

# Les Treize Mages

## Édition Collector

L'Épée de Légende / 1

Dave Morris et Oliver Johnson

Relecture, mise en page & corrections par Mikaël Louys

Illustrations intérieures de Russ Nicholson, Aude Pfister, Sébastien Brunet, Dean Spencer

Couverture par Dean Spencer

Cette édition collector est publiée en août 2019 par Brocéliande Éditions  
en partenariat avec Megara Entertainment. Première impression.

© 2019 Brocéliande Éditions [www.broceliande-editions.fr](http://www.broceliande-editions.fr)

© 2019 Megara Entertainment

ISBN 979-10-93943-54-1



# L'Épée de Légende

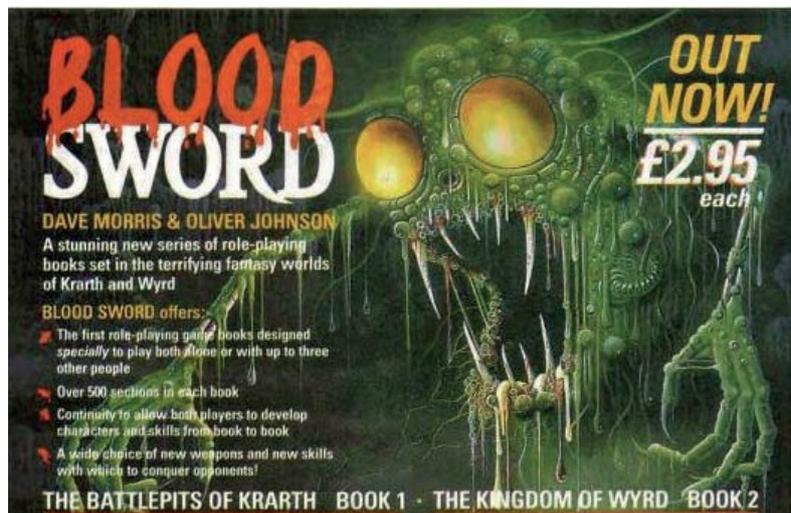
L'univers dans lequel vont vous entraîner les cinq livres de la série L'Épée de Légende, c'est celui que vous avez découvert si vous connaissez la série Les Terres de Légende. Bien entendu, chaque livre de la présente série L'Épée de Légende se suffit à lui-même ; chacun contient une passionnante aventure dans le monde des Terres de Légende que vous pourrez vivre en solitaire ou à deux, trois ou quatre joueurs : chacun incarne alors le chevalier, le voleur, le magicien ou le prêtre.

Vous pouvez aussi jouer cette aventure en Équipe-Solo : vous donnez alors vous-même vie à plusieurs personnages.

Cette première aventure de la série L'Épée de Légende va vous entraîner dans la vaste toundra de Krarth, qui est décrite en détail dans le livre *Les Terres de Légende*. Quant aux assassins et aux barbares que vous rencontrerez, vous en saurez plus sur eux en lisant *Le Livre des Règles* et *Les Créatures de l'Ombre*, toujours dans la série Les Terres de Légende.

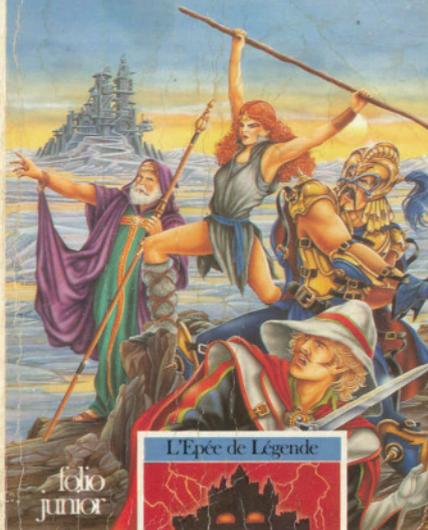
# BLOODSWORD

BOOK 1



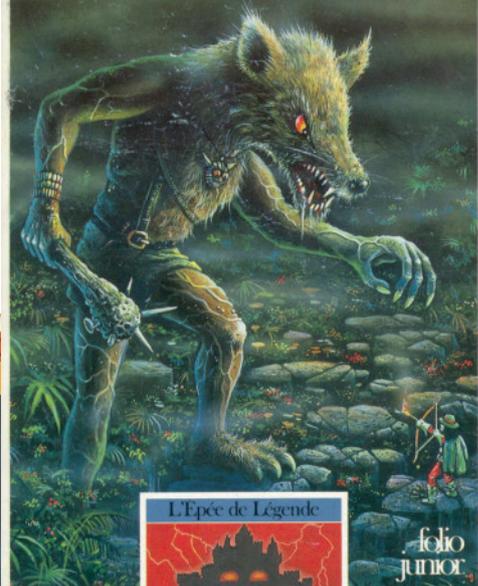
UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS  
Dave Morris et Oliver Johnson présentent

# Les Treize Mages



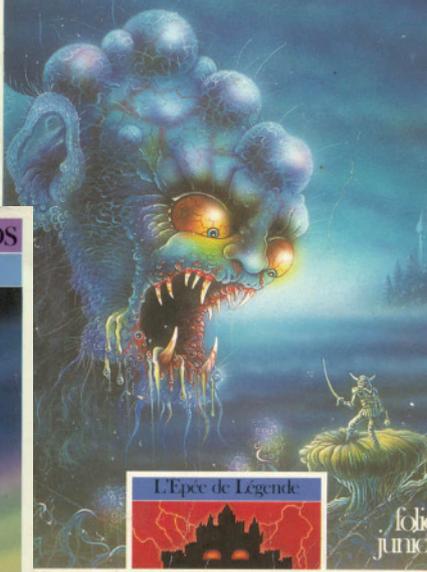
UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS  
Dave Morris et Oliver Johnson

# L'Impossible Mission



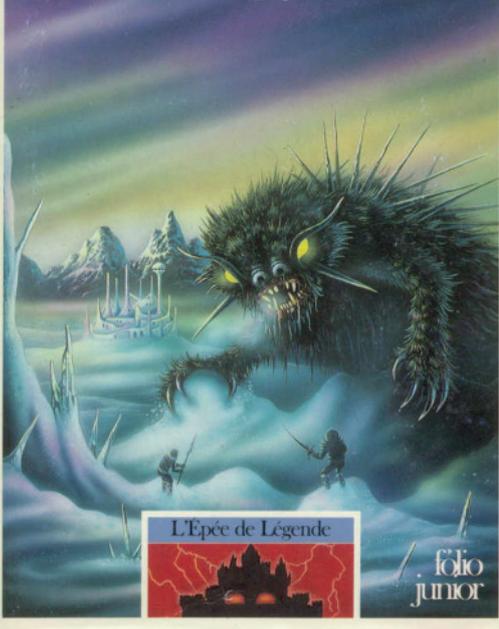
UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS  
Dave Morris et Oliver Johnson

# Le Port des Assassins



UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS  
D. Morris, O. Johnson et J. Thomson

# Les Murailles de Spyte



UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS  
Dave Morris et Oliver Johnson présentent

# Le Maître des Rêves





# FEUILLE D'AVENTURE

Personnage :

Niveau :

FORCE

Total de départ :

POUVOIR

Total de départ :

HABILETÉ

ENDURANCE

Total de départ :

Équipement

Bourse

Arme :

Armure :



# Règles du jeu

Vous allez vivre une palpitante aventure dans l'univers surnaturel des « Terres de Légende ». Quatre types d'aventuriers peuvent évoluer dans ce monde, chacun d'eux doté de pouvoirs et de capacités spécifiques. Les chevaliers possèdent la force et la maîtrise des armes, les magiciens connaissent les arcanes de la magie et disposent de sortilèges puissants, les prêtres possèdent la sagesse des Anciens, mais ils sont aussi de redoutables archers et maîtrisent les techniques de combat au bâton ou à mains nues. Viennent enfin les voleurs, qui sont eux aussi d'habiles combattants, mais dénués de tous scrupules et n'hésitant pas à employer la ruse ou la fourberie pour parvenir à leurs fins.

Vous pouvez vous aventurer seul dans le labyrinthe de Krarth ou bien rassembler une troupe d'aventuriers. Si vous décidez de partir seul, choisissez votre personnage parmi-les quatre types d'aventuriers qui vous sont proposés. Vous ne pourrez alors compter que sur vous-même, mais votre personnage solitaire sera plus puissant. Un aventurier solitaire entreprend cette quête au Niveau 8.

Si vous choisissez de partir à deux, chaque aventurier sera de Niveau 4. Les personnages doivent appartenir à des classes d'aventure différentes, l'idéal étant que leurs capacités soient complémentaires de manière que les forces de l'un puissent pallier les faiblesses de l'autre. Un magicien, par exemple, n'est physiquement pas très puissant, tandis qu'un chevalier offre peu de résistance à la magie.

Dans une équipe de trois joueurs, chaque personnage sera de Niveau 3, tandis que, dans une équipe de quatre joueurs, chaque personnage sera de Niveau 2.

## Capacités

La **FORCE** mesure les aptitudes physiques du personnage.

Le **POUVOIR** détermine sa résistance aux sortilèges et, dans le cas des magiciens, ses aptitudes à maîtriser la magie.

L'**HABILETÉ** est une notion complexe qui tient compte à la fois de l'agilité du personnage et de sa présence d'esprit.

L'**ENDURANCE** détermine la constitution et la résistance du personnage.

Les blessures subies au combat font baisser le total d'**ENDURANCE**. Lorsque celui-ci atteint zéro, le personnage meurt.



## Terminologie

La formule  $x$  dés +  $y$  signifie que l'on jette  $x$  dés et que l'on ajoute une valeur  $y$  au résultat obtenu. Par exemple, 2 dés + 3 signifie : lancez deux dés et ajoutez 3 au résultat obtenu, ce qui donne un chiffre compris entre 5 et 15. 1 dé - 2 signifie : lancez un dé et ôtez 2 au résultat obtenu (un résultat négatif compte pour zéro), ce qui donne dans ce cas un résultat compris entre zéro et 4.

## Combats

Les combats sont divisés en un certain nombre d'Assauts (d'une durée moyenne de dix secondes) au cours desquels les personnages en présence peuvent entreprendre les actions de leur choix combattre, jeter un sortilège, etc. Le personnage doté du plus haut total d'HABILETÉ agit le premier. Si les personnages en présence possèdent des totaux identiques, ils entament en même temps le combat. Plusieurs actions peuvent être envisagées en un Assaut.

