant exposé à une Pierre Mauve perd 5 points d'Endurance. Cela vaut également pour vous si vous décidez d'en emporter une, mais vous pourrez ensuite réduire l'Endurance de tous vos adversaires de 5 points. Une Pierre Mauve, comme une Forme Précieuse, vaut toujours 10 Pièces d'Or.



VOTRE MISSION

Vous avez réussi à retrouver le Bouclier de Lumière perdu dans la Forêt de la Mort. Toutefois, vous n'aurez pas le temps de vous remettre de cette aventure. En effet, une autre tâche vous attend déjà !

Au Nord de Thianon, la capitale de votre pays, au-delà de la forêt de Shad, s'étend un vaste cimetière sous lequel sont creusées des cryptes souterraines depuis longtemps désertées par les humains. Ces cryptes sont maintenant infestées de créatures de toutes sortes, des morts-vivants pour la plupart, et s'y aventurer équivaut à risquer sa vie. Malheureusement, quelqu'un va devoir courir ce risque, car au plus profond des cryptes, un puissant mort-vivant est en train de rassembler une armée de Zombies afin d'assouvir sa soif de conquête. Il s'agit de la Momie, un monstre millénaire pratiquement invincible. On raconte qu'il existe un objet magique qui permettrait d'en venir à bout sans coup férir, mais personne n'en connaît ni la nature, ni l'emplacement. Si vous parveniez à découvrir cet objet, vous pourriez sans aucun doute débarrasser le monde de la présence du terrible Mort-Vivant. Mais pour l'anéantir, que vous découvriez ou non l'objet légendaire, il vous faudra d'abord le trouver, et pour cela, fouiller le cimetière et les cryptes.

La Momie a rassemblé suffisamment de morts-vivants pour inquiéter sérieusement les dirigeants de Thianon. Une fois cette cohorte de mort lancée sur le royaume des vivants, rien ne pourra plus l'arrêter. Tout dépend donc de vous, et de la mission que l'on vous a confiée : pénétrer dans le cimetière, trouver l'entrée des cryptes souterraines, dénicher la Momie et la détruire !

ÉQUIPEMENT DE DÉPART

Avant de partir affronter la Momie et ses séides, vous pouvez prendre parmi les objets suivants ceux qui seront, selon vous, les plus utiles. Comme lors de vos précédentes missions, les maîtres de Thianon ont mis à votre disposition le plus d'équipement possible, incluant quelques objets sans utilité évidente, mais qui, selon eux, pourraient toujours servir. Prenez jusqu'à 15 des objets suivants, tout en vous souvenant que vous en découvrirez sûrement d'autres et que vous n'avez pas droit à plus de 20 unités d'équipement, Or et E-2 exclus.

- 1 fiole de Potion de Force (+30 Endurance)
- 1 fiole de Potion d'Agilité (+3 Habileté)
- 1 fiole de Potion de Fortune (+6 Chance)
- 1 fiole d'Élixir de Psychisme (+4 Psychisme)
- 2 E-2 (comptent pour 1 choix)
- 1 Pierre Magique Mauve
- 1 Bouclier (+1 Habileté — Total Maximum)
- 1 Triangle de Quartz Noir (Forme Précieuse)
- 2 fioles de Potion A (+15 Endurance)
- 2 fioles de Potion C (+1 Habileté)
- 1 fiole de Potion D (+2 Chance)
- 1 fiole de Potion E (+2 Psychisme)
- 1 E-4
- 1 Atome (E-8)
- 1 fiole de Suc de Vampire
- 1 Prisme de Rubis (ce n'est pas une Forme Précieuse)
- 2 Multiplicateurs de Force (on ne peut en utiliser qu'un à la fois)
- 9 Pièces d'Or (comptent pour 1 choix)

- 1 Cotte de Mailles (+10 Endurance — Total Maximum)
- 1 Amulette de Protection Divine (+2 Chance — Total Maximum)
- 2 fioles d'Eau
- 1 fiole de Potion Multicolore (+9 Endurance / +1 Chance)
- 1 Pierre Magique d'Affaiblissement (-1 Habileté à un adversaire)
- 1 Pierre Magique Rouge (-10 Endurance à un adversaire)
- 1 Croix de Fer
- 1 Œil de Métal Rouge
- 1 Épée de Secours
- 8 Graines Énergétiques (+2 Endurance chacune / comptent pour 1 choix)
- 1 Cristal Bleu
- 1 Cube qui Brille (cet objet a des pouvoirs magiques)
- 1 Sphère de Fer
- Ail (vous évitera d'avoir à combattre n'importe quel Vampire)
- 1 Clé de Plomb
- 1 Globe Lumineux (aucune propriété magique)
- 1 Médaillon Jaune
- 1 Changeur de Forme
- 2 fioles de Gaz Vert (voir ci-dessous)
- 1 Unité de la Mort (voir ci-dessous)

Chaque fiole de Gaz Vert compte pour 1 choix et pour 1 unité d'équipement. Si vous répandez ce Gaz Vert dans l'air avant ou pendant un affrontement, il vous entourera d'un écran magique qui empêchera votre adversaire de vous blesser. Pour trois assauts consécutifs, vous ne perdrez aucun point d'Endurance, quelle que soit l'issue de ces assauts. Puis, le gaz se dissipant dans l'air, le combat reprendra normalement, à condition que votre adversaire soit encore en vie. Quant à l'Unité de la Mort, c'est une trouvaille récente, un cristal magique qui provoque une grave perte de vitalité. Il n'est efficace qu'une seule fois, et seulement contre un Mort-Vivant. La créature touchée par l'Unité de la Mort perdra 50 points d'Endurance, à condition qu'il s'agisse bien d'un Mort-Vivant !

Lorsque vous aurez fini de choisir votre équipement initial et de le noter sur votre Feuille d'Aventure, entamez votre mission en vous rendant au **1**.



1

Après un court voyage sans histoires, vous arrivez en vue du cimetière. On ne vous avait pas menti : il est immense. Plusieurs kilomètres de superficie, c'est le moins qu'on puisse en dire. Vous n'osez imaginer le nombre de créatures enterrées là, chacune d'elles pouvant éventuellement augmenter d'une unité le cohorte de morts-vivants de la Momie.

Vous êtes maintenant parvenu au mur d'enceinte. Il est trop haut pour que vous puissiez le franchir sans difficulté, mais vous n'aurez pas besoin de vous livrer à cette acrobatie. En effet, une grille entrouverte vous permet de pénétrer dans le cimetière sans problème. Il fait nuit depuis une heure, ce qui n'arrange pas les choses. Mais le temps presse, et la nuit est encore le meilleur temps pour dénicher un mort-vivant.

Vous avancez entre les tombes. Un léger brouillard flotte au ras du sol, entourant vos chevilles et les pierres tombales à proximité, donnant à toute chose un aspect lugubre. Un sentier rudimentairement pavé serpente entre les tombes, se dirigeant vers le Nord. Vous le suivez avec appréhension, jusqu'à ce qu'il bifurque. D'inquiétants gémissements résonnent de tous côtés. Si vous voulez vous diriger vers l'Est, rendez-vous au **100**. Si vous aimez mieux partir vers l'Ouest, rendez-vous au **300**.

2

La sale dans laquelle vous vous trouvez à présent est immense et éclairée par des torches, ce qui n'est pas étonnant si vous vous trouvez effectivement dans les cryptes de la Momie. Et pour ce qui est d'y être, vous y êtes certainement. Mais vous n'avez pas le temps de vous attarder là-dessus : une horrible créature, d'aspect humanoïde, qui se tenait au milieu de la crypte à votre arrivée, avance à présent vers vous. Ces bêtes, que l'on nomme Horreurs des Cryptes en raison de leur habitat et de leur esthétique, sont réputées pour leur sens vénal. En fait, la plupart, celle-ci y compris, accepteront de vous ignorer en échange d'une dizaine de Pièces d'Or. Si vous souhaitez les lui donner, rendez-vous au **81**. Si vous préférez garder votre Or et vous battre, sachez que vous ne pourrez plus revenir sur votre décision : le férocité de l'Horreur des Cryptes l'emportera sur sa cupidité.

HORREUR DES CRYPTES

Habileté 7 ~ Endurance 80

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **81**.

3

Une fois remis de votre chute, vous examinez l'endroit. Éclairée par des torches fixées dans la paroi, la crypte est vaste et déserte. Une seule issue se découpe dans le mur Nord, un sombre tunnel peu engageant. Plus de doute, vous avez trouvé — ou plutôt, elle vous a trouvé — l'entrée des cryptes dont la Momie a fait son repaire. C'est alors que vous remarquez que l'air brasille étrangement dans un recoin de la crypte. On dirait que « quelque chose » est en train de prendre forme ! Si vous souhaitez rester ici, allez au **184**. Si vous préférez quitter les lieux, empruntez le tunnel et rendez-vous au **290**.

4

Remis de votre chute, vous examinez les lieux. Nul doute, vous vous trouvez dans l'ancre de la Momie, dans les cryptes souterraines dont elle a fait son repaire. Mais vous devrez la trouver, ce qui ne sera pas si facile ! La crypte est de forme carrée, sale, poussiéreuse, et pleine de toiles d'araignées. Une seule torche, qui brûle faiblement, est fichée dans le mur. À l'évidence, on ne vient pas ici très souvent. Si vous voulez fouiller les lieux plus attentivement, allez au **131**. Si vous préférez emprunter l'unique et sombre boyau qui part vers le Nord, allez au **193**.

5

Vous examinez la crypte. C'est une grande salle voûtée, éclairée par un gros Cristal multicolore posé en son centre, sur le sol, qui irradie des rayons roses dans toutes les directions. Un seul tunnel permet de quitter cette pièce, et il est orienté à l'Ouest. Il doit rejoindre une autre crypte souterraine. Si vous souhaitez emprunter le tunnel en question, rendez-vous au **2**. Si vous préférez demeurer ici, allez-vous saisir le cristal coloré (allez au **346**) ou lui asséner un coup d'épée (allez au **257**) ?

6

Une fois remis de votre chute, vous examinez les lieux. Vous êtes dans une salle vide, si l'on exclut les toiles d'araignée, qui elles, sont particulièrement abondantes. Vous parvenez cependant à mettre la main sur un Parallélogramme de Diamant (c'est une Forme Précieuse). Vous pouvez garder cet objet. Puisqu'il ne semble y avoir rien d'intéressant ici, vous décidez de quitter les lieux. Il y a deux issues à cette crypte souterraine : empruntez-vous le couloir qui part vers le Nord (allez au **230**) ou celui qui part vers l'Ouest (allez au **345**) ?

7

Le bassin est fait de pierre et l'eau dont il est rempli dégage une odeur nauséabonde. Au fond de ce liquide, pourtant, il y a un Bracelet en Or. Si vous désirez plonger la main dans l'eau pour vous en saisir, rendez-vous au **255**. Sinon, continuez votre route en contournant le bassin, soit par la gauche (allez au **107**), soit par la droite (allez au **308**).

8

Vous vous trouvez dans une vaste crypte souterraine remplie de brouillard phosphorescent. Il rampe sur le sol, montant à vos hanches, et occulte complètement le sol. Vous avancez lentement, dans la crainte de tomber dans un puits que la brume vous dissimulerait. Deux couloirs partent de la crypte, l'un vers l'Ouest, l'autre vers le Nord. Si vous voulez examiner cette crypte malgré le brouillard, rendez-vous au **183**. Si vous préférez partir vers l'Ouest, allez au **290**. Enfin, si vous souhaitez partir vers le Nord, allez au **345**.

9

Vous êtes sur le point de boire lorsque vous remarquez une inscription sur le bouchon de la fiole. Elle se lit : « *Potion de Force hyperconcentrée — Boire par petites doses* ». Vous commencez à vous demander ce qui vous serait arrivé si vous aviez bu tout le contenu de la fiole sans apercevoir cet avis. Vous ingurgitez la moitié du liquide et vous ressentez aussitôt son effet magique : le choc est tel que tous vos muscles se contractent, et votre main broie la fiole comme de la terre meuble. Le reste du liquide se répand sur le sol. Ajoutez 50 points à votre total d'Endurance. À cette occasion, il peut dépasser son Maximum, mais attention : tant et aussi longtemps que votre Endurance sera supérieure à son Maximum normal, vous ne pourrez plus gagner de points d'Endurance, quelles que soient les indications données dans le texte. Une fois votre total d'Endurance retombé sous le Total Maximum, vous pourrez recommencer à en gagner, tout en veillant à ne pas dépasser le Maximum. Rendez-vous maintenant au **349**.

10

Alors que vous fouillez la salle, vous attirez l'attention d'un monstre niché dans la voûte. Il dégringole sur vous, et vous n'apercevez son ombre, projetée par les quelques torches fixées dans la muraille, qu'à l'ultime seconde. Roulez 2 dés et ajoutez 2 au résultat. Si le résultat final ainsi obtenu est inférieur ou égal à vos totaux d'Habileté et de Chance, allez au **45**. S'il est supérieur à l'un de ces deux totaux, allez au **195**.

11

La dernière chose que vous vous attendiez à trouver dans ces cryptes, c'est bien une installation qui ressemble à un laboratoire ! Un globe étincelant suspendu au plafond éclaire les lieux d'une intense clarté blanche. Le laboratoire de fortune est désert, et aucun produit ne bouillonne dans les récipients de verre disposés un peu partout. Si vous souhaitez fouiller le laboratoire de fond en comble, allez au **84**. Si vous préférez quitter cette crypte, vous pouvez le faire par son issue Est (rendez-vous au **335**), ou par son issue Ouest (rendez-vous au **343**).

12

Pendant que vous vous battiez contre le deuxième Zombie, le premier se désintégrait lentement. Et maintenant que tous les deux sont morts, ils se décomposent presque instantanément. Il n'en reste bientôt presque rien. Vous décidez donc de poursuivre votre route en direction Nord. Rendez-vous au **299**.

13

Bien qu'elle semble magique, cette épée ne l'est pas le moins du monde. À moins que son pouvoir, si elle en a un, ne fasse pas d'effet sur vous. Si vous n'avez plus d'épée, celle-ci pourra vous servir, sa lame étant faite de ce même métal indestructible que la lame de celle que vous aviez. Si vous avez toujours votre épée, vous pouvez garder celle-ci comme arme de secours. Si vous voulez maintenant saisir l'autre épée, celle au manche d'or, allez au **313**. Si vous n'avez pas encore fouillé la crypte et souhaitez le faire, allez au **259**. Si vous voulez déposer une ou deux Pièces d'Or dans le bassin, allez au **79**. Et si vous avez déjà fait tout cela, ou si vous ne voulez plus vous attarder en cet endroit, quittez la crypte vers l'Est en allant au **328**.

14

Vous avez beau chercher à vous dissimuler entre les croix et les pierres tombales, la Goule, guidée par l'odeur de la chair fraîche, ne vous lâche pas d'un mètre. Bientôt, vous réalisez que vous n'avez plus le choix : vous devez vous battre.

GOULE

Habileté 6 ~ Endurance 64

Si vous en venez à bout, allez au **194**.

15

Le Vampire se précipite sur vous. Si vous avez de l'ail, le mort-vivant s'en apercevra à l'odeur en s'approchant de vous et reculera. Vous pourrez alors revenir au laboratoire sans plus être inquiété. Rendez-vous dans ce cas au **141**. Si vous n'avez pas d'ail, il va vous falloir livrer combat. Le Psychisme est inefficace contre le Vampire.

VAMPIRE

Habileté 9 ~ Endurance 87

Si vous en venez à bout, vous pouvez examiner la crypte (allez au **50**) ou la quitter pour revenir au laboratoire (allez au **141**).

16

Désespérément, vous fuyez l'apparition qui vous talonne d'un peu trop près à votre goût. Et soudain, elle pose ses mains sur vos épaules. Vous vous retournez vivement, et vous apercevez une face décharnée, verdâtre, qui vous fixe de ses yeux de feu. C'est là l'image même de votre propre mort. Votre âme s'anéantit instantanément, et votre corps devient un Zombie au service de la Momie. Vous avez échoué.

17

L'homme prend la potion noire, l'examine, et dit : « C'est bien cela. » Il va fouiller dans un sachet et en sort quelques herbes, qu'il ajoute à la potion noire. Celle-ci bouillonne aussitôt et prend une teinte rouge sombre. « Cet élixir spécial augmentera ton adresse et ta perception pour un temps limité. Sache l'utiliser avec discernement. » Cette potion, lorsque vous la boirez *avant* un combat, vous permettra d'augmenter votre total d'Habileté de 3 points, même en dépassant temporairement votre maximum, pendant toute la durée de l'affrontement. N'oubliez pas de réduire votre total d'Habileté de 3 points à la fin du combat ! Le sorcier ne peut plus vous aider. Remerciez-le donc, augmentez de 2 points votre total de Chance et revenez à la crypte centrale en vous rendant au **361**.

18

Rassemblant vos esprits et tentant de résister à l'attaque psychique, vous vous précipitez sur l'être. Son Psychisme vous affaiblira de 4 points d'Endurance par assaut pendant tout le combat.

ÊTRE DE LA MORT

Habileté 6 ~ Endurance 85

Si vous tuez l'immonde créature, vous examinez la pièce mais ne trouvez rien. Vous décidez donc de reprendre votre route en franchissant la porte au fond de la crypte. Allez au **238**.

19

Le tunnel va en descendant sur plusieurs centaines de mètres, vous donnant l'impression d'une entrée aux Enfers. Enfin, vous débouchez dans une crypte. Une crypte ?... Une grotte souterraine serait le terme plus approprié ! La salle est immense, de proportions défiant toute imagination. Dans le lointain, vous pouvez apercevoir trois issues, orientées respectivement à l'Ouest, au Nord et à l'Est. Si vous souhaitez entreprendre l'exploration de cette grotte, allez au **49**. Si vous désirez quitter les lieux, vous pouvez le faire par l'issue Nord (rendez-vous au **119**), par l'issue Est (rendez-vous au **265**), ou par l'issue Ouest (rendez-vous au **218**).

20

Alors que les bêtes de nuit s'avancent vers vous, vous vous souvenez de l'Os que vous aviez prélevé du squelette. Vous saviez bien qu'il vous servirait ! Vous le tenez à bout de bras pour que les deux Chiens Noirs le voient bien, puis vous le lancez de toutes vos forces dans le cimetière. Les Chiens vous abandonnent aussitôt au profit de ce régal inattendu et vous en profitez pour disparaître. Vous arrivez peu après à une intersection, où vous décidez de prendre la direction Nord. Rendez-vous au **212**.

21

Les Moines sourient méchamment et saisissent chacun une épée. Ces adversaires entraînés au maniement de l'épée sont des Moines Maléfiques, et ils vous attaquent tous les cinq. La fuite est impossible.

MOINES MALÉFIQUES

Habileté 7 ~ Endurance 57

Habileté 8 ~ Endurance 44

Habileté 7 ~ Endurance 48

Habileté 7 ~ Endurance 47

Habileté 7 ~ Endurance 52

Si vous les exterminiez tous, vous pouvez examiner la crypte en vous rendant au **293** ou revenir sur vos pas jusqu'à la crypte aux 8 issues en vous rendant au **361**.

22

Le couloir numéro 2 débouche dans une crypte où se déroule une scène étrange. Un faisceau lumineux traverse la pièce à hauteur d'homme et derrière le mystérieux rayon, vous apercevez un cube luminescent posé sur un piédestal. Si vous souhaitez vous approcher du cube, il vous faudra franchir le faisceau lumineux. Vous connaissez assez ces rayons mystérieux pour savoir que vous serez incapable de passer par-dessous ou par-dessus, car ils baissent et montent à volonté. Si vous souhaitez franchir le rayon en courant, allez au **196**. Si vous avez un Prisme et voulez vous en servir, allez au **82**. Et si le cube ne vous intéresse pas, revenez dans la rotonde en allant au **360**.

23

Abattu d'un dernier coup d'épée, l'Ibuzakol tournoie dans les airs et s'écrase à vos pieds, soulevant un nuage de poussière. Vous vous en écarterez et continuez votre route, quand le sentier oblique vers le Nord, toujours aussi mal pavé. C'est alors que, parmi la multitude hétéroclite de pierres tombales, vous avez la surprise d'en apercevoir une ... phosphorescente ! Si vous souhaitez vous approcher de cette pierre tombale lumineuse, allez au **223**. Si vous préférez continuer votre route, allez au **113**.

24

Vous fuyez l'être qui se forme dans la nuit, et quelques pas plus loin, vous tombez dans un trou. La chute semble interminable, et le contact assez rude avec le sol vous coûte 5 points d'Endurance. Si vous êtes toujours en vie, vous vous rendez compte que vous êtes dans une crypte souterraine, et le trou dans le plafond montre clairement quel chemin vous avez emprunté pour y parvenir ! Rendez-vous au **6**.

25

Vous devez affronter la créature qui, bien que lente, est protégée par son halo de force et projette sur vous des jets de liquide corrosif.

ŒIL FLOTTANT

Habileté 5 ~ Endurance 110

Si vous êtes vainqueur, vous pouvez examiner la crypte (rendez-vous au **262**) ou revenir dans la crypte aux 12 couloirs (rendez-vous au **360**).

26

À l'arrière de la crypte, un autel est encastré dans la paroi. Sur sa surface, là où devrait logiquement s'étendre la victime du sacrifice, sont creusées trois cavités carrées, barrées par des portes de fer indestructible, ce même métal dont est faite la lame de votre épée. Une inscription est portée sur le mur du fond : « *Déposez une Forme Précieuse et ouvrez l'une des trois portes* ». Sous l'inscription, il y a une quatrième cavité, qui n'est défendue par aucune porte. Si vous voulez insérer une Forme Précieuse dans cette cavité (à condition d'en avoir une, bien sûr), rendez-vous au **185**. Si vous n'en avez pas, ou si vous ne voulez pas vous en défaire, il ne vous restera plus qu'à quitter les lieux en vous rendant au **231**.

27

Votre adversaire s'écroule, mort. Vous fouillez la crypte de fond en comble, et vous découvrez ces deux objets : un Demi-Cercle de platine (Forme Précieuse) et un Collier de Plomb. Si vous désirez mettre le collier autour de votre cou, allez au **296**. Si vous aimez mieux vous contenter d'empocher la Forme Précieuse et quitter cet endroit en empruntant l'issue Nord, allez au **237**.

28

Ce n'était pas un bluff : il existe effectivement un mur de force désintégrateur à l'entrée de la salle. L'homme, sans aucun doute un sorcier, le maintient-il perpétuellement par la force de sa volonté, ou dispose-t-il d'un appareillage spécial destiné à maintenir en place ce champ invisible ? Au fond, cela n'a aucune importance, car l'effet est le même. Vous venez d'entrer en collision avec ce mur destructeur, et dans l'instant d'après, il ne reste rien de vous. Votre aventure se termine donc ici.

29

Le liquide incolore a un effet curatif immédiat : vous regagnez 15 points d'Endurance. Mais ce liquide possède également un effet secondaire qui n'est pas aussi bénéfique. Diminuez en conséquence votre total d'Habileté de 1 point. À présent, allez-vous avaler le comprimé (rendez-vous au **129**) ou emporter celui-ci, les 5 Pièces d'Or et même un Os si vous le souhaitez (rendez-vous au **229**) ?

30

Dès que vous portez le premier coup à un Spectre, ils se mettent à converger vers vous. Ils sont insensibles au Psychisme mais vous attaquent tous avec une faible puissance psychique qui vous fera perdre 1 point d'Endurance par assaut *pour chaque Spectre restant*. Roulez 3 dés pour savoir combien vous allez devoir en affronter. Ils vous attaqueront en groupes de quatre.

CHAQUE SPECTRE

Habileté 9 ~ Endurance 20

Si vous êtes vainqueur, examinerez-vous la salle malgré les quelques Spectres restants ? Si vous souhaitez courir ce risque, allez au **78**. Sinon, quittez les lieux en empruntant, soit le couloir orienté au Nord (rendez-vous au **219**), soit le couloir orienté à l'Est (rendez-vous au **249**).

31

Le corps fracassé de l'Homme de Glace n'a rien à vous offrir. Déjà, la glace commence à fondre sous la lumière lunaire. Vous reprenez votre chemin en direction du Nord. Rendez-vous au **348**.

32

À présent que le voilà sur vous, vous n'avez plus la possibilité de fuir. Vous allez devoir mener à terme l'affrontement contre le Monstre Volant, que sa peau écailleuse protège bien contre vos coups.

MONSTRE VOLANT

Habileté 8 ~ Endurance 104

Si vous en venez à bout, rendez-vous au **137**.

33

L'effet magique de cette potion est presque insignifiant. Vous regagnez 3 points d'Endurance. Revenez au **371** et faites un autre choix.

34

Dans la surface de l'autel, une cache est aménagée. Une inscription est également gravée dans la pierre. Elle dit : « *Placez deux Formes Précieuses pour ouvrir la trappe* ». Vous essayez bien de la forcer avec votre épée, mais la petite trappe ne veut rien entendre. Si vous souhaitez insérer 2 Formes Précieuses, à condition de les avoir bien sûr, rendez-vous au **163**. Si vous ne les avez pas, ou si vous ne voulez pas risquer de les perdre, allez au **361**.

35

La porte s'ouvre aisément. Dans le fond de la cavité se trouve une sphère noire luisant d'un éclat magique. Si vous souhaitez prendre la sphère noire dans vos mains, allez au **166**. Si vous préférez ouvrir une autre porte, rendez-vous au **316**. Et enfin, si vous aimez mieux tout abandonner et quitter cette crypte, rendez-vous au **231**.

36

Cette pierre magique est bénéfique et son pouvoir vous revitalise. Roulez 5 dés pour savoir combien de points d'Endurance vous regagnez. Si votre total de Chance est supérieur ou égal à 10, vous avez le droit d'ajouter 5 points au résultat. Vous remettez la pierre magique rose à sa place. Retournez maintenant au **365** et faites un autre choix.

37

Pourquoi diable vouliez-vous poser ce geste idiot ? Vous assénez un coup d'épée à la tombe. Aussitôt, un claquement retentit et votre arme, brisée net, tombe au sol. Vous êtes stupéfait : comment cela a-t-il pu arriver ? Votre lame était pourtant réputée indestructible ! Quant à la pierre tombale, elle a perdu toute luminosité, et les inscriptions ont disparu. Tant que vous ne trouverez pas une autre arme, vous devrez vous battre au couteau ou désarmé, en appliquant les règles appropriées. Vous repartez vers le Nord : rendez-vous au **113**.

38

Cet escalier grimpe pendant quelques instants, et débouche dans une autre crypte, située au-dessus de la première. Aucune issue n'est visible, mais peut-être existe-t-il encore une fois un passage secret permettant d'accéder plus haut ? Si vous souhaitez examiner les lieux, allez au **226**. Si vous préférez revenir dans la crypte de la Momie et emprunter l'autre escalier, rendez-vous au **279**.

