

# PIRANHIA

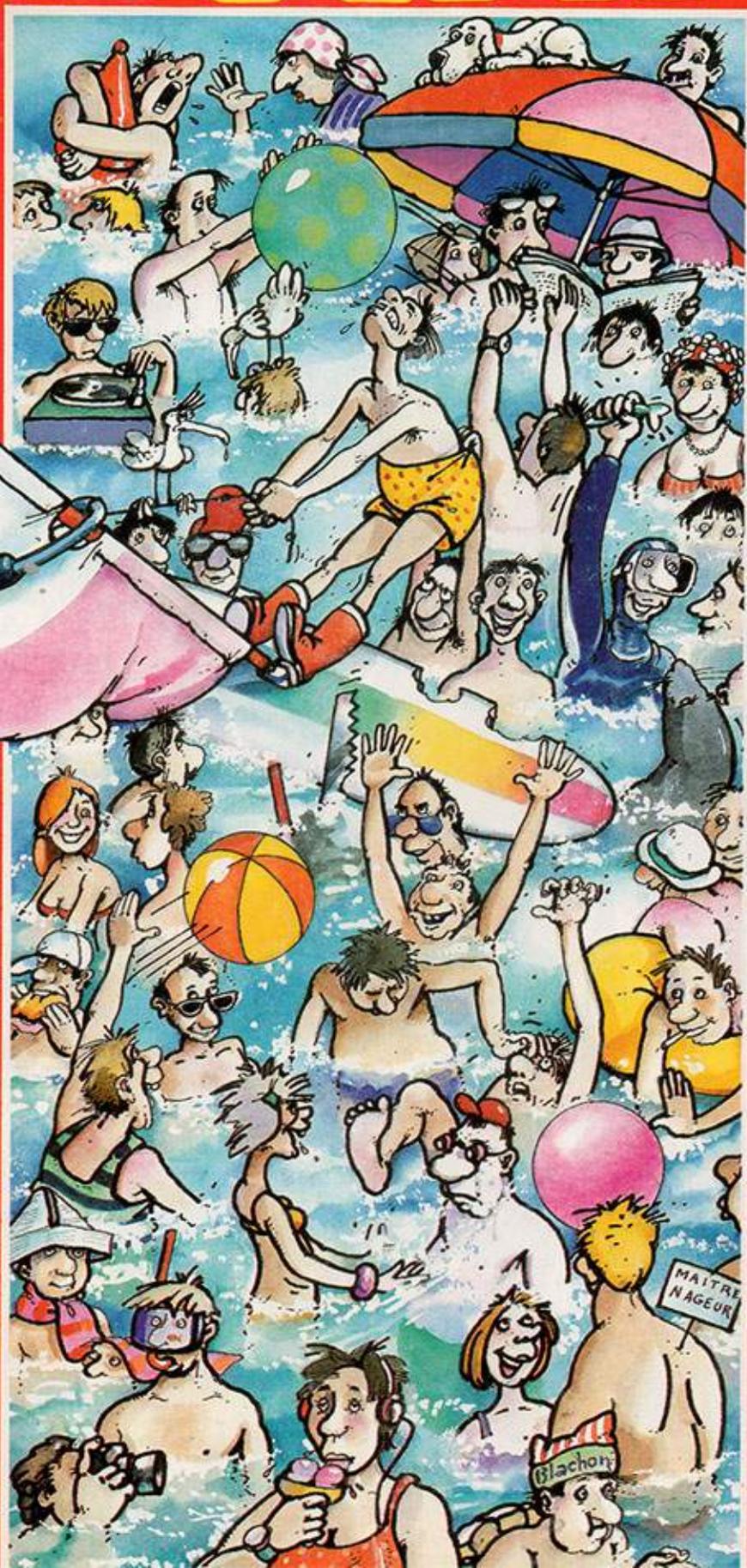
Belgique 210 FB  
Suisse 10 FS  
Canada 5,95 \$C

Des jeux  
pour l'été

Dossier  
L'ART  
DRÔLE



Un roman  
de Gerald Cole  
**LA PETITE AMIE  
DE GREGORY**  
illustré par  
Philippe Dumas