### *Déplacement*

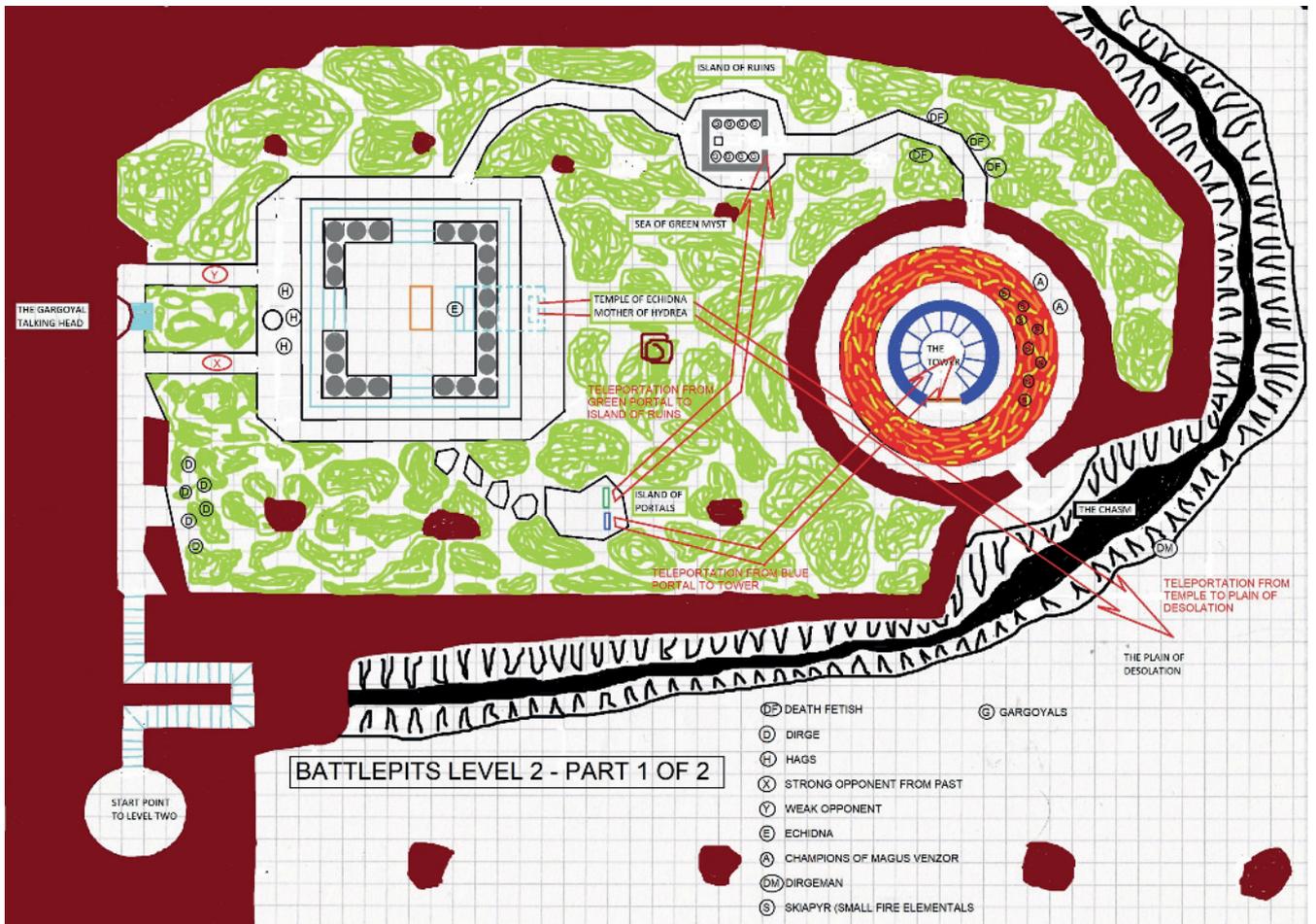
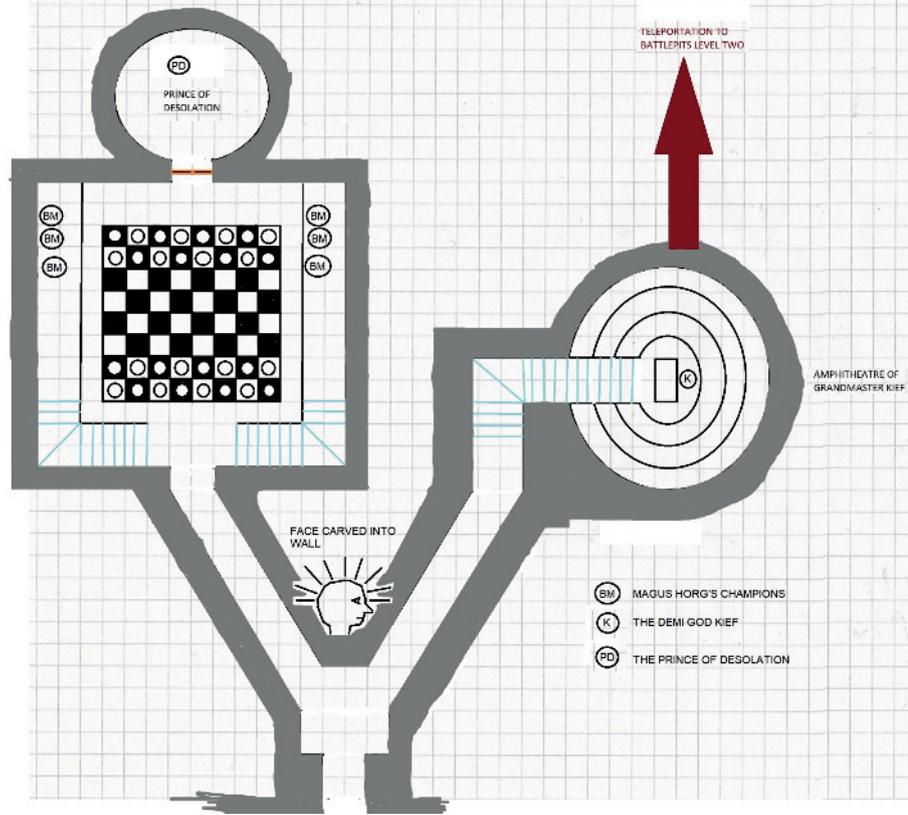
Cette action permet au personnage de se rapprocher et d'attaquer l'ennemi ou bien de s'enfuir. Si vous choisissez de vous déplacer en cours de combat, votre adversaire peut vous frapper. Vous pouvez toutefois vous déplacer sans risques si votre total d'HABILETÉ est supérieur à celui de votre ennemi. Si, au cours d'un combat, les aventuriers décident de fuir, ils doivent tous se déplacer et ne pourront prendre la fuite qu'à l'Assaut suivant.

### *Affrontement*

Pour affronter un adversaire, le personnage doit, bien évidemment, se trouver au contact : il doit donc d'abord se déplacer. Toutefois, dans certaines circonstances, des plans montrent les positions des adversaires. Ainsi, vous pourrez parfois vous trouver directement au contact et entamer aussitôt le combat.



**BATTLEPITS LEVEL ONE - SHEET 3 OF 5**



### *Parade*

Si vous choisissez cette option, vous ne pouvez attaquer ; en revanche, vous devenez plus difficile à toucher. Les règles de parade sont expliquées plus loin.

### *Tir*

Cette option ne concerne que les seuls prêtres et voleurs et vos ennemis, les assassins armés de shurikens. Elle permet de décocher une flèche sur un adversaire unique. Il n'est pas nécessaire de se déplacer, le tir s'effectuant à distance. Cependant, il ne vous est plus permis de tirer sur votre adversaire dès que le combat est engagé : vous devrez attendre sa conclusion avant de choisir une autre cible.

### *Fuite*

Vous aurez parfois la possibilité de prendre la fuite. Tous les survivants doivent alors se déplacer avant que l'expédition puisse prendre la fuite. Ensuite, les aventuriers fuient au début de l'Assaut, leurs adversaires ne peuvent donc ni les frapper ni leur jeter de sortilèges.

### *Concentration*

Cette option ne concerne que les magiciens, elle est expliquée en détail dans la section qui leur est consacrée. Vous pouvez entreprendre une de ces actions en un Assaut. Les voleurs ont parfois la possibilité d'agir deux fois par Assaut, comme on le verra plus loin. Lorsque vous avez choisi de combattre, l'affrontement se déroule de la manière suivante :

Attaquez : pour cela, jetez deux dés. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à votre total de FORCE, le coup porte. Si le résultat est supérieur, attendez l'Assaut suivant pour procéder à un nouveau lancer.

Vous avez touché votre adversaire : dans ce cas, lancez les dés afin de connaître le nombre de points d'ENDURANCE que votre ennemi a perdu. Si votre adversaire possède une Protection (selon le type d'armure qu'il porte), déduisez sa valeur du nombre de points qu'il perd.



BATTLEPITS LEVEL 2 - PART 2 OF 2

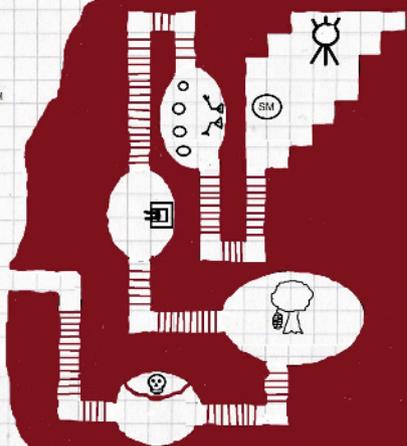
MONOLYTH AND GONG



MAGUS ZYN'S FLOATING TOMB

PLAIN OF DESOLATION

ATOL AND CAVE SYSTEM TO THE EMBLEM OF VICTORY



BATTLE ZONE WITH SMEABORG WHEN OPENING MAGUS KALUGEN'S SCROLL GIVEN TO THE PARTY

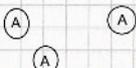


- SB SMEABORG THE DEMON
- MEZ MAGUS ZYN'S GHOST
- SM SKRYMMR THE FROST GIANT

SYMBOL OF THE HOUSE OF SAGUR VYL



EMBLEM OF VICTORY OF THE CENTRAL EMERALD SYMBOL



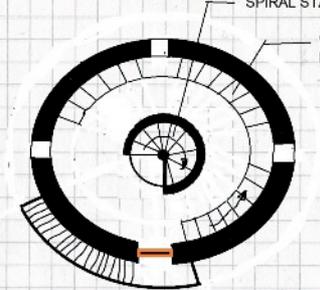
TROUGH WITH ASHES



SPIRAL STAIRS TO LOWER LEVEL

WALL STAIRS UP TO HIGHER LEVEL

MAGUS BYL'S BLUE TOWER



RIVER DELICTICAND



*Exemple : vous avez 7 en FORCE et les Dommages que vous infligez s'évaluent avec un dé. Vous affrontez un Troll qui possède 6 en FORCE et dont les Dommages s'évaluent avec un dé. Vous possédez le plus haut total d'HABILETÉ, vous frappez donc en premier. Vous jetez deux dés et obtenez un résultat de 3, ce qui est inférieur à votre total de FORCE. Vous touchez donc votre adversaire. Jetez maintenant un dé pour déterminer les Dommages que vous infligez à l'ennemi. Vous obtenez 6, mais le Troll porte une cuirasse qui lui confère une Protection de 2. Il ne perd donc que 4 points d'ENDURANCE. S'il est encore en vie (si son total d'ENDURANCE n'est pas réduit à zéro), le Troll riposte. Il jette deux dés à son tour et obtient 6, ce qui est égal à son total de FORCE. Il parvient donc à vous toucher. Il lance son dé de Dommages et obtient 1, et comme vous possédez une valeur de Protection de 2, vous ne perdez pas de points d'ENDURANCE. L'épée de votre ennemi ricoche sur votre armure de cuir. Vous pouvez maintenant lancer un nouvel Assaut.*

Deux cas de figure doivent être maintenant examinés. Le premier concerne la parade. Si vous choisissez cette option, vous ne pouvez attaquer pendant l'Assaut, mais, pour vous toucher, votre adversaire doit obtenir un résultat inférieur ou égal à son total de FORCE avec 3 dés.

Le second concerne le déplacement. Si votre total d'HABILETÉ est supérieur à celui de votre adversaire et que vous vous déplacez avant qu'il ait entamé le combat, vous ne risquez rien. Par contre, si vous vous déplacez en cours d'affrontement, votre adversaire peut vous frapper à sa guise et, dans ce cas, son coup porte.

