

LE TOMBEAU DE LA MALÉDICTION

Un livre interactif écrit par Martin Charbonneau

Édité par Mikaël Louys

Couverture par Dean Spencer

Illustrations intérieures par Minwon Lee, Thuy-An Buis, Yaëlle Hameau et Chloé Schmid

Publié en novembre 2020 par Brocéliande Éditions

www.broceliande-editions.fr

ISBN 979-10-93943-22-0

Première impression française.



RÈGLES DE L'AVENTURE

TOTAUX D'AVENTURE

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

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

Total Maximum : 10

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

Total Maximum : 100

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

Total Maximum : 18

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

Total Maximum : 10



RÈGLES DE L'AVENTURE

COMBATS

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

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

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

COMBATS MULTIPLES

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



FUITE

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

COUPS DE CHANCE

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

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

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

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

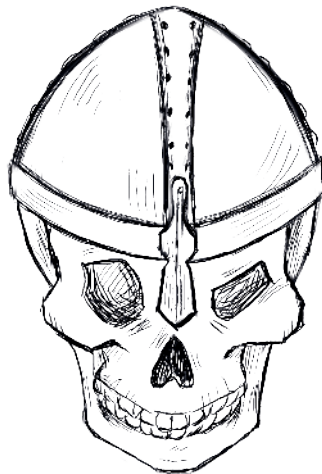
Il peut arriver que le texte de l'aventure vous demande de comparer 2 ou 3 dés à votre Chance. Ces Coups de Chance dictés par l'aventure ne réduisent pas votre total de Chance.

PUISSANCE PSYCHIQUE

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

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

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



ÉQUIPEMENT

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

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

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

BOMBES E

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

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

POTIONS

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

SUCS DE VAMPIRE

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

MULTIPLICATEURS DE FORCE

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

FORMES PRÉCIEUSES

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

PIERRES MAGIQUES

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

CHANGEURS DE FORME

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

PIERRE MAUVE

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



VOTRE MISSION

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

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

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

ÉQUIPEMENT DE DÉPART

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

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

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

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

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



1 (illustration page suivante)

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

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

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

2

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

HORREUR DES CRYPTES

Habilité 7 ~ Endurance 80

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

3

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

4

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



5

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

6

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

7

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

8

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

9

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

10

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

11

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

12

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

13

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

14

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

GOULE

Habilitété 6 ~ Endurance 64

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

15 (illustration page suivante)

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

VAMPIRE

Habilitété 9 ~ Endurance 87

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

16

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



17

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

18

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

ÊTRE DE LA MORT

Habilité 6 ~ Endurance 85

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

19

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

20

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

21

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

MOINES MALÉFIQUES

Habilité 7 ~ Endurance 57

Habilité 8 ~ Endurance 44

Habilité 7 ~ Endurance 48

Habilité 7 ~ Endurance 47

Habilité 7 ~ Endurance 52

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

22

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

23

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

24

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

25

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

ŒIL FLOTTANT

Habilité 5 ~ Endurance 110

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

26

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

27

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

28

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

29

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

30

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

CHAQUE SPECTRE

Habilité 9 ~ Endurance 20

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

31

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

32

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

MONSTRE VOLANT

Habilité 8 ~ Endurance 104

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

33

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

34

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

35

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

36

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

37

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

38

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

39 (illustration page suivante)