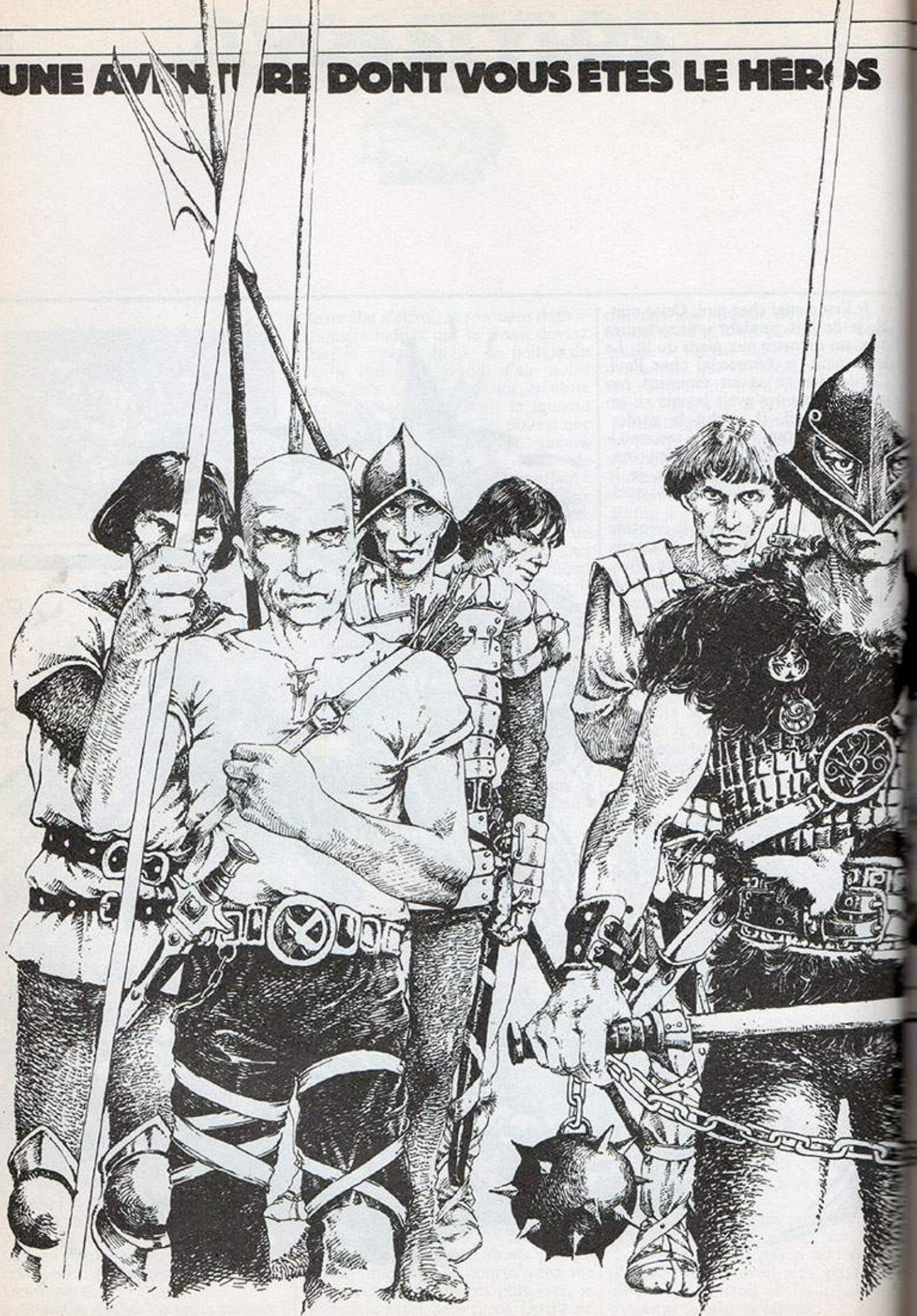
Une aventure  
dont VOUS êtes  
le héros  
**LA PIERRE  
DE SHANHARA**  
de Paul Struth