## **Armures**

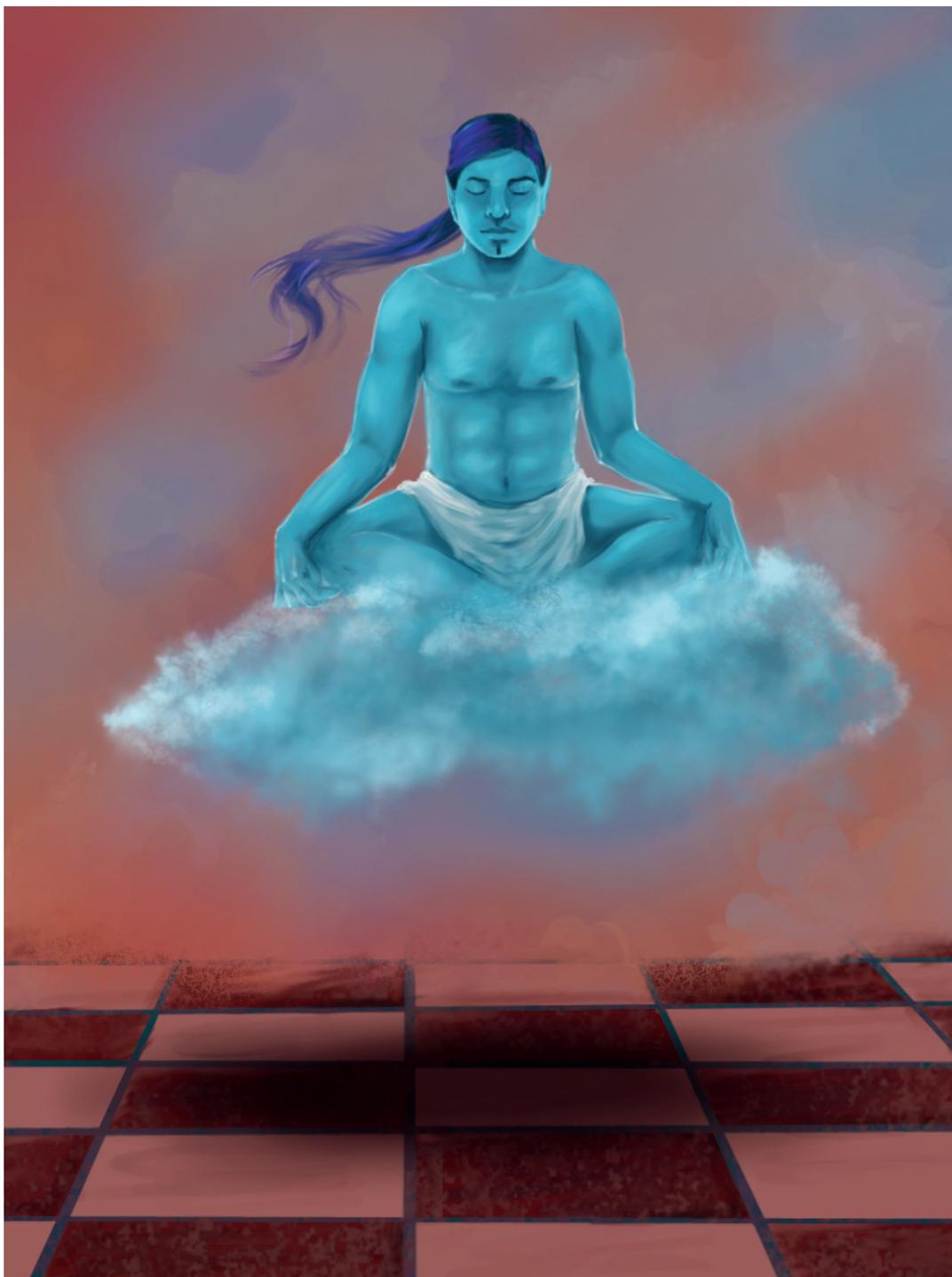
Vous débutez votre aventure avec une armure. Si vous êtes chevalier, vous possédez un camail (cuirasse renforcée de métal) qui vous confère une Protection de 3. Les autres classes de personnages possèdent une cuirasse qui leur confère une Protection de 2.

L'armure vous protège en cours de combat en absorbant les coups portés jusqu'à hauteur de la valeur de Protection. Si, par exemple, votre adversaire jette 2 dés + 1 de Dommages et obtient 13, vous ne subissez qu'un Dommage de 11 (13 - 2). Si, pour une raison quelconque, vous perdez votre armure, vous subissez dans ce cas la totalité des Dommages.

Il est interdit de superposer les armures. De toute manière, cela ne ferait que vous encombrer sans multiplier pour autant la Protection.

## Armes

Si vous perdez votre armement en cours d'aventure, vous devez réduire votre total de FORCE et les Dommages que vous infligez de 2 points, jusqu'à ce que vous vous soyez procuré de nouvelles armes. Un chevalier de Niveau 8 possède un total de FORCE de 9 et évalue les Dommages avec 3 dés + 1. S'il vient à perdre son arme, il doit combattre à mains nues avec une FORCE de 7 et détermine les Dommages avec 3 dés - 1.



## Le jeu à plusieurs

Si vous choisissez d'entreprendre seul cette quête, vous procéderez comme dans tout autre « livre dont vous êtes le héros ». Mais si vous jouez à plusieurs, l'un des participants fera office de lecteur et lira à voix haute les paragraphes. Parfois, un membre de l'équipe devra agir seul. Cette option se présentera de la manière suivante : « Si l'expédition compte un magicien, rendez-vous au... » Dans ce cas, seul le joueur concerné lira le paragraphe indiqué. Il rapportera à ses compagnons les informations qu'il découvre, sauf si certains renseignements en italique lui sont personnellement destinés : il peut alors choisir de divulguer ou non ce qu'il vient d'apprendre. Supposons que la possibilité soit donnée au prêtre de lire un ancien parchemin. Le joueur prend le livre et lit le paragraphe qui le concerne

« PRÊTRE : Vous déchiffrez les anciennes runes qui recouvrent le parchemin jauni. *Elles vous apprennent que le chemin qui mène à l'Emblème de la Victoire se trouve derrière la porte d'or.* Rendez-vous au **559**. »

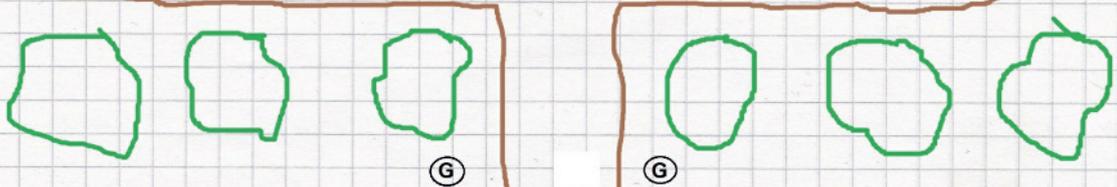
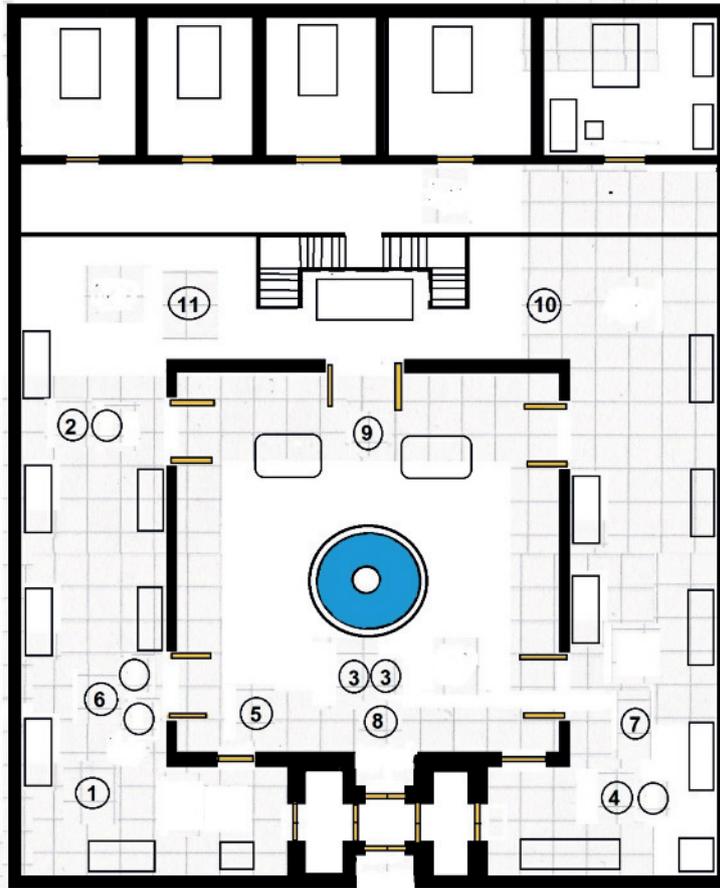
Le joueur informe ses compagnons qu'il lit le parchemin, mais n'est pas obligé de leur fournir les informations qu'il contient.

Dans certaines circonstances, la possibilité d'agir est offerte à plusieurs personnages. Les joueurs doivent alors en discuter entre eux, et, s'ils ne parviennent pas à un accord, ils devront s'en remettre au hasard.

## Rencontres

A tout moment, l'expédition doit spécifier son ordre de marche. Vous pouvez pour cela utiliser les figurines communément employées dans les Jeux de Rôles ou bien découper de petites cartes où sera notée la classe d'aventure des divers joueurs ou bien le nom qu'ils auront donné à leur personnage. Chaque joueur doit toujours connaître la place qu'il occupe dans l'expédition. L'ordre de marche peut être modifié à tout instant, sauf en cours de combat. Si l'ordre de marche est inutile pour un aventurier solitaire, il est crucial pour une expédition de plusieurs joueurs, car celui qui ouvre la marche est souvent la victime des attaques surprises ou des pièges. Si les joueurs ne parviennent pas à s'entendre sur l'ordre de marche, ils doivent adopter le suivant : le chevalier ouvre la marche, viennent ensuite le prêtre, le magicien et le voleur.

MAGUS BALHAZAR'S MANOR HOUSE



1 - man in sequine mask and jester's motley

2 - blonde wigged man dressed in mercanian reaver with a slime lady on his arm

3 - 2 men standing by the fountain in earnest conversation one in grey furs the other dressed in a bear costume

4 - a man in a domino cape romancing a girl in black velvet dress and a feline mask

5 - a gaunt man disguised in a violet face paint and purple robes

6 - a man wearing a green wig licking his lips as he talks to 2 servants

7 - a man dressed in blue robes rubs his hands together whilst contemplating food on a near by table

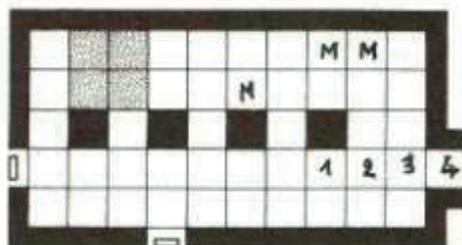
8 - a man tugs his ear as he discusses current political situation in Krarth

9 - a fat man in a brown fustian laughs as he tells jokes as he walks towards the a window

10 - a bare chested man in bright scarlet pants (this is magus Tor)

11 - short man wearing a feathered cap pours wine into his mouth from a long stemed glass

Les rencontres et les combats sont presque toujours représentés sur des plans des salles ou des couloirs. Un exemple est présenté ci-dessous.



Les numéros représentent la position des aventuriers au début du combat.

Les M désignent l'emplacement des monstres dans la salle.

L'affrontement avec un monstre débute lorsque le joueur se trouve sur une case adjacente. Il est interdit de se déplacer en diagonale ou de traverser une case déjà occupée par un joueur ou un monstre. Si un monstre ou un joueur trouve la mort, rayez sa position du plan ; il est alors possible de se tenir ou d'avancer à l'endroit où se trouve un cadavre. Il est interdit de se déplacer sur les cases noires (sur le plan ci-dessus, elles représentent des piliers).

Les cases grises sont réservées aux monstres. Sauf indication contraire, un monstre se déplace toujours pour affronter le joueur le plus proche.

Pour cela, comptez le nombre de cases qui séparent le monstre du joueur.

Si plusieurs joueurs se trouvent à égale distance d'un monstre, celui-ci porte son attention sur le joueur qui possède le plus faible total d'HABILETÉ.

Quel que soit le nombre de cases à parcourir, le déplacement s'effectue en un Assaut. Avant de débiter l'aventure, préparez plusieurs cartes pour les personnages ou les monstres. Il n'est pas nécessaire d'en préparer beaucoup, les joueurs ne rencontrant jamais plus de trois ou quatre monstres en même temps. Notez le total d'ENDURANCE des monstres survivants si vous décidez de prendre la fuite. Il se peut, en effet, que vous les rencontriez plus loin.

### Équipement transporté

Chaque personnage ne peut emporter plus de dix articles. Si, au cours de l'aventure, un personnage découvre un nouvel objet et qu'il ait atteint cette limite, il doit rayer un des objets de sa liste ou bien le remettre à l'un de ses compagnons. Deux articles font exception à cette règle : le carquois que possèdent les prêtres et les voleurs, qui contient 6 flèches, compte pour un article, qu'il soit plein ou vide; même chose pour la bourse, qui peut contenir jusqu'à 100 Pièces d'Or.