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

LA MOMIE

Habilité 13 ~ Endurance 120

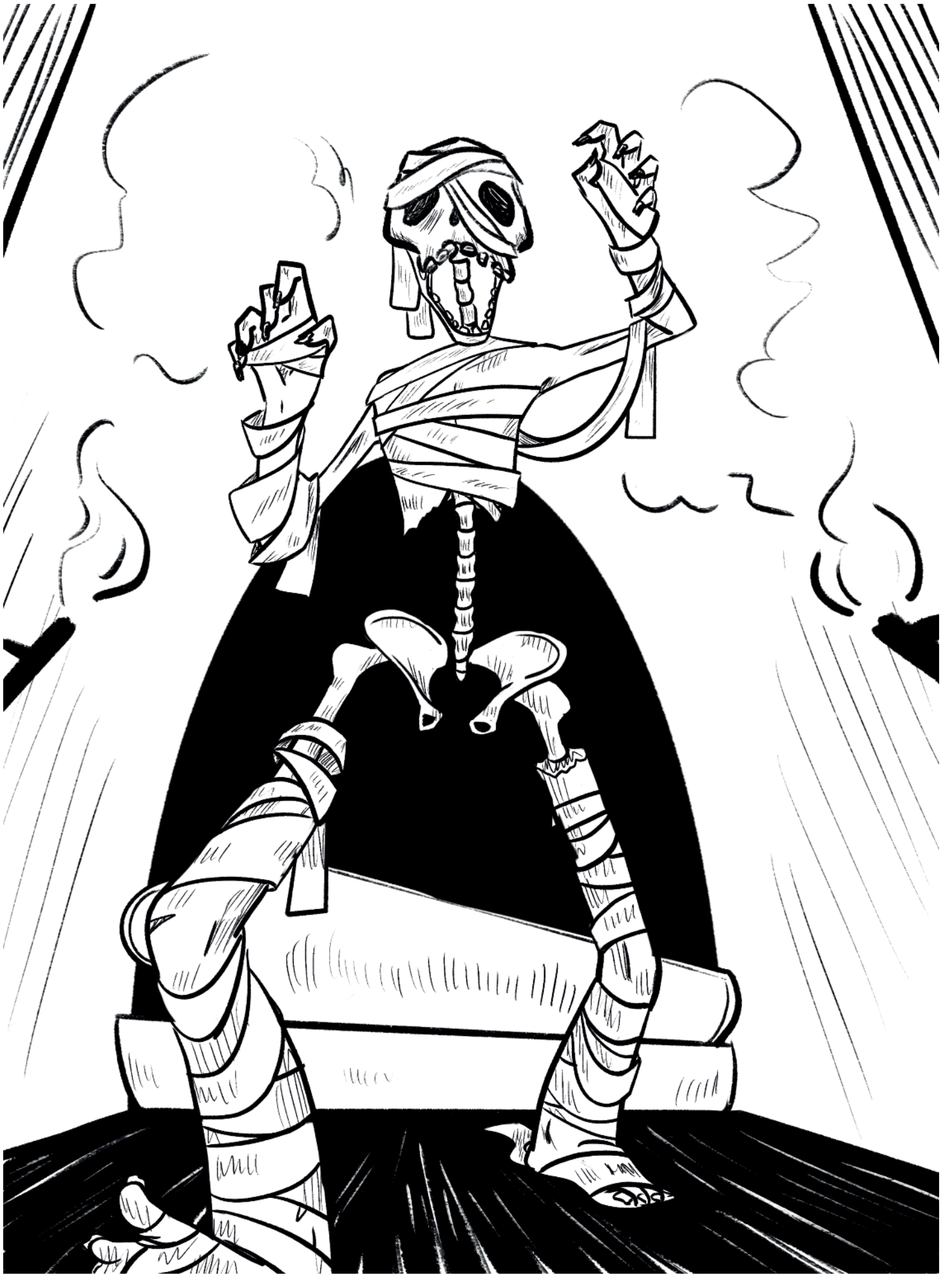
Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **306**.

40

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

41

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



42

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

43

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

OMBRE

Habilité 7 ~ Endurance 50

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

44

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

Les attaquer immédiatement ?

Rendez-vous au **127**.

Attendre qu'ils s'approchent ?

Rendez-vous au **179**.

Vous dissimuler derrière une tombe ?

Rendez-vous au **311**.

45

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

46

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

47 (illustration page suivante)

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



48

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

49

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

50

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

51

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

52

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

53

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

54

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

MORT-VIVANT

Habilitété 6 ~ Endurance 65

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

55

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

56

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

57

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

58

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

FOSSOYEUR

Habilitété 4 ~ Endurance 17

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

59

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

BROUILLARD MALÉFIQUE

Habilitété 8 ~ Endurance 48

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

60

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

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

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

61

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

HOMME DE GLACE

Habilitété 6 ~ Endurance 71

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

62

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

CHAUVES-SOURIS

Habilitété 6 ~ Endurance 90

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

63

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

VAMPIRES

Habilitété 6 ~ Endurance 84

Habilitété 8 ~ Endurance 87

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

64

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

65

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

66 (illustration page suivante)

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

ELFE

Habilitété 10 ~ Endurance 100



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

67

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

68

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

69

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

70

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

Leur parler de votre mission

Rendez-vous au **340**.

Leur montrer une Croix

Rendez-vous au **284**.

Les attaquer

Rendez-vous au **21**.

Vous excuser et revenir sur vos pas

Rendez-vous au **361**.

71

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

Boire la potion rouge ?

Rendez-vous au **33**.

Boire la potion verte ?

Rendez-vous au **136**.

Boire la potion grise ?

Rendez-vous au **204**.

Boire la potion bleue ?

Rendez-vous au **56**.

Boire la potion rose ?

Rendez-vous au **247**.

Explorer le passage secret ?

Rendez-vous au **224**.

Partir vers l'Est ?

Rendez-vous au **117**.

72 (illustration page suivante)

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

ÊTRE PUSTULEUX DE L'ENFER

Habilitété 9 ~ Endurance 87