39

La Momie est sur vous, et le combat s'engage. C'est là l'un des adversaires les plus redoutables que vous ayez jamais eu à affronter ! Si vous avez comme ami un Plix de Pluton et si celui-ci est encore avec vous, notez bien le numéro de ce paragraphe (**39**) et rendez-vous au **370**. Si vous décidez d'utiliser un Suc de Vampire pour détruire la Momie, bien que ceux-ci soient normalement inefficaces contre les morts-vivants, faites de même et rendez-vous au **376**. Ensuite, battez-vous !

LA MOMIE

Habileté 13 ~ Endurance 120

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **306**.

40

Le Plix, toujours niché dans le creux de votre épaule, se manifeste alors télépathiquement. Il dit : « Prends tout droit. Un grand danger te menace si tu prends l'autre direction. Un danger infernal ... » Puis, la touffe d'herbe cesse de se faire entendre. Si vous voulez suivre le conseil de votre petit compagnon et partir vers le Nord, allez au **157**. Si vous souhaitez vous rendre compte par vous-même du danger qui vous menace dans l'autre tunnel, empruntez-le et rendez-vous au **239**.

41

Désespérément, vous fuyez l'apparition, qui vous talonne d'un peu trop près à votre goût. L'entité semble sur le point de vous rejoindre, quand vous sentez que l'on vous tire vers le bas. Vous tombez dans un trou noir et insondable. Lorsque vous reprenez conscience, vous n'apercevez plus l'horrible entité, mais vous réalisez être tombé dans une crypte souterraine. Rendez-vous au **5**.

42

Le couloir débouche dans une crypte sans issue, vide, mais au milieu de laquelle se situe un bassin d'eau croupie. Il n'y a rien au fond de l'eau non plus. Si vous souhaitez déposer quelques Pièces d'Or dans le bassin, rendez-vous au **302**. Si vous préférez revenir dans la rotonde, rendez-vous au **360**.

43

Vous vous précipitez sur l'Ombre. Elle ne réagit pas, mais une puissance psychique vous assaille. L'Ombre est non seulement un adversaire redoutable, mais le Psychisme dont elle use vous fera perdre 4 points d'Endurance supplémentaires par assaut. La fuite est impossible.

OMBRE

Habileté 7 ~ Endurance 50

Si vous gagnez, vous remarquez avec terreur que quelque chose d'autre commence à se former derrière l'endroit où se tenait l'Ombre. Ne tenant pas à affronter une autre de ces créatures, vous fuyez. Rendez-vous au **24**.

44

À peine avez-vous progressé de quelques pas entre les tombes que vous entendez des pas qui s'approchent, des pas qui résonnent étrangement sur le dallage inégal du sentier. Ce sont deux Zombies qui avancent vers vous, les bras dirigés vers l'avant. Leurs yeux sans vie vous font quelque peu frémir. Allez-vous :

Les attaquer immédiatement ?

Rendez-vous au **127**.

Attendre qu'ils s'approchent ?

Rendez-vous au **179**.

Vous dissimuler derrière une tombe ?

Rendez-vous au **311**.

45

Vous roulez de côté à une vitesse fulgurante, et le monstre tombe sur le sol. La créature est un Zitu invincible, se nourrissant principalement de cœurs. Vous n'avez aucune chance contre lui. Si vous n'avez pas d'épée, votre aventure ne va pas tarder à se terminer. Votre mission a échoué. Si vous avez encore une épée, vous la brandissez devant vous alors que le Zitu se ramasse pour bondir. Elle se plante profondément dans la bouche du démon, et vous fuyez pendant qu'il essaye de s'en débarrasser. Ayant perdu votre arme, vous devrez vous battre au couteau ou désarmé, en appliquant les règles appropriées, jusqu'à ce que vous réussissiez à remplacer votre épée. Allez-vous emprunter le couloir Est (rendez-vous au **355**), le couloir Ouest (rendez-vous au **210**) ou le couloir Nord (rendez-vous au **250**) ?

46

La méthode est efficace. Le monstre recule lorsque vous sifflez de toutes vos forces. Vous donnez cinq coups brefs, et le Serpent Zombie Géant recule encore plus. Il bascule dans la fosse et vous l'entendez s'écraser au fond. Vous vous empressiez de quitter la crypte par sa seule issue, orientée au Nord, avant que l'horrible créature ne remonte. Rendez-vous au **178**.

47

Le Gobelin tombe à la renverse dans un horrible gargouillement. La créature a cessé de nuire, et vous la laissez sur place, pressé de trouver la sortie de ce lieu infernal. Bientôt, vous arrivez au mur d'enceinte, que vous longez quelque temps vers le Nord avant de remarquer une porte de bois qui donne sans doute sur l'extérieur. Si vous avez sur l'épaule un Plix de Pluton, rendez-vous au **375**. Sinon, rendez-vous au **380**.

48

La mort a beau tarder à venir, vous la sentez maintenant resserrer son étau sur vous. Plus rien ne peut vous sauver : vous avez perdu trop de sang. Votre aventure et votre vie s'achèvent ici, au fond du couloir-piège numéro 5.

49

Vous n'aurez jamais fini d'explorer cette immense grotte ! Vous décidez donc de n'en faire que le tour, ce qui devrait suffire pour vous rendre compte de ce qui vous y attend. Soudain, de derrière un rocher, une étrange créature jaillit. C'est une boule de poils multicolores, rouges, jaunes, roses, orangés, mauves et beiges. Huit tentacules, également poilus, supportent la curieuse entité qui vous fixe de ses yeux verdâtres. C'est là — la description ne peut tromper — un Whizz. Si vous souhaitez vous montrer amical envers la mystérieuse créature, allez au **334**. Si vous préférez dégainer votre arme, allez au **273**.

50

Dans cette pièce, vous découvrez une fiole de potion noire, et aussi un passage secret plongé dans l'obscurité. Si vous souhaitez aller jeter un coup d'œil au fond du passage secret, allez au **89**. Si vous préférez boire une dose de la potion noire, bien que les chances soient bonnes qu'il s'agisse d'un Suc de Vampire, rendez-vous au **228**. Enfin, si vous voulez abandonner fiole et passage et revenir dans le laboratoire, rendez-vous au **141**.

51

L'ultime explosion fait s'écrouler le mur. Au-delà de celui-ci, le couloir se poursuit. Suivez-le et rendez-vous au **121**.

52

Une vingt-et-unième tête de mort vole à travers la pièce. Les paroles incompréhensibles des Zombies ont cessé de se faire entendre. Le silence est lourd et oppressant. Brusquement, quarante-deux yeux de feu s'allument. Quarante-deux yeux qui, l'instant d'avant, étaient autant de trous noirs. Vous reculez, terrifié, mais il est trop tard. Les corps décapités des 21 Zombies se nimbent d'une lumière verte, et se lèvent. Vous faites face maintenant à 21 adversaires issus d'au-delà de l'Enfer, contre lesquels vous n'avez aucune chance. Peu après, vous périssez sous leurs coups. Le prochain aventurier imprudent à s'aventurer dans cette crypte aura affaire à *vingt-deux* Zombies ...

53

Le sarcophage de quartz bleu n'a rien à vous apprendre, si ce n'est qu'il est impossible de l'ouvrir. Mais dans un coin de la crypte, cachés derrière un quartier de roc détaché du plafond, vous découvrez deux objets intéressants. Il s'agit d'une Forme Précieuse et d'une bombe E. La Forme Précieuse est un Rectangle d'Émeraude ; la bombe E est une E-2. Emportez ces objets si vous le voulez. Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez siffler, comme le dit l'inscription sur le couvercle du sarcophage (allez au **353**). Si vous avez déjà essayé, vous pouvez partir vers l'Est (allez au **8**) ou vers l'Ouest (allez au **351**).

54

Vous vous préparez à affronter le Mort-Vivant qui, cela ne fait aucun doute, n'attend qu'une occasion propice pour vous sauter à la gorge. Il se décide soudain et se précipite sur vous. Vous devez combattre cet adversaire, qui fait sans doute partie de la cohorte de mort de la Momie. Si vous choisissez de Fuir, rendez-vous au **189**.

MORT-VIVANT

Habileté 6 ~ Endurance 65

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **264**.

55

Vous trouvez sur les corps des Pilleurs de Tombe une Croix de Fer, une Roche Verte, et une Sphère de Diamant à 12 faces. Ce joyau resplendissant vaut dans les environs de 40 Pièces d'Or et peut vous être utile. Si vous le souhaitez, vous pouvez également remplir votre bourse de Pièces d'Or (il y en a plus qu'il n'en faut dans le sarcophage). À présent, il ne vous reste plus qu'à emprunter la direction du Nord, en vous rendant au **108**.

56

Ce liquide était une sorte d'acide puissant, qui se fraye à présent un chemin destructeur dans vos organes vitaux. Vous perdez 28 points d'Endurance sous l'effet de l'intense douleur. Si vous êtes toujours en vie, revenez au **371** et tâchez de faire un choix plus judicieux.

57

Vous découvrez une cachette secrète dans la paroi. Une plaque de bronze scelle une porte habilement dissimulée dans une gravure. Dans cette plaque de bronze est creusée une cavité circulaire. Si vous souhaitez insérer dans cette cavité un Cercle de Bronze, si vous en avez un, rendez-vous au **207**. Si vous avez une Forme Précieuse circulaire, vous pouvez également l'essayer en vous rendant au **138**. Si vous n'avez pas de cercles, ou si vous ne voulez pas courir le risque de les perdre, revenez à la rotonde en vous rendant au **360**.

58

L'homme est un fossoyeur, et votre attaque le surprend. Il se redresse aussitôt de toute sa taille, ce qui n'est pas beaucoup, saisit un poignard, et s'avance vers vous. Vous avez choisi le combat, alors il le mènera à terme.

FOSSOYEUR

Habileté 4 ~ Endurance 17

Si vous venez à bout de lui, ce qui ne devrait pas présenter trop de difficultés, rendez-vous au **174**.

59

Vous aviez raison, et vous auriez dû fuir. Car à présent, des formes monstrueuses prennent forme dans le brouillard. Ces choses vous entourent, impalpables, mais elles aspirent votre énergie vitale et vous allez devoir les éliminer pour survivre, à moins de fuir cette crypte au plus vite ! Si vous fuyez, vous avez le choix entre la direction Ouest (rendez-vous au **290**) et la direction Nord (rendez-vous au **345**), mais vous devrez diminuer votre total d'Endurance de 5 points car les volutes de brume aspireront vos forces pendant votre fuite.

BROUILLARD MALÉFIQUE

Habileté 8 ~ Endurance 48

Si vous remportez le combat, vous pouvez reprendre vos recherches (rendez-vous au **227**), ou vous pouvez quitter cette crypte. Dans ce dernier cas, reportez-vous aux paragraphes mentionnés ci-dessus, sans perdre de points d'Endurance.

60

Contrairement à la plus sainte logique de cet endroit, le mort est bel et bien mort et il ne se réveille pas lorsque vous vous approchez de lui. Vous ouvrez son sac à dos. Il contient :

- Une Potion C (+1 Habileté)
- Une E-4
- Une épée (que vous pouvez emporter comme arme de secours)

Emportez tout ce que vous voulez et repartez vers l'Est en vous rendant au **349**.

61

L'attaque du monstre est immédiate ! La fuite est à présent impossible : vous devez combattre cet être étrange, dont la seule existence vous fait douter de votre raison.

HOMME DE GLACE

Habileté 6 ~ Endurance 71

Si vous anéantissez ce monstre, rendez-vous au **31**.

62

Vous êtes entouré par une masse mouvante qui vous inflige des coups de griffes et de dents sans arrêt. Vous allez devoir vous battre à mort contre ces créatures, mais quelle que soit l'issue d'un assaut, vous perdrez invariablement 6 points d'Endurance supplémentaires. Il est maintenant impossible de fuir.

CHAUVES-SOURIS

Habileté 6 ~ Endurance 90

Si vous éliminez les repoussantes créatures, vous pouvez entreprendre de fouiller cette salle jonchée de corps de chauves-souris en allant au **291**, ou revenir dans la crypte centrale en allant au **361**.

63

La crypte au bout du couloir numéro 4 est une tombe où vivent deux Vampires. Si vous avez de l'Ail ou une Croix, ils ne vous attaqueront pas. Empressez-vous dans ce cas de revenir dans la crypte centrale au **360**. Si vous n'avez ni Ail ni Croix, vous allez devoir vous battre contre ces monstres assoiffés de sang. Le Psychisme est inefficace contre eux.

VAMPIRES

Habileté 6 ~ Endurance 84

Habileté 8 ~ Endurance 87

Si vous en sortez vivant, rendez-vous au **270**.

64

Le pouvoir de cette pierre mauve est étrange. Une chose est sûre : il ne s'agit pas là d'une Pierre Mauve comme celle que l'on vous offrait au début de votre aventure. Vous gagnez 10 points d'Endurance et 1 point de Chance, mais vous perdez 3 points de Psychisme. L'Habileté n'est pas influencée par la pierre mauve. Vous remettez la pierre à sa place et vous revenez au **365**.

65

Le coffre s'ouvre facilement : il contient un autre coffre plus petit. Vous souriez devant cette attrape vieille comme le monde. Il y a quatre coffres ainsi imbriqués, et dans le quatrième se trouvent 20 Pièces d'Or qui vous récompensent de vos peines. Ajoutez-les à celles que vous possédez déjà, si vous en possédez. Vous tournez les yeux vers l'autre coffre ... mais il a disparu ! Intrigué, vous vous remettez en route vers le Nord. Allez au **335**.

66

« Tu as choisi ton épreuve ! » déclare l'Elfe en saisissant son épée. C'est un adversaire redoutable, entraîné au maniement de l'épée, et d'une résistance à toute épreuve. De plus, il a une force mentale peu commune qui le met à l'épreuve du Psychisme. Vous devez vous battre jusqu'à la mort.

ELFE

Habileté 10 ~ Endurance 100

Si vous en venez à bout, vous pouvez fouiller la crypte en allant au **27**, ou la quitter en direction du Nord en allant au **237**.

67

Vous examinez la salle, le sac à dos des aventuriers, mais vous ne découvrez rien qui soit digne d'intérêt. Une chose est certaine : ils ne possédaient pas cette énigmatique « Boule aux Quatre Cents ». Vous pouvez garder une de leurs épées comme arme de secours si vous le voulez, mais de toute façon, vous allez devoir revenir sur vos pas jusqu'à la salle précédente, d'où vous partirez vers l'Ouest. Rendez-vous au **345**.

68

Le couvercle du sarcophage se soulève lentement, et vous comprenez que vous êtes parvenu au terme de votre quête. La Momie est devant vous, mort-vivant colossal au visage décomposé et sec. Si vous désirez vous précipiter sur la Momie sans plus attendre, afin de profiter de l'effet de la surprise, rendez-vous au **39**. Si vous croyez posséder une arme plus efficace que votre épée dans votre sac à dos, vous pouvez l'utiliser en vous rendant au **236**.

69

Vous arrivez dans une salle intégralement vide. Deux couloirs en partent. L'un continue vers le Nord, l'autre part vers l'Ouest. Si vous possédez un Plix de Pluton, rendez-vous au **40** : la petite créature a une révélation à vous faire. Sinon, allez-vous quitter les lieux vers l'Ouest (rendez-vous au **239**) ou vers le Nord (rendez-vous au **157**) ?

70

Les Moines s'entre-regardent et se retournent vers vous. « Qui es-tu ? » demande l'un d'entre eux. Vous avez quatre choix. Si vous voulez :

Leur parler de votre mission	Rendez-vous au 340 .
Leur montrer une Croix	Rendez-vous au 284 .
Les attaquer	Rendez-vous au 21 .
Vous excuser et revenir sur vos pas	Rendez-vous au 361 .

71

Vous découvrez dans le fond de la pièce un coffret contenant 5 fioles de potion, ainsi qu'un passage secret menant vers l'Ouest. Le corps du Monstre Volant n'a rien à vous offrir. Qu'allez-vous faire ?

Boire la potion rouge ?	Rendez-vous au 33 .
Boire la potion verte ?	Rendez-vous au 136 .
Boire la potion grise ?	Rendez-vous au 204 .
Boire la potion bleue ?	Rendez-vous au 56 .
Boire la potion rose ?	Rendez-vous au 247 .
Explorer le passage secret ?	Rendez-vous au 224 .
Partir vers l'Est ?	Rendez-vous au 117 .

72

L'Elfe claque des doigts puis disparaît, comme s'il n'avait jamais même existé. À sa place, au centre de la crypte, se trouve une horreur grise haute de 2 mètres, couverte de verrues et de cicatrices beiges. La chose a quatre bras garnis de pointes osseuses, et six yeux disposés asymétriquement sur le pourtour de sa tête. Vous allez devoir vous battre à mort contre cette entité.

ÊTRE PUSTULEUX DE L'ENFER

Habileté 9 ~ Endurance 87

Si vous êtes vainqueur, vous pouvez fouiller la crypte (rendez-vous au **27**) ou quitter les lieux (rendez-vous au **237**).

73

Le gant est un Gant de Force magique. Vous pouvez le conserver si vous n'en avez pas déjà un : il vous permettra d'augmenter de 2 points votre total d'Endurance avant chaque combat à venir, et ce indéfiniment. Ces deux points d'Endurance ne doivent pas être soustraits de votre total après le combat. Conservez donc précieusement cette trouvaille. Allez-vous maintenant mettre le casque (allez au **208**), sonner la cloche (allez au **217**) ou revenir dans la rotonde aux 12 issues (allez au **360**)

74

Vous esquivez habilement la dague du moine, mais vous allez maintenant devoir les affronter tous les cinq dans un combat à mort. Sans doute le médaillon que vous portez vous rend-il sacrilège à leurs yeux.

MOINES MALÉFIQUES

Habileté 7 ~ Endurance 57

Habileté 8 ~ Endurance 44

Habileté 7 ~ Endurance 48

Habileté 7 ~ Endurance 47

Habileté 7 ~ Endurance 52

Si vous parvenez à tous les tuer, rendez-vous au **293** si vous désirez fouiller la salle ou au **361** si vous préférez revenir sur vos pas.

75

Vous trouvez dans le coffre ... une centaine de E-2 ! Vous êtes émerveillé par autant de bombes E réunies, et vous ne remarquez que la statue s'est animée que lorsqu'elle avance vers vous. C'est un Kopek de pierre que vous devez détruire. Si vous souhaitez lui lancer le coffret de bombes E, rendez-vous au **266**. Sinon, vous prenez une poignée de E-2 et vous les lui lancez, avant d'engager le combat.

KOPEK

Habileté 6 ~ Endurance 80

Si vous le tuez, allez au **287**.

76

Cette crypte était un piège, car il n'y a rien d'intéressant à trouver ici. Pire encore, si vous possédiez un Plix de Pluton, il a disparu, terrorisé par les êtres de l'Enfer que vous venez de disperser. Dans ce cas, vos totaux d'Habileté et de Psychisme retrouvent leurs Maximums habituels. Si vos totaux actuels d'Habileté et de Psychisme sont supérieurs à vos nouveaux Totaux Maximums, réduisez-les en conséquence. Réduisez également votre total de Chance de 2 points pour cette infortune. Une seule issue permet de quitter cette crypte : elle s'ouvre dans le mur Nord. Rendez-vous au **157**.

77

L'effet magique de cette pierre brune est anormal. Pendant un instant — ou une éternité — vous perdez totalement conscience. Lorsque vous revenez à vous, vous vous trouvez dans un sombre couloir, en train de marcher sans but, comme un zombie. Votre subconscient a néanmoins réussi à tenir compte de vos changements de direction, ce qui vous permet de deviner que vous marchez en direction du Nord. Encore heureux que vous n'ayez pas rencontré de créatures hostiles ! Rendez-vous au **117**.

78

Les Spectres restants ne font pas de geste hostile à votre égard, voyant comment vous avez exterminé leurs congénères. Vous examinez la salle en les évitant soigneusement et vous trouvez 7 Pièces d'Or, un Carré de Jade (c'est une Forme Précieuse) et une boîte de bois. Si vous souhaitez ouvrir la boîte, allez au **135**. Sinon, vous pouvez garder les autres objets et quitter cette crypte par l'une de ses deux issues, soit vers l'Est (allez au **249**) ou vers le Nord (allez au **219**).

79

Un tourbillon de vapeur grise se soulève brusquement du bassin alors que votre Or y tombe, pour se stabiliser à deux mètres de la voûte, au-dessus de votre tête. Une voix d'outre-tombe s'élève alors dans l'air poussiéreux de la crypte. « Aventurier ! Sois sur tes gardes face aux bêtes multicolores ! N'entre jamais dans la cinquième crypte ! Et si tu viens à rencontrer un Plix, sois amical : il pourra t'aider efficacement à quitter ce lieu maudit sans difficultés ... » Sur ces paroles énigmatiques, le tourbillon s'anéantit. Encore tout surpris par ce discours, vous décidez de :

Fouiller la crypte
Examiner les armes
Quitter les lieux

Rendez-vous au **259**.
Rendez-vous au **170**.
Rendez-vous au **328**.

80

La touffe d'herbe vous intrigue tout particulièrement. Vous tendez la main pour saisir les deux billes noires qui y reposent quand l'herbe s'anime et saute sur votre épaule. La boule de poils verts que vous aviez pris pour de l'herbe est en fait une petite créature amicale ! À votre grand étonnement, elle vous communique sa pensée et son énergie. Il s'agit d'un Plix de Pluton qui vous sera très utile grâce à sa perception du danger. La petite chose est capable de déceler les dangers quand ceux-ci relèvent du maléfique ou de l'Enfer. De plus, elle vous fournit une force additionnelle. Portez votre Total Maximum d'Habileté à 12 et celui de Psychisme à 13. Augmentez également votre total actuel d'Habileté de 2 points, celui de Psychisme de 3 points et celui de Chance de 2 points. Puis, repartez vers l'Est par la porte et allez au **238**.

81

Il n'y a rien à trouver dans cette pièce si ce n'est 8 Pièces d'Or sur le corps de l'Horreur des Cryptes (uniquement si vous l'avez vaincue par les armes). Et puisque cette immense crypte n'a qu'une issue, orientée au Nord, il ne vous reste plus qu'à l'emprunter et à vous rendre au **221**.

82

Utilisant le Prisme, vous déviez le rayon lumineux de sa trajectoire et vous passez sans encombre. Le rayon se reforme derrière vous, vous emprisonnant dans cette salle. Le Cube de lumière n'a pas bougé. Si vous souhaitez le toucher, rendez-vous au **244**. Sinon, utilisez à nouveau votre prisme pour franchir en sens inverse le rayon et revenez dans la crypte aux 12 issues. Rendez-vous pour cela au **360**.

83

Il n'y a pas de crypte au bout de ce couloir. En fait, il est sans issue, mais un piège y attend les aventuriers imprudents. Un carreau d'arbalète vient soudainement se planter profondément dans votre poitrine, mais étrangement, vous demeurez pleinement conscient. La douleur est atroce, mais vous ne vous sentez pas perdre connaissance. Pourtant, votre blessure devrait être mortelle ! Puisque la mort tarde à venir, peut-être avez-vous encore une chance ? Mais rien parmi votre équipement ne pourrait guérir pareille blessure. À moins

que ... Si vous possédez une fiole remplie d'une énigmatique brume orange, vous décidez de la fracasser, car c'est votre dernière chance. Rendez-vous au **357**. Du **357**, on vous renverra à ce paragraphe-ci (**83**). Rendez-vous alors au **339**. Si vous n'avez pas de fiole de brume orange, allez au **48**.

84

Après une fouille minutieuse, vous découvrez 18 Pièces d'Or, un Hexagone d'Argent (Forme Précieuse), et trois fioles remplies de liquides colorés. Si vous voulez boire ces produits, vous avez le choix entre :

Celui de couleur blanche
Celui de couleur grise
Celui de couleur bleue

Rendez-vous au **164**.
Rendez-vous au **248**.
Rendez-vous au **303**.

Vous pouvez aussi oublier ces fioles, emporter les Pièces d'Or et la Forme Précieuse et quitter la crypte. Vous dirigerez-vous vers l'Est (allez au **335**) ou vers l'Ouest (allez au **343**) ?

85

Vous choisissez trois objets : inscrivez-les sur votre Feuille d'Aventure. Lorsque vous prenez le Sifflet de Cuivre, l'homme intervient. « À propos de ce sifflet — si vous aboutissez dans une salle dont le centre est une fosse, servez-vous-en ! Il sert à écarter l'habitant de la fosse, un immonde Serpent Zombie Géant. Sifflez dedans 5 fois, et cette créature fuira immédiatement. Ne vous en servez jamais devant un sarcophage de cristal bleu : il renferme un être redoutable qu'il ne faut à aucun prix réveiller ! » Vous remerciez le fossoyeur et vous reprenez votre route vers l'Est. Rendez-vous au **281**.

86

Ce qui émerge de la terre est une créature repoussante, un Mort-Vivant ramené à la vie par la Momie. Il vous a senti et vous attaque aussitôt. Il n'y a rien à faire pour éviter le combat contre le monstre.

MORT-VIVANT

Habileté 5 ~ Endurance 61

Si vous triomphez, rendez-vous au **149**.

87

La lune est au zénith et bientôt, le lugubre brouillard se dissipe. Cela vous permet de remarquer cette quatrième bifurcation du sentier, qui se situe droit devant vous. Pour la quatrième fois, quelle direction empruntez-vous ? Vers le Nord, c'est-à-dire toujours tout droit ? Rendez-vous au **212**. Vers l'Est, c'est-à-dire à droite ? Rendez-vous au **220**.

88

La porte s'ouvre facilement, Au fond de la cavité se trouve une sphère transparente qui luit d'un éclat indiscutablement magique. Si vous souhaitez prendre cette sphère dans vos mains, allez au **369**. Si vous préférez ouvrir une autre porte, allez au **316**. Et enfin, si vous aimez mieux tout abandonner, revenez sur vos pas et rendez-vous au **231**.

89

À peine pénétrez-vous dans ce couloir que la porte secrète se referme derrière vous, vous laissant seul dans l'obscurité. Pas pour longtemps : des mains invisibles se mettent à vous agripper sans que vous puissiez vous défendre. Deux d'entre elles vous enserrant le cou et vous étranglent lentement. Dans quelques instants, vous serez mort. Auriez-vous eu en votre possession un moyen d'éclairage que cela n'aurait rien changé : seul contre vingt Tueurs Obscurs, vous n'aviez pas la moindre chance de sauver votre vie.