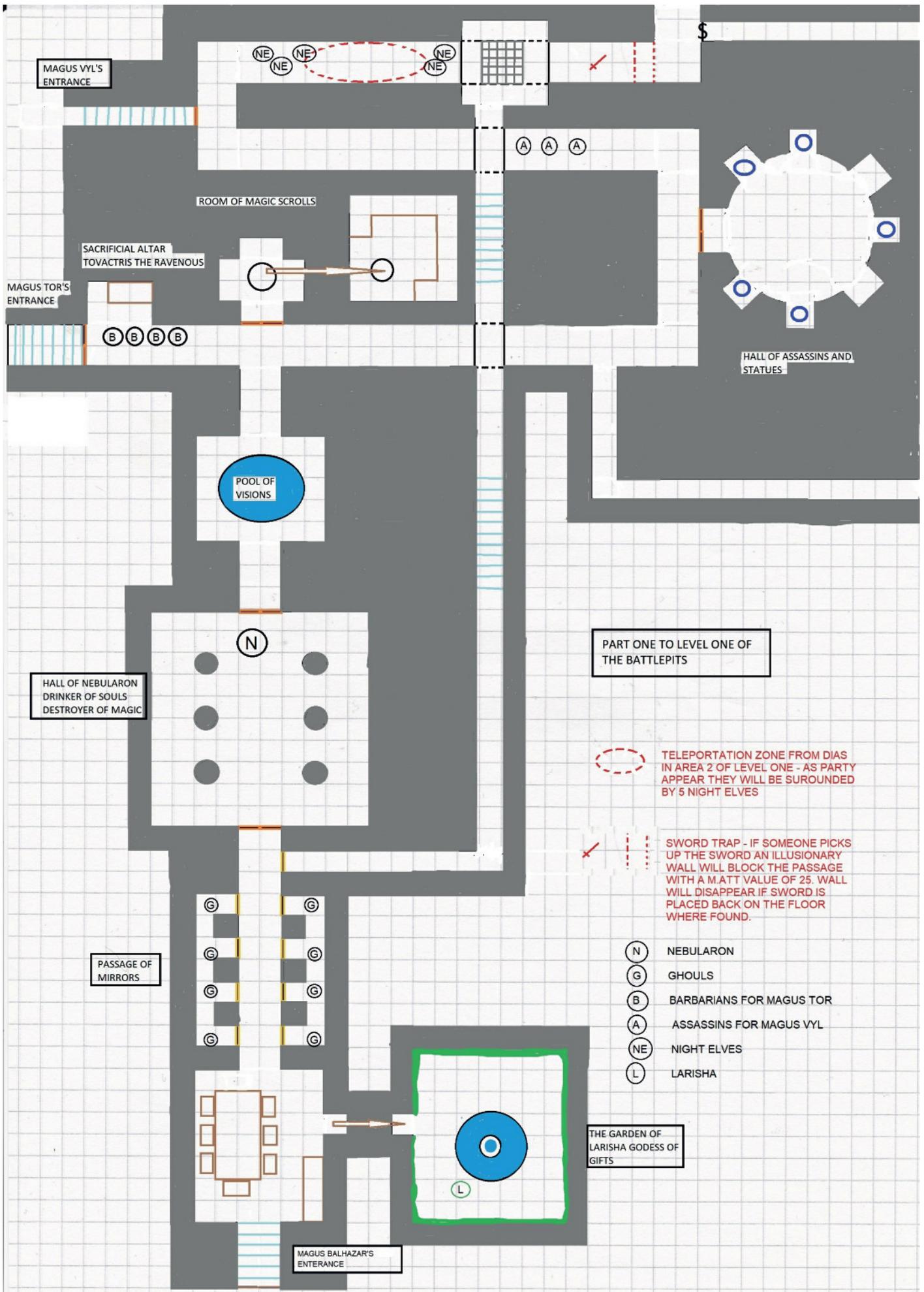
## Points d'Expérience

Le Niveau reflète l'expérience et la maîtrise du personnage. Si vous sortez vainqueur du Labyrinthe de Krarth, des points d'Expérience seront répartis entre les survivants. De même, au cours de l'aventure, il pourra être accordé des bonus (ou des pénalités) qui sont mis en compte à la fin de l'aventure. Ces points d'Expérience permettent au joueur de passer au Niveau supérieur. Les points d'Expérience nécessaires à chaque Niveau sont les suivants

NIVEAU	Points d'Expérience
1	moins de 250
2	250-499
3	500-749
4	750-999
5	1 000-1 249
6	1 250-1 499
7	1 500-1 749
8	1 750-1 999
9	2 000-2 249
10	2 250-2 499
11	2 500-2 749
12	2 750-2 999
13	3 000-3 249

Vous débutez cette aventure avec les points d'Expérience que requiert votre Niveau. Si vous décidez de vous lancer seul dans cette quête avec un Niveau 8 et que vous sortez vainqueur, il vous sera alloué un bonus de 1 000 points d'Expérience qui vous permettra d'atteindre le Niveau 12. Si vous formez une équipe de quatre joueurs de Niveau 2, chaque personnage, en cas de victoire, accédera au Niveau 3.

Si vous êtes vainqueur de cette épreuve, conservez votre *Feuille d'Aventure* ; votre personnage pourra alors se lancer dans une nouvelle quête de la série L'Épée de Légende qui se déroulera au Royaume de Wyrd.



MAGUS VYL'S ENTRANCE

ROOM OF MAGIC SCROLLS

SACRIFICIAL ALTAR TO VACTRIS THE RAVENOUS

MAGUS TOR'S ENTRANCE

HALL OF ASSASSINS AND STATUES

POOL OF VISIONS

HALL OF NEBULARON  
DRINKER OF SOULS  
DESTROYER OF MAGIC

PART ONE TO LEVEL ONE OF THE BATTLEPITS

TELEPORTATION ZONE FROM DIAS IN AREA 2 OF LEVEL ONE - AS PARTY APPEAR THEY WILL BE SURROUNDED BY 5 NIGHT ELVES

SWORD TRAP - IF SOMEONE PICKS UP THE SWORD AN ILLUSIONARY WALL WILL BLOCK THE PASSAGE WITH A M.ATT VALUE OF 25. WALL WILL DISAPPEAR IF SWORD IS PLACED BACK ON THE FLOOR WHERE FOUND.

PASSAGE OF MIRRORS

- (N) NEBULARON
- (G) GHOULS
- (B) BARBARIANS FOR MAGUS TOR
- (A) ASSASSINS FOR MAGUS VYL
- (NE) NIGHT ELVES
- (L) LARISHA

THE GARDEN OF LARISHA GODESS OF GIFTS

MAGUS BALHAZAR'S ENTRANCE

## La mort

Si vous tentez cette mission en solitaire et que votre personnage y trouve la mort, forgez-vous un nouveau personnage... et recommencez !

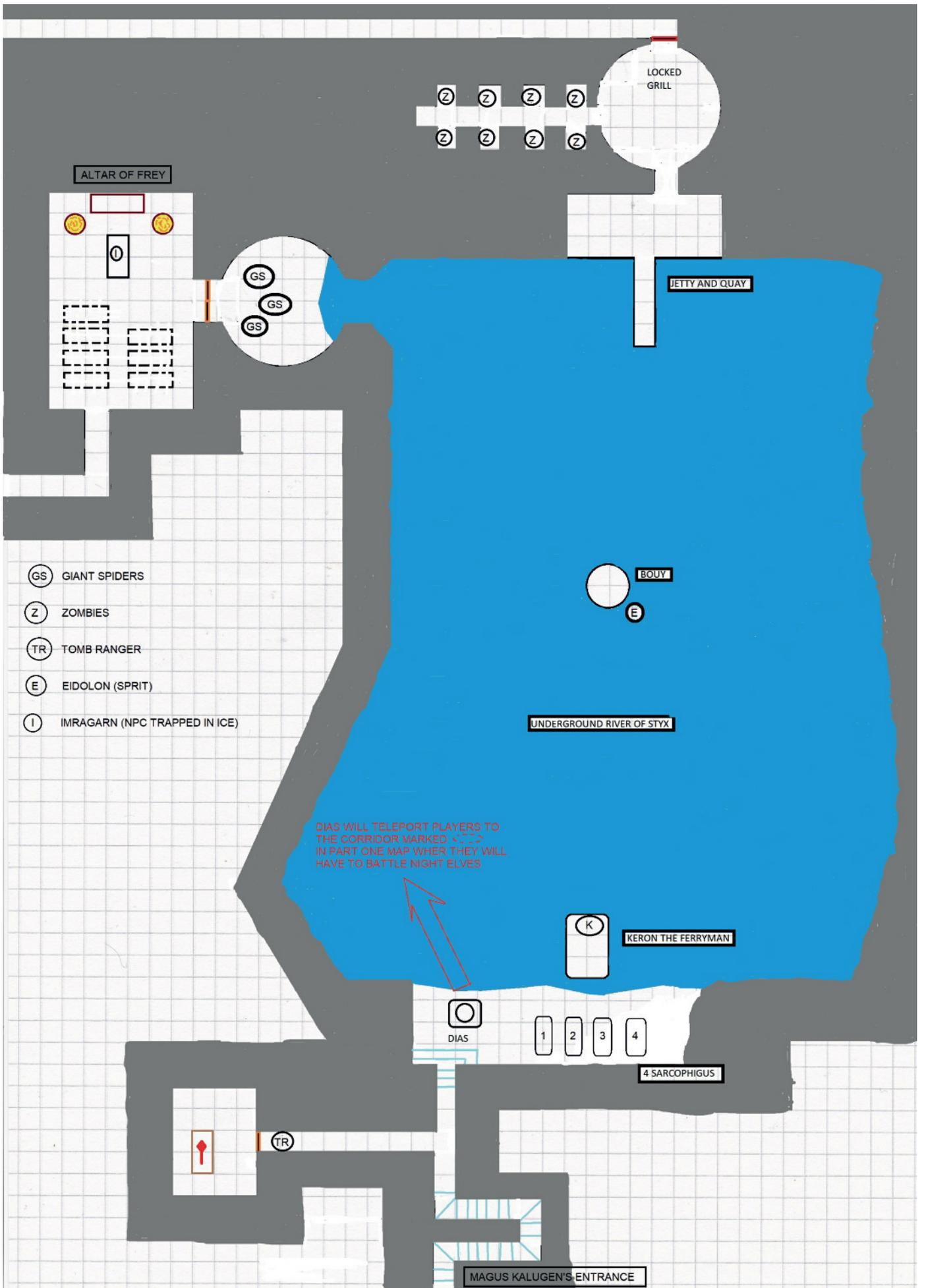
Si un membre de l'expédition se fait tuer en cours d'aventure, ses compagnons poursuivent la quête l'équipe est affaiblie, mais garde des chances de réussir. Le personnage éliminé n'est pas pour autant exclu de la partie : il peut, s'il le désire, jouer le rôle des monstres et lancer les dés, modifier la tactique des monstres (sans pour autant leur inventer de nouveaux pouvoirs) et, de cette manière, donner du fil à retordre à ses anciens compagnons !

## L'Équipe-Solo

Lorsque vous vous serez familiarisé avec les règles, il sera possible de tenter l'aventure en Équipe-Solo. Dans cette éventualité, le joueur unique n'invente pas un seul personnage, mais dirige les quatre membres de l'expédition !

Ce système requiert une parfaite connaissance des règles. Il est aussi permis de jouer à deux, chaque joueur tenant le rôle de deux personnages. Bien entendu, les personnages restent de Niveau 2, il serait trop facile de former une équipe composée d'aventuriers de Niveau 8 !





ALTAR OF FREY

LOCKED GRILL

JETTY AND QUAY

BOUY

UNDERGROUND RIVER OF STYX

KERON THE FERRYMAN

4 SARCOPHIGUS

MAGUS KALUGEN'S ENTRANCE

- GS GIANT SPIDERS
- Z ZOMBIES
- TR TOMB RANGER
- E EIDOLON (SPRIT)
- I IMRAGARN (NPC TRAPPED IN ICE)

DIAS WILL TELEPORT PLAYERS TO THE CORRIDOR MARKED X - - - IN PART ONE MAP WHEN THEY WILL HAVE TO BATTLE NIGHT ELVES

DIAS

- 1
- 2
- 3
- 4

TR

K



# Les personnages

Le joueur ne doit prendre connaissance que des informations qui concernent son personnage. Bien entendu, si vous optez pour l'Équipe-Solo, il vous faut connaître les pouvoirs de chaque type d'aventurier.

Il est conseillé de faire des photocopies des pages concernant les personnages ainsi que de la *Feuille d'Aventure*: vous n'aurez plus besoin de revenir à ce chapitre si jamais votre mémoire venait à vous jouer des tours.

