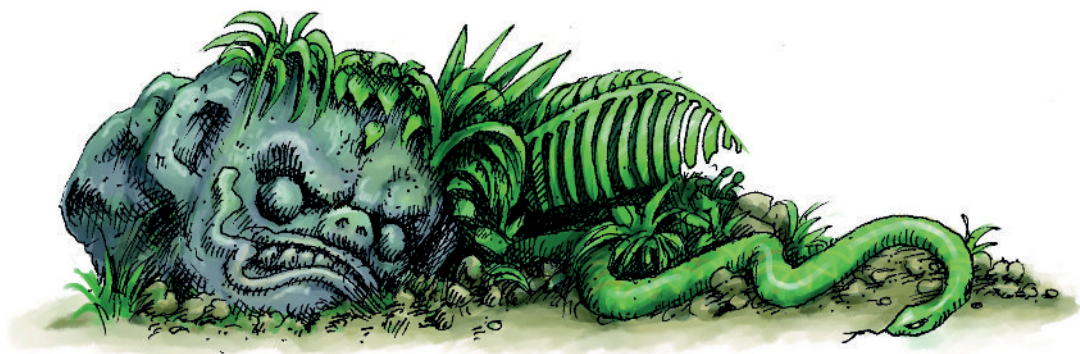


LE DIEU PERDU

DAVE MORRIS & MARK LAIN



ÉDITION COLLECTOR AUGMENTÉE

PREMIÈRE IMPRESSION

Illustrations par Leo Hartas

Direction de projet, mise en page par Mikaël Louys

Couverture par Guillaume Romero

Traduction par Gauthier Wendling

Relectures par Céline Edel,

Francine Pfeiffer et Sébastien Gérard

Publié en septembre 2018 par Megara Entertainment

Sous licence de Fabled Lands LLP

© 1984, 2018 Dave Morris & Mark Lain

ISBN 979-10-93943-41-1



LE DIEU PERDU ÉDITION COLLECTOR LA FEUILLE D'AVENTURE

NOM DU PERSONNAGE

HABILITÉ
TOTAL DE DÉPART =

ÉQUIPEMENT
TRANSPORTÉ

ENDURANCE
TOTAL DE DÉPART =

PSI
TOTAL DE DÉPART =

ÉTAT DE VOS PROVISIONS

OR

POTIONS

BIJOUX

CASE DE RENCONTRE AVEC UN MONSTRE
ENDURANCE =

CASE DE RENCONTRE AVEC UN MONSTRE
ENDURANCE =

CASE DE RENCONTRE AVEC UN MONSTRE
ENDURANCE =



TABLE DE HASARD (2D6)

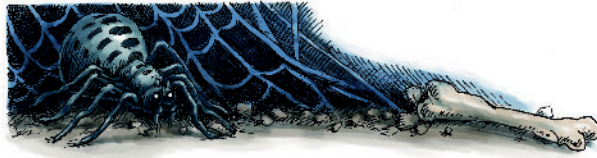
Vous pouvez utiliser cette table pour générer le résultat de deux dés à 6 faces si vous n'avez pas de dés sous la main. Fermez vos yeux et pointez la mine de votre crayon au hasard sur cette feuille jusqu'à obtenir un numéro sur cette table.

10	7	11	4	7	9	9	5	4	12	10	8
5	5	6	3	6	10	7	7	8	8	7	3
6	8	11	7	9	5	2	4	8	6	6	9
12	5	6	3	6	10	7	7	8	8	7	2
11	6	7	11	8	3	5	7	10	6	12	4
7	9	7	3	10	6	5	4	8	7	4	2
9	4	8	9	7	7	7	8	6	12	5	6
8	11	8	6	4	7	8	3	9	2	8	7
3	6	11	9	9	3	10	4	6	5	10	10
2	5	6	3	6	10	7	7	8	8	7	12
10	7	11	4	7	9	9	5	4	12	10	8
5	5	6	3	6	10	7	7	8	8	7	3
6	8	11	7	9	5	2	4	8	6	6	9
12	5	6	3	6	10	7	7	8	8	7	2
11	6	7	11	8	3	5	7	10	6	12	4
7	9	7	3	10	6	5	4	8	7	4	2
9	4	8	9	7	7	7	8	6	12	5	6
8	11	8	6	4	7	8	3	9	2	8	7
3	6	11	9	9	3	10	4	6	5	10	10
12	5	6	3	6	10	7	7	8	8	7	2
11	6	7	11	8	3	5	7	10	6	12	4
5	5	6	3	6	10	7	7	8	8	7	3

TABLE DE HASARD (1D6)

Vous pouvez utiliser cette table pour générer le résultat d'un dé à 6 faces si vous n'avez pas de dé sous la main. Fermez vos yeux et pointez la mine de votre crayon au hasard sur cette feuille jusqu'à obtenir un numéro sur cette table.

1	6	1	4	5	3	2	5	4	1	1	6
5	5	6	3	6	1	2	3	4	5	6	3
6	1	1	3	4	5	2	4	3	6	1	5
2	5	6	3	6	1	5	3	2	1	6	2
1	6	4	1	5	3	5	6	1	6	2	4
3	4	5	3	1	6	5	4	3	2	4	2
6	4	1	3	2	4	5	1	6	2	5	6
3	1	4	6	4	2	1	3	2	2	3	4
3	6	1	5	4	3	1	4	6	5	1	1
2	5	6	3	6	1	2	6	5	3	4	2
1	3	1	4	4	5	2	5	4	1	1	6
5	5	6	3	6	1	1	4	2	1	4	3
6	2	1	1	3	5	2	4	5	6	6	1
2	5	6	3	6	1	3	2	1	5	2	2
1	6	4	1	2	3	5	3	1	6	1	4
6	6	3	3	1	6	5	4	5	4	4	2
3	4	2	5	1	2	3	4	6	2	5	6
4	1	4	6	4	5	1	3	1	2	3	2
1	6	1	2	5	3	1	4	6	5	1	1
2	5	6	3	4	1	5	1	2	3	5	2
1	6	3	1	6	3	5	6	1	6	1	4
5	5	6	3	6	1	3	2	3	5	4	3