Lire et relire  
3 romans actuels

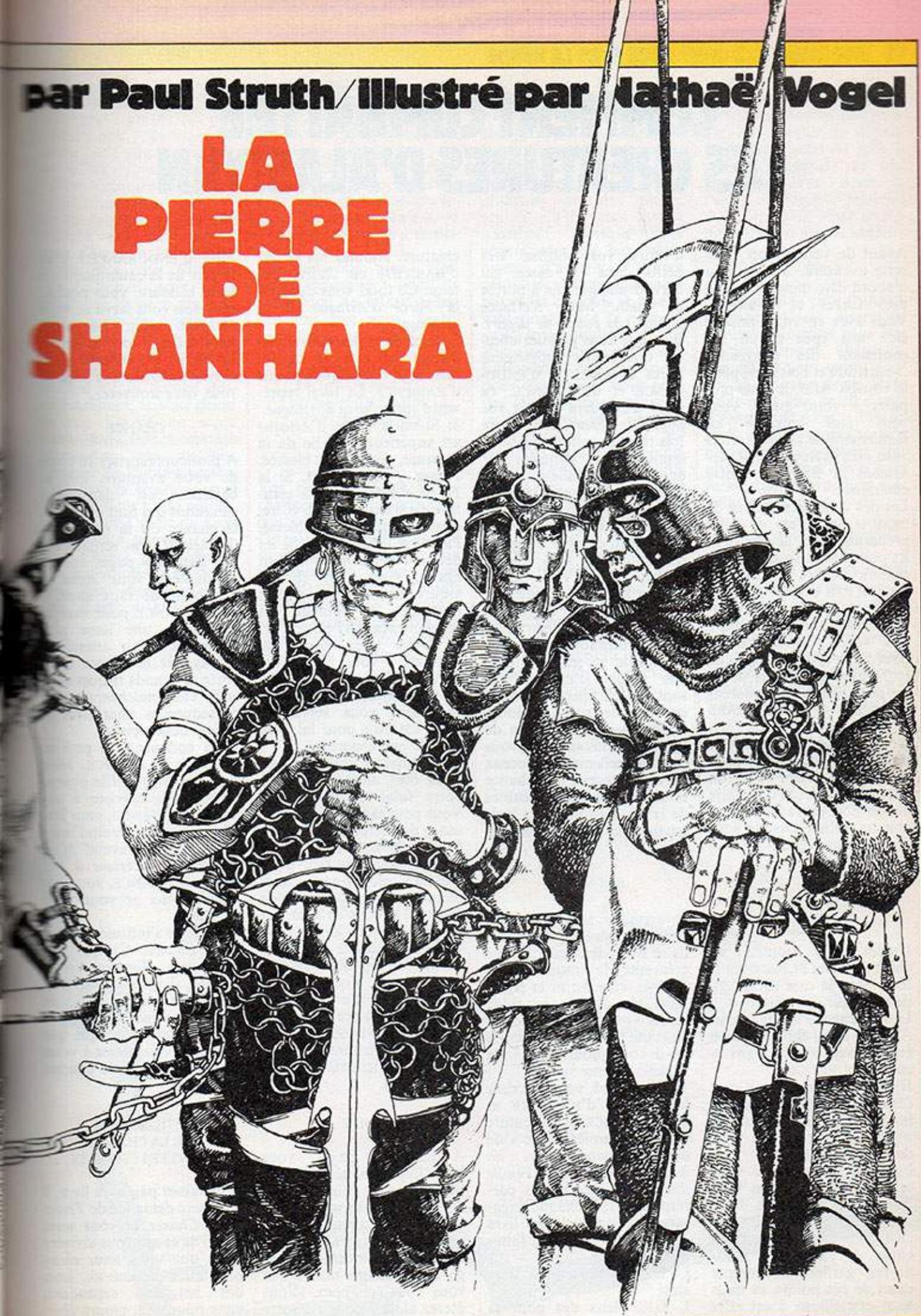
**LES ENQUÊTES  
DE CHARLES TONE**

**UNE AVENTURE DONT VOUS ETES LE HERO**



par Paul Struth / Illustré par Nathaë Vogel

# LA PIERRE DE SHANHARA



# COMMENT COMBATTRE LES CRÉATURES D'ALASIYAN

Avant de vous lancer dans cette aventure, il vous faut d'abord déterminer vos propres forces et faiblesses. Vous avez en votre possession une épée et un sac contenant des provisions (nourriture et boissons) pour le voyage. Afin de vous préparer à votre quête, vous vous êtes entraîné au maniement de l'épée et vous vous êtes exercé avec acharnement à accroître votre endurance.

Les dés vous permettront de mesurer les effets de cette préparation en déterminant les points dont vous disposez au départ en matière d'HABILETÉ et d'ENDURANCE. En pages 000, vous trouverez une *Feuille d'Aventure* que vous pourrez utiliser pour noter tous les détails de votre aventure. Vous pourrez inscrire dans les différentes cases vos points d'HABILETÉ et d'ENDURANCE.

Nous vous conseillons de noter vos points sur cette *Feuille d'Aventure* avec un crayon ou, mieux, d'en faire des photocopies afin de pouvoir les utiliser lorsque vous jouerez à nouveau.

## HABILETÉ, ENDURANCE ET CHANCE

Lancez un dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case HABILETÉ de la *Feuille d'Aventure*. Lancez ensuite les deux dés. Ajoutez 12 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case ENDURANCE.

Il existe également une case CHANCE. Lancez à nouveau un dé, ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case CHANCE.

Pour des raisons qui vous seront expliquées plus loin, les points d'HABILETÉ, d'ENDURANCE et de CHANCE changent constamment au cours de l'aventure. Vous devrez garder un compte exact de ces points, et nous vous conseillons à cet effet

d'écrire vos chiffres très petits dans les cases, ou d'avoir une gomme à portée de main. Mais n'effacez jamais vos *points de départ*. Bien que vous puissiez obtenir des points supplémentaires d'HABILETÉ, d'ENDURANCE et de CHANCE, ce total n'excédera jamais vos *points de départ*, sauf en de très rares occasions qui vous seraient alors signalées sur une page particulière.

Vos points d'HABILETÉ reflètent votre art dans le maniement de l'épée et votre adresse au combat en général; plus ils sont élevés, mieux c'est. Vos points d'ENDURANCE traduisent votre force, votre volonté de survivre, votre détermination et votre forme physique et morale en général; plus vos points d'ENDURANCE sont élevés, plus vous serez capable de survivre longtemps. Avec vos points de CHANCE, vous saurez si vous êtes naturellement chanceux ou malchanceux. La chance et la magie sont des réalités de la vie dans l'univers imaginaire que vous allez découvrir.

## BATAILLES

Il vous sera souvent demandé, au long des pages de ce livre, de combattre des créatures de toutes sortes. Parfois, vous aurez la possibilité de choisir la fuite, sinon — ou si vous décidez de toute façon de combattre — il vous faudra mener la bataille comme suit.

Tout d'abord, vous inscrirez les points d'HABILETÉ et d'ENDURANCE de la créature dans la première case vide des *Rencontres avec un Monstre*, sur votre *Feuille d'Aventure*. Les points correspondant à chaque créature sont donnés dans le livre chaque fois que vous faites une rencontre.

Le combat se déroule alors ainsi :

1. Jetez deux dés pour la

créature. Ajoutez ses points d'HABILETÉ au chiffre obtenu. Ce total vous donnera la *Force d'Attaque* de la créature.