## Le chevalier

Vous êtes un redoutable combattant, rompu depuis votre plus jeune âge au maniement des armes. Votre total de FORCE est donc supérieur à celui des autres classes d'aventure de Niveau équivalent et les coups que vous portez infligent plus de dommages. Vous êtes paré d'un camail qui vous assure une Protection de 3. Tous ces atouts vous confèrent une réelle supériorité au combat, mais il ne faut pas pour autant vous croire invulnérable : vous êtes sans défense face à la magie. Qui plus est, vous êtes issu d'une haute lignée et ne pouvez déroger aux règles de la chevalerie. Vous devez en toute circonstance obéir au code de l'honneur et tout acte de félonie risque d'entraîner une perte de points d'Expérience.

Vos caractéristiques sont les suivantes :

### *Niveau 2*

FORCE : 8, POUVOIR : 6, HABILITÉ : 6, ENDURANCE : 12

Jet de Dommages : 1 dé + 1

### *Niveau 3*

FORCE : 8, POUVOIR : 6, HABILITÉ : 6, ENDURANCE : 18

Jet de Dommages : 1 dé + 2

### *Niveau 4*

FORCE : 8, POUVOIR : 6, HABILITÉ : 7, ENDURANCE : 24

Jet de Dommages : 2 dés

### *Niveau 5*

FORCE : 8, POUVOIR : 6, HABILITÉ : 7, ENDURANCE : 30

Jet de Dommages : 2 dés + 1

### *Niveau 6*

FORCE : 8, POUVOIR : 6, HABILITÉ : 7, ENDURANCE : 36

Jet de Dommages : 2 dés + 2

*Niveau 7*

FORCE : 8, POUVOIR : 6, HABILITÉ : 7, ENDURANCE : 42

Jet de Dommages : 3 dés

*Niveau 8*

FORCE : 8, POUVOIR : 7, HABILITÉ : 7, ENDURANCE : 48

Jet de Dommages : 3 dés + 1

Notez votre Niveau et vos caractéristiques sur votre Feuille d'Aventure. Vous débutez votre quête avec une épée, un camail (valeur de Protection 3) et une bourse. La bourse contient 10 Pièces d'Or au Niveau 2, 15 au Niveau 3, 20 au Niveau 4, et ainsi de suite jusqu'à 40 Pièces d'Or au Niveau 8.





## Le voleur

Certains aventuriers sont loyaux, honnêtes et droits. Ce n'est pas votre cas ! Vous êtes un truand, charmant, certes, mais un truand quand même. Vous vivez d'expédients et, si le besoin s'en fait sentir, vous n'hésitez pas à frapper vos ennemis dans le dos. La fourberie et la ruse sont vos armes de prédilection. Mais vous n'êtes pas un lâche pour autant et, devant l'adversité, vous vous montrez un adversaire farouche. Le chevalier mis à part, vous êtes peut-être le meilleur combattant de toute l'expédition.

Vos caractéristiques sont les suivantes :

### *Niveau 2*

FORCE : 7, POUVOIR : 6, HABILITÉ : 8, ENDURANCE : 12

Dommmages : 1 dé

### *Niveau 3*

FORCE : 7, POUVOIR : 6, HABILITÉ : 8, ENDURANCE : 18

Dommmages : 1 dé + 1

### *Niveau 4*

FORCE : 7, POUVOIR : 7, HABILITÉ : 8, ENDURANCE : 24

Dommmages : 1 dé + 2

### *Niveau 5*

FORCE : 7, POUVOIR : 7, HABILITÉ : 8, ENDURANCE : 30

Dommmages : 2 dés

### *Niveau 6*

FORCE : 7, POUVOIR : 7, HABILITÉ : 8, ENDURANCE : 36

Dommmages : 2 dés + 1

### *Niveau 7*

FORCE : 7, POUVOIR : 7, HABILITÉ : 8, ENDURANCE : 42

Dommmages : 2 dés + 2

### *Niveau 8*

FORCE : 8, POUVOIR : 7, HABILITÉ : 9, ENDURANCE : 48

Dommmages : 3 dés

Notez votre Niveau et vos caractéristiques sur la *Feuille d'Aventure*. Vous débutez votre quête avec une épée, une cuirasse (valeur de Protection 2), une bourse, un arc et des flèches.





La bourse contient 10 Pièces d'Or au Niveau 2, 15 au Niveau 3, 20 au Niveau 4 et ainsi de suite, jusqu'à 40 Pièces d'Or au Niveau 8. Votre carquois contient 6 flèches. N'oubliez pas de les rayer de la liste après utilisation. *Vous* disposez en outre des capacités suivantes :

### *Esquive*

Votre agilité et votre souplesse vous ont rendu maître dans l'art de l'esquive. Chaque fois qu'un adversaire tente de vous frapper, il doit jeter 2 dés + 1 au lieu des deux dés habituels.

### *Tir*

Tant que vous possédez votre arc et vos flèches, vous pouvez choisir le tir lors des combats. Pour cela, vous n'avez pas besoin de vous trouver dans une case adjacente à celle de l'ennemi pour l'atteindre. Pour le toucher, vous devez obtenir un résultat inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ avec deux dés. Quel que soit votre Niveau, les flèches n'infligent qu'un Dommage de 1 dé à la cible touchée (moins sa Protection).

### *Vivacité*

Lors d'un affrontement, vous pouvez tenter deux actions dans le même Assaut (mais *une* seule fois par combat). La première action est entreprise au début de l'Assaut, en fonction de votre total d'HABILETÉ. Vous pouvez agir une deuxième fois, en fin d'Assaut, lorsque votre adversaire a épuisé ses possibilités d'action (ce qui vous permet de fuir sans risques en cours d'affrontement).

## **Le prêtre**

Vous êtes originaire de l'Ile de Kaxos, où vous avez vécu de longues années sous la férule des prêtres de l'Illumination. Un entraînement constant et rigoureux a aiguisé vos forces physiques et mentales et, finalement, vous avez été initié aux voies de la sagesse.

Vos caractéristiques sont les suivantes :

## *Niveau 2*

FORCE : 7, POUVOIR : 7, HABILITÉ 6, ENDURANCE : 10

Dommmages : 1 dé

## *Niveau 3*

FORCE : 7, POUVOIR : 7, HABILITÉ 6, ENDURANCE : 15

Dommmages : 1 dé + 1

## *Niveau 4*

FORCE : 7, POUVOIR : 8, HABILITÉ 7, ENDURANCE : 20

Dommmages : 1 dé + 2

## *Niveau 5*

FORCE : 7, POUVOIR : 8, HABILITÉ 7, ENDURANCE : 25

Dommmages : 2 dés

## *Niveau 6*

FORCE : 7, POUVOIR : 8, HABILITÉ 7, ENDURANCE : 30

Dommmages : 2 dés + 1

## *Niveau 7*

FORCE : 7, POUVOIR : 8, HABILITÉ 7, ENDURANCE : 35

Dommmages : 2 dés + 2

## *Niveau 8*

FORCE : 8, POUVOIR : 8, HABILITÉ 7, ENDURANCE : 40

Dommmages : 3 dés

Notez votre Niveau et vos caractéristiques sur la *Feuille d'Aventure*. Vous débutez votre quête avec un bâton, une cuirasse (valeur de Protection 2), une bourse, un arc et des flèches.

La bourse contient 10 Pièces d'Or au Niveau 2, 15 au Niveau 3, 20 au Niveau 4 et ainsi de suite, jusqu'à 40 Pièces d'Or au Niveau 8. Votre carquois contient 6 flèches. N'oubliez pas de les rayer de la liste après usage.

Vous disposez en outre des capacités suivantes :

### *Tir*

Tant que vous possédez votre arc et vos flèches, vous pouvez choisir l'option tir lors des combats. Pour cela, vous n'avez pas besoin de vous trouver dans une case adjacente à celle de l'ennemi pour l'atteindre. Pour le toucher, vous devez obtenir un résultat inférieur ou égal à votre total d'HABILITÉ avec deux dés. Quel que soit votre Niveau, les flèches n'infligent qu'un Dommages de 1 dé à la cible touchée (moins sa Protection).



### *Maîtrise du Bâton*

Une longue pratique des arts martiaux associée à une parfaite connaissance de l'organisme humain vous permet de toucher l'ennemi à ses points faibles. Lorsque vous combattez avec votre bâton et que vous frappez votre adversaire, il vous est possible d'évaluer les Dommages avec trois dés au lieu des deux dés habituellement requis. Cela augmente la difficulté, mais si le coup porte, vous infligez à votre adversaire 1 dé de Dommages supplémentaire et vous parvenez à le déséquilibrer : un ennemi à terre ne peut réagir avant la fin de l'Assaut suivant.

### *Soins*

Vous pouvez utiliser ce pouvoir psychique à tout moment, sauf au combat. Pour prodiguer des soins, vous devez avant tout déterminer le nombre de points d'ENDURANCE que vous allez dépenser à cet effet. Otez ces points de votre total d'ENDURANCE et jetez 1 dé - 2. Multipliez le résultat par le nombre de points d'ENDURANCE dépensés, afin de connaître le total d'Énergie Curative - sous forme de points d'ENDURANCE - que vous avez rassemblés. Ces points peuvent ensuite être distribués entre les membres de l'expédition, vous compris.

*Exemple* : Alric le prêtre décide de prodiguer des Soins et y consacre 5 points d'ENDURANCE. Il jette 1 dé - 2 et obtient 4. Il multiplie les 5 points qu'il a consacrés par 2 (4 - 2) et rassemble ainsi 10 points d'ENDURANCE. Il peut donc récupérer ses 5 points d'ENDURANCE et distribuer les 5 points restants à ses compagnons.

Les résultats négatifs comptent pour zéro. Cette pratique comporte des risques puisque vous pouvez dépenser des points sans rien avoir en retour.

Vous serez averti lorsque vous pourrez recourir à d'autres pouvoirs psychiques. Ces pouvoirs comprennent :

*Perceptions extrasensorielles* - Possibilité de connaître les pensées d'autrui.  
*Clairvoyance* - permet de voir à travers les tentures, un épais brouillard ou de l'eau trouble. Elle ne s'étend pas aux matériaux durs tels que la pierre ou le métal.

*Lévitacion* - Vous pouvez vous élever à la verticale dans les airs.

*Exorcisme* - Ce pouvoir permet de repousser les Fantômes ou les Morts Vivants en neutralisant l'énergie surnaturelle qui les anime.

## Le magicien

Vous tirez vos pouvoirs de pratiques occultes et maîtrisez les forces surnaturelles qui vous entourent. *Vous* pouvez combattre à l'épée, mais l'essentiel de votre puissance réside dans la maîtrise de sortilèges.

*Vos* caractéristiques sont les suivantes :

### *Niveau 2*

FORCE : 6, POUVOIR : 8, HABILITÉ : 6, ENDURANCE : 10

Jet de Dommages : 1 dé - 1

### *Niveau 3*

FORCE : 6, POUVOIR : 8, HABILITÉ : 6, ENDURANCE : 15

Jet de Dommages : 1 dé.

### *Niveau 4*

FORCE : 7, POUVOIR : 8, HABILITÉ : 6, ENDURANCE : 20

Jet de Dommages : 1 dé + 1

### *Niveau 5*

FORCE : 7, POUVOIR : 8, HABILITÉ : 7, ENDURANCE : 25

Jet de Dommages : 1 dé + 2

### *Niveau 6*

FORCE : 7, POUVOIR : 8, HABILITÉ : 7, ENDURANCE : 30

Jet de Dommages : 1 dé + 3

### *Niveau 7*

FORCE : 7, POUVOIR : 8, HABILITÉ : 7, ENDURANCE : 35

Jet de Dommages : 2 dés + 1

### *Niveau 8*

FORCE : 7, POUVOIR : 9, HABILITÉ : 7, ENDURANCE : 40

Jet de Dommages : 2 dés + 2

Notez votre Niveau et vos caractéristiques sur la *Feuille d'Aventure*. Vous débutez votre quête avec une épée, une armure d'argent (valeur de Protection : 2) et une bourse. La bourse contient 10 Pièces d'Or au Niveau 2, 15 au Niveau 3, 20 au Niveau 4 et ainsi de suite jusqu'à 40 Pièces d'Or au Niveau 8.

La liste de vos capacités est beaucoup plus longue que celle de vos compagnons. Cela est dû au nombre important de sortilèges que vous

maîtrisez. Lisez ce qui va suivre avec attention, la mise en oeuvre d'un sortilège étant quelque peu complexe.