SOUSCRIPTEURS DE LA CAMPAGNE KICKSTARTER

Cindy Garretaz	Magnus Johansson	Georg A Reichstein
Balder Asmussen	Chris Sauro	Paul Gaston
Delphine Creteigny	Husker Dan	Daniel Nissman
Guillaume Guigue	Timothy H. Ott	Jonathan Caines
Hadschi Halef Omar	Redmick	Charles Burkart
Niklas Hallberg	Alp Aziz Torun	Chris Hayes
Mike Shema	Matthew Taylor	Graham Hart
Tina Tipton	Khanach	Brett Bozeman
Ken N.	Stephen Shiu	Melvez
Stephanie Turner	David Waldron	Y. K. Lee
Jacob Dill	Adam Brancato	Simon Day
Svein Børge Hjorthaug	Redfuji6	Roger Orth
Louisa Sutton	Clegane76	Chris Westbrook
Aleksandr Kulakov	Michael Sim	Namit Kaura
Gabriel Seah	Raymond Lee	Michael Reilly
Justin Whitman	Anaïs Khou	Mark Laird
Steven Lord	Eric Claypool	Nicodemus of NIMH
William (Bill) Reger	Banjo	Scott Maynard
Sarinee Achavanuntakul	Mortoff Games	Robert Crewe
Dominic Marcotte	Kat Tastrophy	Maurice
Jude	David Mason	Cato Vandrare
Demian Katz	Jonny Hansen	Stephane Bechard
Rodney Leary	Ethan (10y old) & Ken	(Planete Ldvelh)
Martin M.	(OLD) Erickson	Alexandra Logan
Rónán Kennedy	Jim Saxon	Lin Liren
Damien	Khelbiros	Stuart Lloyd
John D Jones	Tai Pan	Zacky Chun-pong Leung
Emmanuel Lyng-Sabatier	Frédéric Pochard	Balgin Stondraeg
Jasmina Bricic	Dave Poppel	Mark Crew
Rms	Oh Zhi Wei	Fabrice Gatille
Inny	Adam Thomson	Thomas Courtney
Skorpio	Leigh Flanigan	Troy Derring
Chase Pashkowich	Mark Lain	Aaron Clancy
Ralph Chilton	Tieg Zaharia	Holger Presch
Teofilo Hurtado	Kent R. Spillner	Anders Svensson

Merci à tous !

AVANT-PROPOS PAR DAVE MORRIS

Le Dieu perdu est le deuxième livre-jeu que j'ai écrit. Il est paru en 1984. On a co-créité Oliver Johnson à l'époque, mais pour être honnête, il était alors occupé à autre chose... Pour autant que je me souvienne, notre « plan A » était de travailler à quatre mains ; d'abord sur *Le Dieu Perdu* pour "Dragon d'Or" puis sur *Le Seigneur de l'Ombre* pour la série "Défis Fantastiques". Et bien sur, un imprévu est arrivé : après une soirée dans un bar de Soho avec Oliver, Angela Sheehan (de Grafton Books) et quelques bouteilles, le contrat "Dragon d'Or" passa de deux à... six titres.

Je me suis porté volontaire pour écrire seul *Le Tombeau du Vampire* et *Le Dieu perdu*, tandis qu'Oliver se consacrait au *Seigneur de l'Ombre*, toujours "Défis Fantastiques". Libre à nous de répartir le travail pour les quatre tomes restants de la série "Dragon d'Or".

Ah, les plans A...

Au final, *Le Seigneur de l'Ombre* n'a jamais fait partie des "Défis Fantastiques" et est devenu le numéro 3 de la série "Dragon d'Or". Je l'ai appris par un coup de fil furieux de Philippa Dickinson, chargée de publication des "Défis Fantastiques" chez Puffin ! Heureusement, Philippa et moi avons vite laissé cela derrière nous et travaillé sur des projets comme *Les Terres de Légende* (dont la 3ème édition en VF est disponible chez Megara Entertainment), *HeroQuest*, *Knightmare*, *Capitaine Scarlet* et *Teenage Mutant Ninja Turtles* (Les Tortues Ninja).



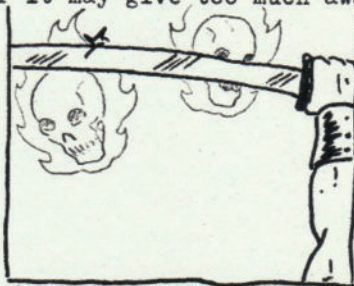
Dave et son épouse Roz au sommet d'une pyramide à Teotihuacan.



Les lecteurs ont trouvé *Le Dieu Perdu* difficile ; j'ai donc modifié quelques-uns des combats pour les rendre moins punitifs. La pierre d'achoppement semble être le combat du héros avec son propre double. Un duel à une chance sur deux, si près de la fin, s'exclamaient certains !

Et bien... une chance sur deux, non. Il faut savoir ruser, et être attentif à ce que le texte autorise... Je n'en dirai pas plus.

**The skullghasts. I was thinking the picture could show the hero's sword held up as the skullghasts float in towards him. Try not to show the niches in the walls or it may give too much away...
(para 81)



**The Cadavers (para 156). This is why I'm also sending some Ditko art from CREEPY magazine - the sequence of the guy arising from the grave shows the kind of twisted, muscular pose I imagined the Cadavers to move in. Note that the hero's coming up a ramp into the room, so (with a little license) we can make it a low angle shot...



**The 'pool room' (para 211).

**The two sentries in the ruins at the top of the pyramid (para 13).

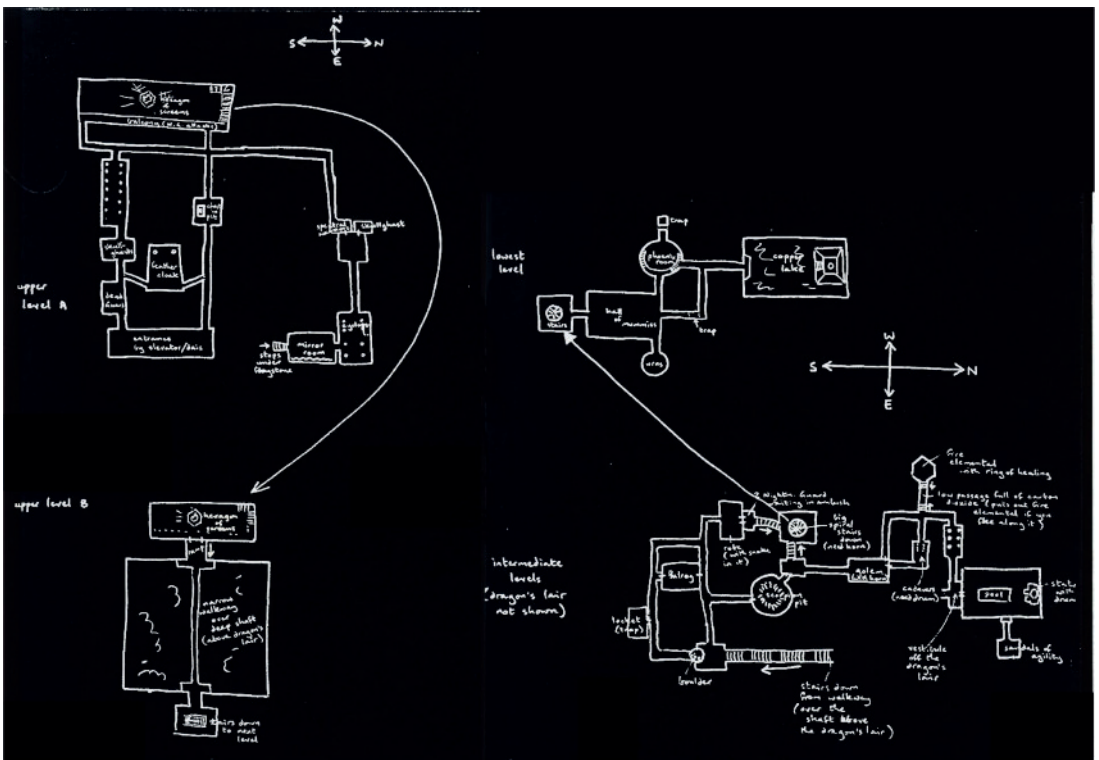
Pour ce brief du 18 juillet 1984 destiné à Leo Hartas, j'ai été inspiré par le comic book de Steve Ditko, *The Spirit of the Thing*, dans le *Creepy* °9.