2. Jetez deux dés pour vous-même. Ajoutez le chiffre obtenu à vos propres points d'HABILETÉ. Ce total représente votre *Force d'Attaque*.

3. Si votre *Force d'Attaque* est supérieure à celle de la créature, vous l'avez blessée. Passez à l'étape n° 4. Si la *Force d'Attaque* de la créature est supérieure à la vôtre, c'est elle qui vous a blessé. Passez à l'étape n° 5. Si les deux *Forces d'Attaque* sont égales, vous avez chacun esquivé les coups de l'autre; reprenez le combat en recommençant à l'étape n° 1.

4. Vous avez blessé la créature, vous diminuez donc de 2 points son total d'ENDURANCE. Vous pouvez également vous servir de votre CHANCE pour lui faire plus de mal encore.

5. La créature vous a blessé, vous ôtez alors 2 points à votre total d'ENDURANCE. Vous pouvez également faire usage de votre CHANCE.

6. Modifiez votre score d'ENDURANCE ou celui de la créature, selon le cas. (Faites de même pour vos points de CHANCE si vous en avez fait usage. Voir plus loin.)

7. Commencez le deuxième *Assaut* (en reprenant les étapes de 1 à 6). Vous poursuivrez ainsi l'ordre des opérations jusqu'à ce que vos points d'ENDURANCE ou ceux de la créature que vous combattez aient été réduits à zéro (mort).

## FUITE

A certaines pages, vous aurez la possibilité de fuir un combat s'il vous semble devoir mal se terminer pour vous. Si vous prenez la fuite cependant, la créature vous aura automatiquement infligé une blessure tandis que vous vous échapperez. (Vous ôterez alors 2 points à votre

total d'ENDURANCE.) C'est le prix de la couardise. Pour cette blessure, vous pourrez toutefois vous servir de votre CHANCE selon les règles habituelles (voir ci-après). La *Fuite* n'est possible que si elle est spécifiée à la page où vous vous trouverez.

## CHANCE

A plusieurs reprises au cours de votre aventure, lors de batailles ou dans des situations qui font intervenir la chance ou la malchance (les détails vous seront donnés dans les pages correspondantes), vous aurez la possibilité de faire appel à votre CHANCE pour essayer de rendre une issue plus favorable. Mais attention! L'usage de la chance comporte de grands risques et, si vous êtes *malchanceux*, les conséquences pourraient se révéler désastreuses.

Voici comment on peut se servir de la CHANCE. Jetez deux dés. Si le chiffre obtenu est égal ou inférieur à vos points de CHANCE, vous êtes *Chanceux*, et le résultat tournera en votre faveur. Si ce chiffre est supérieur à vos points de CHANCE, vous êtes *Malchanceux* et vous serez pénalisé.

Cette règle s'intitule : *Tentez votre Chance*. Chaque fois que vous *Tenterez votre Chance*, il vous faudra ôter 1 point à votre total de CHANCE. Ainsi, vous vous rendrez bientôt compte que plus vous vous fiez à votre CHANCE, plus vous courrez de risques.

## UTILISATION DE LA CHANCE DANS LES COMBATS

A certaines pages du livre, il vous sera demandé de *Tenter votre Chance* et vous serez averti de ce qui vous arrivera selon que vous serez *chanceux* ou *malchanceux*. Lors des batailles, cependant, vous pourrez toujours *choi-*

de d'utiliser votre chance, soit pour infliger une blessure plus grave à une créature que vous venez de blesser, soit pour minimiser les effets d'une blessure qu'une créature vient de vous infliger.

Si vous venez de blesser une créature, vous pouvez *Tenter votre Chance* à la manière décrite plus haut. Si vous êtes *chanceux*, vous avez infligé une blessure grave et vous pouvez ôter 2 points de plus au score d'ENDURANCE de la créature. Si vous êtes *malchanceux*, cependant, la blessure n'était qu'une simple écorchure, et vous devez ajouter 1 point au score d'ENDURANCE de la créature (c'est-à-dire que, au lieu d'enlever les 2 points correspondant à la blessure, vous n'aurez ôté qu'1 seul point). Si la créature vient de vous blesser, vous pouvez *Tenter votre Chance* pour essayer d'en minimiser les effets. Si vous êtes *chanceux*, vous aurez réussi à atténuer le

coup. Rajoutez alors 1 point d'ENDURANCE (c'est-à-dire que, au lieu de 2 points ôtés à cause de la blessure, vous n'aurez qu'1 point en moins). Si vous êtes *malchanceux*, le coup que vous avez pris était plus grave. Dans ce cas, enlevez encore 1 point à votre total d'ENDURANCE.

Rappelez-vous que vous devez soustraire 1 point de votre total de CHANCE chaque fois que vous *Tentez votre Chance*.

COMMENT RÉTABLIR VOTRE HABILITÉ, VOTRE ENDURANCE ET VOTRE CHANCE

*Habilité*

Vos points d'HABILITÉ ne changeront pas beaucoup au cours de votre aventure. A l'occasion, il peut vous être demandé d'augmenter ou de diminuer votre score d'HABILITÉ. Vos points d'HABILITÉ ne peuvent jamais excéder leur total de départ, sauf en certaines circonstances spécifiques.