1. La concentration qu'exige un sortilège dure un Assaut. Vous pouvez vous concentrer à tout instant, même au combat, mais vous êtes alors totalement vulnérable pendant un Assaut. Un sortilège invoqué se garde en mémoire sans effort. Vous pouvez de cette manière avoir en tête plusieurs sortilèges prêts à l'usage.

Toutefois, le sortilège que vous gardez en mémoire réduit votre total de POUVOIR de 1 point, jusqu'à ce que vous l'ayez lancé. Si vous gardez en permanence plusieurs sortilèges, votre total de POUVOIR est réduit d'autant, ce qui vous rend vulnérable aux attaques psychiques.

2. Le lancer d'un sortilège prend un Assaut, mais cette tentative n'est pas toujours couronnée de succès : pour réussir son lancer, le magicien doit obtenir avec 2 dés un résultat inférieur ou égal à son total de POUVOIR, le Niveau de complexité du sortilège est ajouté au résultat du jet de dés. Si vous manquez ce lancer, vous pouvez encore tenter votre chance à l'Assaut suivant. Cette fois, la tâche est plus aisée, puisque vous ôtez 1 point au Niveau de complexité. Si vous échouez une fois encore, vous ôtez 2 points à l'Assaut suivant. Si, pour une raison quelconque, le lancer du sortilège est interrompu (le magicien est frappé ou doit se déplacer), le processus doit être entièrement repris.

*Exemple* : Ragnarok le magicien possède un total de POUVOIR de 9. Il garde constamment en mémoire deux sortilèges, ce qui réduit son total de POUVOIR à 7. Au détour d'un couloir, Ragnarok se heurte à trois Hobgobelins. Aussitôt, il décide de lancer un Météore. La complexité de ce sortilège est de Niveau 3. Pour réussir, Ragnarok doit obtenir 7 au moins avec 2 dés + 4. Il échoue mais recommence à l'Assaut suivant, cette fois-ci avec 2 dés + 3. Il échoue encore mais, au troisième Assaut, avec 2 dés + 2, il obtient enfin un résultat inférieur à 7. Une boule d'énergie incandescente jaillit de ses doigts et explose au milieu de ses adversaires. Heureusement pour Ragnarok, les Hobgobelins ont trop attendu avant de s'élancer à l'attaque car, s'il avait dû combattre, cela aurait interrompu le processus et l'aurait obligé à relancer 2 dés + 4 à l'Assaut suivant.



Vous disposez des sortilèges suivants :

*Miasmes* (Niveau 1)

Un brouillard toxique recouvre les adversaires en présence et inflige à chacun la perte de 1 point d'ENDURANCE (moins la valeur de Protection). Il s'agit d'un sortilège d'attaque.

*Hurlement* (Niveau 1)

Ce sortilège mental ne peut affecter qu'une seule cible. Le cri du magicien trouble l'adversaire qui lance trois dés au lieu de deux pour le combat ou le tir pendant quatre Assauts.

*Foudre Blanche* (Niveau 1)

Ce sortilège d'attaque frappe un seul adversaire et provoque la perte de 2 dés + 2 d'ENDURANCE (moins la valeur de Protection).

*Blessure* (Niveau 2)

Ce sortilège d'attaque frappe un seul adversaire et provoque la perte de 3 dés + 3 d'ENDURANCE (moins la valeur de Protection).

*Puissance* (Niveau 2)

Ce sortilège augmente votre FORCE de 2 points et permet d'ajouter 2 points aux Dommages que vous infligez *ou bien* d'augmenter de 1 point le total de FORCE de tous vos compagnons (vous compris) et d'ajouter 1 point à leur jet de Dommages. Les effets durent quatre Assauts.

*Téléportation* (Niveau 2)

Lorsque vous désirez rompre le combat, ce sortilège téléporte tous les membres de l'expédition vers la plus proche sortie, permettant de fuir dès l'Assaut suivant.

*Souffle Mortel* (Niveau 2)

Ce sortilège mental provoque la perte de 2 points d'ENDURANCE chez tous les adversaires qui n'auront su y résister. Dans ce cas, la Protection est inopérante.

### *Vampire* (Niveau 3)

Ce sortilège mental n'affecte qu'un seul adversaire, qui, s'il ne peut y résister, perd 4 dés d'ENDURANCE. De surcroît, le magicien récupère la moitié des points d'ENDURANCE perdus par la victime (arrondis au chiffre inférieur). Bien entendu, votre total d'ENDURANCE ne peut excéder son total de départ.

### *Météore* (Niveau 4)

Ce sortilège d'attaque provoque la perte de 2 dés + 2 points d'ENDURANCE chez tous les adversaires (moins leur valeur de Protection).

### *Main du Diable* (Niveau 4)

Ce sortilège mental opère par imposition de la main. Il est donc nécessaire d'être en contact avec l'adversaire, qui perd 7 dés d'ENDURANCE s'il ne peut résister. S'il résiste, il ne perd que 2 dés d'ENDURANCE.

### *Foudre Noire* (Niveau 5)

Ce sortilège d'attaque puissant frappe un seul adversaire et provoque la perte de 7 dés + 7 d'ENDURANCE (moins la valeur de Protection).

### *asservissement* (Niveau 5)

Ce sortilège mental permet de contrôler l'esprit d'un seul adversaire qui, s'il ne peut y résister, demeure immobile et, si vous n'êtes pas au combat, doit répondre à vos questions. Le magicien peut lui ordonner de combattre ses anciens compagnons d'armes. Jetez alors un dé : avec un résultat de 6, l'adversaire reprend ses esprits et attaque à nouveau. Ce sortilège opère tant que vous demeurez à proximité. Lorsque vous quittez la pièce où se trouve la victime, la malheureuse meurt aussitôt.

Vous disposez de surcroît d'un certain nombre de sortilèges qui ne sont pas de nature offensive :

### *L'Appel du Faltyn*

Une petite créature surnaturelle apparaît pour vous servir pendant un temps.

### *Oracle*

Ce sortilège permet d'avoir un aperçu du futur.

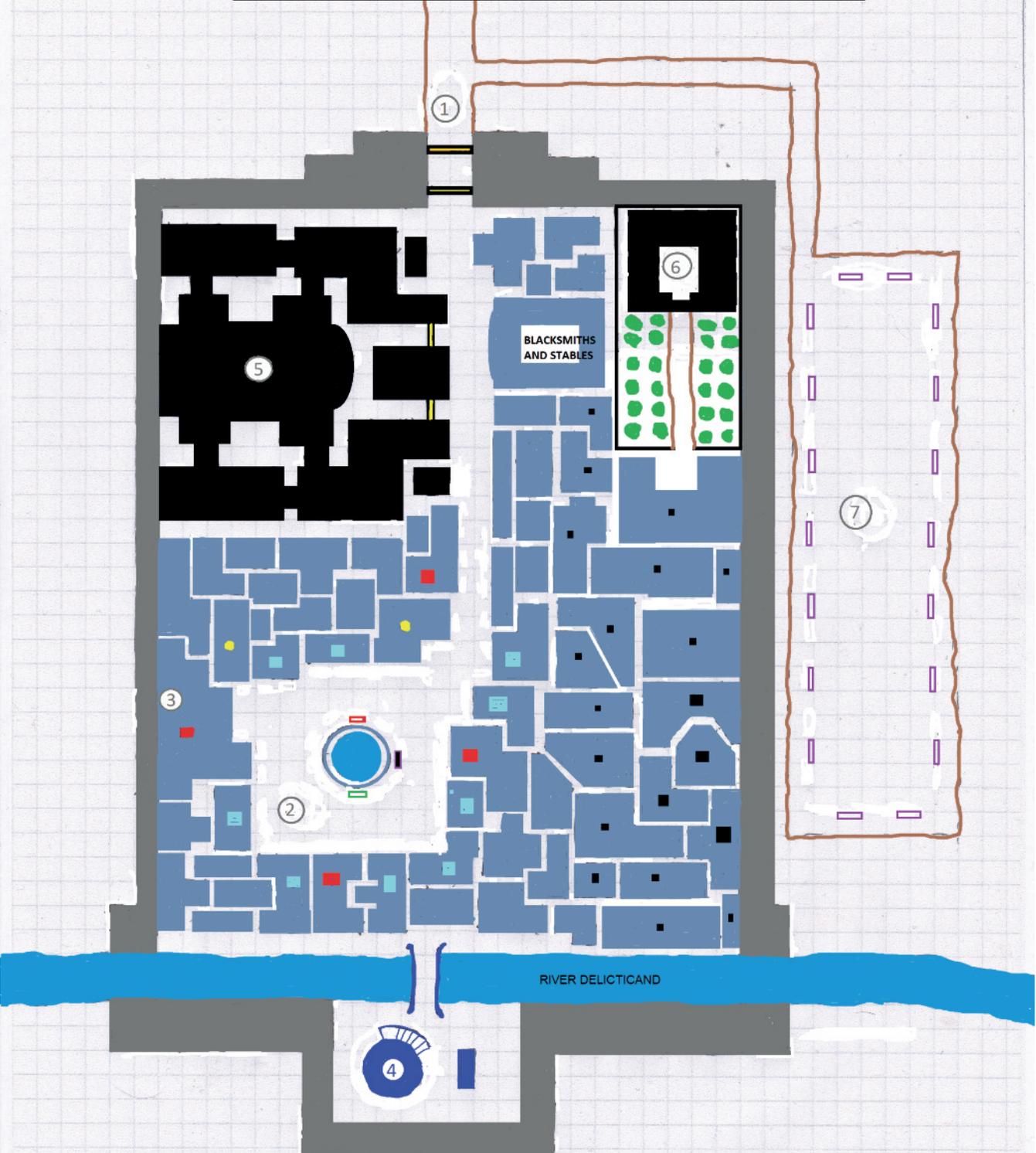
## *Détection de la Magie*

Elle permet d'avoir conscience des forces surnaturelles mises en oeuvre alentour.

Le recours à ces sortilèges ne nécessite pas de jet de dés particulier.



# KALUGEN'S KEEP AND ENTRANCE TO THE BATTLEPITS



- 1 - THE MAIN ENTRANCE GATES
- 2 - MAIN SQUARE WITH THE MAGI BOOTHS
- 3 - INN OF THE FIVE STARS
- 4 - THE BLUE TOWER OF MAGUS VYL
- 5 - THE HOUSE OF FIVE FOLD TORMENTS AND THE HALL OF THE EMBALEM OF VICTORY
- 6 - MAGUS BALTHAZAR'S MANOR
- 7 - THE MAGI'S CHAMPION'S ENTRANCES TO THE BATTLEPIT

- MAGI ACCOMODATIONS
- STORES
- INN AND TAVERNS
- LIBRARIES





## 1 (illustrations pages précédentes)

Pendant tout le jour, vous avez foulé la terre aride de Krarth, le regard fixé sur ces colonnes de poussière qui s'élèvent dans un ciel uniformément bleu. Depuis quelques heures, une bise glaciale balaie les vastes étendues d'herbes rases, striant les eaux noires des marécages. De temps à autre, de rares arbres aux formes tourmentées rompent la monotonie du paysage, étirant leurs branchages malingres, tels des bras décharnés, implorant la clémence des cieux. La forteresse de Kalugen, qui n'était au matin qu'un petit point dans le lointain, dresse à présent sa masse noire. Vous pressez le pas, vous frayant un passage parmi les marchands et les paysans qui affluent vers les portes de la citadelle. Il vous faut avant ce soir vous enrôler sous la ban-nière d'un mage, car demain débute l'Épreuve qui verra le Labyrinthe, comme chaque année, engloutir dans ses entrailles son lot d'aventuriers assoiffés de fortune et de gloire. Car la richesse n'attend que celui qui saura déjouer les pièges du Labyrinthe et remonter des profondeurs de la terre en brandissant l'Emblème de la Victoire. Vous arrivez enfin en vue d'un gigantesque portail aux lourds battants de bronze s'ouvrant, telles des mâchoires béantes. Vous suivez la foule disparate qui se presse le long des rues. Les austères bâtiments de granite noir sont décorés de tentures chatoyantes aux couleurs des différents mages. Pour une semaine la ville se pare, mais quand les échos de la fête se seront tus, l'inquiétant voile d'ombre planera à nouveau sur la forteresse. Vous atteignez bientôt la Grand-Place, sur laquelle une tente a été dressée. Les fanions aux couleurs des mages flottent à l'entrée, mais, en arrivant à leur hauteur, vous constatez que sous trois d'entre eux seulement les intendants attendent patiemment : trois mages cherchent encore leur champion. En vous apercevant, les intendants esquissent un sourire narquois. Au fil des ans, ils ont vu des dizaines d'aventuriers téméraires s'enrôler sous la bannière de leur maître, mais bien peu sont ressortis du Labyrinthe. Vous les toisez d'un air de défi.