On y voyait un cadavre pris de tremblements, sortant du sol, plein de convulsions au niveau de ses membres et de ses muscles. Le lecteur pouvait presque *ressentir* ses secousses.

Autre curiosité, cette carte des catacombes de la Pyramide de Katak.

Je me souviens d'avoir été horrifié en testant *Le Seigneur de l'Ombre* d'Oliver Johnson : je me suis aperçu qu'il ne se préoccupait pas un instant de cartographier son donjon correctement ! On pouvait tourner aussi bien à droite qu'à gauche et arriver dans la même pièce. Bon.

Je me suis mis à ma table de travail et j'ai modifié le texte de manière à rendre la progression cohérente. Alors, est-ce que cela a vraiment de l'importance lorsqu'on joue ? Pour ma part, je pars du principe qu'un lecteur averti dressera toujours une carte, comme le font d'ailleurs les joueurs de jeux de rôles.



Bonne lecture de cette nouvelle édition par Megara Entertainment !



DAVE MORRIS

COMMENT UTILISER CE LIVRE-JEU

Vous êtes le Chevalier-Dragon de Palados, un guerrier redoutable, vétéran de nombreuses campagnes. Dans votre quête de gloire et de défis à la hauteur de votre réputation, vous avez affronté Trolls, Ogres, Gobelins, Démonistes et bien d'autres adversaires étranges et terrifiants. Les années et les épreuves ont aiguisé vos réflexes et affiné vos talents de bretteur à tel point que peu d'hommes peuvent espérer vous vaincre en combat singulier. Afin de déterminer à quel point vous êtes habile et puissant, vous aurez besoin de quelques dés (ou d'utiliser la Table de Hasard en début d'ouvrage si vous n'avez pas de dés) :

Jetez deux dés. Ajoutez 20 à ce nombre et inscrivez le total dans la case ENDURANCE de votre Feuille d'Aventure.

Ce score représente votre force, votre forme physique et votre volonté générale de survivre. Toutes les blessures que vous subirez durant votre quête seront soustraites à votre score d'ENDURANCE. Si jamais il atteint zéro, vous mourrez.

Jetez un dé. Ajoutez 3 au nombre obtenu, et inscrivez le total dans la case PSI de votre Feuille d'Aventure.

Plus ce score est élevé, mieux vous résisterez aux sorts qui vous seront lancés, et plus vous serez sensibles aux communications psychiques.

Jetez un dé, ajoutez 3 et inscrivez le total dans la case HABILITÉ.

Ce score reflète votre souplesse. Vous aurez besoin d'une HABILITÉ élevée pour escalader des murs, sauter par-dessus des précipices, et ainsi de suite.

ENDURANCE, HABILITÉ et PSI

Votre ENDURANCE changera constamment au cours de l'aventure — à chaque fois que vous êtes blessé, en fait. Vous pourrez acquérir des potions ou des baumes de soins, durant votre quête. Ils restaureront quelques points d'ENDURANCE que vous aurez perdus à cause de blessures — mais à moins que cela ne soit précisé, votre score d'ENDURANCE ne doit jamais dépasser sa valeur originale. C'est le total de départ ; prenez-en bonne note. Votre HABILITÉ et votre PSI sont moins susceptibles de changer, bien que cela soit possible. Vous fouler la cheville, par exemple, peut réduire votre HABILITÉ de 1 point. Un casque magique peut augmenter votre PSI. Mais, comme pour l'ENDURANCE, votre HABILITÉ et votre PSI ne doivent jamais excéder leurs scores de départ, à moins que le contraire ne soit précisé.

COMBAT

Au cours de votre aventure, vous rencontrerez souvent des ennemis, monstres ou humains, que vous devrez combattre. Lorsque cela se produit, vous apercevrez un paragraphe comme ceci :

123

L'Ogre soulève sa hache, et s'avance vers vous. Vous n'avez pas la possibilité de fuir, et vous devez vous battre.

OGRE ENDURANCE 10

Lancez deux dés. Si vous obtenez :

De 2 à 5 : Vous êtes blessé et perdez 3 points d'ENDURANCE ;

De 6 à 12 : L'Ogre perd 3 points d'ENDURANCE.

Si vous gagnez, rendez-vous au **214**.

Au début de chaque combat, vous devez noter le score d'ENDURANCE de votre adversaire dans une Case de Rencontre vide. Vous commencez ensuite le combat en jetant deux dés, et, comme indiqué dans le paragraphe, soustrayez le nombre de points indiqués de votre propre score d'ENDURANCE, ou de celui de votre adversaire. Si vous et votre adversaire possédez encore des scores d'ENDURANCE supérieurs à 0, vous répétez cette procédure pendant les rounds de combat successifs, en soustrayant les points d'ENDURANCE indiqués à chaque fois, jusqu'à ce que votre score d'ENDURANCE, ou celui de votre ennemi, soit réduit à 0 — indiquant la mort. Prenez note des scores d'ENDURANCE sur votre Feuille d'Aventure, et dans la Case de Rencontre.

FUIR LE COMBAT

Dans certains cas, vous pouvez être engagé au combat et vous retrouver en train de perdre. Si on vous en donne la possibilité, vous pouvez FUIR le combat. Toutefois, votre ennemi tentera de vous porter un coup dans le dos, tandis que vous essayez de fuir. Pour représenter ceci, à chaque fois que vous choisissiez de FUIR, vous devrez lancer deux dés et comparer le total à votre score d'HABILETÉ. Si le jet de dés dépasse votre HABILETÉ, alors vous avez été touché (vous perdez 3 points d'ENDURANCE) pendant que vous FUYEZ. Toutefois, si le jet de dés est inférieur ou égal à votre score d'HABILETÉ, vous esquivez le coup de votre adversaire, et parvenez à vous enfuir sans subir de blessure supplémentaire.