90

La tombe ne luisait pas ainsi sans raison. Elle était enveloppée d'une invisible sphère d'énergie, et vous vous en rendez compte à l'instant où vous posez les mains dessus. Fort heureusement, cette puissance est bénéfique, et elle vous permet de ramener votre total d'Endurance à son Total de Départ (si votre total d'Endurance était déjà supérieur à son Total de Départ, portez-le à son Total Maximum). Vous gagnez également 1 point d'Habileté, 2 points de Chance et 2 points de Psychisme. Reprenez votre route vers le Nord en vous rendant au **113**.

91

Le Nain a des réflexes rapides et sort un couteau. Vous devez vous battre contre lui.

NAIN

Habileté 7 ~ Endurance 39

Si vous êtes vainqueur, vous pouvez examiner son corps (rendez-vous au **101**) ou l'abandonner et revenir dans la rotonde aux douze issues (rendez-vous au **360**).

92

L'homme n'a pas beaucoup d'objets à offrir, mais si certains vous intéressent parmi les suivants, vous pouvez les acheter au prix indiqué. Les Formes Précieuses valent 10 pièces d'Or. Si vous voulez faire appel à la Chance ici, roulez 3 dés et comparez le résultat à votre total de Chance. Si le résultat est inférieur ou égal à celui-ci, vous pouvez diviser le prix de l'objet désiré par 2. Si les dés vous donnent un total plus élevé que votre total de Chance, cependant, l'homme exigera 2 Pièces d'Or supplémentaires. Réduisez de 1 point votre total de Chance après chaque opération. Voici les objets :

Clé de Cristal Jaune	6 Pièces d'Or
E-2 (chaque)	2 Pièces d'Or
Cercle de Bronze (n'est pas une Forme Précieuse)	6 Pièces d'Or
Sifflet de Cuivre	4 Pièces d'Or
"X" de plastique rose (magique)	12 Pièces d'Or
Bouteille d'Acide	8 Pièces d'Or

Lorsque vous aurez terminé vos achats, revenez à la rotonde en vous rendant au **360**.

93

La créature s'immobilise à la vue du Talisman de Reconnaissance des Whizz. Elle reconnaît en vous un ami puisque vous avez porté secours à ses confrères de dimensions normales. Bien qu'il soit dévoué à l'Elfe, le Whizz Géant respecte ce Signe et ne vous attaque pas. Vous gagnez 2 points de Chance. Vous êtes à présent libre de continuer votre route dans les cryptes vers le Nord. Rendez-vous au **237**.

94

Vous parcourez peu de distance avant d'arriver devant un écriteau placé sur le sol, appuyé contre la paroi. Il se lit : « *Attention : Mur Magique Destructeur Devant !* » Au bout du couloir, vous apercevez une lueur provenant d'une salle dans laquelle vous distinguez vaguement un homme assis qui vous tourne le dos. Si vous souhaitez négliger la menace du mur magique et vous avancer pour surprendre l'homme, allez au **28**. Si vous voulez crier pour attirer son attention, allez au **263**. Si vous aimez mieux revenir sur vos pas, allez au **361**.

95

Le Serpent mort-vivant est rapide, et il s'enroule autour de vos jambes. Vous roulez sur le sol, entortillé dans le corps visqueux de votre adversaire. Le combat est inévitable. Pour toute sa durée, vous devrez diminuer de 1 point votre total d'Habileté, en raison de votre

position désavantageuse.

SERPENT ZOMBIE GÉANT

Habileté 9 ~ Endurance 141

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **268**.

96

La créature émet un faisceau de lumière dans votre direction. Il vous touche dans le dos, vous brûlant et vous infligeant une blessure qui vous coûte 12 points d'Endurance. À condition d'avoir survécu, vous parvenez à revenir dans la crypte centrale. Rendez-vous au **360**.

97

Heureusement, vous n'avez pas à aller loin pour trouver la sortie. En effet, alors que le Gobelin disparaît entre les tombes, vous arrivez au mur d'enceinte. Ce cimetière est vraiment immense, et vous n'osez imaginer depuis combien de millénaires on y enterre les morts. Vous longez le mur d'enceinte pendant quelque temps avant de découvrir une porte de bois. Elle donne sans doute sur l'extérieur ... Si vous avez sur l'épaule un Plix de Pluton, allez au **375**. Sinon, rendez-vous au **380**.

98

Vous vous précipitez sur l'archer, qui décoche alors son trait. L'homme est expert au maniement de l'arc ; il vous faudra beaucoup de chance pour éviter la flèche. Roulez 3 dés et ajoutez 1 au résultat. Si le total est supérieur à votre total de Chance, la flèche vous traverse le cœur et vous tue. Dans ce cas, votre aventure se termine ici. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total de Chance, vous êtes indemne et vous engagez le combat.

ARCHER

Habileté 6 ~ Endurance 47

Si vous êtes vainqueur, allez au **374**.

99

Le Démon Vert s'abat au sol et s'y tord de douleur. Il ne tarde pas à mourir, et vous remettez votre arme au fourreau. Le Démon se désagrège lentement, tandis que vous examinez la salle : vous y trouvez un coffre imposant. Si vous souhaitez ouvrir ce coffre, rendez-vous au **155**. Sinon, vous pouvez quitter cette salle en direction du Nord, par sa seule issue. Allez au **234**.

100

Les tombes succèdent aux tombes, les cris lointains et lugubres aux cris lointains et lugubres. L'un de ces cris éclate soudain derrière une tombe à votre gauche, véritable hurlement d'agonie d'un innommable monstre. Comment allez-vous réagir ? Si vous souhaitez aller voir ce dont il retourne, allez au **200**. Si vous préférez lancer une bombe E derrière la tombe en question, allez au **341**. Enfin, si vous cédez à la panique et fuyez, allez au **175**.

101

Le Nain possédait 5 Pièces d'Or et une E-2, E-2 dont il n'a probablement pas eu le temps de se servir. Empochez ces objets si vous le souhaitez. Puis, n'ayant plus rien à faire ici, vous revenez dans la crypte centrale : rendez-vous au **360**.

102

Vous trouvez dans le coffre deux globes de lumière de la grosseur d'une E-8 ! Seulement, vous n'êtes pas absolument sûr qu'il s'agisse bien d'Atomes ... L'un d'eux est prisonnier dans une matière molle et grise, l'autre repose au fond du coffre. Quant à l'autre coffre, celui

dans le coin opposé de la pièce, il a totalement disparu ! Allez-vous prendre le globe enfoui dans la matière grise (rendez-vous au **145**), saisir l'autre (rendez-vous au **344**) ou quitter cette salle en direction du Nord (rendez-vous au **335**) ?

103

Vous débouchez dans une petite pièce basse de plafond. Dans le fond, trois Lutins des Profondeurs jouent aux dés. Ils n'ont pas remarqué votre arrivée. Si vous souhaitez vous avancer dans la salle, rendez-vous au **325**. Si vous voyez là une occasion de remplir votre bourse, vous pouvez choisir de les attaquer : rendez-vous au **337**. Mais si vous aimez mieux les laisser en paix et revenir dans la rotonde, allez au **360**.

104

Le deuxième aventurier s'écroule et dit dans un râle : « Ça va, tu as gagné ... On pensait vaincre la Momie et ... prendre le contrôle de ... l'armée des morts-vivants ... Si tu es ici pour l'anéantir ... trouve ... la boule ... aux ... quatre cents ... » Il ne peut achever et s'effondre à la renverse, privé de vie. Vous n'avez pas la moindre idée de ce que peut être cette « Boule aux Quatre Cents », mais elle doit être importante. Si vous souhaitez fouiller les lieux, rendez-vous au **67**. Si vous préférez quitter cet endroit, revenez dans la crypte précédente et dirigez-vous vers l'Ouest en vous rendant au **345**.

105

Il y a, derrière la tombe en question, un cadavre à demi déterré. Rien d'exceptionnel. Sans doute les Chiens étaient-ils occupés à dévorer ce corps quand vous êtes arrivé, et ils ont préféré la chair fraîche à celle, putréfiée, de leur proie. Pour leur malheur. Comme quoi un tiens vaut mieux que deux tu l'auras ... Vous vous remettez en route le long du sentier, jusqu'à ce que vous arriviez à une bifurcation. Le sentier est orienté Nord-Sud, et vous choisissez de vous diriger vers le Nord. Rendez-vous au **122**.

106

« Je peux vous préparer une potion qui vous redonnera des forces, car vous approchez de la crypte où la Momie a son tombeau. Plusieurs adversaires vous attendent encore. Il y a les Whizz multicolores, plus dangereux que cinq Quazzaars. Puis, il y a les Spectres, l'Elfe fou et ses créatures, le Serpent Zombie, et j'en passe ... Mais je manque d'équipement et vous allez devoir vous contenter d'une seule fiole parmi ces trois : Potion de Force, Potion de Chance ou Élixir d'Énergie Psychique. » La Potion de Force vous redonnera 12 points d'Endurance lorsque vous la boirez, la Potion de Chance 5 points de Chance, et l'Élixir d'Énergie Psychique 3 points de Psychisme. Faites votre choix et inscrivez-le sur votre Feuille d'Aventure dans la section Équipement. Allez-vous à présent quitter les lieux (rendez-vous au **361**) ou demeurer ici pour obtenir de l'aide additionnelle (rendez-vous au **278**) ?

107

Une autre odeur vient se superposer à celle, déjà fétide, de l'eau du bassin. C'est celle qui émane d'un corps en décomposition étendu dans l'herbe, entre deux tombes. Si vous désirez surmonter votre répulsion et aller examiner le corps, allez au **60**. Si vous préférez continuer votre route vers l'Est, allez au **349**.

108

C'est un étrange spectacle que celui qui s'offre à vous dans la salle suivante. Vingt-et-un Zombies sont assis en cercle autour d'une table vermoulue. Ils psalmodient sans arrêt des mots incompréhensibles. Si vous possédez un Plix de Pluton, rendez-vous au **354**. Sinon, allez-vous vous approcher des 21 morts-vivants (rendez-vous au **301**), passer à l'attaque

(rendez-vous au **192**) ou quitter les lieux ? Si vous décidez de vous en aller, vous avez le choix entre l'issue Ouest (rendez-vous au **199**) et l'issue Nord (rendez-vous au **11**).

109

L'oiseau-reptile est un Ibuzakol géant, un être qui semble issu du fin fond du puits du Temps. Vous allez devoir vous battre. C'est un adversaire coriace !

IBUZAKOL GÉANT

Habileté 9 ~ Endurance 85

Si vous remportez le combat, rendez-vous au **23**. Mais si vous voulez prendre la Fuite, allez au **271**.

110

La salle dans laquelle vous venez de déboucher est un cul de sac ! Vous en faites le tour sans trouver d'autre issue que celle par où vous êtes entré. Si vous souhaitez fouiller la crypte, cette fois à la recherche d'objets utiles, rendez-vous au **143**. Sinon, vous allez devoir revenir au carrefour. De là, vous dirigerez-vous vers le Nord (allez au **250**) ou vers l'Ouest (allez au **210**) ?

111

L'être immonde est mort, et il entame sa désintégration. Bientôt, il n'en reste plus que des cendres impalpables, et une odeur nauséabonde flottant dans l'air. Si vous voulez à présent jeter un coup d'oeil dans le trou d'où il est sorti, allez au **282**. Si vous désirez plutôt reprendre votre route sans plus tarder, rendez-vous au **347**.

112

Le pouvoir magique de la pierre rouge est puissant, et bénéfique. La plupart des Pierres Magiques rouges occasionnent des pertes d'Endurance ou d'Habileté, mais celle-ci semble être l'exception à la règle. En effet, vous vous sentez revitalisé et vous augmentez de 30 points votre total d'Endurance. Revenez au **274** et effectuez un autre choix.

113

Un peu plus loin et un peu plus tard, vous rencontrez une créature immonde qui demeure interdite en vous voyant. Visiblement, elle se demande si elle doit vous attaquer ou tenter de ruser : il s'agit d'un Mort-Vivant et votre chair le tente fort. Il s'avance lentement, toujours indécis. Si vous souhaitez prendre l'initiative et vous précipiter sur ce corps animé, rendez-vous au **162**. Si vous préférez attendre la suite des événements, rendez-vous au **54**.

114

Contre un être venu droit des enfers — ou d'au-delà — pour vous anéantir, vous comprenez n'avoir aucune chance de lutter victorieusement. Vous devez fuir, mais maintenant que l'entité est près de vous, vous avez peu de chances d'y parvenir. La panique vous envahit. Roulez 1 dé. Si vous obtenez un chiffre pair, vous vous mettez à courir à travers les tombes : rendez-vous au **16**. Si c'est un chiffre impair que le dé vous donne, vous fuyez le long du sentier : rendez-vous au **41**. Si votre total de Psychisme est supérieur ou égal à 6, vous parvenez à conserver un peu de sang-froid et dans ce cas, vous pouvez décider si vous fuyez dans le cimetière ou sur le sentier. Rendez-vous aux mêmes paragraphes.

115

« Je suis désolé, mais je ne peux rien faire de plus pour vous, dit le Sorcier. Si vous ne réussissez pas maintenant, c'est que vous n'aviez aucune chance du début. Mais ... attendez ! Avez-vous par hasard trouvé une potion noire, qui n'est pas un Suc de Vampire ? L'avez-

vous sur vous ? » Si vous avez effectivement trouvé et conservé une fiole de potion noire, allez au **17**. Sinon, vous remerciez le Sorcier et vous revenez à la grande crypte. Rendez-vous pour cela au **361**.

116

Détruire cette muraille de pierre à coups de bombes E ne sera pas facile ! Le mur possède 120 points d'Endurance (moins ceux perdus auparavant, si c'est le cas). Si vous parvenez à vaincre l'obstacle, rayez les bombes E utilisées de votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au **51**. Si vous préférez changer de méthode, rendez-vous au **315**.

117

Vous débouchez bientôt dans une autre crypte : cela doit bien être la vingtième ... Un Elfe se tient en son centre, vous fixant sans expression évidente. Il ne fait aucun geste, amical ou hostile. Si vous souhaitez l'attaquer, rendez-vous au **66**. Si vous préférez lui adresser la parole, rendez-vous au **235**. Si vous voulez plutôt ne pas vous occuper de lui et vous diriger vers l'issue Nord de la crypte, rendez-vous au **294**.

118

Une vague effroyable d'énergie vous envahit et vous sursautez. Votre main se crispe et broie la fiole comme une poignée de terre molle. Votre organisme n'a pas résisté à la formidable puissance de cette potion sans aucun doute magique. L'inconscience vous engloutit. Rendez-vous au **161**.

119

Vous laissez derrière la gigantesque grotte pour déboucher bientôt dans une autre crypte. Cet endroit est infesté de Spectres qui errent autour de la salle, sans but ni destin. Cette étrange scène vous laisse quelque peu stupéfait. Les Spectres ne semblent pas porter attention à vous, mais qui sait ce qu'ils réservent à l'imprudent qui s'aventure dans cette crypte ! Si vous voulez vous engager dans la salle en évitant les Spectres, allez au **258**. Si vous décidez d'attaquer le Spectre le plus proche, allez au **30**.

120

Votre remède improvisé est efficace ! Éternellement reconnaissants envers vous, les Whizz vous offrent 5 objets parmi ceux qu'ils ont accumulé pendant des années de vie dans ces cryptes. Parmi les plus utiles se trouvent :

- Un sachet contenant 8 Pièces d'Or
- Un Cercle de Bronze (ce n'est pas une Forme Précieuse)
- Un Décagone de Saphir (Forme Précieuse)
- Une E-4 et une E-8
- Une Pierre Magique Rose (+1 Habileté)
- Une Pierre Magique Pourpre (+1 Psychisme)
- Une fiole de Brume Orange
- Un Prisme

Les Whizz ignorent à quoi sert la Brume Orange. Si vous décidez de respirer cette vapeur, rendez-vous au **357** pour en connaître les effets (n'oubliez pas de noter le numéro du paragraphe où vous vous trouverez alors, afin de pouvoir y revenir). Les Whizz vous offrent également un Talisman de Reconnaissance grâce auquel aucun Whizz ne vous méprendra plus pour un ennemi. Notez vos acquisitions sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au **241**.

121

Le couloir débouche dans une crypte sans issue. En son centre, une bombe E est placée sur un socle. Une E-16 ! Ou plutôt ... Vous vous en approchez, et vous hurlez de joie. Ce n'est

pas une E-16, ni même une E-32. Vous avez devant vous un Élément d'Annihilation, une E-64, la plus grosse bombe E connue à ce jour. Elle infligera une perte de 60 points d'Endurance à l'adversaire qui la recevra. Rangez cette incroyable trouvaille et revenez dans la crypte centrale en allant au **360**.

122

Vous poursuivez votre route tranquillement pendant plusieurs minutes. Mais alors, vous faites face à un autre phénomène : « quelque chose » est en train de prendre forme entre deux pierres tombales sur votre gauche ! Vous frissonnez. Décidément, rien ne vous aura été épargné. Si vous voulez attendre pour voir ce qui va se passer, rendez-vous au **176**. Si vous préférez fuir vers le Nord sans demander votre reste, rendez-vous au **24**.

123

Vous n'obtenez aucune réaction de la part de la petite boule de poils verts lorsque vous vous en approchez. Elle ne bouge pas, mais vous commencez à être de plus en plus persuadé qu'elle vit, et qu'elle pourrait être dangereuse. Vous abattez votre arme sur elle ... et vous ne frappez que le vide. Là où se trouvait la touffe d'herbe, il n'y a plus qu'une pierre tombale dénuée de toute verdure. Bien qu'étonné, vous ne pouvez plus faire autrement que passer la porte et continuer votre route. Rendez-vous donc au **238**.

124

Le goût de la potion noire est étrange, mais délicieux. Augmentez de 3 points votre total d'Endurance. Encore heureux qu'il ne s'agissait pas d'un Suc de Vampire ! Mais à présent, vous vous sentez pris d'une incroyable fatigue et, incapable de résister, vous sombrez dans l'inconscience. Toute lumière s'éteint. Rendez-vous au **342**.

125

Vous courez vers la porte, torturé par l'étau psychique que la bête resserre sur vous. Vous commencez à y voir trouble, et vous ouvrez la porte à toute volée. Vous la claquez derrière vous, et aussitôt, la force psychique cesse de se faire sentir. Mais vous avez subi une violente commotion, et vous devez réduire de 12 points votre total d'Endurance, ainsi que de 2 points celui de Psychisme. Rendez-vous maintenant au **238**.

126

Vous aboutissez dans une crypte où se tient un homme entouré de quelques objets hétéroclites. « Je peux vous être utile ? » demande-t-il. Il vous explique qu'il est disposé à vous vendre certains de ses objets, si vous souhaitez les acquérir. Si vous acceptez, à condition d'avoir de quoi payer (Or ou Formes Précieuses), rendez-vous au **92**. Si vous souhaitez l'attaquer pour vous approprier les objets en question, allez au **297**. Si vous préférez revenir à la rotonde, rendez-vous au **360**.

127

Sans plus attendre, vous dégainez votre épée et vous vous précipitez sur le premier Zombie. Sans même rencontrer de résistance, vous lui tranchez la tête. L'autre se retourne vers vous et dans ses yeux s'allume une lumière de mort ...

ZOMBIE

Habileté 5 ~ Endurance 54

Si vous gagnez, rendez-vous au **12**.

128

Les trois hommes n'ont que des dagues rouillées pour se défendre et ne semblent pas très habiles au combat. Pourtant, ce sont des voleurs, et vous n'éprouvez aucune pitié en vous

précipitant sur eux. Ils se défendront jusqu'à la mort.

PILLEURS DE TOMBES

Habileté 5 ~ Endurance 49

Habileté 5 ~ Endurance 51

Habileté 4 ~ Endurance 63

Si vous les tuez tous, rendez-vous au **289**. S'il n'en reste qu'un et si vous souhaitez lui laisser la vie sauve pour lui tirer les vers du nez, allez au **169**.

129

Le comprimé a sur vous un étrange effet. Il augmente votre résistance mentale, au détriment de vos capacités morales. Lancez 1 dé, ajoutez le résultat obtenu à votre total de Psychisme, et soustrayez ce même résultat de votre total de Chance. Si vous désirez à présent boire le contenu de la fiole, rendez-vous au **29**. Si vous préférez emporter tous ces objets (vous pouvez également prélever un Os), rendez-vous au **229** et poursuivez votre route.

130

Vous empruntez donc le sentier Nord. Vous découvrez peu après, sur le dallage inégal éclairé par la lune, une E-2 et une Pièce d'Or que vous décidez de conserver. Et pendant que vous vous penchez pour les ramasser, vous entendez un hurlement. Une Goule immonde vient d'émerger d'une tombe à peu de distance de vous dans le cimetière. Elle vous tourne le dos. Allez-vous l'attaquer immédiatement (rendez-vous au **256**), vous cacher (rendez-vous au **14**) ou continuer imperturbablement votre route en espérant qu'elle ne réagira pas à votre présence (rendez-vous au **319**) ?

131

Les toiles d'araignées si abondantes dissimulent peut-être quelque trouvaille — ou quelque piège. Vous les écarterez à l'épée, fouillant la salle dans ses moindres recoins, ce qui vous permet d'y découvrir 6 Pièces d'Or et une Forme Précieuse : un Triangle de Cristal Noir. Conservez le tout si vous le voulez et remettez-vous en route vers le Nord. Pour cela, rendez-vous au **193**.

132

« Ce ne sont pas des produits très puissants, avertit l'homme. Je vous en vends 5 au plus : mon stock est à la baisse, avec tous les démons de la Momie qui sont passés par ici. Encore heureux que je puisse me défendre efficacement ... » Parmi les fioles que l'homme vous propose, celles-ci sont les plus tentantes. Si vous voulez marchander, roulez 3 dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total de Chance, le vendeur vous laissera la fiole à moitié prix ; dans le cas contraire, il exigera 2 Pièces d'Or supplémentaires afin de prouver qu'il ne plaisante pas. Réduisez de 1 point votre total de Chance après l'opération, quelle qu'en ait été l'issue.

Fiole de Potion C (+1 Habileté)	4 Pièces d'Or
Fiole de Potion d'Habileté (+2 Habileté)	12 Pièces d'Or
Fiole de Potion B (+10 Endurance)	6 Pièces d'Or
Fiole de Potion de Force (+30 Endurance)	12 Pièces d'Or
Fiole de Potion C (+1 Habileté)	4 Pièces d'Or
Fiole de Gaz Vert	8 Pièces d'Or
Fiole de Potion D (+3 Chance)	4 Pièces d'Or
Fiole de Potion E (+2 Psychisme)	4 Pièces d'Or
Fiole de Suc de Vampire	16 Pièces d'Or

Une Forme Précieuse vaut 10 Pièces d'Or. Lorsque vous aurez acheté les potions de votre choix (maximum cinq), vous reviendrez dans la grande crypte. Rendez-vous au **361**.

133

La salle dans laquelle vous venez de faire irruption est occupée par cinq moines en toge brune qui vous entourent immédiatement. Vous ne savez trop que faire, et les moines semblent attendre votre réaction. S'agit-il là de serviteurs de la Momie ou de véritables bonzes ? Si vous décidez de les attaquer, rendez-vous au **21**. Si vous voulez leur parler, allez au **70**. Si vous avez un Médaillon Vert au cou et souhaitez le leur montrer, dans l'espoir qu'il vous permettra d'identifier les Moines, allez au **171**. Si vous préférez leur montrer une Croix, si vous en avez une, afin de voir à qui vous avez affaire, allez au **284**. Enfin, si vous décidez de revenir sur vos pas jusqu'à la crypte centrale, en laissant les moines à leurs occupations, rendez-vous au **361**.

134

La porte s'ouvre facilement. Au fond de la cavité ainsi révélée, vous découvrez une sphère bleue qui luit d'un éclat indiscutablement magique. Si vous souhaitez prendre cette sphère bleue dans vos mains, vous exposant ainsi à son pouvoir éventuel, rendez-vous au **307**. Si vous aimez mieux ouvrir une autre des petites portes, rendez-vous au **316**. Et enfin, si vous préférez tout abandonner et quitter les lieux, rendez-vous au **231**.

135

La boîte ne renfermait qu'un seul objet, une petite boule de verre transparente remplie d'éclats lumineux. Il s'agit là d'une bombe E, une E-4, que vous pouvez conserver si vous le souhaitez. Allez-vous à présent quitter la crypte en vous dirigeant vers le Nord (allez au **219**) ou vers l'Est (rendez-vous au **249**) ?

136

Cet élixir a un effet sur votre énergie psychique, mais un effet presque négligeable. Sans doute ce liquide a-t-il perdu son pouvoir avec le temps, à moins qu'il ne s'agisse là d'une concentration extrêmement faible. Roulez 3 dés. Si le total est inférieur ou égal à votre total actuel de Chance, vous gagnez 1 point de Psychisme. Sinon, rien ne se passe. Dans ce dernier cas, vous perdez 1 point de Chance. Rendez-vous au **371** faire un autre choix.

137

Le Monstre Volant à l'agonie vole dans tous les sens en sabrant aveuglément l'air de ses griffes acérées. Vous tentez tant bien que mal d'éviter celles-ci, mais dans l'espace clos de la crypte, c'est là une tâche difficile. Roulez 2 dés et ajoutez 2 au résultat. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à votre total d'Habileté, vous y parvenez et ne subissez aucune blessure. Si le résultat est supérieur à votre total d'Habileté, vous êtes touché à la joue et perdez 8 points d'Endurance. Puis, le démon ailé s'effondre sur le sol et ne bouge plus. Allez-vous examiner cette crypte plus attentivement (rendez-vous au **71**) ou la quitter par sa seule issue, orientée vers l'Est (rendez-vous au **117**) ?

138

Le Cercle Précieux éclate en poussière lorsque vous le glissez dans la cavité. Rayez cette Forme Précieuse de votre Feuille d'Aventure. Maintenant, si vous avez un Cercle de Bronze, vous pouvez essayer de le glisser dans la cavité : rendez-vous au **207**. Si vous n'en avez pas, ou si vous préférez ne pas courir le risque de lui faire subir le même sort, vous devez revenir à la crypte centrale et pour cela vous rendre au **360**.

139

L'Esprit disparaît dans un remous d'air. Vous examinez minutieusement les lieux, mais il n'en reste plus trace, pas plus qu'il n'y a ici d'objets utiles. Vous décidez donc, en désespoir de cause, de vous engager dans le couloir qui part vers le Nord. Rendez-vous au **290**.

140

À peine avez-vous fait quelques pas que vous tombez dans un trou qui ne semble pas avoir de fond. Brusquement, vous ressentez une terrible douleur et vous perdez connaissance. Lorsque vous reprenez vos sens, vous vous trouvez dans une crypte souterraine — et vous avez une bosse majestueuse derrière la tête. Réduisez de 5 points votre total d'Endurance. Vous examinez les alentours : un trou dans le plafond montre clairement comment vous êtes arrivé ici. Rendez-vous au **4**.