Vous devez choisir entre les trois fanions. Tandis que vous contemplez, indécis, les bannières chamarrées, un marchand engoncé dans d'épaisses fourrures s'approche de vous d'une démarche titubante.

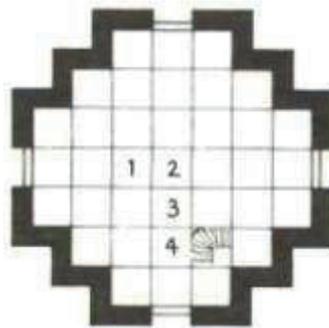
Si vous ignorez cet ivrogne pour vous approcher des fanions, rendez-vous au 452. Si vous préférez aborder le marchand, rendez-vous au 69. Si votre groupe compte un voleur et qu'il désire agir, rendez-vous au 58. Si le prêtre désire intervenir, rendez-vous au 18. Si le magicien désire intervenir, rendez-vous au 398.

## 2

Les cadavres des Morts Vivants se transforment bientôt en une bouillie infâme et nauséabonde. Soudain, un objet scintille : l'un des Morts Vivants portait un anneau de Rubis. Vous pouvez le prendre (notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*). Un miroir a échappé à la destruction. En vous approchant, vous constatez qu'il fait office de porte secrète. Si vous désirez pousser le miroir, rendez-vous au 379. Si vous préférez poursuivre en direction des portes de bronze, rendez-vous au 456.

## 3

Vous atteignez enfin le dernier étage de la tour. Le vent froid de la nuit s'engouffre en sifflant par les ogives des fenêtres. Soudain, une main gantée de noir s'accroche au parapet et le visage masqué d'un assassin apparaît dans l'embrasure ! Les assassins que vous avez fuis ont escaladé les parois de la tour, déterminés à en finir. Vous allez devoir affronter tous les survivants du précédent combat. Ceux que vous aviez blessés ont récupéré 5 points d'ENDURANCE grâce à des herbes revigorantes. Placez les assassins aux fenêtres, en commençant par celle du nord, puis, selon le nombre restant, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.



ASSASSIN (Dommages 1 dé)

FORCE : 7      POUVOIR : 6

HABILETÉ : 7      ENDURANCE : 5

Tant qu'un assassin n'est pas au contact, il lance un shuriken à chaque Assaut (Dommages : 1 dé - 1). L'assassin choisit sa cible selon l'ordre de préférence suivant : magicien, prêtre, voleur, chevalier. Sinon, il combat à l'épée. Pour fuir par l'escalier, rendez-vous au 513. Si vous parvenez à éliminer tous les assassins, rendez-vous au 226.



#### 4

Vous pointez le sceptre en direction du mur (rayez une charge). Le rayon d'énergie explose en une gerbe d'étincelles. Hélas, la déflagration ne fait qu'égratigner la muraille, car il faut au moins trois charges pour ouvrir une brèche dans le mur. Si le sceptre possède moins de deux charges, vous devez abandonner l'épée (rayez-la de votre *Feuille d'Aventure*) afin de poursuivre votre progression. Rendez-vous au 503.

#### 5

Inexorablement, vous vous enfoncez dans la roche, tel un fantôme. Vous atteignez bientôt les niveaux inférieurs du Labyrinthe. Votre corps reprend peu à peu sa consistance et vous vous retrouvez sur des marches taillées dans le roc. Une fournaise en contrebas exhale des vagues de chaleur moite. Rendez-vous au 356.

#### 6

Vous repoussez la grille et sautez au beau milieu des barbares stupéfaits. Aussitôt, ils portent la main à leurs haches, mais votre apparition les a pris de court et vous pouvez les frapper pendant un Assaut avant qu'ils réagissent.

BARBARE (Protection 1, Dommages 1 dé + 2)  
FORCE : 8      POUVOIR : 5  
HABILETÉ : 7      ENDURANCE: 12

	B		
	1	B	
2	3	4	
	B	B	

Si vous prenez la fuite, rendez-vous au 43. Si vous remportez la victoire, rendez-vous au 191.

## 7

VOLEUR : Soudain, une voix autoritaire s'élève au-dessus des clameurs de la foule. Un personnage majestueux, vêtu d'une robe rouge, s'avance vers vous. La populace s'écarte sur son passage et le salue avec déférence. A sa vue, le soldat blessé baisse sa garde. « Je... Je m'apprêtais à appréhender ce voleur, Votre Seigneurie », bredouille-t-il. « Silence ! tranche le nouveau venu. Tu allais mourir, incapable ! Remercie le ciel de n'être point à mon service. Tu aurais servi de pâture à mes fauves. Hors de ma vue ! » L'inconnu s'adresse alors à vous : « Tu es un bretteur convenable, dit-il en esquissant un sourire. Tu pourrais employer tes talents à des activités plus lucratives que le chapardage... » Rendez-vous au 397.



## 8

D'un regard circulaire, vous observez les environs. Au fond de la caverne, vous apercevez un tunnel faiblement éclairé. Des monticules de pierres sont disposés le long de la berge. Curieusement, ils évoquent des sépultures dressées à la hâte. Près d'une paroi se dresse un bloc de glace opaque. A côté, vous repérez un autel de bronze flanqué de part et d'autre de braseros et entouré de nombreuses bougies rouges allumées. Vous pouvez examiner un monticule en ôtant quelques pierres. Si vous êtes en groupe, désignez celui qui va s'en charger et rendez-vous au 42. Si vous désirez vous approcher de l'autel, rendez-vous au 71. Si vous préférez observer de plus près le bloc de glace, rendez-vous au 334. Vous pouvez aussi quitter la caverne par le tunnel (rendez-vous au 279).

## 9

PRÊTRE : *La soupe verdâtre a des vertus curatives. La substance goudronneuse est du venin de Chimère, un poison à effet lent. Le liquide effervescent est l'antidote du venin de Chimère. Vous ne pouvez identifier la mixture incolore.* Retournez au 103.

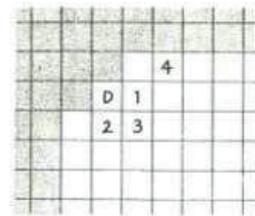
## 10

Il sursaute sur son siège et un rictus de rage lui déforme les traits : « Je suis étonné, siffle-t-il entre ses dents. Vous avez eu l'insigne honneur d'une leçon particulière du maître incontesté de la Spirale de l'Or ! J'ai vaincu le Mage Tor lors de la grande finale et vous ne comprenez pas mes explications ! Vous n'avez rien à faire ici ! » Sur ces mots, il étend les bras, et des volutes de flammes froides vous entourent. La douleur vous arrache un cri et vous perdez 2 dés d'ENDURANCE (la Protection n'entre pas en ligne de compte). Si vous êtes encore en vie, vous disparaîsez lentement dans le sol... Allez au 5.

## 11

Vous vous concentrez et invoquez votre sortilège. Hélas, l'Homme-Dirge comprend votre manège et s'élançe à l'attaque !

HOMME-DIRGE (Protection 1, Dommages 2 dés)  
FORCE : 7      POUVOIR : 6  
HABILETÉ : 7      ENDURANCE: 13



Si vous parvenez à l'asservir, rendez-vous au 57. Si vous le tuez, allez au 22.

## 12

Vous jetez le joyau de glace dans le bassin en fusion. Les Pyriades poussent des hurlements en le voyant s'enfoncer dans la lave car un cercle de givre se forme autour du point d'impact. Les Pyriades se mettent à grelotter et les flammes qui les composent diminuent d'intensité : cette attaque a drainé une partie de leurs forces, mais ils conservent assez de vigueur pour se venger. Les Pyriades, créatures éthérées, peuvent se déplacer sur des surfaces abruptes (en gris sur le plan, tandis que vos mouvements sont limités aux cases blanches).

PYRIADE (Dommages 1 dé)  
FORCE : 5      POUVOIR : 7  
HABILETÉ : 8      ENDURANCE : 10



Lorsqu'ils font mouche, la Protection de la victime n'entre pas en ligne de compte. Leurs griffes de feu sont capables de percer les plus épaisses armures. Les Pyriades sont au nombre de six. Si vous parvenez à fuir ou si vous remportez ce combat, rendez-vous au 223.

### 13 (illustrations pages suivantes)

L'alcôve n'est guère profonde et les parois en sont recouvertes d'une mosaïque de faïence bleue et or qui scintille à la lueur des torches.

Vous y pénétrez dans l'espoir de découvrir un passage, mais une aveuglante lueur illumine alors le réduit, les murs semblent se vaporiser et émettent un son cristallin.

Lorsque vous rouvrez les yeux, vous vous trouvez dans un jardin à la végétation luxuriante, recouvert d'un dôme de vitraux. Devant vous, assise sur la margelle d'une fontaine, une jeune Elfe vêtue d'une toge de soie verte vous contemple.

Si vous voulez l'attaquer, rendez-vous au 524.

Si vous préférez lui parler, rendez-vous au 274.

### 14

Vous alliez atteindre le sommet des marches quand un cri semblable au feulement d'un tigre déchire le silence ! Un assassin apparaît devant vous.

Disposez les assassins survivants au sommet des marches. Leur total d'ENDURANCE est à son niveau de départ grâce à l'absorption d'herbes régénératrices. Soudain, vous percevez un mouvement furtif derrière vous : le Mage Vyl est revenu du monde des morts !

ASSASSIN (Dommages 1 dé)

FORCE : 7      POUVOIR : 6

HABILETÉ : 7      ENDURANCE:5

Tant que l'assassin n'est pas au contact, il lance un shuriken à chaque Assaut (Dommages : 1 dé - 1).

MAGE VYL (Protection 2, Dommages 3 dés)

FORCE : 7      POUVOIR : 9

HABILETÉ : 9      ENDURANCE:35







Le contact du Vampire a un pouvoir paralysant. Quiconque, à l'exception du prêtre, subit une blessure doit obtenir un résultat inférieur ou égal à son total de POUVOIR avec 2 dés ; sinon, il s'écroule paralysé pour la durée du combat. Si vous parvenez à tuer à nouveau le mage, vous pouvez fuir par l'escalier (rendez-vous au 513). Si vous éliminez à la fois Vyl et les assassins, rendez-vous au 226.

## 15

« Parfait ! dit-il. Nous pouvons donc commencer. » Il dissimule son dé derrière sa main et choisit un chiffre. Si vous êtes un groupe, désignez le joueur qui va affronter Klef. Celui-là seul choisira les chiffres. Choisissez un chiffre entre 1 et 6 et rendez-vous au 20.

## 16

Après de multiples circonvolutions, le tunnel débouche sur une vaste caverne bordant un lac souterrain. Le long de la berge s'élèvent des monticules de pierres qui ressemblent à des tombes. A quelques mètres de là, vous repérez un bloc de glace opaque et, derrière lui, un autel de facture primitive flanqué de braseros. La grotte n'a pas d'autre issue. Allez-vous vous approcher de l'autel (rendez-vous au 71), examiner le bloc de glace (rendez-vous au 334), examiner l'un des monticules (rendez-vous au 42) ou bien rebrousser chemin (rendez-vous au 279) ?

## 17

« Sage décision, répond Icon. Je ne vois aucune raison de diviser nos forces alors que nous touchons au but. Notre devise est : la confiance vaincra ! » Si l'un des joueurs est blessé, rendez-vous au 51. Sinon, rendez-vous au 27.