OBJETS

Vous êtes certain de rencontrer un bon nombre d'objets. Certains s'avéreront être inutiles — ou même néfastes — mais quelques fois, même la plus insignifiante acquisition peut s'avérer vitale lors de votre quête. Vous devrez noter ces objets dans votre Feuille d'Aventure quand vous en ferez l'acquisition, et les barrer lorsqu'ils seront abandonnés ou épuisés. Vous débutez avec quelques objets importants. Inscrivez-les sur votre Feuille d'Aventure :

- Épée Magique
- Dague
- Armure

- Sac à Dos
- Flasque d'Eau

L'AVENTURE

Vous êtes maintenant presque prêt à commencer. Vous commencerez par lire le PROLOGUE, puis vous vous rendrez au paragraphe 1. Par la suite, vous lirez les paragraphes correspondants à vos décisions pour poursuivre l'aventure.

Avertissement : ce livre-jeu n'est pas facile ! Il est peu probable que vous trouviez l'idole du Dieu Katak dès votre première tentative.

Faites une carte lors de votre exploration du Temple. Si votre personnage s'égare ou meurt, remplissez une nouvelle *Feuille d'Aventure* et tentez votre chance à nouveau en utilisant votre carte pour éviter les pièges connus. Il vous faudra peut-être plusieurs tentatives pour parvenir à l'ultime confrontation avec Domentor le Dément sous le regard du Dieu...





PROLOGUE: UNE TABLETTE BRISÉE

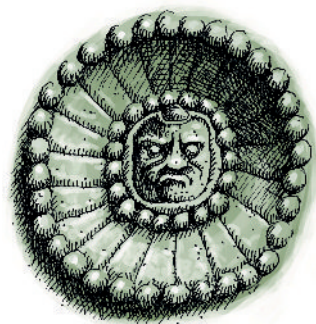
Vous n'avez plus le moindre doute. Les rumeurs disaient vrai. Toutes vos recherches l'ont prouvé, depuis que cette tablette de pierre brisée est tombée entre vos mains – achetée à prix d'or à un revendeur louche. Les ravages du temps et votre faible connaissance des hiéroglyphes ne vous ont hélas pas permis de déterminer avec exactitude l'emplacement du fameux Temple de Katak. C'est dans ce sanctuaire inviolé que reposerait une statue en or massif du Dieu de la Flamme, décrite à la dernière ligne comme « un trésor tel que le langage des hommes ne peut en donner la plus faible idée... »

Ce n'était jusqu'à présent qu'une légende, un récit murmuré au coin du feu et embelli au fil des années. Cette tablette et vos recherches à la Bibliothèque d'Achtan vous ont pourtant convaincu de la réalité du mythe. Les informations fragmentaires et parfois contradictoires recueillies dans les chroniques et les journaux d'explorateurs vous ont laissé sur votre faim. Plusieurs pages semblaient avoir été arrachées récemment – par qui ? À toutes vos questions, le vieux bibliothécaire n'a pu répondre que par un bredouillis confus. L'âge avait probablement altéré la mémoire de l'érudit... À moins qu'il ne s'agisse de quelque maléfice subtilement dirigé. Vous vous demandez en frissonnant dans quelles mains est tombée l'autre fragment de la tablette.

Vous voilà déterminé à rechercher la légendaire idole pour votre propre compte. Après un périple de plusieurs jours dans des conditions difficiles à travers une région inconnue des cartographes royaux, le navire que vous avez affrété accoste en vue de la jungle inviolée où vous espérez trouver le Temple de Katak. Ce n'est plus qu'une question d'heure avant que vous ne découvriez l'antique statue d'or...

Vous sentez dans votre dos le regard du second et des marins inquiets, alors que vous vous enfoncez seul dans la forêt vierge. La végétation se referme sur vous et le murmure du fleuve est remplacé par les cris des singes et des aras...

Et maintenant, rendez-vous au 1 !







1

Dans les profondeurs de la jungle, l'épaisse canopée laisse passer quelques rayons de soleil qui colorent le sous-bois de vert et d'or.

Vous progressez à grands revers de lame dans les plantes grimpantes et les lianes tendues en travers de votre route. Le sol humide recouvre vos bottes d'une boue poisseuse. Moustiques et libellules de toutes les couleurs sillonnent l'atmosphère moite et achèvent de vous étourdir. Des serpents pendus en boucles molles entre les branchages se réchauffent au soleil, et sifflent sans conviction à votre passage. Au-dessus de votre tête, une brise agite le feuillage, faisant onduler les tâches claires comme des vagues couleur émeraude. Soudain, un perroquet lance un cri aigu et s'élance dans un rayon de soleil pailleté d'or, vous faisant cligner les yeux devant cet éblouissement de couleurs.

Enfin, la boue relâche son étreinte et votre progression devient plus facile. Reclus de fatigue, vous décidez de vous accorder une courte halte. Au moment où vous alliez déboucher votre flasque, une curieuse scène retient votre regard : un minuscule singe au museau écarlate se tient sur une pierre plate, face à une vipère qui rampe lentement vers lui... La petite bête reste figée de terreur – et va mourir dans quelques instants si vous n'intervenez pas !

Si vous pourfendez le serpent pour sauver le minuscule singe, rendez-vous au **155**.

Si vous vous détournez en laissant la nature suivre son cours, rendez-vous au **117**.

2

La magie de la Baguette ne répond qu'aux souhaits de l'Homme-Médecine. Alors que vous agitez en vain l'os sculpté, deux des macabres créatures s'approchent assez pour vous porter deux coups de leurs crocs brulants. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, tirez votre épée et préparez-vous à défendre chèrement votre vie !

Rendez-vous au **134**.

3

Vous heurtez de plein fouet la surface liquide et coulez comme une pierre dans les profondeurs. L'eau brûlante déchire vos membres et calcine votre chair en quelques instants. Une dernière vision infernale passe devant ce qui reste de vos yeux : le sourire cruel de Domentor. Le Dément éclate de rire alors que vos restes s'enfoncent dans les profondeurs rougeoyantes du lac... La mort de Capucin ne sera jamais vengée.