*Endurance et Provisions*

Vos points d'ENDURANCE changeront beaucoup au cours de votre aventure, en fonction des combats que vous aurez à livrer à des monstres ou des tâches ardues qu'il vous faudra accomplir. Lorsque vous approcherez du but, votre niveau d'ENDURANCE sera peut-être dangereusement bas et les combats se révéleront alors pleins de risques ; aussi, soyez prudent !

Votre sac à dos contient suffisamment de Provisions pour cinq repas. Vous pouvez vous reposer et manger à tout moment, sauf pendant une bataille.

Un repas vous rend 4 points d'ENDURANCE. Quand vous prenez un repas, ajoutez 4 points à votre total d'ENDURANCE et enlevez-en 1 à vos Provisions. Une case réservée à l'*Etat de vos Provisions* figure sur la *Feuille d'Aventure* pour vous permettre de noter où en sont vos vivres. Rappelez-vous que vous avez un long chemin à parcourir ; aussi, sachez utiliser vos Provisions avec prudence !

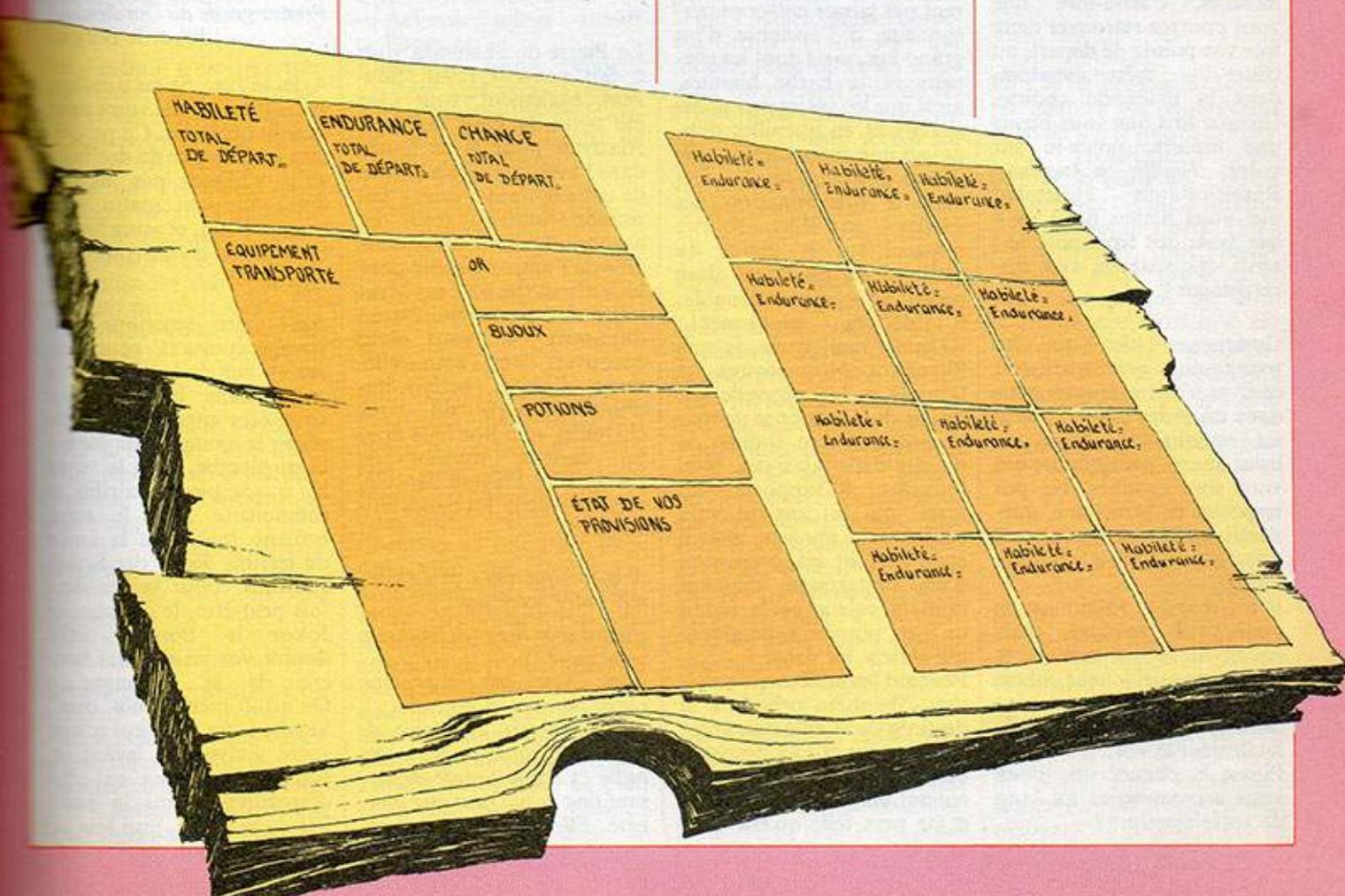
Souvenez-vous également que vos points d'ENDURANCE ne peuvent pas excéder leur niveau de départ, sauf si cela vous est spécifiquement indiqué sur une page du livre. Boire la *Potion de Vigueur* rétablira à tout moment votre ENDURANCE à son niveau initial.