## 18

**PRÊTRE** : Vous vous souvenez avoir consulté d'anciens documents se référant au territoire de Krarth. Ils recelaient sûrement des informations sur les mages. Vous faites le vide dans votre esprit et sondez votre mémoire. Le monde extérieur se dissipe et vous vous revoyez, jeune novice, plongé dans la lecture d'un antique grimoire. *Le fanion de couleur vert olive est celui du Mage Kalugen, homme cruel et avide qui règne sur la citadelle. Ses équipes ont souvent remporté l'Épreuve du Labyrinthe, et ces victoires ont renforcé son pouvoir.*

*Il montre peu d'intérêt à la manifestation de demain. Le fanion écarlate est celui du Mage Balthazar, qui a beaucoup perdu lors des dernières épreuves et doit absolument vaincre cette fois-ci, sous peine de céder à ses rivaux une grande partie de ses terres. L'inquiétant emblème noir et pourpre est celui du Mage Vyl. Les rumeurs prétendent qu'il est issu d'une lignée de Vampires et que, chaque nuit, il hante ses terres à la recherche de sang frais.*

Retournez au 1 et faites un nouveau choix.

## 19

PRÊTRE : Vous examinez avec attention le symbole sur l'autel. Les trois triangles entrelacés font partie des armoiries de la maison Vyl, ce qui n'est pas pour vous surprendre. En dessous, toutefois, vous repérez un autre symbole, et vous ne pouvez réprimer un cri de stupeur. *Vous reconnaissez la fourche à cinq branches, signe distinctif des adeptes de la Nuit Éternelle, une secte de Vampires ! Si vous désirez poursuivre la recherche d'un passage secret, rendez-vous au 444. Si vous préférez quitter la pièce au plus vite, allez au 3.*

## 20

Klef soulève sa main et révèle un 5. Si vous avez choisi :

Le 1	Rendez-vous au 50
Le 2	Rendez-vous au 45
Le 3	Rendez-vous au 40
Le 4	Rendez-vous au 35
Le 5	Rendez-vous au 30
Le 6	Rendez-vous au 25

## 21

Au bout de quelques mètres le corridor débouche sur une vaste salle. Au fond, une porte à double battant luit d'un éclat bleuté. De part et d'autre de l'entrée, des escaliers conduisent à un balcon. Mais le plus extraordinaire est ce gigantesque échiquier au centre de la pièce. Le plateau a environ huit mètres de côté et les pièces sont de la taille d'un homme. Une sphère lumineuse accrochée au plafond éclaire le jeu. Si vous voulez rebrousser chemin et explorer le passage de gauche, rendez-vous au 249. Si vous choisissez de gravir les marches, rendez-vous au 82. Si vous désirez examiner l'échiquier, rendez-vous au 422.

## 22

Il vous est impossible de franchir ce gouffre. L'Emblème de la Victoire est visible, mais hors d'atteinte. Bientôt, vous apercevez une silhouette noire qui gravit le monticule. Icon Ungody ! Le seigneur de la guerre va remporter l'Épreuve et se verra couvrir de gloire et de richesses, pendant que vous languirez dans les brumes du Labyrinthe.

## 23

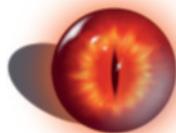
Vous lancez votre dague. Si elle atteint son but, Nébularion perd 1 dé - 2 points d'ENDURANCE. Quoi qu'il en soit, la dague perd ses vertus magiques à proximité de l'entité. Vous devez attendre la fin du combat (si vous le remportez) pour la récupérer. Retournez au 484.

## 24

Vous débouchez la petite fiole et en buvez le contenu. Immédiatement, un voile opaque brouille votre vue tandis qu'une vague incandescente vous parcourt les veines ! Votre vision s'aiguisse, les couleurs prennent un éclat quasi insoutenable, le moindre murmure résonne à vos oreilles. Vous possédez à présent les réflexes d'un chat et la force d'un tigre, mais vous risquez d'en mourir. Jetez un dé : si vous obtenez 1 ou 2, votre cœur ne résiste pas à la drogue. Si le résultat est supérieur ou égal à 3, vous gagnez 1 point de FORCE et d'HABILETÉ, mais vous perdez 1 point de POUVOIR et d'ENDURANCE. Les effets de cette potion dureront jusqu'au terme de cette aventure. Retournez maintenant au paragraphe d'où vous venez.

## 25

Après *rectification* avant la seconde Spirale, vous avez 2 faces et 5 piles. Klef, quant à lui, dispose de 6 faces. Il vous laisse observer le jeu un instant avant de déclarer : « Comme vous le remarquez, vous ne pouvez plus jouer que le 1. Si je choisis un nombre supérieur à 2, vous perdez. Je crois qu'il est inutile de poursuivre. » Puis il balaie toutes les pièces hors de la table. Rendez-vous au 55.



## 26

Le personnage effleure la table et aussitôt 14 Pièces d'Or apparaissent. 7 s'alignent devant lui, les 7 autres venant se ranger de votre côté. Un dé à six faces apparaît à son tour au bout de chaque ligne. Toutes les pièces sont tournées côté face.

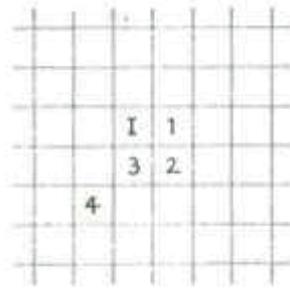
« Je m'appelle Klef, dit l'étrange créature. Je suis le maître de ce jeu que les archimages nommaient autrefois la Spirale de l'Or. Chaque tour de jeu est appelé une Spirale. A la première Spirale, je choisis secrètement un nombre sur mon dé en le plaçant face vers le haut et je le recouvre de ma paume. Vous procédez de même. Cela fait, nous révélons les dés et comparons les nombres choisis. Si mon nombre est supérieur au vôtre, vous perdez une quantité de Pièces équivalente à la différence entre les deux nombres. Ces Pièces disparaissent de l'aire de jeu. Quant à moi, je retourne côté pile un nombre de Pièces égal à celui que j'ai annoncé. Par exemple, j'ai un 4 et vous un 3. Vous perdez une Pièce et j'en retourne quatre côté pile... Avant de débiter la deuxième Spirale, nous pouvons *rectifier*. Cela veut dire que chaque joueur possédant des pièces côté pile peut en retourner une côté face. Le perdant est celui qui, à l'issue d'une Spirale, n'a plus de Pièces côté face... Le procédé est simple, mais obéit aux trois règles suivantes : le nombre qu'on annonce doit toujours être inférieur au nombre de faces qu'on possède. A la première Spirale, nous pourrions annoncer un nombre de 1 à 6 puisque nous disposons chacun de 7 faces, mais si, plus tard, l'un de nous n'a plus que 5 faces, il ne pourra annoncer qu'un nombre de 1 à 4. Deuxièmement, si nous annonçons un nombre identique, la Spirale est annulée. Enfin, les Pièces perdues sont toujours choisies parmi les faces... Avez-vous compris ? »

Si vous êtes prêt à jouer, rendez-vous au 15.

Si vous n'avez rien compris à ses explications, rendez-vous au 10.

## 27

Brusquement, Icon dégage son sabre et vous frappe, vous infligeant une perte de 8 points d'ENDURANCE (si vous êtes en groupe, il frappe le premier suivant l'ordre de marche). Si vous êtes encore en vie, vous vous préparez à riposter. « Pauvre imbécile ! ricane-t-il. Je ne m'allie pas avec la vermine ! » A ces mots, des étincelles écarlates courent le long de son armure.



ICON UNGODY (Protection 2, Dommages 2 dés + 2)

FORCE : 8 POUVOIR: 8

HABILETÉ : 7 ENDURANCE: 28

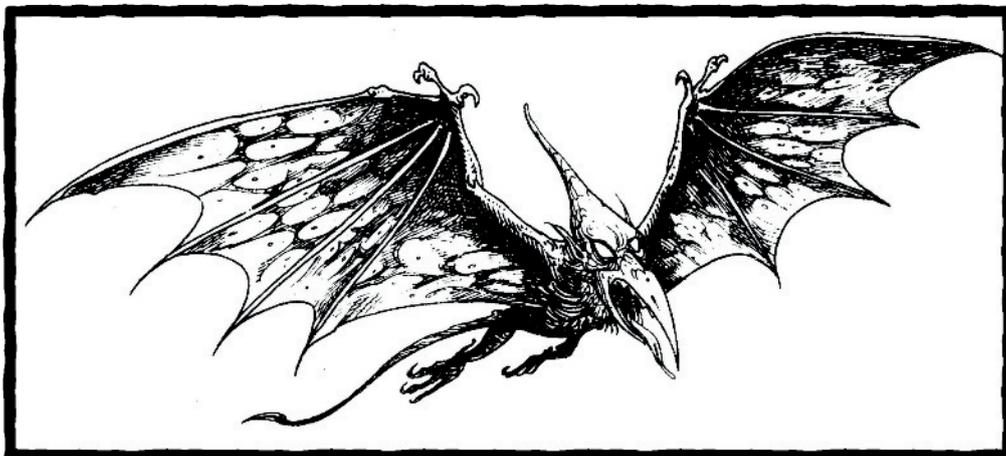
Icon est insensible au sortilège d'asservissement. Il est entouré d'une Barrière Défensive et quiconque le touche avec une épée perd 1 point d'ENDURANCE ; mais on peut l'atteindre avec une flèche. Si vous remportez ce combat, rendez-vous au 377.

## 28

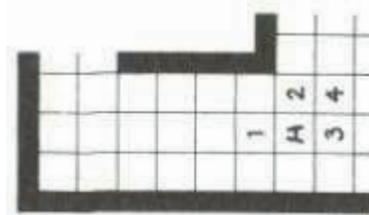
Vous vous avancez et empoignez la bannière rouge. Deux des intendants se concertent du regard, dissimulant mal leur dépit, et s'éloignent en haussant les épaules. Le troisième se précipite vers vous. « Vous venez de choisir la bannière de notre estimé maître, le Mage Balthazar ! » s'exclame-t-il. A cet instant, une silhouette majestueuse, vêtue de rouge, traverse la place dans votre direction. En l'apercevant, l'intendant plie l'échine avec dévotion. Rendez-vous au 397.

## 29

Vous bondissez sur l'inconnu alors qu'il choisissait un fruit confit sur un plateau. Placez-vous comme ci-dessous. Vous pouvez le frapper pendant un Assaut, puisque vous l'attaquez par surprise.



HOMME EN BLEU (Dommages 1 dé + 1)  
FORCE : 7      POUVOIR : 7  
HABILETÉ : 7      ENDURANCE : 15



Bizarrement, aucun invité ne semble se préoccuper de ce combat. Si vous fuyez la résidence, rendez-vous au 119. Si vous éliminez l'inconnu, allez au 184.

### 30

« Égalité ! annonce-t-il. La Spirale est nulle. Passons à la suivante. » Choisissez à nouveau un nombre entre 1 et 6 et rendez-vous au 310.

### 31

La porte s'ouvre sur une petite caverne sur le sol de laquelle gît un cadavre qui porte la livrée de Kalugen : le mage démoniaque a dû lui confier une mission suicidaire dans le Labyrinthe... L'homme enserme un prisme octogonal de verre multicolore. Prenez-le si vous le désirez. Vous balayez la pièce du regard sans découvrir d'issue. Vous remarquez une estrade de marbre à l'extrémité de la caverne. Si vous désirez grimper sur l'estrade, rendez-vous au 386. Si vous préférez rebrousser chemin (n'oubliez pas qu'il vous faut à six reprises essayer les coups des créatures), rendez-vous au 279.

### 32

Vous fouillez les cadavres et découvrez 4 haches, 20 Pièces d'Or, 4 plastrons (Protection 1), 3 dagues, 13 shurikens (sans intérêt pour vous) et une fiole de liquide noir. Si votre groupe comprend un prêtre, il peut identifier le liquide (rendez-vous au 463) ; sinon, vous pouvez le boire à tout moment. Rendez-vous au 317 pour en découvrir les propriétés, mais n'oubliez pas de noter le numéro du paragraphe que vous quittez. Rendez-vous au 236.

### 33

Vous placez tous les éléments du squelette dans la forme métallique. A l'instant où vous posez le dernier os, une bise glaciale se lève et tourbillonne autour de la colline. L'âme de Skrymir revient du Royaume des Morts... Déjà une gelée rosâtre recouvre les os, tandis que des étincelles illuminent les orbites du crâne. Bientôt, le Géant se dresse de toute sa hauteur, la forme métallique l'enveloppant telle une armure. Il vous toise d'un air méprisant.

« Misérable ! gronde-t-il. Tu as oublié mon cœur ! Je vais prendre le tien en échange ! » Rendez-vous au 342.