4

Vous vous trouvez à l'extrémité nord d'une galerie semée de gravas et de débris. Une autre porte s'encadre dans le mur ouest, mais vous l'ignorez et suivez la galerie vers le sud, les Guerriers tournant toujours autour de vous. Un grondement menaçant retentit devant vous, et vous distinguez dans l'obscurité les contours d'une massive statue qui s'anime et tourne la tête vers vous ! Les traits du Golem de Granit ont été grossièrement taillés, mais ses poings sont aussi gros que votre tête. Malgré votre surprise, vous continuez à battre de la main sur le tambour. Avec un cri, les Guerriers Momies cessent aussitôt leur danse et s'élancent en avant ! Vous craignez de devoir les affronter, mais ils vous dépassent en bondissant et se jettent sur la créature de pierre en poussant des cris de guerre désincarnés ! Ils portent leurs attaques avec une sauvagerie inimaginable, frappant durement le Golem de leurs masses hérissées d'obsidienne. Le monstre de pierre abat son poing encore et encore. La galerie retentit du fracas des antiques os brisés. Vous pouvez abandonner là le Tambour et fuir vers le sud le long de la galerie ; rendez-vous alors au **301** sans lancer les dés. Si vous voulez assister à l'issue du combat, rendez-vous au **162**.

5

Vous avez à peine parcouru quelques mètres que vous buttez sur des roches éboulées qui bouchent entièrement le corridor. Ni terre ni poussière séculaire : le plafond ne s'est pas effondré sous l'action des siècles, mais récemment – et de main d'homme. Quelqu'un a voulu interdire l'accès à cette partie du sanctuaire. Vous pensez pouvoir dégager un passage étroit en repoussant de côté plusieurs pierres, mais vous allez perdre un temps et une énergie précieux. Si vous vous frayez un passage, rendez-vous au **149**. Si vous préférez ne pas gâcher votre temps – vous vous êtes déjà trompé de Temple –, regagnez l'intersection en forme de T et prenez au nord (rendez-vous au **244**).

6 (illustration page suivante)

Une barque richement ornée émerge de l'obscurité sous l'une des arches et se dirige lentement vers vous en soulevant des remous dans le métal en fusion. Une silhouette vêtue d'une robe se dresse à la proue comme une oriflamme d'or et de sang. La barque accoste dans un silence surnaturel et la capuche qui recouvrait les traits de ce mystérieux guide tombe. La lumière bleutée de votre épée se réfléchit sur un crâne de métal poli. Le squelette, entièrement plaqué d'or, tend une main osseuse en un geste impérieux : le passeur exige son dû. Vous déposez la Perle Noire dans sa paume dépourvue de chair et montez dans l'embarcation. Mue par la sorcellerie enclose en ses flancs, la barque cérémonielle fend les eaux vers la Pyramide à degrés...

Rendez-vous au **118**.

7

La poussière séculaire est restée intacte, immaculée, là où vous ne l'avez pas piétinée de vos bottes. Capucin tremble encore de peur. Les Guerriers Fantômes se sont évanouis dans les airs comme s'ils n'avaient jamais existé, mais les blessures qu'ils vous ont infligées n'ont rien d'une illusion, elles ! Vous vous remettez en marche vers l'ouest d'un pas tremblant, encore hanté par les cris des créatures d'outre-tombe.

Rendez-vous au **387**.

8

Vous vous élancez dans le tunnel sur une courte distance avant de piler net devant une paroi aux pierres disjointes : cul-de-sac ! Le Phénix est sur vous en quelques battements d'ailes. Vous faites face résolument devant l'oiseau de malheur.

PHÉNIX ENDURANCE : 12

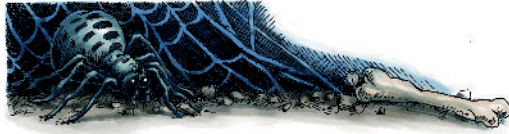
Lancez deux dés. Si vous obtenez :

2 à 6 : un coup de bec vous fait perdre 3 points d'ENDURANCE.

7 à 12 : un coup bien ajusté ! L'oiseau perd 3 points d'ENDURANCE.

C'est un combat à mort qui se déroule dos au cul-de-sac : vous ne pouvez FUIR. Si vous l'emportez, rendez-vous au **334**.





9

Vous vous mettez en garde. Tant que votre épée sera aux mains des Indigènes, vous devrez combattre avec vos seuls poings. L'un d'eux tire un coutelas en os de sa ceinture de peau, alors que son compagnon exécute des moulinets maladroits avec votre *propre* lame : ils acceptent votre défi ! Les Indigènes se tiennent de part et d'autre, rendant toute fuite impossible.

Premier INDIGÈNE	ENDURANCE : 9
Deuxième INDIGÈNE	ENDURANCE : 9

Lancez deux dés. Si vous obtenez :

2 à 4 : un coup de votre épée vous enlève 5 points d'ENDURANCE.

5 à 7 : d'un revers de coutelas, vous perdez 3 points d'ENDURANCE.

8 à 12 : un des Indigènes (choisissez lequel) perd 3 points d'ENDURANCE.

Quand l'un des Indigènes s'effondrera à vos pieds, notez le score de son compagnon puis rendez-vous au **131**.

10

L'Antidote se mêle au venin dans votre sang, mais par malheur votre organisme est incapable de le supporter ! Les muscles de vos bras et de vos jambes se contractent et votre torse s'arque quand toutes les fibres de votre corps se raidissent de douleur. Dans un sursaut de désespoir, vos propres doigts griffent la plaie et vos lèvres enflammées s'ouvrent sur un cri silencieux. Miséricordieuse, la mort vous délivre bientôt de ce tourment... Votre quête s'achève ici.

11

Au premier contact, les fils moisissus s'effritent et la tapisserie s'effondre en lambeaux élimés, révélant un guerrier aux traits rudes qui serre une lame bleutée dans son poing ! Vous reculez d'un bond, déjà sur la défensive – mais il ne s'agit bien sûr que de votre reflet dans un antique miroir. Vous constatez avec admiration que la surface de verre est demeurée intacte et claire, sans même une craquelure. Les Prêtres de Katak ont dû incanter

un puissant sortilège de protection sur le miroir, il y a bien des siècles de cela. Vous éclatez de rire en voyant Capucin sauter sur place pour défier le redoutable singe qui lui fait face ! Il se réfugie enfin sur votre épaule et vous quittez la pièce par l'issue nord. Rendez-vous au **229**.

12

L'épée brandie, vous vous élancez d'un bond sur le Dément. Surpris par votre prompt réaction, il vous fixe d'un air apeuré et lève une main tremblante. À son majeur, la bague lance un dernier éclair écarlate... Vous vous jetez de côté et lancez deux dés. Si le résultat est supérieur à votre HABILITÉ, le rayon vous frappe et vous perdez 15 points d'ENDURANCE (si toutefois vous portez l'Anneau d'Intangibilité, vous pouvez l'utiliser : l'éclair brûlant traverse votre corps devenu immatériel sans vous faire le moindre mal. L'Anneau s'effrite et tombe de votre doigt après usage).