141

Vous voici de retour dans la crypte-laboratoire, toujours déserte et brillamment éclairée. Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez explorer cette crypte : il ne fait nul doute qu'elle doit receler quelque chose d'utile. Pour cela, rendez-vous au **84**. Mais si vous avez déjà examiné ce laboratoire, ou si vous aimez mieux ne pas le faire, vous pouvez quitter le laboratoire par son autre issue, celle dans la paroi Est, en espérant ne pas vous retrouver dans un autre cul-de-sac. Dans ce cas, allez au **335**.

142

Bien que la plupart des pierres bleues affectent, en bien ou en mal, la résistance physique de ceux qui les saisissent, celle-ci vous permet d'augmenter de 2 points votre total d'Habileté. Vous gagnez 1 point de Chance pour cette découverte. Envahi par une nouvelle énergie, vous projetez la pierre bleue au loin. Revenez maintenant au **274** si vous voulez faire un autre choix, ou quittez les lieux en vous dirigeant vers l'Ouest et en vous rendant au **335**.

143

Vous découvrez dans la pièce une E-2 et une Étoile de Cristal Vert (il s'agit là d'une Forme Précieuse). Vous pouvez ranger ces objets et les inscrire sur la liste de vos possessions si vous le souhaitez. Puisque cette crypte ne compte aucune autre issue que celle par où vous êtes venu, vous allez devoir revenir dans la salle précédente et vous diriger, soit vers le Nord (rendez-vous au **250**), soit vers l'Ouest (rendez-vous au **210**).

144

« Tu ne réussiras pas, dit l'Ombre. Tu n'as aucune chance. Mais je ne vais pas prendre de risques avec toi. Adieu !... » Une spirale de feu vous entoure, et dans un crépitement lugubre, vous vous écroulez. L'Ombre éclate de rire et se déstructure, retournant au néant et à la nuit. Seuls votre corps à présent sans vie et un peu d'herbe roussie témoignent qu'elle a vraiment existé et qu'elle a scellé le destin de votre monde, condamné à succomber face aux hordes de Zombies de la Momie. Votre aventure est terminée.

145

Vous nettoyez le globe de la fange grisâtre qui l'enveloppe. C'est bel et bien un Atome, une E-8. Quant à la matière grise, ce n'est rien d'autre qu'un peu de glaise, maintenue humide par la présence de moisissures étranges propres aux cimetières de votre pays. Notez la E-8 sur votre Feuille d'Aventure si vous désirez la garder. Allez-vous maintenant saisir l'autre globe (allez au **344**), ou partir en empruntant le tunnel Nord (allez au **335**) ?

146

Vous êtes surpris de voir que le brouillard, cette fois, se reforme plus rapidement qu'avant. Les excroissances fumeuses recommencent déjà à onduler vers vous. Vous pouvez décamper en empruntant l'une des deux issues : celle du Nord vous mène au **345**, celle de l'Ouest au **290**. Mais vous pouvez également faire face à ce brouillard infernal : allez au **172**.

147

Vous croyez pendant un instant que la crypte au bout du couloir numéro 8 est vide, mais vous remarquez alors, collée à la paroi, une créature immonde. C'est un Œil Flottant entouré de son halo d'énergie. La bête ne vous a pas vu, et vous pouvez donc encore décider de ce que vous souhaitez faire. Vous avez le choix entre :

Fouiller la pièce malgré la présence de l'Œil
Attaquer celui-ci au plus vite
Lui lancer une Bille de Fer
Quitter les lieux

Allez au **242**.
Allez au **25**.
Allez au **324**.
Allez au **360**.

148

La Croix tient bel et bien le Vampire en respect. Il n'ose pas avancer, mais il ne recule pas non plus. Vous profitez de l'avantage que vous procure la Croix pour reculer vers l'entrée, et brusquement, vous tournez les talons et enfiler le couloir en sens inverse. Heureusement, le Vampire ne semble pas vouloir vous poursuivre, et vous vous rendez au **141** sans problèmes.

149

Transpercé de part en part par votre lame, le mort-vivant pousse un quatrième et dernier hurlement, un cri qui vous glace le sang. Il se met alors à se putréfier rapidement, émettant un crépitement écœurant à mesure qu'il se dissout et retourne au néant. Sans même prendre le temps d'examiner les alentours, vous cédez à la panique et vous fuyez le long du sentier, décidé à vous éloigner au plus vite de cet endroit maudit. Rendez-vous au **175**.

150

L'objet luisant est un Cercle de Bronze large de 10 centimètres, gisant dans l'herbe près d'une pierre tombale. Ramassant le Cercle de Bronze (ce n'est *pas* une Forme Précieuse), vous examinez la tombe. Il y a une inscription gravée dans la pierre, sous le nom et l'épithèque du décédé : « *Prends garde aux Whizz* ». Vous rangez le disque de bronze dans votre sac à dos et vous revenez sur le sentier. Vous ne savez pas qui sont les Whizz, mais vous avez l'intention d'être, comme le dit l'inscription, sur vos gardes. Reprenez votre route vers le Nord en allant au **233**.

151

Le Slimy est mort ! Vous entreprenez d'examiner la crypte envahie par le liquide acide de la créature. C'est alors que vous remarquez que le fond de la crypte est plongé dans une obscurité perpétuelle. Le reste de la crypte, quant à lui, ne recèle rien. Si vous souhaitez aller explorer la section obscure, rendez-vous au **26**. Si vous préférez quitter les lieux, rendez-vous au **231**.

152

La bombe E éclate sur la tombe lumineuse. Peut-être avez-vous agi gratuitement, peut-être aviez-vous une raison secrète de poser ce geste. Mais quelle qu'ait été cette raison, elle n'a plus d'importance. La tombe phosphorescente explose avec une violence inouïe, pulvérisant tout dans un rayon de vingt mètres. Quant à vous, qui étiez tout près de la tombe, vous gisez maintenant dans l'herbe, mort, déchiqueté par l'explosion. Ainsi s'achève votre brève aventure.

153

Malheureusement, vos réflexes ne sont pas assez rapides pour vous permettre d'éviter les flèches. Deux d'entre elles vous atteignent au bras gauche, vous infligeant une perte de 20 points d'Endurance et de 1 point d'Habileté. Ce couloir, comme vous le voyez à présent, se

termine en cul-de-sac. Vous êtes donc tombé dans un piège où seule la mort vous attendait ! Réduisez de 1 point votre total de Chance. À présent, seule l'étrange porte peut vous permettre de quitter ces lieux. Allez donc l'examiner en allant au **222**.

154

La petite créature vous transmet ses pensées : selon elle, un grand danger réside dans le magnifique sarcophage. Vous devez vous garder de faire quoi que ce soit qui puisse avoir un effet sur la créature qui vit dans le quartz bleu, ajoute le Plix. Les facultés de la petite boule de poils vous étonnent, mais vous ne discutez pas. Si vous souhaitez fouiller la crypte, tout en demeurant sur vos gardes, rendez-vous au **53**. Si vous voulez partir immédiatement, vous avez le choix entre l'issue Ouest (rendez-vous au **351**) et l'issue Est (rendez-vous au **8**).

155

Le coffre contient peu de chose en vérité. Vous y trouvez une E-2 et un Médaillon Vert. Conservez ces deux objets et rangez-les dans les endroits appropriés si vous le désirez. Il n'y a rien de plus à découvrir ici. Vous décidez donc de repartir vers le Nord. Rendez-vous pour cela au **234**.

156

Le brouillard se dissipe devant vous et se reforme derrière, comme une espèce de prison mouvante. Une étrange vision s'offre alors à vous : sur le sommet d'une pierre tombale, une boule de poils verts est posée. Deux points noirs sont piqués dans cette touffe d'herbe pâle. Mais est-ce de l'herbe ?... Qu'allez-vous faire ?

Vous en approcher franchement
Vous en approcher l'épée à la main
Continuer votre route

Rendez-vous au **213**.
Rendez-vous au **286**.
Rendez-vous au **87**.

157

Le corridor dévie vers l'Ouest, avant de déboucher dans une salle ronde. Près de la sortie, située en face de vous dans le mur Ouest, une table également ronde est disposée. Sur cette table reposent trois pierres magiques. Si vous souhaitez examiner les trois pierres, rendez-vous au **274**. Mais si vous aimez mieux quitter la salle par sa seule issue, rendez-vous au **335**.

158

Sans pitié, vous égorgez le deuxième monstre. Les deux Chiens Noirs n'attaqueront plus personne ... du moins tant qu'une force maléfique ne s'emparera pas de leurs corps. Car vous avez l'impression que de telles forces existent et même pullulent en ce lieu maudit. Si vous souhaitez aller voir derrière la tombe d'où les molosses ont surgi, rendez-vous au **105**. Sinon, vous continuez votre route jusqu'à ce que vous arriviez à un croisement. De là, vous décidez de vous diriger vers le Nord et vous vous rendez au **122**.

159

Le deuxième Chien Noir tombe mort à vos pieds. Il n'aura plus l'occasion d'attaquer personne, pas plus que son congénère d'ailleurs, tant qu'une force maléfique ne s'emparera pas de leurs corps. Car vous avez l'impression que pareilles forces existent et même pullulent en ce lieu maudit. Si vous voulez aller voir derrière la tombe d'où les molosses ont surgi, rendez-vous au **352**. Sinon, continuez votre route jusqu'à ce que vous parveniez à une cinquième bifurcation, et dirigez-vous vers le Nord. Pour cela, rendez-vous au **212**.

160

Avec soulagement, vous constatez que l'homme ne se relève pas lorsque vous fouillez son sac à dos. Ce cadavre est bel et bien un cadavre, et aucune force infernale ne l'anime. Vous trouvez les objets suivants dans le sac à dos : une E-2, une fiole remplie de liquide vert, et un gant. Si vous voulez goûter à la potion, allez au **9**. Si vous préférez la boire d'une traite, rendez-vous au **118**. Si vous désirez essayer le gant, allez au **330**. Enfin, vous pouvez emporter ces objets et continuer votre route. Si tel est votre choix, allez au **349**.

161

Lorsque vous reprenez vos sens, vous êtes torturé par des migraines qui vous affaiblissent de 5 points d'Endurance et de 2 points de Psychisme. Vous examinez la fiole vide. Seulement alors remarquez-vous cette inscription sur le bouchon de métal, et vous regrettez aussitôt votre action. L'inscription se lit : « *Potion de Force hyperconcentrée — Boire par petites doses* ». Vous perdez 1 point de Chance. Rendez-vous maintenant au **349** si vous souhaitez continuer votre route ou au **330** si vous voulez essayer le gant.

162

Contre pareilles créatures, en effet, la meilleure défense est l'attaque. Vous vous précipitez donc à la rencontre du mort-vivant, prêt à en découdre. Il ne bronche pas et se contente de saisir une masse de pierre qui reposait à ses pieds pour attendre votre assaut. Mais cet assaut n'aura pas lieu. Brusquement, le sol se dérobe sous vos pieds et vous faites une chute sans fin. Vous perdez connaissance. Lorsque vous reprenez vos sens, vous vous retrouvez dans une crypte souterraine. Un trou au plafond montre clairement comment vous y êtes arrivé ! Rendez-vous au **2**.

163

Rayez 2 Formes Précieuses de votre choix de votre Feuille d'Aventure. La trappe s'ouvre immédiatement, et tandis que les Formes Précieuses disparaissent au creux de l'autel, une sphère roule dans votre main tendue. Deux autres suivent, et la trappe se referme. Vous tenez là trois bombes E : une E-2, une E-4 et un Atome. Vous pouvez les garder : rangez la E-2 dans un gousset et inscrivez les deux autres en lieu et place des 2 Formes Précieuses. Rendez-vous ensuite au **361**.

164

La potion blanche est de la même nature que la Potion de Force que l'on vous offrait au début de l'aventure. Seulement, elle est moins efficace. N'empêche que vous pouvez ajouter 20 points à votre total d'Endurance. À présent, allez-vous boire le liquide gris (rendez-vous au **248**) ou le liquide bleu (rendez-vous au **303**) ? À moins que vous ne préfériez quitter le laboratoire ? Dans ce cas, vous pouvez choisir l'issue Est qui vous mène au **335** ou l'issue Ouest qui vous mène au **343**.

165

Cette Pierre Magique n'a aucun effet sur vous, et pour cause : son pouvoir est épuisé. Quelqu'un doit déjà l'avoir utilisée. Vous perdez 1 point de Chance avant de revenir au **365**.

166

Cette mystérieuse sphère noire est effectivement magique, mais sa magie est maléfique, et elle s'est transmise à vous. Vous perdez 2 points d'Habileté. De plus, pour toute la durée des 5 prochains combats que vous aurez à livrer, cette force magique *augmentera* de 1 point le total d'Habileté de l'adversaire. Vous perdez 2 points de Chance pour cette malédiction. Allez-vous maintenant ouvrir une autre petite porte (rendez-vous au **316**) ou quitter cette crypte (rendez-vous au **231**) ?

167

La crypte au bout du couloir numéro 9 est inhabitée par une ... une créature. La « chose » est innommable ! Elle ne ressemble à rien de connu. En fait, vous avez la certitude qu'elle ne ressemble à rien du tout, connu ou inconnu ! Elle vous a repéré et s'approche de vous, volant dans l'air à un mètre du sol. Elle semble incapable de se défendre, mais en réalité, elle projette des rayons invisibles qui affectent la structure élémentaire des objets environnants. Si vous avez un Plix de Pluton, il disparaît, incapable de soutenir ces radiations mortelles. Vos Totaux Maximums d'Habileté et de Psychisme retrouvent alors leurs niveaux habituels, et vous perdez 2 points de Chance. Allez-vous fuir l'entité (allez au **96**) ou l'attaquer (allez au **205**) ?

168

« Tu fais bien, dit l'Elfe. Voilà. Si tu veux franchir cette crypte, tu vas devoir te battre contre l'une de mes créatures. Si tu la tues, tu peux passer. Sinon, tu meurs. » « Quelle créature dois-je combattre ? » demandez-vous. « Tu as le choix entre quatre. Je te propose un Être Pustuleux de l'Enfer, un Whizz Géant, un Être Radioactif et un Démon de la Mort. Fais ton choix. Il sera décisif et irréversible. » Allez-vous choisir :

L'Être Pustuleux de l'Enfer ?

Rendez-vous au **72**.

Le Whizz Géant ?

Rendez-vous au **197**.

L'Être Radioactif ?

Rendez-vous au **243**.

Le Démon de la Mort ?

Rendez-vous au **312**.

Ou allez-vous attaquer l'Elfe lui-même ?

Rendez-vous au **66**.

169

L'homme est terrorisé. Manifestement, il ne pense plus du tout à s'approprier les trésors des morts, mais bien à sauver sa misérable vie. Concernant votre mission, il ne sait pas grand-chose, sinon que devriez chercher une sphère légendaire capable d'anéantir la Momie comme une bombe E anéantirait un rat. Ce globe serait enfoui quelque part au creux des cryptes, défendu par un Slimy à la chair visqueuse et à l'appétit féroce. L'homme ne sait rien de plus. Vous pouvez l'achever ou le laisser fuir, à votre convenance, puis examiner la crypte (rendez-vous au **55**) ou quitter les lieux en direction du Nord (allez au **108**).

170

Vous vous approchez des armes. Elles sont anciennes, mais magnifiques, et elles semblent même diffuser une étrange force. Des épées magiques, à n'en pas douter. Si vous n'avez plus d'arme, voilà l'occasion rêvée de vous en procurer une. Mais même si vous avez encore votre épée, rien ne vous empêche d'examiner celles-ci. Allez-vous ...

Saisir l'épée au manche d'or

Rendez-vous au **313**.

Saisir l'épée au manche d'argent

Rendez-vous au **13**.

Quitter la crypte

Rendez-vous au **328**.

Fouiller celle-ci

Rendez-vous au **259**.

Déposer quelques pièces d'Or dans le bassin

Rendez-vous au **79**.

171

Les Moines sont figés par la stupeur en vous voyant, porteur du Médaillon Vert. « Le Médaillon Magique de Qoraxeb ! » L'un des Moines s'avance vers vous, fixant le médaillon, comme pour s'assurer qu'il ne rêve pas. Mais soudain, il s'écrie : « Meurs ! » Il sort une dague et l'abaisse en visant votre poitrine. Fort heureusement, un secret instinct vous commandait de vous méfier de cet homme et vous vous teniez sur vos gardes. Roulez 2 dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'Habileté, allez au **74**. Si, au contraire, le résultat est supérieur à ce même total, rendez-vous au **275**.

172

Vous devez donc combattre à nouveau la monstrueuse entité qui tente de vous entraîner au royaume des morts.

BROUILLARD MALÉFIQUE

Habileté 8 ~ Endurance 46

Vous pouvez toujours prendre la fuite : rendez-vous au **345** pour partir vers le Nord ou au **290** si vous choisissez l'Ouest. Mais si vous en venez à bout, rendez-vous au **146**.

173

Le Whizz vous mène dans un recoin éloigné de la vaste grotte souterraine, où plusieurs des siens sont étendus de tout leur long sur le sol, si l'on peut parler ainsi de créatures hémisphériques. Apparemment, ces Whizz meurent de faim : il ne doit pas exister beaucoup de nourriture dans les environs depuis que la Momie a envahi les cryptes avec sa horde de morts-vivants. Si vous avez quelque potion ou Pierre Magique capable de remettre les créatures sur pied, rendez-vous au **120**. Si vous ne pouvez pas (ou ne voulez pas) les aider, il ne vous reste plus qu'à quitter les lieux : les Whizz ne vous en voudront pas. Rendez-vous dans ce cas au **241**.

174

Blessé à mort, le vieil homme s'écroule et rend l'âme. Vous entreprenez de le fouiller et vous découvrez un Sifflet de Cuivre et 1 Pièce d'Or. Vous pouvez garder ces objets si vous le souhaitez. Rangez-les dans les endroits appropriés et continuez votre route vers l'Est en allant au **281**.

175

Pris de panique, vous courez de façon désordonnée à travers le cimetière maudit, en direction de l'Est. Vous ne parvenez à reprendre contrôle de vos émotions que bien plus tard, et vous vous arrêtez. La terreur est omniprésente en ce lieu, mais si vous la laissez vous submerger, vous n'accomplirez jamais votre mission. Vous reprenez votre marche, calmement maintenant, jusqu'à ce que vous arriviez à une bifurcation. Quelle direction empruntez-vous ? Tout droit, vers l'Est, vous mène au **292**, et la direction Nord vous conduit au **44**.

176

L'être — car c'est un être — qui prend forme est une ombre indistincte, un morceau de nuit où aucune lumière ne luit jamais. Elle achève sa matérialisation et aussitôt, une voix atone et lugubre s'élève dans la noirceur. « Qui es-tu, et que veux-tu ? » demande l'Ombre. Si vous souhaitez avouer votre mission à l'entité et essayer d'obtenir de l'aide, rendez-vous au **144**. Si vous aimez mieux vous fier à vos instincts et attaquer cette créature nocturne, allez au **43**. Si vous décidez au contraire de fuir l'apparition, rendez-vous au **245**. Mais si un Plix de Pluton est niché dans le creux de votre épaule, rendez-vous immédiatement, sans tenir compte de ces trois choix, au **350**.

177

Il est malheureusement impossible d'évoluer dans l'entourage d'un pareil monstre sans attirer son attention. Ces immondes créatures ont en effet un flair infallible pour détecter leurs proies. Si vous ne voulez pas être englouti par la matière acide de l'entité, vous allez devoir vous défendre contre ses attaques et tâcher de l'anéantir au plus vite.

SLIMY

Habileté 8 ~ Endurance 74

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **151**.

178

À votre grande surprise, vous débouchez dans une crypte sans issue ! Il y a un sarcophage disposé contre le mur du fond, orné de bijoux qui, avec le temps, ont perdu tout éclat. Il n'y a rien de plus dans cette crypte, et vous commencez à vous demander si vous ne vous êtes pas trompé de direction en traversant les cryptes précédentes. Si vous décidez d'attendre qu'il se passe quelque chose, rendez-vous au **68**. Si vous prenez l'initiative et examinez le sarcophage, rendez-vous au **272**. Si vous examinez la crypte à la recherche d'un passage secret ou d'une issue cachée, rendez-vous au **305**.

179

Les deux monstres ne semblent pas vous avoir aperçu et, comme si vous n'existiez pas, ils passent de chaque côté de vous sans même vous regarder. Vous les regardez disparaître au-delà de l'intersection, intrigué. S'il s'agissait là de morts-vivants ranimés par la Momie, et si c'est avec de tels êtres qu'elle compte envahir votre monde, elle n'est pas près de réussir ! Plus rien ne vous retient ici, vous repartez en direction du Nord. Rendez-vous au **299**.

180

Vous pénétrez dans une pièce en forme de demi-cercle. L'autre moitié du cercle doit se trouver de l'autre côté du mur, et l'on y accédait sûrement par la porte de droite. Le sol est en terre meuble, tandis que le plancher de toutes les cryptes précédentes était fait de dalles de pierre. Quant à la salle elle-même, elle est vide, à l'exception d'une pierre tombale située dans le coin opposé, à côté d'une porte qui constitue la seule issue de cette pièce. Sur la pierre tombale, une touffe d'herbe piquée de deux billes noires repose. Que faites-vous ?

Vous avancez, l'arme à la main, vers la chose verte ? Rendez-vous au **123**.

Vous essayez de saisir celle-ci ? Rendez-vous au **80**.

Vous quittez la salle ? Rendez-vous au **238**.

181

Vous lancez la fabuleuse Sphère aux 400 Faces sur la Momie. Le globe légendaire l'atteint en pleine poitrine, et dans un éclair fulgurant, la Momie se désintègre totalement ! Vous avez gagné la partie ! Quant à la Sphère aux 400 Faces, elle gît, fracassée, parmi les cendres de la Momie. Rendez-vous au **306**.

182

La pierre magique mauve elle-même n'a comme effet que de vous régénérer de 1 point de Psychisme, mais lorsque vous la touchez, une cavité s'ouvre dans la paroi à la hauteur de vos yeux. Vous y plongez la main. Dans la cavité se trouve un sachet qui lui-même contient 20 Pièces d'Or, que vous pouvez ajouter à vos possessions. Revenez à présent au **274** et faites un autre choix.

183

Usant de multiples précautions, vous sondez la brume devant vous, mais vous ne parvenez à rien trouver. Par contre, vous faites une constatation qui est loin d'être rassurante. Le brouillard beige, agité par votre passage, étend à présent des tentacules fumeux dans votre direction. Et ces volutes de fumée semblent douées de vie ! Si vous souhaitez fuir, vous pouvez quitter cette crypte par l'une de deux issues : l'Ouest (rendez-vous au **290**) ou le Nord (rendez-vous au **345**). Mais si vous préférez rester à tout hasard, rendez-vous au **59**.

184

C'est avec horreur que vous reconnaissez l'être qui se forme sous vos yeux, mais il est déjà trop tard pour vous enfuir. La créature est un Esprit Flottant que vous allez devoir anéantir,

sans quoi vous serez tué par cette entité qui absorbera votre énergie vitale. Le combat doit commencer.

ESPRIT FLOTTANT

Habileté 6 ~ Endurance 64

Si vous en triomphez, d'une façon ou d'une autre, allez au **139**.

185

Rayez la Forme Précieuse de votre Feuille d'Aventure. Mais quelle porte allez-vous ouvrir ?

Celle de gauche

Rendez-vous au **35**.

Celle du centre

Rendez-vous au **88**.

Celle de droite

Rendez-vous au **134**.

186

À votre grande stupéfaction, cet acide puissant liquéfie la roche et l'espèce de ciment naturel qui maintenait le mur en place. Malheureusement, il n'y a pas assez d'acide dans cette fiole pour affaiblir le mur suffisamment. La paroi a 120 points d'Endurance, moins ceux perdus auparavant, si c'est le cas. Cet acide l'a affaiblie de 70 points d'Endurance. Si à présent son total d'Endurance est de 0 ou moins, vous êtes capable d'en fracasser les restes à l'épée et de la franchir. Rendez-vous au **121**. Si le mur vous résiste toujours, revenez au **315**, sans oublier de rayer la Fiole d'Acide de votre Feuille d'Aventure.

187

Vous marchez lentement entre les tombes quand soudain, de derrière l'une d'elles, s'élève un grognement. Deux monstrueux chiens noirs émergent de la nuit et s'avancent vers vous, et sous la lumière lunaire tamisée par la brume, ils ressemblent à des démons vomis par l'Enfer. Si vous avez trouvé un squelette, et si vous avez eu la présence d'esprit d'emporter un Os avec vous, vous pouvez l'utiliser ici. Rendez-vous au **20**. Sinon, vous allez devoir combattre les deux molosses.

CHIENS NOIRS

Habileté 6 ~ Endurance 70

Habileté 7 ~ Endurance 50

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **159**.

188

Étant donné que le brouillard gêne vos mouvements et occulte votre vision, vous réalisez avoir peu de chances d'échapper à cet être cauchemardesque qui se rapproche de plus en plus de vous. La fuite dans ces conditions est inutile : vous allez devoir livrer combat.

HOMME DE GLACE

Habileté 6 ~ Endurance 71

Si vous gagnez, rendez-vous au **31**.

189

Le Mort-Vivant est trop fort pour vous : votre seul espoir réside dans la fuite. Vous rompez l'engagement et prenez vos jambes à votre cou en direction du Nord. Mais vous faites alors une désagréable constatation. Non seulement le mort-vivant est-il plus fort que vous, il est également plus rapide ! Inutile donc de fuir. Vous vous retournez pour vous battre jusqu'à la mort — et c'est alors que le sol cède sous vos pas et que vous plongez dans un abîme sans fond. Vous perdez connaissance. Lorsque vous vous réveillez, le Mort-Vivant n'est nulle part en vue. Vous vous trouvez dans une crypte souterraine, et un trou dans le plafond montre clairement comment vous y êtes arrivé ! Rendez-vous au **2**.

190

Il n'y a pas de crypte au bout du couloir numéro 10 ! Vous avez abouti devant un mur de pierre, qui semble totalement infranchissable. Un levier se trouve dans la paroi droite du couloir. Si vous souhaitez essayer de franchir ce mur, rendez-vous au **315**. Si vous y renoncez, revenez dans la crypte centrale et rendez-vous au **360**.

191

L'homme est un vieux fossoyeur, et il vous raconte qu'il était retenu prisonnier par la Momie. Traité comme esclave, il a été obligé d'aménager la partie la plus au Nord des cryptes en repaire pour la Momie. Enfin, il a décidé de tenter sa chance et de s'échapper. Il a réussi à tromper la garde des Goules stupides préposées à sa surveillance et à quitter les cryptes, qu'il connaît comme sa poche. Si vous souhaitez lui demander de l'aide, allez au **240**. Si vous préférez ne pas l'importuner et continuer votre route, rendez-vous au **281**.