*Chance*

Vos points de CHANCE augmentent au cours de l'aventure lorsque vous êtes particulièrement chanceux. Les détails vous seront donnés au long des pages. Rappelez-vous que, comme ceux d'ENDURANCE et d'HABILITÉ, vos points de CHANCE ne peuvent excéder leur niveau de départ que si vous recevez des instructions spécifiques à ce sujet.

EQUIPEMENTS ET POTIONS

Au début de votre aventure, vous ne disposerez que d'un équipement minimal, mais vous pourrez trouver ou acheter d'autres accessoires au cours de vos voyages. Vous êtes armé d'une épée et vêtu d'une armure de cuir. Vous portez sur vos épaules



un sac à dos dans lequel vous rangerez vos provisions et les trésors que vous ramasserez. Vous possédez également des torches pour vous éclairer, et vous disposez de 20 Pièces d'Or.

Par ailleurs, vous avez droit à une fiole contenant une potion magique qui vous aidera dans votre quête. Vous aurez à choisir entre les trois potions suivantes :

La Potion d'Adresse qui vous rend vos points d'HABILITÉ ; la Potion de Vigueur qui vous rend vos points d'ENDURANCE ; la Potion de Bonne Fortune qui vous rend vos points de CHANCE en ajoutant 1 point à votre total de départ.

Vous pouvez à tout moment boire l'une de ces potions au cours de votre aventure. En prenant une mesure de potion, vous retrouverez vos points d'HABILITÉ, d'ENDURANCE ou de CHANCE tels qu'ils étaient à leur niveau initial (et la Potion de Bonne Fortune ajoutera 1 point au total de CHANCE dont vous disposiez au départ. Lorsque vous retrouverez votre CHANCE, il faudra donc y ajouter ce point). Chaque fiole de potion contient deux mesures, c'est-à-dire que vous pourrez retrouver deux fois vos points de départ, au cours d'une même aventure, dans la catégorie choisie. Chaque fois que vous buvez une mesure, notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*. Rappelez-vous également que vous n'avez droit qu'à une seule des trois potions ; aussi, choisissez-la avec discernement !

Comprenez bien que les paragraphes qui constituent ce livre n'ont aucun sens lus dans un ordre numérique. Il est essentiel que vous ne lisiez que les paragraphes qui vous sont destinés. Ne pas respecter ce principe n'amènerait que confusion et pourrait diminuer l'intérêt du jeu.

Il n'y a qu'un minimum de risques à prendre pour découvrir le bon chemin, et n'importe quel joueur, même si ses points de départ sont faibles, peut trouver très facilement la voie.

Puisse la chance des dieux vous accompagner au long de votre aventure !

#### LA LÉGENDE DE SHANHARA

Voilà de cela bien longtemps, un derviche connu sous le nom de Shanhara entreprit un voyage vers la mystérieuse Asie, à la recherche de textes sacrés dont il avait appris l'existence en déchiffrant de vieux parchemins. Un voyage aux mille dangers, car il fallait pour atteindre ces lointaines contrées traverser des déserts brûlants, franchir de redoutables montagnes, et se risquer dans des pays alors inexplorés. Pendant vingt longues années, personne n'entendit parler de Shanhara. Et seuls les Anciens entretenaient le souvenir du derviche en citant sa grande sagesse en exemple lorsque, le soir venu, les habitants d'Alasiyan se réunissaient pour les écouter raconter ces légendes de temps révolus qui font rêver et trembler.

Or, il arriva qu'au soir d'une journée où la chaleur avait été encore plus terrible qu'à l'accoutumée, un voyageur se présenta aux portes de la ville, au moment où elles allaient être fermées. Tout d'abord, les gardes ne voulurent pas laisser entrer ce personnage, à l'évidence d'un grand âge, mais dont les cheveux et la barbe hirsutes, ainsi que les vêtements poussiéreux et en guenilles donnaient une apparence pour le moins peu engageante. Devant la détermination des gardes, un léger sourire apparut sur le visage du vieillard et, les fixant d'un regard à l'éclat insoutenable, il déclara simplement : « Laissez-moi entrer, je suis Shanhara. Mon voyage est terminé. » La nouvelle du retour du derviche se propagea comme une traînée de poudre dans Alasiyan. Non seulement il rapportait les textes qui lui avaient valu cette longue absence, mais il était surtout en possession d'un fantastique diamant dont la valeur ne le cédait qu'aux pouvoirs magiques qui étaient les siens.

Pendant les années qui suivirent, Shanhara présida à la destinée de la ville qui, grâce à sa sagesse et aux pouvoirs bénéfiques de la pierre, connut une ère de prospérité et de paix telle qu'elle était

citée en exemple dans tout le monde connu. Jusqu'au jour où le derviche annonça que son temps de vie touchait maintenant à sa fin, il lui fallait quitter la ville afin de reposer pour l'éternité dans un lieu connu de lui seul. Les pleurs et les plaintes se firent entendre dans Alasiyan à cette nouvelle. Mais cela ne changea en rien la décision du vieux sage et, le lendemain, le diamant serré dans un sac de cuir pendu autour de son cou, il s'enfonça dans le désert des Soleils Jumeaux.