Si vous avez survécu, vous voilà prêt à affronter Domentor – enfin.

Rendez-vous au **206**.

13

Vous êtes parvenu à mi-chemin, lorsque vos forces vous abandonnent comme un fil se rompt ! Les jambes pris de tremblements, vous chancelez avant de vous effondrer sur le sol froid. Déjà votre vision se brouille... La dernière chose que vous verrez avant de sombrer dans l'obscurité sera la rangée de faces taillées dans le roc, qui vous fixent avec indifférence alors que vous agonisez à leurs pieds. Votre quête est un échec.

14

Vous suivez le passage étroit en éclairant vos pas de la pâle lumière bleutée de votre épée. Des silhouettes aux yeux fixes et à l'allure martiale s'alignent le long du bas relief qui court sur les parois. Quelques minutes plus tard, vous parvenez devant une grille de bronze, barrant une ouverture dans le mur à votre droite. Capucin grimpe le long des barreaux en poussant de petits cris d'excitation. Le couloir que vous suiviez se prolonge dans les ténèbres. Si vous reprenez votre progression, rendez-vous au **82**.

Si vous tentez de forcer la grille, rendez-vous au **179**.

15

Le passage orienté nord-est oblique progressivement vers l'est. Après quelques instants, vous arrivez devant une statue de cire de facture ancienne représentant le Dieu Challitzl. La galerie semble se poursuivre, mais l'effigie aux bras terminés par de solides pinces remplit tout l'espace d'un mur à l'autre : impossible de la contourner. Vous pouvez examiner la sinistre idole de plus près (rendez-vous au **302**) ou revenir sur vos pas pour prendre le passage orienté vers le sud-est, où brillent d'étranges lumières (rendez-vous au **177**).

16

Votre dernier coup achève de mettre en pièces l'horrible Revenant. Encore plein de rage, vous foulez aux pieds les ossements desséchés jusqu'à ce qu'il n'en reste plus que de la poudre et des esquilles.

Rendez-vous au **73**.

17 (illustration page suivante)

En atteignant le bas de l'escalier, vous apercevez un tunnel qui s'ouvre dans le mur sous le balcon, orienté vers l'est. Alors que vous avancez dans la pièce ronde, un cri strident brise le silence. Comme surgi du néant, un majestueux oiseau de proie apparaît devant vos yeux, serres ouvertes et ailes déployées ! Vous n'aviez pas aperçu le gardien des lieux, tant son plumage rouge et brillant se confondait à merveille avec la lumière phosphorescente. Les plumes de son poitrail chatoient comme de l'or et son bec acéré semble de métal poli... Pris par surprise, vous esquivez de justesse la première attaque du Phénix et tirez maladroitement votre épée.

PHÉNIX

ENDURANCE : 12

Lancez deux dés. Si vous obtenez :

2 à 6 : un coup de bec vous fait perdre 3 points d'ENDURANCE.

7 à 12 : Votre coup porte. Le Phénix perd 3 points d'ENDURANCE.

Vous pouvez FUIR en grim pant l'autre escalier ; rendez-vous au **38**.

Si vous l'emportez sur l'animal fabuleux, rendez-vous au **194**.





18

Dans le Temple de Katak, quel autre symbole choisir que le sien ? Vous effleurez la Flamme du bout des doigts et aussitôt, un grincement métallique se fait entendre. La dalle circulaire sur laquelle vous vous tenez vibre puis entame une lente descente à l'intérieur de la Pyramide... Capucin se blottit peureusement contre vos jambes. Votre cœur bat à tout rompre : quelles richesses fabuleuses, quels mystères recèlent les profondeurs de la Pyramide ? L'obscurité se referme sur vous...

Rendez-vous au **173**.

19

L'escalier en spirale s'enfonce loin dans les entrailles de la Pyramide, et sans doute sous elle. Tout en descendant la volée de marches, les événements des dernières heures vous reviennent en mémoire : les périls et les pièges déjoués, les créatures grimaçantes tombées sous vos coups... et Capucin, votre compagnon de fraîche date – mort, à présent. Vos phalanges blanchissent sur la poignée de votre épée quand vous y repensez : le geste dont Domentor s'est rendu coupable ne restera pas impuni.

Vous atteignez enfin l'extrémité de l'escalier. Aucune marque sur le sol ne révèle le passage de votre adversaire, mais cela ne fait aucun doute : il a survécu et se trouve quelque part devant vous dans les entrailles du Temple. Ses sorts, ses ruses et sa malice l'ont jusque là protégé des pièges, mais rien ne le mettra à l'abri de votre courroux.

Dans le mur nord de la chambre où l'escalier vous a mené, un portique en marbre surmonte une arche d'où jaillit de la lumière. Vous franchissez l'ouverture d'un pas décidé pour découvrir la pièce au-delà. Rendez-vous au **304**.

20

Vous continuez vers l'ouest en laissant derrière vous la porte brûlée. Le couloir vire en direction du nord, puis rejoint un couloir orienté est-ouest, formant une intersection en forme de T. Les traces laissées par Domentor vont vers l'ouest. Plus résolu que jamais, vous décidez de les suivre. Rendez-vous au **274**.

21

L'herbe verte semble vous inviter au repos. Vous vous asseyez le dos pressé contre un tronc d'âge vénérable. Le sommeil n'est pas long à venir... Mais vous êtes bientôt tiré de vos rêveries par un bruit insistant. Tous vos sens en alerte, vous sautez sur vos pieds – juste à temps pour éloigner l'énorme Moustique qui planait au-dessus de vous ! Mais l'insecte revient déjà à l'attaque, dard tendu... Vous tentez de le chasser à grands moulinets de votre arme. Lancez les dés.

De 1 à 6, rendez-vous au **211**.

De 7 à 12, rendez-vous au **76**.

22

De hautes flammes blanches forment une barrière surnaturelle tout autour de vous. Domentor se tient entre les robes vides des derniers Gardiens de Cauchemar – décimés par un combat contre une gigantesque créature de jade et de fer dont les six monstrueuses pattes gisent en morceaux. Le gardien veillait sans doute fidèlement sur le sanctuaire de Katak depuis des temps immémoriaux. L'affrontement avec les Gardiens de Cauchemar a dû prendre des dimensions épiques. Même Domentor, qui se tient toujours soigneusement à l'écart du danger, a été blessé dans la bataille et perd son sang. Le regard noir de haine et le poing déjà posé sur la poignée de votre épée, vous vous dirigez vers lui. Penché sur une dalle sculptée pour examiner d'anciens symboles, sa cape lui donne l'apparence d'un Charognard.