192

Coup sur coup, vous tranchez la tête de quinze Zombies, mais les six derniers continuent à psalmodier des incantations sans relâche. La terreur commence à se faire sentir. Où êtes-vous donc tombé ? Ces êtres semblent appartenir à une autre dimension dans laquelle vous n'existez pas ! Si vous cédez à la panique, vous pouvez quitter cette crypte en direction Nord (allez au **11**) ou en direction Ouest (allez au **199**). Si vous décidez d'anéantir les six derniers morts-vivants, rendez-vous au **52**.

193

Le sombre couloir se prolonge longtemps dans la même direction. Vous débouchez bientôt dans une seconde salle plus vaste, et visiblement mieux entretenue. Rendez-vous au **5**.

194

Plus loin, vous apercevez, à droite du sentier, entre quelques tombes, quelque chose qui luit faiblement sous la lumière lunaire. Vous n'avez pas la moindre idée sur la nature de ce reflet. Peut-être s'agit-il d'un piège : en effet, on peut s'attendre à tout en pareil lieu. Ou peut-être n'est-ce pas un piège ! Vous allez devoir prendre une décision. Si vous choisissez d'aller voir, rendez-vous au **150**. Si vous préférez continuer votre route vers le Nord, allez au **233**.

195

Vos réflexes ne sont pas assez rapides. Le monstre vous atterrit dans le dos, enfonçant ses griffes acérées dans votre chair. Vous avez eu le temps de le reconnaître : il s'agit d'un Zitu, un démon de l'Enfer pratiquement invincible et dont le cœur humain constitue la nourriture préférée. Le monstre déchiquette votre corps de ses griffes, sans que vous ne puissiez vous défendre. La peau du Zitu est à l'épreuve des armes blanches. Vous êtes perdu. La Momie peut dès lors préparer son armée de Zombies au combat sans que personne ne s'y oppose.

196

Vous parvenez à traverser le faisceau sans subir de brûlure grave. Néanmoins, vous perdez 5 points d'Endurance. Le cube de lumière n'a pas bougé. Si vous souhaitez le saisir, rendez-vous au **244**. Si vous y avez renoncé, vous allez devoir traverser le rayon en sens inverse (ce qui vous coûtera à nouveau 5 points d'Endurance) avant de revenir à la crypte aux 12 issues. Dans ce cas, rendez-vous au **360**.

197

L'Elfe claque des doigts par deux fois puis disparaît d'un coup, comme s'il n'avait jamais existé. Vous faites face une gigantesque méduse poilue et multicolore, se mouvant sur huit

tentacules également poilus. Elle s'approche de vous, la gueule grand ouverte pour vous engloutir. C'est un Whizz, et pas des plus petits. Sans doute cette créature a-t-elle subi une mutation pour atteindre une taille aussi gigantesque. Si vous possédez le Talisman de Reconnaissance, rendez-vous au **93**. Sinon, allez au **260**.

198

Le Gobelin vous laisse pour mort, étendu entre les tombes, et s'en va, fier de sa victoire. Vous perdez 1 point de Chance. Quel besoin aviez-vous, aussi, de vouloir vous battre contre cette créature alors qu'il ne vous restait plus qu'à trouver la sortie du cimetière ? À peine capable de bouger, vous attendez que vos blessures se fassent moins sentir avant de reprendre péniblement votre route à la recherche de cette sortie hypothétique. Heureusement, vous trouvez rapidement celle-ci, sous la forme d'une porte de bois s'ouvrant dans le mur d'enceinte. Si vous avez un Plix de Pluton sur l'épaule, rendez-vous au **375**. Sinon, passez la porte et rendez-vous au **380**.

199

Vous quittez la crypte et les 21 morts-vivants, pour aboutir dans une seconde crypte qui forme cul-de-sac. Une statue de pierre est dressée contre une paroi ; un coffre est posé contre une autre. Vous avez le choix. Si vous souhaitez :

Examiner la statue

Allez au **254**.

Ouvrir le coffre

Allez au **75**.

Fouiller la crypte en détail

Allez au **285**.

Si rien de cela ne vous tente, vous pouvez revenir dans la salle aux Zombies. Une fois là, vous emprunterez l'issue Nord en vous rendant au **11**.

200

Derrière la tombe, rien ne semble se produire. Soudain, à votre grand effroi, une main décomposée jaillit de la terre, prolongée par un bras putréfié. Un deuxième hurlement monte de cette tombe, et la panique vous gagne. Si vous souhaitez vous mettre à fuir, allez au **175**. Si vous préférez trancher le bras qui émerge, allez au **288**. Enfin, si vous décidez de surmonter votre peur et d'attendre pour voir ce qui va arriver, allez au **86**.

201

Vous projetez l'acide à la figure de la Momie, qui hurle de douleur sous la brûlure du puissant produit. Vous en profitez pour vous précipiter sur le terrible mort-vivant, au mépris de l'odeur de chair brûlée qui flotte maintenant dans toute la crypte. Malheureusement, la Momie, si elle a été cruellement brûlée, n'a pas vraiment ressenti de douleur : ses nerfs sont aussi morts que le reste de son corps. Si vous possédez un Plix de Pluton, retenez le numéro de ce paragraphe (**201**) et rendez-vous au **370**. Si vous désirez utiliser contre la Momie un Suc de Vampire ou un autre produit mortel, faites de même et rendez-vous au **376**.

LA MOMIE

Habileté 11 ~ Endurance 105

Si vous êtes vainqueur dans ce combat de titans, allez au **306**.

202

À peine pénétrez-vous dans la salle qui termine le couloir que vous êtes assailli par des nuées de chauves-souris. Elles vous griffent, vous mordent, avides de sang, et vous perdez 5 points d'Endurance. Vous allez devoir, soit vous battre contre ces chauves-souris, soit fuir et revenir dans la crypte à l'autel. Si vous choisissez l'affrontement, allez au **62**. Si vous préférez la fuite, allez au **361**.

203

Les huit Pièces d'Or disparaissent soudain lorsque vous posez vos mains sur le mystérieux cube. Vous ne ressentez rien pendant un instant, puis vous commencez à réaliser que l'énergie du cube se répand en vous. Augmentez votre total d'Endurance de 10 points. Vous pouvez répéter l'opération aussi souvent que vous le voulez, au taux de 8 Pièces d'Or pour 10 points d'Endurance. Puis, vous quittez la salle. Si vous avez un Prisme, vous traversez le rayon sans dommage. Sinon, cela vous coûte 5 points d'Endurance. Ensuite, revenez au **360**.

204

La potion grise est un composé de matières inconnues aux propriétés revitalisantes. Augmentez de 1 point votre total d'Habileté, et de 16 points celui d'Endurance. Puis, revenez au **371** et faites un autre choix.

205

Vous êtes dans l'obligation de vous battre à la mort contre cette entité et ses rayons destructurants. La chose est insensible au Psychisme et les Sucs de Vampire n'ont aucun effet sur elle. De plus, si vous la frappez, elle émet un faisceau d'ondes mortelles dans votre direction. Roulez 3 dés. Si le total est inférieur ou égal à votre total de Chance, vous avez évité le faisceau. Sinon, il vous affaiblit de 10 points d'Endurance.

« LE »

Habileté 10 ~ Endurance 50

Si vous détruisez le monstre, vous pouvez fouiller la crypte si vous le souhaitez ; rendez-vous au **57**. Si un examen des lieux ne vous tente pas, revenez dans la rotonde et allez au **360**.

206

Avec un hurlement, vous vous ruez sur les deux hommes. Ils sont prompts à réagir et visiblement enchantés de votre initiative. La Fuite ne sera possible que si vous éliminez l'un des aventuriers. Et maintenant, battez-vous !

AVENTURIERS

Habileté 8 ~ Endurance 67

Habileté 9 ~ Endurance 76

Si vous l'emportez, rendez-vous au **104**. Si vous décidez de fuir, vous allez devoir revenir dans la salle précédente et emprunter le couloir Ouest. Rendez-vous au **345**.

207

Un déclic se fait entendre : la petite porte s'ouvre, révélant un trou dans la paroi dans lequel se trouvent deux objets. L'un est une fiole remplie d'une potion jaune ; l'autre est une magnifique Étoile de Lumière phosphorescente. Si vous souhaitez goûter à la potion jaune, allez au **358**. Sinon, emportez l'Étoile de Lumière à la place du Cercle de Bronze et revenez à la grande intersection : allez au **360**.

208

Le casque vous fait à merveille, et vous décidez de le garder. Mais une seconde plus tard, votre vue se brouille et votre corps est agité de tremblements nerveux. Vous avez coiffé un Casque de Confusion maléfique et cela vous vaut de perdre 1 point d'Habileté. En effet, l'effet persiste même une fois le casque retiré ! Vous donnez un violent coup de pied dans le casque maudit et vous vous penchez sur les autres objets. Allez-vous mettre le gant (allez au **73**), sonner la cloche (allez au **217**), ou revenir dans la rotonde aux 12 issues (allez au **360**) ?

209

Le Nain vous conseille de ne pas vous aventurer dans le couloir numéro 5, mais d'essayer plutôt le numéro 10. Si vous décidez de continuer à explorer les couloirs, cela peut se révéler utile à savoir, mais cela ne vous avance pas beaucoup. Visiblement, le Nain n'ose pas trop en dire. Allez-vous lui forcer un peu la main ? Dans ce cas, allez au **216**. Si vous préférez revenir dans la rotonde aux douze issues, allez au **360**.

210

Vous entrez dans une crypte monumentale. Derrière une rangée de colonnes, un sarcophage doré est ouvert et trois hommes sont occupés à en piller les richesses. Ils ne vous ont pas vu, hypnotisés par l'éclat de l'or et des pierres précieuses. Si vous voulez vous lancer à l'attaque de ces profanateurs, allez au **128**. Si vous préférez vous avancer vers eux sans montrer d'hostilité, allez au **336**. Et enfin, si vous aimez mieux vous faufiler hors de la crypte par une issue s'ouvrant dans le mur Nord, allez au **108**.

211

Il flotte une aura de maléfice dans la salle qui termine le couloir numéro 11. Si vous avez un Plix sur l'épaule, il pousse un couinement suraigu, puis disparaît sans laisser de traces. Dans ce cas, vos Totaux Maximums d'Habileté et de Psychisme retrouvent leurs niveaux habituels. Si vos totaux actuels sont plus élevés que vos nouveaux Totaux Maximums, réduisez-les en conséquence. Vous perdez également 2 points de Chance. Rien d'autre ne se passe : la pièce est vide. Seule l'aura de maléfice, de nature inconnue, continue à flotter sans que vous en soyez conscient. Revenez au **360**, puisqu'il n'y a plus rien à faire ici.

212

Les tombes se font de plus en plus espacées dans ce secteur-ci. Le brouillard qui flottait au ras des pierres tombales s'est à présent totalement dissipé, et c'est sous la faible clarté de la lune que vous avancez maintenant. Brusquement, le sol se dérobe sous vos pas, et vous dégringolez dans un trou sans fond ! Lorsque vous reprenez vos sens, vous vous trouvez dans un couloir, que vous suivez pendant quelque temps : vous êtes entré dans les cryptes souterraines de la Momie. Rendez-vous au **8**.

213

Cette boule de poils est une créature, une petite bête touffue et amicale. Elle saute sur votre épaule et, à votre grand étonnement, s'y installe confortablement. Puis, elle entre en communication avec vous : elle vous transmet ses pensées et son énergie ! Le Plix de Pluton, car tel est son nom, va vous être un allié précieux grâce à sa perception du danger. La petite boule de poils est en effet capable de déceler le maléfice lorsque celui-ci est suffisamment puissant et pourra donc vous avertir en temps des dangers que vous courrez en restant dans un certain voisinage ou en empruntant une certaine direction. Attention : si le danger est de nature physique ou faiblement maléfique, le Plix ne vous en avertira pas. Tant et aussi longtemps que le Plix de Pluton sera sur votre épaule, votre Total Maximum d'Habileté sera porté à 12 et celui de Psychisme à 13. Vous gagnez dès maintenant 2 points d'Habileté, 3 points de Psychisme et 3 points de Chance. Maintenant, rendez-vous au **87**.

214

Alors que vous vous approchez du mur, vous remarquez qu'il coulisse. Il disparaît bientôt dans la paroi, vous laissant face à un trou béant. Vous demeurez interdit. Mais soudain, un rugissement éclate et un énorme serpent à pattes aux crocs suintants de venin émerge du néant. Cette créature est féroce et dangereuse. En raison du venin puissant qui dégouline de ses crocs, vous devrez multiplier par 2 tous les points d'Endurance que vous perdrez au cours de ce combat.

MONSTRE VENIMEUX

Habileté 9 ~ Endurance 63

Si vous êtes vainqueur, vous pouvez fouiller la salle (allez au **331**) ou quitter celle-ci (allez au **69**).

215

La crypte qui termine le couloir numéro 12 vous fait songer à une salle de torture. En effet, plusieurs appareils à l'usage indéfini reposent un peu partout, quelques pinces de métal pendent du plafond, et un autel est disposé au centre de la pièce. Vous trouvez 3 objets dignes d'intérêt en examinant les lieux : une clochette, un gant et un casque. Allez-vous :

Sonner la cloche ?

Allez au **217**.

Essayer le casque ?

Allez au **208**.

Mettre le gant ?

Allez au **73**.

Revenir dans la crypte centrale ?

Allez au **360**.

216

« Ça va, dit le Nain. Si vous voulez anéantir la Momie, trouvez la Sphère aux Quatre Cents Faces. C'est un globe légendaire, dit-on, qui aurait le pouvoir d'anéantir toute forme de vie morte-vivante. Il vous faudra vaincre un Slimy pour l'acquérir. Je crois qu'à partir de la rotonde, il faut emprunter le couloir numéro 1, traverser la grotte souterraine des Whizz ... et après, je ne suis plus certain. Il est vrai que je ne m'y aventure jamais : les Whizz sont dangereux ! Ah, oui ! Un détail : si vous faites face à un Serpent Zombie, un jour, il existe un moyen de vous en débarrasser. Il suffit de siffler 5 fois dans un sifflet de cuivre. Entre nous, le sifflet de cuivre est bien inutile. Il suffit de siffler 5 fois, un point c'est tout. J'espère vous avoir été utile. » Vous remerciez le Nain et vous revenez à la rotonde aux 12 issues. Revenez au **360**.

217

Un Nain émerge d'une porte secrète aménagée dans la paroi du fond, sans que vous ne l'ayez entendu venir. « Que me voulez-vous ? » demande-t-il. Si vous souhaitez courir le risque de lui poser quelques questions relativement à votre mission, allez au **209**. Si vous préférez l'attaquer, allez au **91**. Vous pouvez également lui dire que vous n'avez besoin de rien et quitter cette crypte : allez au **360**.

218

Vous suivez le tunnel qui débouche dans une crypte immense d'où partent ... 12 couloirs ! L'un est celui par lequel vous êtes arrivé, et porte le numéro 1, gravé au-dessus du passage et entouré d'un cercle. Les autres couloirs sont aussi numérotés, de 2 à 12 dans le sens inverse des aiguilles d'une horloge. Si vous voulez revenir dans la grotte, empruntez le couloir 1 et allez au **231**. Si vous voulez vous engager dans l'un des autres passages, cette crypte étant manifestement vide, allez au **360**.

219

La crypte suivante est inhabitée par un Monstre Volant, une horreur ailée rappelant vaguement un oiseau préhistorique. Il plonge dans votre direction, voyant en vous une proie appétissante. Si vous préférez éviter le combat, vous pouvez fuir par la seule issue de la crypte, orientée à l'Est (allez au **117**). Mais si le combat vous tente davantage, allez au **32**.

220

Vous marchez avec précaution entre les rangées de tombes. Soudain, un grognement issu de derrière une pierre tombale fracassée vous fait sursauter. Deux monstrueux Chiens Noirs s'avancent vers vous, issus de nulle part comme des démons vomis par l'Enfer. Si vous avez

trouvé un squelette, et si vous avez eu la présence d'esprit de conserver un Os, vous pouvez vous en servir maintenant : allez au **321**. Sinon, vous allez devoir vous battre contre les molosses.

CHIENS NOIRS

Habileté 6 ~ Endurance 70

Habileté 7 ~ Endurance 50

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **158**.

221

Vous débouchez bientôt dans une autre crypte, qui se révèle être le tombeau d'un ancien chevalier. Le sarcophage est disposé derrière un bassin d'eau stagnante et orné de deux épées magnifiques. Une seule issue permet de quitter cette crypte ; elle est orientée à l'Est. Qu'allez-vous faire ?

Examiner les deux épées ?

Allez au **170**.

Fouiller les lieux ?

Allez au **259**.

Déposer une Pièce d'Or dans le bassin ?

Allez au **79**.

Quitter la crypte immédiatement ?

Allez au **328**.

222

Vous reconnaissez ce phénomène : vous en avez déjà vu un semblable dans la forteresse du Village de la Terreur. C'est une Porte Magique, un vestige d'une ancienne civilisation dont le fonctionnement n'a jamais été compris. Si cette Porte se trouve ici, c'est qu'elle doit servir à quelque chose, et la seule utilité que vous lui trouvez est de vous emmener hors de cette crypte. Par conséquent, le tunnel ne doit mener nulle part. Vous décidez donc de passer la Porte, désireux de voir où cela vous mènera. C'est avec stupéfaction que vous vous retrouvez à votre point de départ, derrière la tombe ! Quant à la fiole de potion noire, elle a disparu ... Reprenez votre route vers le Nord, le long du sentier, en vous rendant au **299**.

223

Vous vous approchez de l'intrigante pierre tombale. Elle est effectivement phosphorescente ! Aucun nom n'est gravé dessus ; par contre, deux dessins y sont rudimentairement portés :



Si vous voulez frapper de votre épée la tombe lumineuse, allez au **37**. Si vous préférez jeter une bombe E, allez au **152**. Si vous souhaitez toucher la tombe, allez au **90**. Enfin, vous pouvez noter les deux dessins dans votre mémoire et continuer votre route. Dans ce dernier cas, rendez-vous au **113**.

224

Le couloir se termine dans une petite pièce basse de plafond. Un homme armé d'un arc s'y tient, vous visant de sa flèche. Il semble prêt à tirer, et la lueur cruelle dans ses yeux vous renseigne sur ses intentions. Vous allez devoir agir vite ! Vous avez deux choix. Vous pouvez passer à l'attaque (allez au **98**) ou revenir rapidement sur vos pas (allez au **269**).

225

À peine posez-vous le doigt sur la pierre orange qu'elle se transforme en une petite boule de feu incandescente, qui se met à tourner autour de vous à très grande vitesse. Chaque fois qu'elle vous frôle, elle vous inflige une brûlure cruelle. Vous devez vous en débarrasser,

et pour cela, la détruire avec votre épée. Les Sucs de Vampire, les Pierres Magiques et les Bombes E sont inefficaces ici, la petite boule de feu étant infiniment trop rapide pour vous permettre de viser. De plus, elle est invulnérable au Psychisme et au pouvoir de la Pierre Mauve. Il est également impossible de prendre la Fuite.

BILLE DE FEU

Habileté 20 ~ Endurance 1

Si vous la touchez, elle se désintègre et vous vous rendez au **365**.

226

Vous avez beau sonder les parois de la crypte, vous ne découvrez aucune issue. Par contre, au centre de la crypte se forme à présent la silhouette d'un être venu de nulle part. C'est un monstre puissant venu du Néant, et il va vous falloir l'anéantir pour survivre. Si vous possédez un Cube Bleu d'Axanad, un Cube qui Brille ou le Cube Thermique, rendez-vous au **368**. Sinon, il faudra vous battre. La créature est invulnérable au Psychisme et à toute Magie.

BÊTE DE ZÂR

Habileté 10 ~ Endurance 120

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **377**.

227

Cette fois, vos efforts sont récompensés. Vous mettez la main sur une E-2 et un Cercle de Rubis (c'est une Forme Précieuse). Mais alors que vous empochez les objets, vous remarquez avec horreur que les formes ont repris leur consistance dans le brouillard. Vous reculez d'un pas. Allez-vous fuir ? Si tel est le cas, choisissez l'issue Nord (allez au **345**) ou l'issue Ouest (allez au **290**). Mais si vous préférez affronter le brouillard encore une fois, allez au **172**.

228

C'est là un mélange de Suc de Vampire et d'herbes empoisonnées. Vous mourez quelques instants seulement après avoir goûté au liquide, sans souffrance et sans même réaliser ce qui vous arrive. Votre aventure se termine malheureusement ici : nul n'empêchera plus la Momie de rassembler son armée de Morts-Vivants et d'envahir le monde.

229

Laissant là le squelette, qui a sans doute appartenu à un autre aventurier moins chanceux que vous, vous continuez à suivre la piste de dalles disjointes. Elle bifurque vers le Nord — et c'est alors qu'une apparition de cauchemar se manifeste entre deux monuments. C'est une statue de glace qui avance vers vous dans le brouillard ! Vous préparez-vous à l'affronter (rendez-vous au **61**) ou tentez-vous de fuir (rendez-vous au **188**) ?

230

Vous débouchez bientôt dans une autre crypte. Elle est sans issue, à l'exception de celle par laquelle vous êtes entrée. Deux hommes s'y trouvent et votre arrivée semble avoir dérangé leur conversation. Ils tournent vers vous des regards menaçants. Si vous voulez tenter de leur parler, rendez-vous au **283**. Si vous aimez mieux dégainer votre épée, rendez-vous au **206**. Enfin, si vous aimez mieux vous excuser et revenir sur vos pas, vous n'avez plus d'autre choix que d'emprunter l'issue Ouest de la crypte précédente : rendez-vous au **345**.

231

Peu après, vous êtes de retour dans la grotte souterraine d'où vous êtes venu. Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez explorer cette immense caverne en vous rendant au **49**. Si vous ne souhaitez pas l'explorer, vous pouvez la quitter par l'une de ses trois issues.

N'empruntez pas la même que précédemment ! Vous avez le choix entre :

Le couloir qui se dirige vers le Nord
Celui qui part vers l'Est
Celui qui se dirige vers l'Ouest

Allez au **119**.
Allez au **265**.
Allez au **218**.

232

Vous ne comprenez pas le langage des Whizz, mais d'après les gestes que la créature fait, vous vous rendez compte qu'elle vous conseille de partir vers l'Est. Cela peut se révéler utile, car manifestement, le Whizz est sincère. Vous croyez comprendre qu'il veut maintenant que vous le suiviez. Si vous décidez de faire confiance à l'être poilu et le suivre, rendez-vous au **173**. Si vous préférez partir immédiatement, abandonnez le Whizz et rendez-vous au **241**.

233

Le sentier se sépare à nouveau lorsqu'il en rejoint un autre orienté Est-Ouest. Vous avez donc, pour la troisième fois, le choix de la direction à emprunter. Prendrez-vous celle de l'Ouest (rendez-vous au **327**) ou celle de l'Est (rendez-vous au **261**) ?

234

Vous venez d'arriver dans une crypte qui fait office de carrefour et qui semble vide de tout objet, quel qu'il soit. Si vous avez comme ami un Plix de Pluton, rendez-vous immédiatement au **310**. Sinon, vous pouvez explorer la salle pour vous assurer qu'elle ne recèle rien (rendez-vous au **10**) ou quitter les lieux. Dans ce dernier cas, vous avez le choix entre trois issues. Laquelle emprunterez-vous ?

Celle de l'Est
Celle de l'Ouest
Celle du Nord

Rendez-vous au **110**.
Rendez-vous au **210**.
Rendez-vous au **250**.

235

« Pour pouvoir quitter cette crypte vivant, explique l'Elfe, tu vas devoir subir l'Épreuve. Sans quoi, tu mourras. » Vous êtes interloqué. Que vous veut cet être inquiétant ? En quoi consiste cette épreuve ? Si vous acceptez de passer celle-ci, quelle qu'elle soit, rendez-vous au **168**. Si vous préférez attaquer l'Elfe, rendez-vous au **66**.

236

Si vous possédez l'un des objets suivants, vous pouvez l'utiliser pour tenter de vaincre la Momie sans la combattre. Allez-vous vous servir :

De la Sphère aux Quatre Cents Faces ?
D'une Étoile de Lumière ?
D'une Fiole d'Acide ?
Du « Cristal » ?

Allez au **181**.
Allez au **295**.
Allez au **201**.
Allez au **367**.

Si vous voulez utiliser un Changeur de Forme pour produire de l'Acide (tous les autres objets sont doués de propriétés spéciales), allez au **378**. Enfin, si vous n'avez aucun de ces objets, ou si vous ne voulez pas les utiliser, allez au **39**.

237

Peu de temps après, vous débouchez dans une autre crypte, au centre de laquelle se trouve non pas un Elfe, mais une fosse. De cette fosse montent des bruits horribles et inhumains, qui se rapprochent de la surface. Une créature émerge lentement de la fosse, attirée par l'odeur de la chair fraîche qui est parvenue jusqu'à elle. C'est un horrible serpent géant aux yeux morts ! Il existe un moyen de repousser ce Serpent Zombie Géant : il suffit d'accom-

d'accomplir une certaine action un certain nombre de fois. Si vous connaissez ce moyen, multipliez par 9 le nombre de fois que vous devez accomplir l'action, ajoutez 1 au résultat, et rendez-vous au paragraphe correspondant. Si vous ne savez pas comment vous débarrasser de la créature, vous avez le choix entre vous battre contre elle (allez au **267**) et tenter de traverser la crypte en direction de l'issue Nord avant que le monstre ne vous attrape (allez au **95**).

238

Vous vous retrouvez dans un corridor identique aux précédents. Vous aviez raison en ce qui concerne la deuxième moitié de la crypte hémisphérique : l'autre porte mène aussi dans ce corridor, après avoir traversé la demi-crypte en question. Vous essayez d'ouvrir cette porte afin d'aller explorer l'autre moitié de la crypte, mais elle est fermée à clé et vous n'y parvenez pas. Vous décidez donc de suivre le couloir, qui se dirige toujours vers l'Est. C'est alors que vous débouchez dans une autre crypte, entière celle-là, où vous attend un démon hideux qui n'a rien de plus pressé que d'engager le combat. Avant d'avoir réalisé ce qui vous arrive, vous êtes en train de vous battre contre la créature verdâtre.

DÉMON VERT

Habileté 7 ~ Endurance 87

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **99**.