Au cours des temps qui suivirent, les aventuriers affluèrent dans Alasiyan, dans le seul but de découvrir la cachette de l'extraordinaire diamant, la Pierre de Shanhara. Une légende apparut, qui racontait que le derviche s'était retiré pour mourir dans une grotte perdue au milieu du désert. Une grotte défendue par des pièges aussi ingénieux que mortels. Mais nul ne sut jamais si cette légende cachait une réalité quelconque, car aucun de ceux qui tentèrent l'aventure pour trouver la pierre, ne revint pour raconter ce qu'il avait vu.

La Pierre de Shanhara vous a fait souvent rêver. Souvent, également, vous avez été tenté de vous rendre à Alasiyan pour vous lancer dans l'aventure. Mais la folie de cette tentative vous a fait reculer jusqu'au jour où, alors que vous traversiez la ville de Fang — célèbre pour le Labyrinthe de la Mort imaginé par le baron Sukumvit — vous avez découvert dans l'amoncellement d'objets hétéroclites d'une échoppe où vous cherchiez une nouvelle épée un curieux rouleau de parchemin. L'ayant déroulé, vous y avez lu les lignes suivantes :

*A quiconque aura ce parchemin entre les mains :*

*Quand vous lirez ces lignes, je serai mort.*

*Mais sachez que j'ai presque réussi où tous ont échoué.*

*J'ai découvert la Pierre de Shanhara, un diamant d'une taille et d'une beauté dépassant tout ce qui peut être imaginé. Elle est cachée dans la*



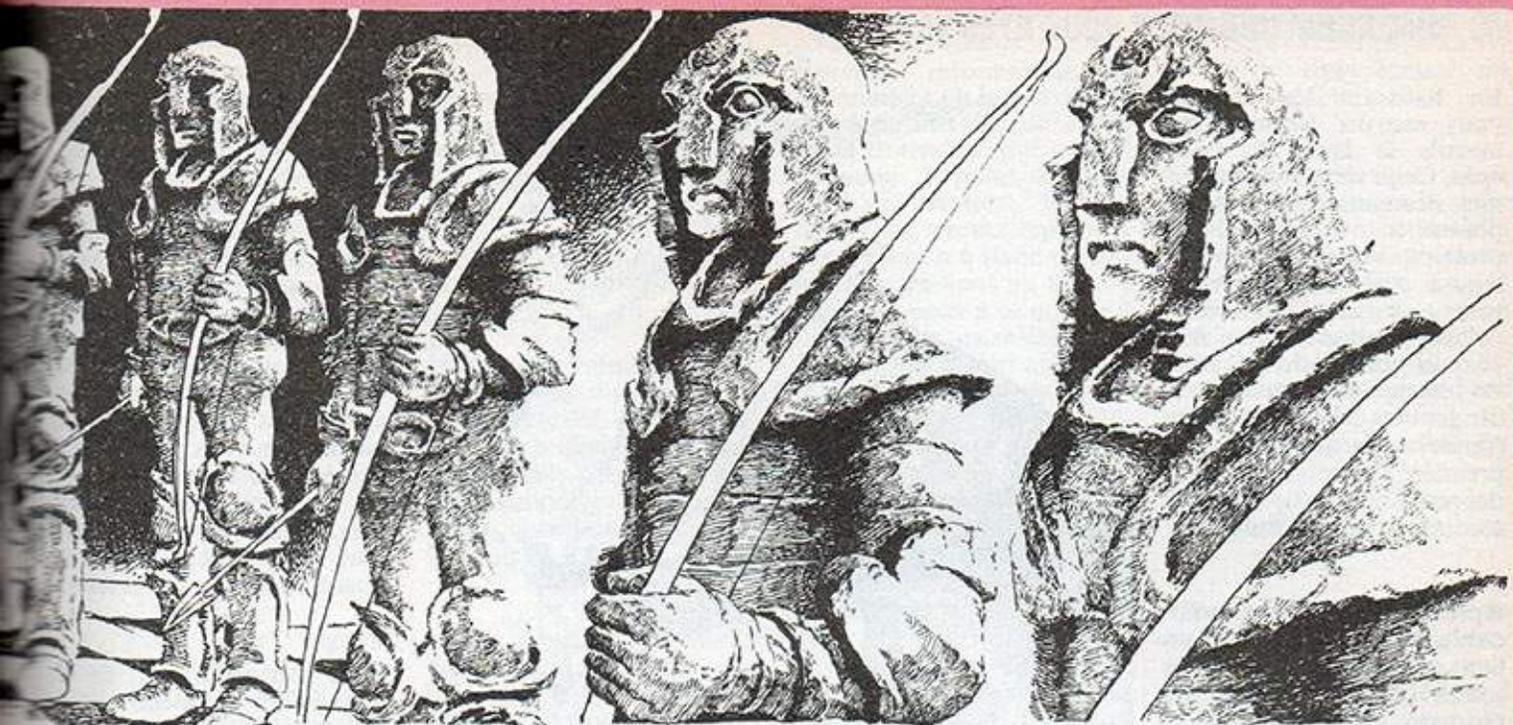
*Grotte des Derviches qui se trouve dans le désert des Soleils Jumeaux. Ce lieu est maudit, et je n'ai dû qu'au hasard de pouvoir en sortir vivant. Sans la Pierre. Pour qui aurait la folie de vouloir la chercher à son tour, j'ai caché dans la bouche de la montagne surplombant Alasiyan un Poignard et une Potion afin de l'aider dans sa quête. Prenez garde au Gardien...*

Jokor le Borgne.