Il vous remarque enfin et se redresse, sûr de lui.

– Ah ! Tu es donc venu à bout de Salsa Doom ? Je me doutais qu'il ne serait pas si facile de t'écarter de mon chemin.

Il montre la dalle surélevée d'un geste théâtral.

– L'un de ces symboles est la clé pour conjurer cette barrière de flammes. L'idole de Katak se trouve juste derrière, évidemment. Je devrais vite venir à bout de cette petite énigme, alors que toi... Tu n'as pas plus de lumières pour ces choses que le pitoyable compagnon dont je t'ai débarrassé...

Vous êtes trop furieux pour imaginer une insulte à la hauteur de pareille vilenie.

– Domentor, crachez-vous enfin, tu vas mourir ici... par mon épée !

Il vous fixe puis éclate d'un rire silencieux.

– Chevalier Dragon de Palados ! Si nous devons croiser le fer, tu serais sans doute vainqueur. Mais je peux te tuer d'une douzaine de façons avant que tu puisses lever le petit doigt...

Il tire quelque chose de sa tunique. Un éclat de lumière balaie le sol quand il tourne l'objet vers vous.

– Le Miroir de la Lune.

Domentor place le miroir face à vous puis le lâche, mais au lieu de se fracasser sur les dalles, il flotte dans les airs et se met à pivoter doucement. La surface réfléchissante grandit de plus en plus jusqu'à devenir un tourbillon de mercure qui se remplit de votre image. Fasciné, vous contemplez votre reflet aux teintes imparfaites dans le demi-jour surnaturel du monde des miroirs – et votre jumeau vous rend votre regard avant de s'extraire du mercure liquide !

– Voici ton Simulacre, explique Domentor. Ton double sans âme...

Le Simulacre pousse un cri surnaturel et s'avance vers vous, les traits déformés par une volonté maléfique. Vous remarquez alors que son corps n'arrête pas la lumière, ne projetant aucune ombre.

– Ce n'est qu'un automate sans conscience... et qui n'existe que dans un but : ta mort.

Plein de morgue, Domentor se détourne pour se replonger dans l'examen des glyphes. Le Simulacre est votre double parfait en tous les domaines et brandit une réplique de votre épée. Vous allez devoir le combattre. Le Simulacre dispose de la même ENDURANCE que vous à cet instant précis – si vous êtes blessé ou affaibli, il l'est aussi. Vous avez quelques secondes pour vous préparer à la bataille ou utiliser un objet ou une Potion.

Rendez-vous ensuite au **126**.

23

Vous touchez le liquide argenté du bout des doigts, puis vous vous risquer à y plonger la main sans rien ressentir de particulier. Le liquide s'écoule le long de vos doigts et tombe sur le sol en petites gouttes rondes comme des billes. Allez-vous :

Avancer prudemment dans le flot argenté pour traverser à gué ?

Rendez-vous au **299**

Plonger et nager jusqu'à l'autre bord ? Rendez-vous au **88**

Attendre pour voir ce qui se passe ? Rendez-vous au **252**

Faire demi-tour et emprunter le passage sud-est ?

Rendez-vous au **386**



24

Boire au Calice déclenche un charme antique. L'eau qui coule dans votre gorge vous restitue 6 points d'ENDURANCE (sans dépasser votre total de départ) ! Le sort de guérison a puisé dans vos ressources psychiques, vous devez donc réduire votre PSI actuel d'1 point. Vous pouvez conserver le Calice et vous en resservir à tout moment sauf pendant un combat : vous regagnerez 6 points d'ENDURANCE pour chaque point de PSI dépensé (si votre PSI n'est plus que de 2, vous ne pouvez pas utiliser le Calice). Vous emballez précieusement l'objet dans votre Sac à Dos avant de vous remettre en route par l'issue ouest. Rendez-vous au **124**.

25

Des éclairs bleutés jaillissent des mains du Revenant et transpercent vos membres ! Un froid intense glace votre chair, comme si vous étiez pris dans une avalanche. Lancez les dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre PSI actuel, rendez-vous au **230**. Sinon, rendez-vous au **395**.

26

Avec l'énergie du désespoir, vous vous lancez du bord de la passerelle dans les masses brumeuses. Vous tombez en hurlant vers une surface liquide, qui n'apparaît qu'un instant entre les vapeurs blanches. Sauvé ? Non... L'eau est agitée de remous et fume... Vous tombez en chute libre vers une nappe d'eau bouillante ! Portez-vous un Manteau de Plumes ? Si c'est le cas, rendez-vous au **49**. Si vous n'avez pas trouvé cet objet durant votre périple, rendez-vous au **3**.

27

Allez-vous fuir par le passage qui s'ouvre dans le mur ouest (rendez-vous au **279**) ou en revenant sur vos pas vers le vestibule au miroir (rendez-vous au **339**) ?

28

Il y a deux millénaires, ce gaz était un poison virulent capable d'expédier quiconque en quelques secondes. Par chance, au fil des siècles, l'oxydation l'a rendu inoffensif. La bouffée que vous avez inspirée vous irrite et vous fait monter les larmes aux yeux, sans autre conséquence fâcheuse. Une fois les vapeurs dissipées, trois objets apparaissent au fond du coffre : un Anneau de Bronze, une Bouteille de quartz taillé contenant un liquide bleu et une Ceinture ornée d'Opales fines. Si, craignant un nouveau piège, vous les laissez là, rendez-vous au **289**. Si vous souhaitez vous emparer de ces objets, lequel allez-vous tirer du coffre en premier ?

La Ceinture d'Opales Rendez-vous au **366**

L'Anneau de Bronze Rendez-vous au **266**

La Bouteille Bleue Rendez-vous au **254**

29

Vous descendez dans l'obscurité d'un pas hésitant. Quelques marches plus bas, vos pieds accroche soudain un fil tendu et vous culbutez tête la première ! La chute est par bonheur courte. Vous vous relevez avec plusieurs contusions qui vous coûtent 2 points d'ENDURANCE. Bien résolu à ne plus vous laisser surprendre, vous dégainez votre épée de son fourreau pour observer à la lumière de la lame le tunnel dans lequel vous avez atterri. Une lourde odeur de terre humide et de décomposition flotte dans l'air et vous met le cœur au bord des lèvres. Capucin se réfugie sur votre épaule et s'agrippe fortement avec ses petits doigts, effrayé par ce nouvel environnement.

Rendez-vous au **191**.