239

Ce couloir mène dans une autre crypte où dort un péril mortel. Sept démons de la Nuit vous entourent avant que vous n'ayez pu réagir, sept êtres faits à moitié de chair, à moitié d'ombre. Ces horreurs aspirent votre vie, et vous allez devoir les détruire pour sauver votre âme ! À cause de leur consistance, tous les points d'Endurance qu'elles perdront devront être divisés par deux. Quatre des créatures vous attaquent.

CRÉATURES DE LA NUIT

Habileté 5 ~ Endurance 55

Habileté 6 ~ Endurance 65

Habileté 7 ~ Endurance 75

Habileté 7 ~ Endurance 46

Si vous en venez à bout, rien n'est terminé, car les trois autres prennent aussitôt la relève, déterminées à vous anéantir.

CRÉATURES DE LA NUIT

Habileté 6 ~ Endurance 80

Habileté 8 ~ Endurance 53

Habileté 8 ~ Endurance 49

Si vous triomphez des trois dernières entités, rendez-vous au **76**.

240

L'homme va chercher un sachet derrière une tombe et revient en disant : « J'avais caché ces quelques objets ici, avant d'être capturé. Ils y sont toujours, heureusement. Prenez-en trois. Cela peut vous être utile. » Il sort également de sa poche un Sifflet de Cuivre. Le sac contient un Atome, une fiole de Suc de Vampire, une Pierre Magique Verte (-20 Endurance ; à utiliser contre un adversaire), un Cube de Bois, et un Cristal Bleu. Choisissez trois de ces six objets. Si vous prenez le Sifflet, allez au **85**. Sinon, continuez votre route vers l'Est au **281**.

241

Dans quelle direction partirez-vous ? Vous avez le choix entre le Nord (rendez-vous au **119**), l'Ouest (rendez-vous au **218**) et l'Est (rendez-vous au **265**).

242

Vous découvrez une fiole de potion dans la crypte, habilement dissimulée dans un coin. Vous l'examinez, et c'est alors que vous recevez un jet d'acide dans le dos. Vous perdez 8 points d'Endurance et échappez la fiole, qui se brise au sol. C'est l'Œil Flottant qui vous attaque ! Vous allez devoir vous défendre contre cette créature et son halo d'énergie.

ŒIL FLOTTANT

Habileté 5 ~ Endurance 110

Si vous en venez à bout, revenez au **360** dans la salle centrale.

243

L'Elfe claque des doigts par trois fois et disparaît, comme s'il n'avait jamais existé. Au centre de la crypte se tient maintenant un être lumineux armé d'une épée incandescente. Si vous possédez la Sphère aux Quatre Cents Faces, vous ne serez pas incommodé par les radiations émanant de la chose. Sinon, vous devrez multiplier par deux tous les points d'Endurance que vous perdrez au cours de ce combat. De plus, votre Plix de Pluton, si vous en aviez un, disparaît à jamais et vos Totaux Maximums d'Habileté et de Psychisme retrouvent leurs niveaux habituels. Dans ce cas, vous perdez également 2 points de Chance. Engagez maintenant le combat !

ÊTRE RADIOACTIF

Habileté 8 ~ Endurance 74

Si vous le tuez, fuyez cette pièce sans plus tarder pour ne pas être irradié mortellement, ensuite rendez-vous au **237**.

244

En vous approchant du cube, vous remarquez une inscription gravée finement dans l'une de ses faces : « *Qui saisira ce Cube sera sans doute plus fort ; Mais puisque rien n'est donné, il lui faudra de l'Or* ». Autour du piédestal sont creusés huit trous de la grosseur d'une Pièce d'Or. Les Formes Précieuses seront inutiles ici : seul l'Or pourra compter. Allez-vous placer 8 Pièces d'Or dans les trous et toucher le cube (allez au **203**), toucher le cube sans déposer d'Or (allez au **364**), ou quitter les lieux ? Si vous revenez dans la crypte centrale, il faudra que vous traversiez le rayon à nouveau, ce qui vous coûtera 5 points d'Endurance si vous n'avez pas de Prisme. Revenez ensuite au **360**.

245

Vous entendez l'horrible créature rire aux éclats. Un trait de feu vous touche à la jambe : vous perdez 12 points d'Endurance et 1 point d'Habileté. Vous trébuchez, perdez l'équilibre et plongez dans un trou sans fond qui semble s'être ouvert sous vos pieds. Le contact rude avec le sol vous coûte 5 points d'Endurance supplémentaires. Si vous êtes encore en vie, vous vous apercevez que vous êtes dans une crypte souterraine. Au moins avez-vous échappé à la créature ! Rendez-vous au **6**.

246

Vos réflexes ne sont pas assez rapides pour éviter la volée de traits. Trois d'entre eux vous transpercent la poitrine, vous étendant sans vie sur le sol de pierre. Ainsi se termine votre courte mission. Si seulement vous n'aviez pas eu la malheureuse initiative de boire cette potion noire, tout aurait peut-être été différent, qui sait ?...

247

L'élixir rose était une Potion de Fortune. Vous augmentez de 5 points votre total de Chance, à condition de ne pas dépasser votre Total Maximum. Fort de la certitude que plus rien désormais ne peut vous arrêter, vous revenez au **371** faire un autre choix.

248

Le produit gris a un goût horrible. C'est en effet un poison mortel. Le sera-t-il pour vous ? Selon toute probabilité, oui, mais peut-être serez-vous assez résistant et assez chanceux pour survivre. Si votre total d'Endurance est de 30 ou moins, vous n'avez aucune chance, et votre aventure se termine ici. Sinon, roulez 4 dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total de Chance, vous vous en tirez, au prix de 30 points d'Endurance. Si le résultat est supérieur à votre total de Chance, le liquide gris vous est fatal : vous mourez en quelques secondes. Si vous avez survécu, allez-vous goûter à la potion blanche (allez au **164**), à la potion bleue (allez au **303**), ou allez-vous quitter cette crypte-laboratoire ? Si vous choisissez de partir, vous avez le choix entre l'issue Est (allez au **335**) et l'issue Ouest (allez au **343**).

249

Au bout de ce couloir se trouve une crypte de forme hexagonale. En son centre, une construction de pierre est érigée, une espèce de table de roc solide. Cette table est également hexagonale, et en chacun de ses coins est placée une Pierre Magique colorée. En son centre se trouve une sphère lumineuse. La crypte n'a qu'une issue : elle est orientée au Nord. Si vous voulez examiner les Pierres Magiques, allez au **365**. Si vous préférez quitter cette étrange crypte, allez au **117**.

250

La salle dans laquelle vous pénétrez maintenant est triangulaire. Vous êtes entré à la base du triangle et la sortie est à sa pointe devant vous. Dans le coin gauche, comme dans le coin droit, un coffre est posé sur le sol. Si vous voulez aller ouvrir le coffre de gauche, allez au **65**. Si vous aimez mieux examiner celui de droite, allez au **102**. Pour quitter les lieux, rendez-vous au **335**.

251

En abaissant le levier, vous déclenchez un mécanisme, mais pas celui que vous escomptiez ! Un roc aux arêtes tranchantes se détache du plafond et vous tombe sur la tête, Une douleur aveuglante vous paralyse, et vous perdez connaissance. Vous perdez 20 points d'Endurance. Lorsque vous reprenez vos sens, vous essuyez le sang qui a coulé dans vos yeux et vous tentez de relever le levier. Il est coincé en position abaissée : impossible de le déplacer ! Revenez au **315**, mais sans oublier que vous ne pouvez plus toucher au levier.

252

La douleur ne fait que continuer à s'intensifier. Vous perdez 9 points d'Endurance supplémentaires. N'y tenant plus, vous arrachez le bijou maudit d'autour de votre cou. La douleur atroce cesse aussitôt. Soulagé, vous abandonnez le collier et vous reprenez votre route dans les cryptes en direction du Nord. Rendez-vous au **237**.

253

« Vous n'avez qu'à continuer tout droit, » répond le Gobelin, puis il continue sa route sans plus s'occuper de vous. Vous vous attarderiez bien à lui demander quelques précisions, mais après réflexion, vous devriez être capable de trouver votre chemin seul. En effet, peu après, vous parvenez au mur d'enceinte, dans lequel est pratiquée une porte. Celle-ci donne sans aucun doute sur l'extérieur, aussi vous en approchez-vous. Si vous possédez un Plix de Pluton, allez au **375**. Sinon, rendez-vous au **380**.

254

Alors que vous examinez la statue, elle vibre soudain et se détache de la paroi. Vous avez commis là une erreur, car vous devez maintenant faire face à un Kopek de pierre. Ces créatures lourdes et stupides, apparentées aux Golems, ne vivent que pour la destruction. Il va

vous falloir détruire celle-ci avant qu'elle ne vous anéantisse.

KOPEK

Habileté 6 ~ Endurance 160

Si vous la mettez en pièces, rendez-vous au **287**.

255

Sans difficulté, vous sortez le bracelet de l'eau. Il est magnifique, et vous décidez de le passer à votre poignet. Aussitôt, vous regrettez votre geste. Une atroce brûlure vous parcourt et vous affaiblit de 5 points d'Endurance. La douleur, cependant, disparaît aussi vite qu'elle était venue. Vous voici en possession d'un bracelet d'Or tout à fait ordinaire que vous pouvez inscrire dans la liste de votre équipement. Allez-vous maintenant passer à gauche du bassin (allez au **107**) ou à droite (allez au **308**) ?

256

Vous vous précipitez sur le mort-vivant, qui s'attendait d'ailleurs à vous trouver là, son odorat sensible ayant capté l'odeur de la chair fraîche. Affrontez donc cette Goule dans un combat à mort.

GOULE

Habileté 6 ~ Endurance 64

Si vous parvenez à détruire le monstre, vous pouvez continuer votre route au **194**.

257

Qui sait ? Les rayons roses dont ce cristal illumine la salle sont peut-être dangereux. Vous n'attendez pas de le savoir : assénant un coup d'épée au Cristal multicolore, vous le fendez en deux. Chose extraordinaire, votre lame, pourtant réputée indestructible, se brise net sous la force de l'impact ! Votre épée est perdue ! Quant au cristal, il a cessé d'émettre des rayons roses et cette salle est désormais plongée dans la pénombre. Vous décidez de quitter immédiatement les lieux en empruntant l'issue Ouest de la crypte. N'oubliez pas que vous n'avez plus d'épée et que vous devez réduire votre total d'Habileté en conséquence. Rendez-vous au **2**.

258

Les Spectres se mettent tout à coup à converger dans votre direction. Ces êtres sont insensibles au Psychisme, mais vous attaquent avec une faible puissance psychique qui vous fera perdre 1 point d'Endurance par assaut *par spectre survivant*. Lancez 2 dés pour savoir combien d'entre eux vous attaquent. Ils vous attaqueront par groupes de quatre jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus.

CHAQUE SPECTRE

Habileté 9 ~ Endurance 20

Si vous êtes vainqueur, vous pouvez fouiller la crypte : rendez-vous au **78**. Mais vous pouvez aussi la quitter immédiatement, soit par l'issue Nord (allez au **219**) soit par l'issue Est (allez au **249**).

259

Vous découvrez derrière le sarcophage un sac de cuir moisi, qui doit être dissimulé là depuis longtemps. Vous l'ouvrez. Il contient quelques objets intéressants, dont voici la liste.

- 2 E-2
- 1 Pierre Magique de couleur pêche (+10 Endurance)
- 1 Bille de Fer
- 1 Prisme

Gardez tout ce que vous voulez et inscrivez vos acquisitions éventuelles sur votre Feuille d'Aventure. Allez-vous maintenant :

Quitter la crypte ?
Examiner les deux épées ?
Déposer de l'or dans le bassin ?

Rendez-vous au **328**.
Rendez-vous au **170**.
Rendez-vous au **79**.

260

Les Whizz sont de redoutables créatures. Celui-ci, en raison de sa taille, sera encore plus difficile à anéantir. Inutile de tenter de l'amadouer. Il est entièrement dévoué à l'Elfe et prêt à en découdre.

WHIZZ GÉANT

Habileté 8 ~ Endurance 91

Si vous êtes vainqueur, vous pouvez fouiller la crypte (rendez-vous au **27**) ou la quitter par son issue Nord (rendez-vous au **237**).

261

Quelque temps durant, vous marchez vers l'Est. À un moment donné, vous apercevez un vieil homme qui avance, les épaules ployant sous une charge imaginaire, à votre rencontre sur le dallage inégal du sentier. Il ne semble pas agressif, mais vous avez appris, au cours d'une longue vie d'aventures, à vous méfier des eaux dormantes. Si vous souhaitez l'assailir, rendez-vous au **58**. Si vous préférez lui adresser la parole, rendez-vous au **191**.

262

Vous trouvez dans la crypte une fiole de potion, habilement dissimulée dans un recoin. Si vous souhaitez prendre le risque de la boire, rendez-vous au **317**. Sinon, il ne vous reste plus qu'à revenir dans la crypte centrale, et pour cela, rendez-vous au **360**.

263

Vous voyez l'homme se lever et se tourner vers vous. « Qui êtes-vous ? » crie-t-il. Vous lui répondez que vous êtes un aventurier, sans vous prononcer sur la raison de votre présence en ces lieux. « Attendez, je dématérialise le mur destructeur ! répond l'homme. C'est bon ! Avancez ! » Vous pénétrez bientôt dans la salle. L'homme se présente : c'est un sorcier, et il se propose de vous aider. En effet, il vivait ici, à l'abri du monde, quand la Momie est venue et a envahi les cryptes. Depuis, protégé par son mur destructeur, il vit dans la terreur. Lorsque vous lui avouez que vous êtes ici pour détruire le mort-vivant millénaire, il est enthousiasmé et déclare qu'il fera tout pour vous aider. Rendez-vous au **106**.

264

En examinant le corps du Mort-Vivant — à présent définitivement retourné au royaume des ombres — vous découvrez une Forme Précieuse (un Carré d'Or) ainsi que 2 Pièces d'Or. Empochez le tout si vous le souhaitez et repartez vers le Nord. Peu après, vous sentez le sol vibrer. Brusquement, vous plongez dans un trou qui semble s'être ouvert littéralement sous vos pieds. Vous perdez connaissance. Lorsque vous reprenez vos sens, vous vous trouvez dans une crypte souterraine. Un trou dans le plafond vous indique clairement comment vous y êtes parvenu ! Rendez-vous au **2**.

265

Un couloir long d'une bonne centaine de mètres vous mène dans une autre crypte. Mais celle-ci est le domaine d'un Slimy, un être immonde qui répand sa matière visqueuse et corrosive derrière lui. Cette entité n'a pas d'autre forme que celle que la gravité lui impose : une boule de matières abominables et innommables. Comment allez-vous réagir ?

Vous revenez dans la grotte souterraine ?
Vous attaquez la bête ?
Vous essayez d'explorer les lieux ?

Allez au **231**.
Allez au **314**.
Allez au **177**.

266

C'était stupide à faire. Une étoile prend naissance sur la poitrine du Kopek, qui explose, pulvérisé, tandis que la formidable déflagration disloque les parois de la crypte. Vous ne serez même pas conscient de l'effondrement de la salle souterraine, car l'explosion vous a déjà tué. Vous gisez dans un bain de sang sous des tonnes de roc. Ainsi s'achèvent votre vie et votre aventure.

267

Le monstre visqueux ondule vers vous. Le combat est maintenant obligatoire : vous êtes dans l'impossibilité de fuir.

SERPENT ZOMBIE GÉANT

Habileté 9 ~ Endurance 141

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **268**.

268

Vous entendez le hurlement d'agonie du monstre, qui dresse à la verticale son corps putréfié. Il est agité de spasmes frénétiques, et tandis qu'il recule lentement, s'entortillant dans son propre corps, vous lui assénez un formidable coup d'épée qui le tranche en deux. La tête bascule en arrière et disparaît dans la fosse, et le corps s'effondre au sol, à jamais immobile. Vous avez vaincu le terrifiant Serpent Zombie Géant ! En examinant cette crypte de fond en comble, vous ne découvrez rien d'intéressant. Vous quittez donc les lieux par la seule issue de cette crypte, celle qui s'ouvre dans le mur Nord. Rendez-vous au **178**.

269

A peine tournez-vous le dos à l'archer que vous sentez sa flèche s'enfoncer dans votre dos, entre vos côtes. L'homme est expert au maniement de l'arc : son projectile vous traverse le cœur et vous tue instantanément. Vous n'aviez aucune chance. Ainsi s'achève votre aventure, à trois cryptes du but.

270

Malheureusement, vous ne trouvez rien dans la crypte. Les corps des deux Vampires n'ont rien vous offrir non plus, et vous revenez, un peu découragé, dans la rotonde. Vous perdez 1 point de Chance. Revenez à présent au **360** et faites un autre choix.

271

Vous fuyez le redoutable Ibuzakol. Le monstre ne vous lâche pas ! Le sentier oblique au Nord : vous continuez à le suivre en courant, poursuivi inlassablement par l'oiseau-reptile géant. Vous remarquez au passage une tombe lumineuse, à laquelle vous ne portez pas attention. Soudain, l'oiseau toujours sur vos talons, vous vous trouvez face à face avec un Mort-Vivant qui avance à votre rencontre. Vous vous arrêtez, indécis, quand soudain, le sol se dérobe sous vos pieds. Vous plongez dans le néant. Lorsque vous reprenez vos sens, vous vous trouvez dans une crypte souterraine. Un trou dans le plafond montre clairement le chemin que vous avez emprunté pour y parvenir ! Rendez-vous au **2**.

272

Votre mission touche à sa fin ! En effet, le couvercle du sarcophage se soulève lentement, et vous voyez apparaître le faciès décomposé d'un mort-vivant au corps blanchâtre. Vous faites face à la Momie, le maître des Zombies ! Si vous souhaitez attaquer la Momie immé-

diatement, sans lui laisser le temps de réagir, rendez-vous au **39**. Si vous préférez chercher dans votre équipement un objet qui vous permettrait de vaincre la Momie, rendez-vous au **236**.

273

Vous pourriez regretter avant longtemps votre geste agressif ! En effet, le Whizz n'est pas seul et plusieurs de ses congénères lui viennent maintenant en aide. Ils vous entourent et vous mordent violemment. Vous allez maintenant devoir les combattre. Vous l'avez cherché, et ils sont dangereux !

LES WHIZZ

Habileté 11 ~ Endurance 89

Si vous êtes vainqueur, vous pouvez partir (rendez-vous au **241**) ou explorer les lieux plus attentivement (rendez-vous au **329**).

274

Sur la table, s'il y a trois Pierres Magiques, il y a également un Trapèze de Topaze (c'est une Forme Précieuse) que vous n'aviez pas vu de l'autre côté de la pièce. Les trois Pierres Magiques sont de couleurs bleue, rouge et mauve. Si vous voulez les saisir pour en connaître les effets, vous pouvez prendre :

La pierre bleue
La pierre rouge
La pierre mauve

Rendez-vous au **142**.
Rendez-vous au **112**.
Rendez-vous au **182**.

Si vous préférez empocher la Forme Précieuse et continuer votre route, rendez-vous au **335**.

275

La dague du Moine s'enfonce dans votre cœur. Avant même que vous ne vous écrouliez, il retire son poignard sanglant et arrache votre Médaillon. « Le Médaillon de Qoraxeb ! Le monde est enfin à nous ! » Vous ne saurez jamais ce qu'il a voulu dire. Votre aventure prend fin ici.

276

Après avoir réfléchi, la créature verte vous dit : « Je ne fais pas confiance à ces pierres. L'orangée, la noire et la brune sont maléfiques. Quant à la sphère centrale, je te conseille de ne pas t'en approcher. Elle dégage une puissante aura de malédiction. » Le Plix de Pluton ne se trompe pas, vous en êtes persuadé. La petite créature a un flair inégalable pour détecter le maléfice. Revenez donc au **365** et faites votre choix.

277

Même avec votre lame indestructible, vous êtes ridicule contre ce mur de pierre. Si vous réussissez à accomplir quelque chose de cette manière, ce sera de tordre votre lame. Vous perdez 1 point de Chance. Revenez à présent au **315** et faites un choix plus intelligent.

278

« Attendez, dit l'homme, je crois avoir quelque chose d'utile ici. » Il sort alors d'un coffret posé sur la table quelques cristaux rangés dans un sac de cuir. Il s'agit là, visiblement, de Pierres Magiques. « Ce sont mes dernières. J'en ai utilisé beaucoup dernièrement et je ne peux pas m'en procurer d'autres, à cause des hordes de morts-vivants qui rôdent dans ces cryptes. Je ne peux rien contre les êtres de l'au-delà, même avec mes sortilèges. Les Sorts de Destruction et de Mort sont efficaces, mais ils coûtent cher en énergie vitale. Bref, je suis prisonnier ici. Prenez trois Pierres Magiques, c'est tout ce que je peux faire pour

vous. » Vous pouvez donc prendre trois pierres parmi les suivantes :

- 2 Pierres Magiques Roses (+10 Endurance)
- 2 Pierres Magiques Jaunes (+3 Chance)
- 1 Pierre Magique Bleue (+1 Habileté)
- 2 Pierres Magiques Vertes (-20 Endurance)
- 1 Pierre Magique Orange (-1 Habileté)
- 1 Changeur de Forme
- 1 Pierre Mauve

Bien sûr, les Pierres Magiques aux effets maléfiques sont destinées à être utilisées sur vos adversaires. Si vous souhaitez demeurer pour voir si le Sorcier a encore de l'aide à vous offrir, rendez-vous au **115**. Si vous aimez mieux le remercier et revenir dans la crypte à l'autel, rendez-vous au **361**.

279

Cet escalier grimpe inlassablement, et vous avez bon espoir de déboucher à la surface bientôt. En effet, après deux minutes d'ascension, vous vous heurtez à une trappe que vous soulevez. À l'extérieur, c'est l'aube : le soleil se lève à l'horizon, marquant la fin de votre calvaire. Un sentier mène vers l'Est, et vous le suivez en espérant trouver la sortie du cimetière rapidement. Un Gobelin marche à votre rencontre sur le sentier. Comment réagissez-vous ? Vous pouvez vous précipiter sur lui, l'épée à la main (rendez-vous au **298**). Ou encore, lui demander le chemin de la sortie (rendez-vous au **253**). Enfin, si vous croyez pouvoir vous débrouiller seul, vous pouvez l'ignorer en vous rendant au **97**.

280

Vous pénétrez dans une pièce qui a la forme d'un demi-cercle. Probablement l'autre moitié du cercle se trouve-t-elle de l'autre côté du mur, et y accède-t-on par la porte de gauche. Le sol est dallé, et une porte dans le prolongement du couloir précédent vous permet de quitter la salle. Mais il y a dans la salle elle-même une créature répugnante couverte d'écailles brunes, dont la forme rappelle vaguement un kangourou. Cette horreur vous assaille à l'aide d'un Psychisme puissant : vous perdez 4 points d'Endurance. Allez-vous vous battre avec elle (allez au **18**) ou allez-vous fuir cette salle au plus vite (allez au **125**) ?

281

Vous venez à peine de quitter le fossoyeur que vous sentez le sol s'effriter sous vos pas. Vous battez des bras pour conserver votre équilibre, mais c'est peine perdue. Vous disparaîsez dans un trou noir et vous perdez totalement connaissance. Lorsque vous reprenez vos sens, vous êtes dans une crypte souterraine. Un trou dans le plafond, par lequel filtre la faible lueur lunaire, vous indique clairement le chemin que vous avez emprunté pour y parvenir ! Rendez-vous au **3**.

282

Malheureusement, il n'y a rien dans le fond du trou. Vous perdez 1 point de Chance. Vous n'avez maintenant plus d'autre alternative que celle de continuer votre route vers l'Ouest. Rendez-vous au **347**.

283

Vous essayez de vous montrer amical, mais les deux hommes, des aventuriers, ne cessent de vous dévisager avec hostilité. Ils saisissent leurs armes et s'avancent vers vous, bien décidés à en découdre. La Fuite ne sera possible qu'une fois l'un des aventuriers éliminé. Si vous décidez de Fuir, il vous faudra revenir dans la crypte précédente et emprunter le couloir qui se dirige vers l'Ouest, et pour cela, vous devrez vous rendre au **345**. En attendant, les deux hommes se rapprochent.

AVENTURIERS

Habileté 8 ~ Endurance 67

Habileté 9 ~ Endurance 76

Si vous venez à bout de ces deux coriaces adversaires, rendez-vous au **104**.

284

« Sors d'ici avec cela ! » crie l'un des Moines. Vous comprenez alors que vous vous trouvez en face de cinq membres d'une secte de Moines Maléfiques. Si vous ne souhaitez pas outre mesure avoir affaire à eux, vous pouvez quitter les lieux et revenir en courant à la crypte : rendez-vous au **361**. Mais vous pouvez également choisir de vous battre contre eux : rendez-vous dans ce cas au **21**.

285

Vous parvenez à trouver dans la salle une dague magnifique plantée dans une fente du sol à proximité de la statue. Cette dague pourra être lancée sur un adversaire avant le début d'un combat. Sa nature magique lui permet de ne jamais manquer son but. Ainsi, tout adversaire perdra un nombre de points d'Endurance égal au lancer de trois dés. Vous pourrez récupérer l'arme une fois le combat terminé. Le pouvoir magique de la dague n'est malheureusement pas éternel : au plus pourra-t-elle fonctionner quatre fois avant qu'elle ne perde toute efficacité. Vous pourrez alors la garder comme poignard. Évidemment, la dague magique sera inefficace contre les créatures impalpables, qu'elle ne fera que traverser, et contre les créatures de pierre, qu'elle ne pourra blesser. Et parlant de créatures de pierre, la statue aux pieds de laquelle vous avez trouvé la dague s'anime brusquement. C'est un Kopek !

KOPEK

Habileté 6 ~ Endurance 160

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **287**.

286

Cette touffe de poils se révèle être une créature, une petite bête velue aux yeux noirs. Elle interprète votre geste — vous avancer l'épée levée — comme une menace, et elle s'enfuit. Elle se fond bientôt dans la brume, et vous comprenez qu'il serait inutile de la poursuivre. Oubliant cet incident, vous regagnez le sentier et repartez vers le Nord. Rendez-vous au **87**.

287

Les débris du Kopek sont éparpillés sur le sol. Quant au coffre, il est rempli à ras bord de E-2 ! Vous pouvez en mettre une dans chacun des petits goussets à cet effet que vous portez à la ceinture : cela vous en fera cinq en tout. Chaque Bombe E additionnelle devra compter comme une unité d'équipement. Maintenant, cette pièce formant cul-de-sac, vous allez devoir revenir dans celle où les Zombies tiennent leur assemblée spectrale, et de là, vous empresser de partir vers le Nord. Pour ce faire, rendez-vous au **11**.

288

Alors que d'un vif moulinet d'épée, vous tranchez le bras, un troisième cri éclate, mais celui-ci exprime la douleur. Un geyser de sang noir monte du bras coupé, puis tout redevient calme. Plus rien ne se passe ... La vue du bras sectionné vous fait soudain frissonner et vous décidez de fuir au plus vite cet endroit. Rendez-vous pour cela au **175**.

289

Allez-vous perdre votre temps à examiner les richesses entreposées ici ? Si oui, rendez-vous au **55**. Si vous décidez de négliger tout cela et de penser plutôt à votre mission, quittez cette crypte par son issue Nord et rendez-vous au **108**.

290

Le couloir s'élargit et vous débouchez dans une deuxième crypte, elle aussi illuminée par des torches fixées dans les fissures de la paroi. Au centre de la salle se trouve un magnifique sarcophage de quartz bleu incrusté de bijoux et d'or. Jamais n'avez-vous contemplé pareille merveille ! Vous vous approchez du sarcophage pour l'examiner plus attentivement, et ce faisant, vous découvrez cette inscription gravée dans le couvercle : « *Sifflez trois fois pour me ranimer* ». Qu'allez-vous faire ? Si vous possédez un Plix de Pluton, vous pouvez lui demander conseil (allez au **154**). Sinon, vous pouvez :

Siffler trois fois
Utiliser un Sifflet de Cuivre
Fouiller la crypte
Quitter les lieux par l'issue Ouest
Quitter les lieux par l'issue Est

Allez au **353**.
Allez au **320**.
Allez au **53**.
Allez au **351**.
Allez au **8**.

291

Vous trouvez dans la crypte, hormis une centaine de chauves-souris mortes, un Demi-Cercle de Turquoise, une Bille de Fer et 8 Pièces d'Or. Le Demi-Cercle de Turquoise est une Forme Précieuse. Vous pouvez garder tous ces objets, à l'exception, bien entendu, des corps sanglants des chauves-souris. À présent, cette salle formant cul-de-sac, vous devez revenir sur vos pas dans la crypte à l'autel. Rendez-vous au **361**.

292

Ayant décidé d'ignorer le sentier se dirigeant vers le Nord, vous continuez à serpenter entre les tombes, sous la lune. Le sentier, à un moment donné, se divise en deux pour faire le tour d'un gros bassin d'eau croupie à l'odeur pestilentielle. De forme elliptique, celui-ci s'étend sur une respectable surface. Allez-vous l'examiner (allez au **7**), le contourner par la gauche (allez au **107**) ou le contourner par la droite (allez au **308**) ?

293

Il n'y a absolument rien à trouver ici, si l'on exclut les onze misérables Pièces d'Or que vous trouvez sur les corps des Moines. Vous avez subi cette épreuve pour 11 Pièces d'Or ! Ce coup du sort vous coûte 1 point de Chance. Il ne vous reste plus qu'à revenir dans la crypte centrale. Rendez-vous donc au **361**.

294

L'Elfe vous interpelle : « Arrête ! Tu ne peux pas traverser cette crypte sans avoir subi l'Épreuve ! » Il éclate alors de rire. Vous comprenez alors que si vous décidez de quitter les lieux sans avoir passé l'Épreuve, il risque de vous arriver quelque chose de ... déplaisant. En effet, l'Elfe est trop sûr de lui. Vous préférez ne pas courir de risques à un stade aussi avancé de votre mission, aussi vous arrêtez-vous. Si vous souhaitez attaquer l'Elfe (visiblement fou), allez au **66**. Si vous décidez de subir l'Épreuve, quelle qu'elle soit, allez au **168**.

295

L'Étoile de Lumière atteint la Momie en plein front et elle hurle de douleur. Mais elle n'est pas morte, et encore moins réduite à l'impuissance. Vous avez devant vous un adversaire redoutable ! Si vous avez sur votre épaule un Plix de Pluton, retenez bien le numéro de ce paragraphe (**295**) et rendez-vous au **370**. Si vous souhaitez utiliser un Suc de Vampire, bien que ceux-ci soient normalement inefficaces contre les Morts-Vivants, faites de même et rendez-vous au **376**. Ensuite, saisissez votre arme et préparez-vous au combat.

LA MOMIE

Habileté 12 ~ Endurance 80

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **306**.

296

Une douleur latente commence à vous envahir. Ce collier doit avoir des pouvoirs maléfiques. Vous perdez 4 points d'Endurance. Si vous voulez garder le collier de fer autour de votre cou, rendez-vous au **252**. Si vous préférez l'arracher et continuer votre route dans les cryptes vers le Nord, rendez-vous au **237**.

297

Vous dégainez votre arme, et alors, tout disparaît ! La crypte est vide ! Sans doute l'homme est-il protégé par un champ magique, sans quoi il n'aurait pas pu survivre aux attaques des Morts-Vivants de la Momie. À moins que vous n'ayez été dupé par une illusion ... et dans ce cas, vous vous en êtes tiré à bon compte ! Puisque vous n'avez plus rien à faire ici, vous devez revenir sur vos pas jusqu'à la rotonde. Rendez-vous au **360**.

298

La créature pustuleuse saisit sa dague et se prépare à soutenir votre assaut. Il faut croire que vous ne profiterez pas de l'effet de surprise cette fois-là ! De plus, le Gobelin est nettement plus habile et vigoureux que la plupart de ceux de son espèce. Vous allez devoir le combattre.

GOBELIN

Habileté 8 ~ Endurance 35

Si vous venez à bout de votre adversaire, rendez-vous au **47**. Au contraire, si votre total d'Endurance tombe en dessous de 10 points (et si le coup ne vous a pas tué), roulez 2 dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total de Chance, rendez-vous au **198**. S'il est supérieur à ce total, rendez-vous au **323**.

299

Vous marchez encore pendant quelque temps vers le Nord, entouré par les cris horribles d'invisibles créatures se livrant des combats sanglants. Soudain, vous sentez que le sol se dérobe sous vos pieds. Vous trébuchez, et il vous semble vous enfoncer dans un trou noir. Lorsque vous reprenez connaissance, vous vous trouvez dans une crypte souterraine. Un trou dans le plafond indique clairement le chemin que vous avez emprunté pour y arriver ! Rendez-vous au **3**.

300

Peu après, vous arrivez à un deuxième croisement. Cette fois encore, rien ne permet de différencier les sentiers, si ce n'est la forme des pierres tombales qui les bordent. Vous pouvez donc, à votre convenance, emprunter la direction Nord (allez au **130**) ou la direction Ouest, c'est-à-dire tout droit (allez au **338**).

301

À votre consternation, vous avez beau tout faire pour vous faire remarquer, allant même jusqu'à décocher un violent coup de poing à la figure d'un Zombie, ceux-ci ne réagissent pas ! On dirait qu'ils ne vous ont pas remarqué ! Si vous voulez employer des arguments plus percutants et les attaquer à l'épée, rendez-vous au **192**. Si vous préférez quitter au plus vite cette assemblée de démons figés hors du temps, vous pouvez sortir de la crypte par l'une de ses deux issues : celle du Nord (rendez-vous au **11**) ou celle de l'Ouest (rendez-vous au **199**).

302

Il y a un bouillonnement subit, puis tout se calme. Un homme se tient derrière le bassin, issu semble-t-il du néant. Il prend la parole en ces termes : « Bienvenue, étranger. Ton

obole te donne droit à mon aide. Je vois que tu viens avec l'intention de détruire le Mort-Vivant connu sous le nom de la Momie. Si telle est bien ton intention, emprunte le couloir numéro 5. Ce qui se trouve à son extrémité saura t'aider à accomplir ta mission. » L'homme se tait. Si vous souhaitez revenir à la rotonde, rendez-vous au **360**. Si vous voulez le forcer à vous donner de plus amples renseignements — en effet, il semble en connaître beaucoup plus qu'il n'en dit — rendez-vous au **332**.

303

Ce liquide bleu est un puissant revitalisant psychique. Vous gagnez instantanément 5 points de Psychisme. Modifiez en conséquence votre Feuille d'Aventure. Voulez-vous à présent boire le liquide blanc (allez au **164**), le liquide gris (allez au **248**), ou quitter la crypte-laboratoire ? Si vous choisissez de quitter les lieux, vous avez le choix entre l'issue Est (allez au **335**) et l'issue Ouest (allez au **343**).

304

Il ne semble pas y avoir de quatrième bifurcation en vue. Vous marchez lentement entre les tombes noyées de brume. Votre récente rencontre vous a appris que vous êtes en danger constant dans ce lieu infernal. En effet, à tout moment, une armée de monstres peut jaillir de terre et vous assaillir ! Mais c'est du ciel, et non du sol, que vient brusquement la menace, sous la forme d'un monstrueux oiseau-reptile ! Allez-vous fuir l'Ibuzakol (allez au **271**) ou l'affronter bravement (allez au **109**) ?

305

Le couvercle du sarcophage se soulève lentement tandis que vous sondez les parois à la recherche d'une issue. Vous ne remarquez pas la présence du mort-vivant à la figure crispée qui avance lentement vers vous, les bras putréfiés tendus en avant. Vous avez réussi à dénicher la Momie ! En effet, c'est bel et bien à elle que vous avez affaire. Malheureusement, trop occupé à chercher une issue, vous ne l'entendez pas venir. Lorsque vous décelez enfin du mouvement dans votre dos, il est trop tard : les griffes de la Momie se sont refermées autour de votre cou. Les doigts squelettiques vous étouffent progressivement. Vous tentez bien de saisir votre arme, mais en vain. Un voile rouge descend devant vos yeux. Vous entendez votre épée tomber sur le sol, puis quelque chose explose dans votre tête. C'est la fin de votre vie et de votre aventure.

306

La Momie est morte ! Vous avez vaincu le terrible maître des morts-vivants ! Vous gagnez 2 points de Chance. À présent que votre mission est couronnée de succès, il va falloir que vous pensiez à quitter ces cryptes infernales où rôdent encore les séides de la Momie. Enjambant les restes décomposés de la créature millénaire, vous explorez la crypte. Vous parvenez à trouver, de part et d'autre du sarcophage de la Momie, deux portes secrètes. Elles donnent sur deux escaliers qui montent — vous l'espérez — vers la surface. Empruntez-vous celui de gauche (allez au **38**) ou celui de droite (allez au **279**) ?

307

À peine touchez-vous la sphère que vous ressentez son pouvoir magique. Malheureusement, ce pouvoir est maléfique et draine votre énergie vitale ! Roulez 2 dés et multipliez le résultat par 6. Voilà le nombre de points d'Endurance que vous a fait perdre le contact avec le globe. Vous perdez également 4 points de Psychisme et 1 point d'Habileté. Si vous êtes encore en vie, réduisez de 2 points votre total de Chance. Allez-vous ouvrir une autre porte (allez au **316**) ou quitter la crypte (allez au **231**) ?

308

Il flotte dans l'air une odeur de mort et de putréfaction, qui se superpose aux émanations du bassin. Cela provient d'un corps étendu entre deux tombes, une lance de bois pourri fichée dans son dos. Sans doute s'agissait-il d'un autre aventurier qui aura été surpris par une créature de l'endroit. Si, surmontant votre légitime répulsion, vous souhaitez examiner le sac à dos transpercé du cadavre, rendez-vous au **160**. Si vous préférez continuer tout droit, rendez-vous au **349**.

309

La salle dans laquelle vous parvenez est effectivement sans issue, mais un montant impressionnant de fioles est entassé près d'un homme barbu assis sur le sol. « Salut, l'homme ! lance-t-il. Je suis Gazul, et je suis le propriétaire de ces fioles. Bien sûr, je les vends aux habitants de ces cryptes, surtout à ceux qui en auront bientôt besoin, avec cette Momie qui prépare son invasion ! En fait, je ne suis pas contre cette invasion. Elle va me permettre de ramasser un joli magot, avec mes potions. Parlant de potions, tu en ... » Il s'interrompt brusquement en voyant la lueur dangereuse qui s'est allumée dans vos yeux. « Inutile de m'attaquer. Le dernier qui s'est essayé a servi de pâture aux Whizz de la grotte, en bas. » Cet homme dispose sûrement de pouvoirs inconnus pour pouvoir demeurer en vie dans cet endroit, surtout avec toutes ces fioles que plus d'une créature doit convoiter. Vous décidez donc de ne pas vous montrer hostile. Allez-vous lui acheter des fioles de potion ? Allez au **132**. Ou reviendrez-vous sur vos pas ? Allez au **361**.

310

Le Plix attire votre attention sur la plafond de la grotte. Vous sursautez de terreur en y apercevant un Zitu, un être pratiquement invincible qu'il vaudrait mieux ne pas éveiller — car il dort. Vous devez impérativement décamper avant que l'abominable créature ne sente votre présence. Quelle issue emprunterez-vous ?

Celle à l'Ouest ?
Celle au Nord ?
Celle à l'Est ?

Rendez-vous au **210**.
Rendez-vous au **250**.
Rendez-vous au **110**.

311

Il ne fait aucun doute que les deux Zombies vous ont aperçu, mais ils ne semblent pas se préoccuper de votre présence. Toujours dissimulé derrière une tombe, vous les regardez disparaître au-delà de la bifurcation. C'est alors que vous apercevez la fiole remplie de liquide noir. Allez-vous en boire le contenu ? Dans ce cas, rendez-vous au **124**. Si vous préférez conserver cette fiole et continuer votre route, inscrivez-la sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au **299**.

312

L'Elfe claque des doigts par quatre fois et disparaît, comme s'il n'avait jamais existé. Apparaît alors à sa place un Démon de la Mort, redoutable entité que vous allez devoir affronter jusqu'à la victoire ou la mort. Il vous est impossible de fuir.

DÉMON DE LA MORT

Habileté 9 ~ Endurance 100

Si vous êtes vainqueur, vous pouvez examiner la pièce (rendez-vous au **27**) ou la quitter en vous dirigeant vers le Nord (rendez-vous au **237**).

313

Cette arme est effectivement douée d'un pouvoir magique. Lorsque vous vous en servirez dans un combat, vous pourrez augmenter de 5 points votre Force de Frappe à chaque as-

saut. Ceci est valable pour 10 combats, après quoi l'épée perdra son pouvoir magique. Rien ne vous empêchera alors de la garder comme épée normale ou comme arme de secours. Si vous avez actuellement une autre épée, vous pouvez ranger celle-ci et ne vous en servir que lorsque vous le souhaitez. N'oubliez pas qu'elle ne peut servir que 10 fois. Allez-vous maintenant :

- | | |
|--|-----------------------|
| Prendre l'autre épée ? | Allez au 13 . |
| Quitter les lieux vers l'Est ? | Allez au 328 . |
| Fouiller la crypte ? | Allez au 259 . |
| Déposer de l'or dans le bassin central ? | Allez au 79 . |

314

Vous savez qu'il est impossible de déjouer l'un de ces êtres : ils ont en effet un flair infailliable pour repérer leurs proies. Maintenant que la bataille est engagée, vous devez vous défendre contre la matière acide si vous ne voulez pas être englouti par elle.

SLIMY

Habileté 8 ~ Endurance 74

Si vous remportez la victoire contre le Slimy, allez au **151**.

315

Comment allez-vous franchir cet obstacle impressionnant ? Vous pouvez :

- | | |
|---------------------------------------|-----------------------------|
| Abaissier le levier | Rendez-vous au 251 . |
| Relever le levier | Rendez-vous au 363 . |
| Utiliser des Bombes E | Rendez-vous au 116 . |
| Utiliser votre épée | Rendez-vous au 277 . |
| Utiliser le Cristal (si vous l'avez) | Rendez-vous au 366 . |
| Utiliser de l'Acide (si vous en avez) | Rendez-vous au 186 . |
| Renoncer et revenir dans la rotonde | Rendez-vous au 360 . |

316

Les autres portes sont hermétiquement closes, et il n'y a rien à faire pour les ouvrir. Étant faites du même métal indestructible que votre épée, elles sont impossibles à défoncer. Si vous souhaitez insérer une autre Forme Précieuse dans la cavité, à condition d'en avoir une, rendez-vous au **359**. Si vous préférez renoncer à ouvrir les deux autres portes, quittez la crypte et rendez-vous au **231**.

317

Cette fois, vous avez pris un risque de trop. Cette mixture a des vertus paralysantes capables de rendre votre corps raide et dur comme du béton. Cet effet se dissipe avec le temps, et heureusement, la dose que vous avez absorbée était minimale. Néanmoins, vous êtes quelque peu paralysé, et cela entrave gravement votre liberté de mouvement. Pour les trois prochains affrontements, ou jusqu'à ce vous rencontriez la Momie, vous devrez réduire de 2 points votre Total Maximum d'Habileté. Lorsque les effets de la potion se seront dissipés, vous pourrez rétablir votre Total Maximum d'Habileté à son niveau habituel. Vous perdez 1 point de Chance. Revenez à l'intersection des 12 couloirs et rendez-vous au **360**.

318

Vous reculez pas à pas tandis que le Vampire s'arrête. Visiblement, il ne tient pas à vous suivre dans la crypte-laboratoire. Vous tournez brusquement les talons et vous enfiler le couloir en sens inverse. Rendez-vous au **141**.

319

Vous contournez quelques tombes pour éviter la Goule, mais c'est en vain. L'odorat du Mort-Vivant est extrêmement développé et vous n'avez aucune chance d'y échapper. La Goule a tôt fait de vous rejoindre et vous devez engager le combat.

GOULE

Habileté 6 ~ Endurance 64

Si vous la tuez, repartez vers le Nord au **194**.

320

L'effet est instantané ! Une puissante déflagration pulvérise le couvercle du sarcophage, et une momie aux yeux jaunes en sort, murmurant de sombres malédictions. Vous avez commis là une terrible erreur : vous avez réveillé un démon puissant venu du fond des temps pour régner sur l'univers ! Vous n'avez pas le choix : vous allez devoir vous battre contre cette prodigieuse entité d'au-delà de l'infini, contre laquelle ni Pierres Magiques, ni Psychisme n'auront d'effet. Par contre, elle dispose d'une puissance psychique qui vous affaiblira de 4 points d'Endurance à chaque assaut. La Fuite est impossible.

L'ENVOYÉ DE L'ÉTERNITÉ

Habileté 12 ~ Endurance 88

Si par extraordinaire vous en venez à bout, rendez-vous au **356**.

321

Les deux Chiens Noirs s'approchent, et vous vous souvenez alors de l'os que vous avez prélevé sur le squelette. Vous saviez bien qu'il aurait son utilité ! Le brandissant devant vous pour que les deux molosses le voient bien, vous reculez. Puis vous lancez l'os derrière une pierre tombale. Aussitôt, vos adversaires se désintéressent de vous et se précipitent en aboyant vers le point de chute de l'os. Vous décidez de quitter les lieux avant qu'ils ne décident de revenir. Rayez l'os de votre Feuille d'Aventure. Vous continuez votre route le long du sentier jusqu'à ce qu'il se sépare, se joignant à un autre sentier orienté Nord-Sud. Vous décidez de vous diriger vers le Nord. Rendez-vous au **122**.

322

Le simple fait de toucher cette Pierre Magique noire vous pétrifie et vous plonge dans un sommeil dont vous ne vous éveillerez jamais plus. Votre aventure et votre vie s'achèvent pitoyablement ici.

323

Malheureusement pour vous, le Gobelin veut en finir ! Il vous inflige une autre blessure à l'aide de sa dague, ce qui vous coûte 5 points d'Endurance supplémentaires. Si vous êtes encore en vie, il va vous falloir mener le combat à son terme. Si vous parvenez à renverser la situation et à vaincre le Gobelin, rendez-vous au **47**, mais non sans avoir réduit de 1 point votre total de Chance. Si vous ne survivez pas, il est évident que votre aventure est terminée. Félicitations tout de même, vous êtes parvenu à vaincre la Momie et à sauver votre pays. Malheureusement, vous avez pris un risque de trop, et cela vous a coûté la vie.

324

La Bille de Fer n'épargne pas l'Œil. Assez étrangement, elle traverse son halo de force et le frappe en pleine pupille. Il éclate dans un flot de jus acide. Vous voilà débarrassé de la créature. Sans doute cela aurait-il été différent si la chose avait été éveillée, et donc en pleine possession de ses moyens. Si vous souhaitez maintenant fouiller la salle en détail, rendez-vous au **262**. Mais si vous préférez revenir dans la crypte aux douze couloirs, rendez-vous au **360**.

325

Les trois Lutins vous invitent à vous joindre à eux. Ils vous expliquent les règles de leur jeu, fort élémentaire d'ailleurs. Tous les joueurs (c'est-à-dire vous-même et les trois Lutins) choisissent un chiffre entre 1 et 4 et misent 1 Pièce d'Or. Puis chacun à son tour lance un dé. Celui qui obtient le chiffre sur lequel il a misé gagne les 4 Pièces d'Or. Si quelqu'un obtient 5 ou 6, il doit miser une Pièce d'Or supplémentaire. Celui qui gagne empoche donc ces Pièces d'Or en plus des pièces d'origine. Pour jouer, vous décidez du chiffre sur lequel vous voulez miser et vous attribuez un chiffre arbitraire à chacun des trois Lutins. C'est vous qui jetez le dé le premier, suivi des trois Lutins. Jouez autant de fois que vous le voulez. Vous ne pouvez pas gagner plus de 19 Pièces d'Or, car c'est tout ce que les trois Lutins possèdent. Ensuite, vous pouvez quitter la salle (rendez-vous au **360**) ou attaquer les trois Lutins en les accusant de tricherie (rendez-vous au **337**).

326

Entre deux croix, une forme est étendue. Il s'agit d'un squelette. Un sac à dos est attaché à son dos par des courroies pourries. Ce sac à dos, comme vous le constatez, contient une fiole de liquide inconnu, une petite pilule, et 3 Pièces d'Or. Allez-vous :

Manger la pilule en question ?

Allez au **129**.

Boire le contenu de la fiole en question ?

Allez au **29**.

Emporter ces objets (ainsi qu'un Os) ?

Allez au **229**.

327

Vous marchez pendant encore un bout de temps vers l'Ouest, quand votre cœur saute subitement dans votre poitrine. Une vision d'horreur s'offre à vous. Dans le cimetière, un cadavre avance vers vous d'un pas d'automate. L'être est fait de chair et d'ombre, et ses yeux sont deux lucioles bleues. Il est nimbé d'une lumière pâle, variant entre le vert et la jaune. Un brouillard blême l'entoure. Sous la lune pâle, l'être a tout de l'apparition de cauchemar. Si vous voulez vous mettre à courir le long du sentier, rendez-vous au **41**. Si vous préférez rassembler votre courage, attendre l'être et l'affronter, rendez-vous au **114**.

328

Le couloir souterrain est identique à tous les autres que vous avez suivis auparavant. Vous vous attendiez à déboucher dans une autre crypte, mais au lieu de cela, vous arrivez devant deux portes. Toutes deux vous font face, et pour continuer, il n'y a pas d'autre chemin que ceux s'ouvrant éventuellement derrière les portes. Laquelle décidez-vous d'ouvrir ? Celle de gauche (rendez-vous au **180**) ou celle de droite (rendez-vous au **280**) ?

329

Maintenant, la grotte souterraine est en effervescence. Des Whizz sortent de chaque fente de la paroi et convergent dans votre direction. Vous auriez dû fuir immédiatement, car maintenant, il est trop tard. Contre une dizaine de ces sauvages créatures, vous aviez encore une chance, mais contre plusieurs centaines de Whizz de tous âges, vous êtes perdu d'avance. Votre aventure s'achève donc ainsi, aux mains des Whizz assoiffés de vengeance.

330

Ce gant est un Gant de Force. Son énergie est bienfaisante, mais elle ne se fait sentir que très lentement. Ainsi, au début de chaque combat à venir, vous pourrez ajouter 2 points à votre total d'Endurance, et cela indéfiniment. Évidemment, ces deux points ne doivent pas être soustraits de votre total d'Endurance à la fin du combat. Conservez cette précieuse trouvaille et rendez-vous au **349**.

331

Vous découvrez une E-2 et une fiole hermétiquement fermée, remplie de brume orange. Vous n'avez aucune idée de la nature de cette brume énigmatique ; la respirer serait peut-être risqué. Vous pouvez garder ces objets si vous le souhaitez. Si vous décidez, à un moment donné, de fracasser la fiole et de respirer la vapeur orange qu'elle contient, rendez-vous au **357** (après avoir soigneusement noté le numéro du paragraphe où vous vous trouverez alors, afin de pouvoir y revenir par la suite). Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez examiner la paroi peinte en noir : rendez-vous au **214**. Ou vous pouvez quitter la pièce : rendez-vous au **69**.

332

L'homme se dissout dans l'air avant que vous n'ayez pu parvenir jusqu'à lui. Il ne reste à sa place qu'une vague vapeur grise. Mais cette vapeur est vivante, et elle vous enveloppe avec l'intention de vous étouffer ! Vous allez devoir disperser cet être de fumée au plus vite avant de succomber à ses émanations empoisonnées.

VAPEUR DE L'ENFER

Habileté 9 ~ Endurance 68

Si vous gagnez, revenez à la grande intersection et rendez-vous au **360**.

333

Le passage ne semble mener nulle part, car il s'enfonce dans l'obscurité la plus totale. Un étrange déclic retentit alors, et la lumière se fait instantanément, dévoilant une volée de flèches qui filent vers vous. Vous êtes tombé dans un piège ! Roulez 2 dés et ajoutez 1 au chiffre obtenu. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total de Chance, rendez-vous au **153**. Si le résultat y est supérieur, rendez-vous au **246**.

334

C'est avec quelques craintes d'ailleurs légitimes que vous tendez la main pour toucher la boule de poils. En effet, vous avez déjà entendu parler des Whizz et vous savez qu'ils peuvent se révéler extrêmement dangereux. En fait, à plusieurs, ils sont pratiquement invincibles ! Mais vous avez décidé de tenter la chance ... et vous gagnez ! Le Whizz se laisse caresser sans réagir et émet un son étrange rappelant vaguement le ronronnement d'un chat. Vous gagnez 2 points de Chance. Les Whizz sont donc des créatures amicales après tout ! Allez-vous rester ici (allez au **232**) ou allez-vous quitter les lieux (allez au **241**) ?

335

Vous pénétrez dans une grande crypte qui compte huit issues, s'ouvrant sur tout le pourtour de la salle. Au centre de la crypte se trouve un autel contre lequel est appuyée une épée de métal bleu. Parfaitement équilibrée, elle peut vous servir d'arme de rechange. Si vous avez perdu votre épée et n'êtes pas parvenu à vous en procurer une autre, vous pouvez emporter celle-ci et rétablir votre Total Maximum d'Habileté à son niveau normal. Des huit issues, quatre sont orientées respectivement vers le Nord-Est, le Nord-Ouest, le Sud-Est et le Sud-Ouest. Jusqu'à présent, tous les couloirs reliant toutes les cryptes que vous avez explorées étaient disposés à angles droits, perpendiculaires les uns aux autres. Ces quatre couloirs orientés à 45 degrés doivent donc, selon toute logique, mener à des cryptes adjacentes sans issue. Et puisque le couloir menant vers le Nord est de section plus importante que les autres, vous en déduisez qu'il s'agit de la seule issue réelle de cette crypte : les passages orientés à l'Est, au Sud et à l'Ouest sont ceux par lesquels on y pénètre. Allez-vous :

Examiner l'autel au centre de la crypte ?