30 (illustration page suivante)

Vous gravissez la courte volée de marches jusqu'à une chambre hexagonale de bonnes dimensions. Bien que vicié et chargé de lourds relents, l'air est respirable – un soulagement après ce cou-



loir étouffant. Vous vous agenouillez à côté des marches pour reprendre votre souffle et examiner les lieux. Une haute armure de bronze placée dans une alcôve de l'autre côté de la pièce retient votre attention. Elle est curieusement articulée et couverte d'étranges hiéroglyphes. En détaillant les plaques recourbées et brunies, vous réalisez qu'elle n'a certainement pas été forgée pour un être humain : l'armure entière doit peser près d'une demi-tonne ! Mal à l'aise à cette idée, vous préférez vous lever, sur vos gardes.

Dans le mur près de vous se trouve une sorte de sceau circulaire en bronze, scellé dans la pierre et gravé de la Flamme de Katak. Tout autour, le granit est décoloré et constellé de traces noirâtres. Si vous tentez de retirer le sceau armorié, rendez-vous au **180**. Si vous préférez revenir au couloir principal et partir vers le sud, rendez-vous au **151**.

31

L'Escarboucle fait la taille d'un petit œuf et a été polie avec art. Elle brille au creux de votre main comme une goutte de sang. Vous êtes incapable d'évaluer sa valeur, mais son poids est plus que rassurant à cet égard ! Après l'avoir glissée dans votre Sac à Dos, vous vous dirigez vers le passage ouvert dans le mur ouest. Mais soudain, une lueur jaunâtre s'allume au fond de chacune des niches. Capucin glapit et recule contre le mur.

Un coup d'œil par-dessus votre épaule vous pétrifie d'horreur : les crânes qui reposaient dans les hautes alcôves flottent à présent dans les airs, auréolés de flammes dorées, et se lancent à votre Poursuite !

Portez-vous un Pectoral Solaire ?

Si oui, rendez-vous au **320**.

Sinon, rendez-vous au **297**.

32

Vous avez beau vous creuser les méninges et retourner votre Sac à Dos, mais vous ne trouvez rien qui puisse vous sortir de cette impasse. Une fois de plus vous tournez votre regard vers la Pyramide d'argent. Quelque part à l'intérieur, vous le savez, repose l'idole d'or pour laquelle vous avez traversé la moitié du monde. Dans votre imagination, vous voyez Domentor debout devant l'idole, les yeux brillants de cupidité et ses doigts caressant avec avidité le métal. Vous grognez de désespoir et vous tombez prostré sur la jetée. Tête baissée, vous regardez les lentes ondulations

sillonner le bassin de cuivre. Si proche de votre but et pourtant si loin ! Dans votre bouche, vous sentez le goût de cendres de la défaite. Chevalier, vous avez... échoué.

33

Vous déposez la Perle Noire dans l'une des mains tendues, qui se referme avec force. Quand elle se rouvre, une fine poussière s'écouler entre les doigts : c'est tout ce qui reste de la Perle... Ce n'était pas l'offrande attendue. Allez-vous déposer plutôt une Pièce d'Or (si vous en avez une) ?

Rendez-vous alors au **93**.

Autrement, vous n'avez d'autre choix que de franchir le seuil pour découvrir ce qui se trouve au-delà. Rendez-vous au **222**.

34

Les dalles descendent vers le sol, obstruant le couloir devant et derrière vous ! Vous sondez les murs et le sol dans l'espoir de trouver une échappatoire. Et soudain, la lueur bleutée de votre épée vacille et meurt.

L'étonnement cède vite la place à la panique, car seule une puissance magique surhumaine est capable de contrecarrer l'enchantement de votre épée. Dans l'obscurité totale, le sol en pierre dure semble alors se dissoudre ou disparaître sous vos pieds. Vous tendez les mains des deux côtés sans parvenir à retrouver les murs : le couloir a disparu ! Une lueur rouge apparaît dans les ténèbres au loin. Alors qu'elle s'approche, vous réalisez que vous dérivez dans le vide sidéral. Aucun écho ne répond à vos cris, rien que le silence des espaces infinis. Avec terreur, vous commencez à discerner les contours de la lueur rouge : les yeux et la bouche béante d'un visage gigantesque. C'est la face de Katak qui vous apparaît à travers les siècles ! Vous avez violé son Temple et, tombant vers sa gueule volcanique, vous allez payer le prix du sacrilège...

35

Prenant une profonde inspiration, vous avancez. Quand vous franchissez le seuil, les torches s'enflamment sur les murs avec un bruit sec. Vous vous trouvez dans une crypte de taille moyenne. La poussière sur les dalles de pierre et en suspension dans l'air prouve que cette pièce est restée scellée durant des centaines et des centaines d'années avant votre venue. Soudain, vous entendez le même grondement sourd que lorsque vous avez placé la Pièce

dans les mains en coupe. Horreur et désespoir : le mur est en train de se refermer ! Si vous bondissez pour franchir le seuil avant que l'issue ne soit scellée, rendez-vous au **146**. Si vous préférez fouiller la pièce en espérant trouver une alternative ou une nouvelle issue, rendez-vous au **344**.

36

La Poudre a été glissée à l'intérieur de feuilles plates grossièrement pliées. Vous en ouvrez une, versez son contenu dans votre paume et l'examinez avec incertitude. Vous avez déjà vu des Démonistes et des Magiciens se servir de poussière magique de Transformation : qui sait, cette Poudre remplit peut-être la même fonction. Vous vous concentrez sur l'image d'un Aigle, ailes déployées au-dessus du lac, puis vous jetez la Poudre sur le sol d'un geste sec...

C'est la dernière chose que vous ferez jamais, sèchement ou non. Au lieu de s'élever en un nuage magique sur votre corps pour le transmuter, la poussière explose au contact du sol ! L'horrible détonation arrache tous vos membres en une fraction de secondes et projette ce qui reste de vous en une pulpe sanglante un peu partout – sur la surface liquide, sur les parois. Que cela vous serve de leçon : à trop jouer avec les amulettes, on se brûle...

37

Tourner le dos à un maître de l'assassinat ? Autant se passer soi-même la corde au cou. C'est d'ailleurs ce qui se passe à l'instant. Le garrot de soie enserre votre gorge... D'un geste souple, le Gardien de Cauchemar vous brise la nuque sans que vous puissiez tenter quoi que ce soit. Votre aventure – et votre existence – s'achèvent ici.

38

Le Phénix pousse un cri de dépit lorsque vous vous échappez par l'escalier pour vous engouffrer sous l'arche encadrée par deux monstrueuses statues de pierre. Le tunnel dans lequel vous courez mène vers le nord. Vous vous arrêtez un instant et remarquez que Domentor a laissé ses empreintes dans la poussière du sol : vous êtes sur le bon chemin. Rendez-vous au **57**.