Allez au **34**.

Explorer le couloir menant au Nord-Est ?

Allez au **309**.

Explorer le couloir menant au Nord-Ouest ?

Allez au **202**.

Explorer le couloir menant au Sud-Est ?
Explorer le couloir menant au Sud-Ouest ?
Quitter les lieux par l'issue Nord ?

Allez au **94**.
Allez au **133**.
Allez au **19**.

336

Vous vous approchez des trois pilliers de tombes, et ceux-ci vous aperçoivent enfin. Aussitôt, ils ne pensent qu'à sauver leur Or et saisissent des dagues rouillées avec la ferme intention de vous assassiner. Vous allez devoir les combattre tous en même temps.

PILLEURS DE TOMBES

Habileté 5 ~ Endurance 49
Habileté 5 ~ Endurance 51
Habileté 4 ~ Endurance 63

Si vous en tuez deux et si vous souhaitez épargner le troisième pour l'interroger, rendez-vous au **169**. Si vous les tuez tous les trois, rendez-vous au **289**.

337

Les trois Lutins sont armés de couteaux et comptent défendre chèrement leurs vies. Vous pouvez Fuir à tout moment en revenant dans la crypte centrale : rendez-vous au **360**. Si vous préférez vous battre, dégainez votre épée.

LUTINS DES PROFONDEURS

Habileté 6 ~ Endurance 51
Habileté 5 ~ Endurance 42
Habileté 7 ~ Endurance 81

Si vous êtes vainqueur, ils se désintègrent et vous pouvez fouiller les lieux. Les trois Lutins possédaient 19 Pièces d'Or (en plus de toutes celles que vous avez peut-être perdues) et un Triangle de Verre. Ce dernier *n'est pas* une Forme Précieuse. Revenez maintenant au **360**.

338

Vous sursautez d'horreur lorsque vous entendez un gargouillement issu du sol, presque sous vos pieds. Un horrible Mort-Vivant émerge, couvert de boue et de sang. Il vous attrape par la jambe. Vous frappez de toutes vos forces le membre visqueux, mais d'autres vous agrippent. Cet être ressemble à un homme, mais ses douze yeux et ses multiples bras démentissent cette possibilité. Bien sûr, le combat est inévitable.

DÉMON

Habileté 5 ~ Endurance 89

Si vous en venez à bout, rendez-vous au **111**.

339

Vous l'avez échappé belle cette fois-ci ! Mais en fin de compte, vous avez été avantagé par cette mésaventure, car la plupart de vos totaux sont maintenant à leurs maximums ! Et cela, vous le devez à la Brume Orange, cette étrange vapeur venue de nulle part. Il ne vous reste rien à faire ici. Vous revenez donc à la grande intersection. Rendez-vous au **360**.

340

« Ah bon ! Vous êtes ici dans le but d'anéantir la Momie. Eh bien, mon cher ami ... » Le Moine avance lentement, et soudain, épée levée, il se précipite sur vous en hurlant : « ... je crois que votre mission va être brutalement interrompue ! » Secondé par ses quatre confrères, il passe à l'attaque. Le combat est inévitable.

MOINES MALÉFIQUES

Habileté 7 ~ Endurance 57
Habileté 8 ~ Endurance 44

Habileté 7 ~ Endurance 48

Habileté 7 ~ Endurance 47

Habileté 7 ~ Endurance 52

Si vous remportez la victoire, rendez-vous au **293** pour fouiller les lieux ou au **361** pour revenir dans la crypte aux 8 issues.

341

Votre bombe E va exploser derrière la mystérieuse tombe. Rien ne se produit, si ce n'est un faible cri que vous interprétez comme un cri de douleur. Tout est calme dans le cimetière. Pourtant, il y avait *quelque chose* derrière cette pierre tombale ... Cédant à une terreur déraisonnée, vous vous mettez à fuir. Rendez-vous au **175**.

342

Lorsque vous vous réveillez, vous remarquez que vous êtes dans une salle souterraine. Seriez-vous dans les cryptes qui abritent le monstre que vous avez pour mission de détruire — la Momie ? La salle ne contient rien, à l'exception d'une étrange porte phosphorescente s'ouvrant dans un mur de pierre. Allez-vous examiner cette étrange porte (rendez-vous au **222**), ou allez-vous quitter cet endroit par la seule issue visible, un couloir s'enfonçant dans l'obscurité (rendez-vous au **333**) ?

343

Le couloir débouche dans une crypte faisant office de cul-de-sac. En son centre, un Vampire aux crocs sanglants se tient debout, vous fixant de ses yeux injectés de sang. Il avance, comptant sans doute vous inscrire à son menu. Si vous souhaitez vous préparer à l'affronter l'épée au clair, allez au **15**. Si vous aimez mieux tenter de fuir, allez au **318**. Si vous avez une Croix et souhaitez vous en servir, allez au **148**.

344

Lorsque vous touchez le globe, il est pulvérisé par une spirale de lumière. Si vous aviez un Plix, il disparaît, terrorisé par la lumière irréaliste. Dans ce cas, vos Totaux Maximums d'Habileté et de Psychisme retrouvent leurs niveaux habituels et vous perdez 2 points de Chance. L'anéantissement silencieux du globe ne vous a pas blessé, mais si vous n'aviez pas pris l'autre globe, il a disparu lui aussi ! Il ne vous reste plus qu'à reprendre votre route, puisque tout dans ce lieu semble destiné à disparaître. Rendez-vous au **335**.

345

Vous ne marchez pas longtemps dans le corridor. En effet, vous débouchez bientôt dans une autre salle souterraine. Elle ne compte qu'une issue, orientée au Nord, mais la pièce elle-même retient l'attention. Octogonale, tous ses murs sont peints en blanc, sauf celui du côté Ouest, peint en noir celui-là. Allez-vous examiner le mur noir ? Rendez-vous au **214**. Mais vous pouvez également fouiller cette pièce en vous tenant à l'écart de ce mur. Dans ce cas, rendez-vous au **331**. Si vous préférez quitter les lieux, rendez-vous au **69**.

346

Vous saisissez le mystérieux objet dans vos mains, et aussitôt, vous sentez votre force vitale vous échapper, drainée par les maléfiques rayons roses. Vous lâchez immédiatement le cristal, qui s'écrase sur le sol dans un bruit de verre brisé. Mais pour vous, il est trop tard : votre énergie vitale ne vous est pas restituée. Vous perdez 20 points d'Endurance et 1 point d'Habileté. Le cristal rose étant fracassé, cette salle est désormais plongée dans l'obscurité. Vous cherchez à tâtons l'issue Ouest, que vous finissez par trouver, et vous vous engagez dans le couloir. Rendez-vous au **2**.

347

Pour la troisième fois, le sentier bifurque quelques pas plus loin. Le cimetière doit être sillonné de ces chemins, qui le jour, forment un quadrillage défini, mais la nuit, prennent l'apparence de dédales inextricables. Tout comme à la dernière bifurcation, vous pouvez vous diriger vers l'Ouest, tout droit (rendez-vous au **304**) ou vers le Nord (rendez-vous au **140**).

348

Un peu plus loin, vous arrivez à une quatrième bifurcation. Le cimetière doit être ainsi sillonné de chemins, qui le jour, forment un quadrillage bien défini, mais la nuit, prennent l'apparence de dédales inextricables. La brume stagnante, bien que légèrement dissipée, n'arrange rien ! Vous dirigerez-vous vers le Nord (rendez-vous au **122**) ou vers l'Ouest (rendez-vous au **187**) ?

349

Le sentier tourne alors vers le Nord et continue à serpenter entre les tombes recouvertes de brouillard. Une terreur latente vous étreint et votre imagination vagabonde. À ce moment, la piste mal pavée bifurque. Dans les deux directions, le brouillard stagnant vous empêche de discerner quoi que ce soit. Allez-vous continuer à marcher vers le Nord (rendez-vous au **156**) ou tourner à l'Est à nouveau (rendez-vous au **326**) ?

350

La sympathique boule de poils pressent le danger et pousse un couinement aigu destiné à vous mettre en garde. Vous comprenez et vous reculez lentement. Tournant les talons, vous vous mettez brusquement à fuir. Le monstre tente de vous arrêter en lançant une boule de feu, mais vous aviez prévu cela et couriez en zigzag. Le trait de lumière vous manque, mais vous tombez brusquement dans un trou sans fond qui s'est ouvert sous vos pieds. Le contact avec le sol est rude : vous perdez 5 points d'Endurance. En vous relevant, vous réalisez que vous êtes dans une crypte souterraine. Vous avez non seulement échappé à l'Ombre, vous avez également trouvé l'entrée des cryptes de la Momie ! Rendez-vous au **6**.

351

Vous quittez la salle au sarcophage de quartz et vous vous engagez dans un couloir identique au précédent. Vous arrivez dans une autre crypte, et c'est alors que vous réalisez que ces salles souterraines constituent un véritable labyrinthe, occupé par les monstres que la Momie a suscités de l'Enfer ! Exemple frappant, la créature qui, à votre entrée dans cette salle, n'a rien eu de plus pressé que de passer à l'attaque. Vous n'avez plus le choix — engagez une lutte à mort !

DÉMON VERT

Habileté 7 ~ Endurance 87

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **99**.

352

Derrière la tombe, il y a un corps à moitié exhumé. Sans doute les deux molosses étaient-ils occupés à dépecer le cadavre lorsqu'ils vous ont senti arriver. Préférant la chair fraîche à celle, putréfiée, du mort, il vous ont attaqué — pour leur malheur. Comme quoi « un tiens vaut mieux que deux tu l'auras ». Vous ne découvrez rien d'intéressant ici, alors vous ne pouvez que reprendre votre route. Vous arrivez alors à une cinquième bifurcation, où vous décidez, cette fois, de vous diriger résolument vers le Nord. Rendez-vous au **212**.

353

Vous sifflez trois coups brefs, vous attendant à voir se soulever le couvercle de quartz bleu du sarcophage. Mais rien ne se produit. Sans doute devez-vous siffler sur une fréquence particulière pour déclencher la réanimation du mort, en admettant qu'une telle chose soit possible. Si vous avez un Sifflet et désirez l'utiliser, rendez-vous au **320**. Si vous avez un Plix de Pluton et souhaitez lui demander conseil, rendez-vous au **154**. Si vous voulez examiner la crypte, à condition de ne pas l'avoir déjà fait, rendez-vous au **53**. Si vous préférez quitter les lieux, vous pouvez partir vers l'Est (rendez-vous au **8**) ou vers l'Ouest (rendez-vous au **351**).

354

Le Plix s'est enfoui plus profondément encore dans le creux de votre épaule en apercevant l'assemblée des Zombies. Selon lui, une aura de maléfice enveloppe ce lieu, que vous feriez mieux de quitter au plus vite. Vous savez que la petite créature pressent les dangers de nature infernale ou spectrale, aussi vous empressez-vous de chercher la sortie. La crypte en compte deux. Prendrez-vous celle qui mène vers le Nord (allez au **11**) ou celle qui mène vers l'Ouest (allez au **199**) ?

355

La salle dans laquelle vous venez d'aboutir est un cul-de-sac. Vous la parcourez des yeux, mais sans trouver d'issue. Même en sondant les parois, vous n'arrivez à rien. La peur s'installe en vous. Il va vous falloir revenir dans la crypte du Zitu, et celui-ci ne se rendormira pas de sitôt ! Votre épée enfoncée dans sa bouche doit encore le faire souffrir, et lorsque vous repasserez par-là, il vous réservera un sort peu enviable ... Cinq heures plus tard, vous décidez de tenter la chance. Mais le lézard vous repère et se précipite sur vous. Cette fois, il prend garde à ne pas offrir sa gueule à une lame éventuelle et enfonce ses griffes dans votre ventre. Après un bref combat désespéré, vous mourez entre les griffes du monstre. Votre aventure est terminée.

356

Vous n'osez pas en croire vos yeux ! Vous avez vécu l'être le plus terrifiant à jamais voir le jour ! À côté de cela, la Momie elle-même ferait figure de menu fretin. Il ne reste plus trace du démon, et tout ce qui peut démontrer qu'il s'est déroulé ici un violent affrontement sont les débris de quartz pulvérisé qui jonchent le sol. Vous gagnez 2 points de Chance. Vous examinez le sarcophage maintenant vide sans rien découvrir. Vous pouvez maintenant fouiller la pièce si vous le souhaitez (allez au **53**). Ou peut-être préférez-vous partir ? Dans ce cas, partirez-vous vers l'Ouest (allez au **351**) ou vers l'Est (allez au **8**) ?

357

Vous fracassez la fiole contre la paroi pour libérer dans l'atmosphère l'énigmatique brume orange. Vous respirez celle-ci avec délices. Elle n'a aucune odeur réelle, mais l'énergie qu'elle vous insuffle est bienfaisante et extrêmement puissante. Vous avez mis la main sur une fiole de Reconstituant Universel, un gaz capable de rendre un mort à la vie. Portez vos totaux d'Endurance et de Psychisme à leurs maximums. Vous gagnez également 2 points d'Habileté et 4 points de Chance. Fort de cette nouvelle énergie, vous revenez au paragraphe où vous avez décidé de respirer cette brume bienfaisante.

358

Le goût du liquide jaune est fade, mais cet élixir est magique. Son effet ? Augmentez de 2 points votre total de Psychisme et de 5 points votre total de Chance. Vous remettez la fiole vide dans le trou et vous refermez la porte de bronze. Laissant derrière le cadavre du ... de la créature inconnue, vous revenez dans la crypte centrale. Rendez-vous au **360**.

359

La seconde Forme Précieuse suit le chemin de la première : rayez-la de votre Feuille d'Aventure. Vous ouvrez alors la porte de votre choix — ou plutôt, vous essayez de l'ouvrir, car elle demeure hermétiquement close. Vous essayez alors la troisième porte, qui résiste de la même façon. On ne peut ouvrir qu'une seule de ces petites portes ! Vous venez donc de perdre une Forme Précieuse. Dépité, vous quittez la crypte. Réduisez de 1 point votre total de Chance avant de vous rendre au **231**.

360

Si vous avez un Plix de Pluton et si vous souhaitez lui demander conseil, rendez-vous au **362**. Sinon, quel couloir explorerez-vous, à condition de ne pas l'avoir déjà emprunté ?

Numéro 2	Rendez-vous au 22 .
Numéro 3	Rendez-vous au 42 .
Numéro 4	Rendez-vous au 63 .
Numéro 5	Rendez-vous au 83 .
Numéro 6	Rendez-vous au 103 .
Numéro 7	Rendez-vous au 126 .
Numéro 8	Rendez-vous au 147 .
Numéro 9	Rendez-vous au 167 .
Numéro 10	Rendez-vous au 190 .
Numéro 11	Rendez-vous au 211 .
Numéro 12	Rendez-vous au 215 .

Si vous préférez revenir sur vos pas dans le couloir numéro 1, rendez-vous au **231**.

361

Si vous n'avez pas déjà examiné l'autel au centre de cette crypte, vous pouvez le faire maintenant en allant au **34**. De même, si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez explorer le couloir :

Menant au Nord-Est	Rendez-vous au 309 .
Menant au Nord-Ouest	Rendez-vous au 202 .
Menant au Sud-Est	Rendez-vous au 94 .
Menant au Sud-Ouest	Rendez-vous au 133 .

Enfin, si vous désirez quitter la crypte pour de bon, dirigez-vous vers le Nord et rendez-vous au **19**.

362

L'étrange petite créature demeure un instant silencieuse, puis vous entendez à l'intérieur de votre tête : « Les périls normaux, je ne peux pas t'en avertir, mais je te conseille de ne pas t'aventurer dans le couloir numéro 3, ni d'ailleurs dans le numéro 11. Les autres ne présentent aucune particularité, mais ces deux-là sont hautement maléfiques. » Retournez au **360** et faites votre choix.

363

Lorsque vous relevez le levier, le mur fait de même : il se soulève du sol et disparaît dans la voûte. Au-delà, le couloir se poursuit. Continuez à le suivre et rendez-vous au **121**.

364

Vous placez vos mains sur le cube. Pendant un instant, vous ne ressentez rien, puis vous sentez l'énergie du Cube Magique se répandre en vous. Augmentez votre total d'Endurance de 10 points, mais diminuez votre total d'Habileté de 1 point : cette énergie inconnue a des effets secondaires étranges et maléfiques. Vous pouvez répéter l'opération aussi souvent

que vous le souhaitez, en gagnant 10 points d'Endurance pour chaque point d'Habileté perdu. Lorsque vous serez satisfait, vous devrez revenir à la rotonde, et pour cela retraverser le rayon. Si vous avez un Prisme, utilisez-le à nouveau, sinon réduisez de 5 points votre total d'Endurance. Puis revenez au **360**.

365

Si vous avez un Plix de Pluton sur l'épaule, vous pouvez lui demander son avis en vous rendant au **276**. Sinon, quelle Pierre Magique allez-vous toucher afin d'en connaître les effets ?

La rose
La mauve
La grise
La brune
L'orangée
La noire

Rendez-vous au **36**.
Rendez-vous au **64**.
Rendez-vous au **165**.
Rendez-vous au **77**.
Rendez-vous au **225**.
Rendez-vous au **322**.

Si vous souhaitez vous emparer de la sphère lumineuse au centre de la table, rendez-vous au **373**. Si vous ne désirez pas toucher ces pierres, ou si vous avez déjà essayé toutes celles qui vous tentaient, repartez vers le Nord et rendez-vous au **117**.

366

Brusquement, vous vous souvenez du formidable Cristal que vous aviez trouvé, en équilibre sur une pointe de fer, en plein milieu de la Forêt de la Mort. Voilà l'arme idéale pour effacer cet obstacle ! Vous reculez jusque dans la crypte aux douze issues, puis vous lancez de toutes vos forces le Cristal dans le couloir numéro 10. Une terrifiante explosion se fait entendre, tandis que des rocs et de la poussière volent dans tous les sens. Alors que se calme le fracas d'enfer, vous vous engagez dans le passage envahi par la fumée. Au-delà du mur (duquel il ne reste rien, soit dit en passant), le couloir se poursuit. Suivez-le et rendez-vous au **121**.

367

Vous vous souvenez alors du formidable Cristal que vous aviez trouvé, en équilibre sur une pointe de fer, en plein milieu de la Forêt de la Mort. L'énergie dormant dans le cœur de cet incroyable objet était prodigieuse, mais vous ne vous en étiez jamais servi. Voilà l'occasion rêvée ! Vous le lancez sur la Momie. Atteinte en pleine poitrine, celle-ci pousse un hurlement d'agonie et se désintègre dans un éclair de feu. Quant au Cristal, il gît, fracassé, parmi les cendres de la Momie. Rendez-vous au **306**.

368

Cet objet a des propriétés étranges, et de plus, provient d'un univers semblable à celui de cette entité. L'énergie qui émane de votre cube magique affecte grandement le démon de Zâr, mais c'est autant bénéfiquement que maléfiquement ! La créature ne renonce pas au combat. Elle est invulnérable au Psychisme et à la magie des Pierres Magiques.

BÊTE DE ZÂR

Habileté 8 ~ Endurance 165

Si vous terrassez ce monstre issu du Néant, rendez-vous au **377**.



369

L'effet magique de la sphère transparente ne se fait pas immédiatement sentir, mais vous découvrirez qu'il ne s'agit pas d'une sphère parfaite. En effet, la boule brillante comporte des centaines de facettes invisibles à l'œil nu, mais que vous pouvez sentir avec vos doigts. Vous tenez la Sphère aux 400 Faces, un objet aux propriétés magiques étonnantes que vous feriez bien de conserver. Si vous voulez ouvrir une autre porte, rendez-vous au **316**. Sinon, rangez la sphère à facettes dans votre Sac à Dos et rendez-vous au **231** pour quitter cette crypte.

370

La petite créature comprend que vous allez accomplir votre mission si vous arrivez à vaincre la Momie. Puisque elle a décidé de vous aider, elle vous insuffle une énergie supplémentaire. Pour toute la durée du combat, augmentez de 2 points votre total d'Habileté, qui peut dépasser son Total Maximum à cette occasion. Retournez au paragraphe d'où vous venez, et bonne chance !

371

Qu'allez-vous faire maintenant, à condition de ne pas l'avoir déjà fait ?

Boire le liquide rouge ?	Rendez-vous au 33 .
Boire le liquide vert ?	Rendez-vous au 136 .
Boire le liquide gris ?	Rendez-vous au 204 .
Boire le liquide bleu ?	Rendez-vous au 56 .
Boire le liquide rose ?	Rendez-vous au 247 .
Vous engager dans le passage secret ?	Rendez-vous au 224 .
Quitter la crypte et partir vers l'Est ?	Rendez-vous au 117 .

372

En plus du Diamant Noir de la Bête de Zâr, vous trouvez dans la crypte, en l'explorant de fond en comble, les objets suivants :

- Un Octogone d'Or (Forme Précieuse)
- Une E-2
- 2 Pièces d'Or
- Une Pierre Magique Mauve

Conservez les objets que vous voulez. Puis, il vous faudra redescendre dans la crypte de la Momie pour emprunter l'autre escalier, cette salle n'ayant décidément pas d'autre issue. Rendez-vous au **279**.

373

Vous touchez la sphère. Aussitôt, six formes prennent naissance dans les six coins de la crypte. Vous avez réveillé six Êtres du Néant, sans corps ni âme, qui vont prendre possession de votre existence si vous ne les exterminerez pas. Étant attaqué de tous côtés, vous ne pouvez pas fuir. Le combat s'annonce rude, les six entités étant invulnérables au Psychisme. Si vous possédez la Sphère aux 400 Faces, rendez-vous au **379**. Sinon, battez-vous !

CHAQUE ÊTRE DU NÉANT

Habileté 8 ~ Endurance 20

Si vous êtes vainqueur, ils disparaissent tous et vous pouvez vous rendre au **365**.



374

Vous fouillez la salle et le cadavre de l'Archer, et vous y trouvez les objets suivants :

- 8 Pièces d'Or
- Une Fiole de Poudre Grise
- Un Cube qui Brille
- Une Bouteille d'Eau
- Un poignard

Conservez les objets que vous souhaitez, puis revenez sur vos pas dans le passage secret, cette salle ne comptant aucune issue. Rendez-vous au **371**.

375

La sympathique petite créature poilue vous transmet à nouveau ses pensées : « Tu as exterminé la Momie et tu es de retour à l'extérieur du cimetière. Tu as accompli ta mission et j'ai accompli la mienne. Au revoir ! » Vous remerciez l'étrange petite bête pour l'aide qu'elle vous a apportée au cours de votre aventure. Elle disparaît ensuite de votre épaule, retournée là d'où elle est venue. Vous ignorerez toujours ce qu'était véritablement le Plix de Pluton ... Rétablissez vos Totaux Maximums d'Habileté et de Psychisme à leurs niveaux habituels et rendez-vous au **380**.

376

Vous ne vaincrez pas la Momie avec un Suc de Vampire ou un autre produit semblable. Pourtant, étrangement, cela semble avoir un effet sur le Mort-Vivant. Réduisez de 1 point son total d'Habileté pour chaque Suc de Vampire que vous utiliserez contre lui. Puis retournez au paragraphe d'où vous venez et menez le combat à terme.

377

Le corps de la Bête de Zâr commence à retourner au néant d'où elle était issue. « Tu as gagné, mortel, prononce une voix étrange venue d'outre-tombe. Un jour, tu auras à affronter des créatures redoutables, des êtres innommables dans un autre univers. Et alors, je serai là ... Je prendrai ma revanche ... Et tu ne pourras rien ... Rien contre moi ... » La voix s'éteint. La créature a disparu. À sa place se trouve un magnifique Diamant Noir à seize faces. Conservez-le si vous le souhaitez. Allez-vous maintenant quitter la crypte, revenir dans la salle de la Momie et emprunter l'autre escalier (rendez-vous au **279**) ? Ou allez-vous fouiller cette pièce-ci (rendez-vous au **372**) ?

378

Le Changeur de Forme ne se transforme pas : il se désintègre ! Il règne dans cette crypte une atmosphère de malédiction qui affecte les propriétés spéciales de cet objet magique. Puisque vous ne pouvez pas compter sur les Changeurs de Forme (rayez celui-ci de votre Feuille d'Aventure), vous allez devoir faire un autre choix. Revenez au **236**.

379

La mystérieuse sphère à facettes repousse les Êtres du Néant, qui n'osent plus s'approcher de vous. Quant à vous, vous essayez de découvrir ce qui peut bien tenir les entités à distance. Vous venez à la conclusion que seule la boule de cristal peut en être la cause, et vous l'exhibez. Vous aviez raison : les six Êtres du Néant disparaissent instantanément. Revenez au **365** et faites un autre choix.



380

Vous passez la porte et vous vous retrouvez de l'autre côté du mur d'enceinte. Vous n'êtes pas sorti par la même porte que celle par laquelle vous êtes entré, puisque vous avez marché vers le Nord pendant une bonne partie de votre aventure souterraine. Tout en longeant le mur d'enceinte vers le Sud, vous passez en mémoire les épreuves que vous avez surmontées. Vous n'auriez jamais imaginé que ces cryptes oubliées recelaient tant de mystères et de périls ! Il est vrai que les morts-vivants de la Momie y étaient pour quelque chose. Maintenant que celle-ci a cessé de vivre, les morts-vivants en question, vulgaires Zombies sans cervelle, ne poseront plus aucun danger pour le monde. Vous avez gagné ! Dans une dizaine de minutes, vous serez de retour à la grille de l'entrée principale du cimetière. Il ne vous restera plus qu'à entreprendre le voyage de retour à travers la paisible forêt de Shad. Toutes nos félicitations !

F I N

Mais ce que vous ignorez encore, alors que vous faites en sens inverse et à l'extérieur du cimetière le chemin parcouru auparavant, c'est que quelque part, une autre créature rassemble elle aussi une armée de Démons pour la lancer sur votre monde. Le Maître Absolu de l'Enfer, un Démon Supérieur aux pouvoirs terrifiants, attend son heure. Et lorsque celle-ci viendra, ce sera à vous que l'on fera appel pour le détruire, car une seule arme de votre monde peut en venir à bout ! Ne manquez pas les deux prochains volumes de la série *Quêtes Extraordinaires* :

7. Les Cavernes du Chaos

8. Le Désert de la Soif