A la lecture de ce message, les battements de votre cœur se sont accélérés. Ce parchemin est un signe du destin, et vous n'hésitez pas un instant : au petit matin vous quittez Fang, et vous prenez la direction d'Alasiyan.

1

Après des semaines d'un voyage épuisant, vous arrivez en vue de la ville. De la gorge dans laquelle vous vous êtes engagé pour traverser la haute montagne qui la surplombe, vous la voyez là, à vos pieds, paisible et somnolente sous le soleil brûlant, marquant la limite du terrible désert des Soleils Jumeaux. Pour la centième fois peut-être, le message de Jokor le Borgne défile devant vos yeux : « La bouche de la montagne... » Qu'a-t-il bien voulu dire ? Soudain un sourire éclaire votre visage : en levant les yeux, vous venez en effet d'apercevoir dans la paroi Est de la gorge, non loin de



vous, un rocher présentant la forme d'un visage grimaçant. Une mince fissure le coupe sur toute sa largeur comme un effroyable rictus. Allez-vous vous diriger vers ce rocher dans l'espoir d'y découvrir le poignard et la Potion (rendez-vous au 107), ou préférez-vous descendre immédiatement vers la ville (rendez-vous au 81) ?

**2**  
Cette colline n'est pas très importante, mais elle semble néanmoins diviser le désert en deux parties. Vous suivez une piste sableuse et accidentée qui l'escalade, puis redescend vers les dunes de sable. Il fait une chaleur étouffante. Tout à coup, vous entendez des voix qui semblent provenir de l'autre côté d'une dune. Rendez-vous au 38.

**3**  
Prudemment, vous ouvrez la porte de la tente. Mais alors deux créatures mi-chats, mi-hommes, en surgissent et vous attaquent.

	HAB.	END.
HOMME-CHAT I	7	5
HOMME-CHAT II	6	6

Si vous sortez vainqueur du combat, vous trouvez 4 Pièces d'Or et un gobelet en argent valant 10 Pièces d'Or. Qu'allez-vous faire maintenant : Retourner sur la colline ? Rendez-vous au 85.

Fouiller la tente noire ? Rendez-vous au 55. Fouiller la deuxième tente jaune ? Rendez-vous au 20.

**4**  
Vous entrez dans la pièce. L'homme pointe aussitôt un doigt vers vous, et un éclair en jaillit qui vous frappe en pleine poitrine. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE.

— Achevez l'intrus ! ordonne l'homme.  
Alors, le Lutin Sauter s'avance vers vous. C'est en fait un Troluvamp, un horrible mélange de Troll, de Lutin et de Vampire.

**TROLUVAM HAB : 9 END : 7**

Il a le pouvoir de vous paralyser définitivement s'il remporte quatre assauts. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au 30.

**5**  
Vous vous éloignez du centre d'Alasiyan. La nuit commence à tomber, et il vous faut rapidement trouver un endroit où passer la nuit, car vous n'avez pas la moindre intention de retourner dans cette ville sans foi ni loi. L'obscurité est maintenant totale. Néanmoins, vous distinguez non loin de vous un ensemble de petits bâtiments qui semblent curieusement déserts. Vous vous en approchez, et vous finissez par découvrir un endroit relativement bien abrité, au pied d'un mur. Si vous décidez de vous installer dans ce

lieu, rendez-vous au 52. Mais peut-être devez-vous rencontrer quelqu'un à « L'Auberge des Voleurs » ? Si tel est le cas, rendez-vous au 71.

**6**  
Vous sortez de votre Sac l'Œil d'Ylaruam, le Mage suprême, et vous l'utilisez pour inspecter le goulet. Dans l'ombre, vous apercevez trois Nomades qui rôdent, vêtus de robes sombres. En prenant soin de les éviter, vous continuez votre chemin, et vous sortez du goulet. Ajoutez 1 point à votre total de CHANCE, et rendez-vous au 127.

**7**  
Vous vous collez contre la paroi du tunnel en vous faisant le plus petit possible, et l'énorme masse de pierre passe en grondant devant vous, ne vous manquant que de quelques centimètres. Vous l'avez échappé belle... mais pour peu de temps, car le rocher, rebondissant contre le mur, revient vers vous à toute allure ! Lancez deux dés. Si le total obtenu est égal ou inférieur à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au 200. Sinon, rendez-vous au 72.

**8**  
Les dimensions de cette salle sont pour le moins impressionnantes ! Le sol en est fait de grandes dalles noires et blanches et, tout le long des

murs sont alignées un grand nombre de statues armées d'arcs et de flèches bien réels. Au centre de la salle, reposant sur un socle de granite, se trouve la Pierre de Shanbara. Si vous décidez de vous diriger vers le socle en ne marchant que sur les dalles blanches, rendez-vous au 84. Si vous choisissez les dalles noires, rendez-vous au 51.

**9**  
La Clé en bronze est tout à fait adaptée à la serrure dans laquelle elle pivote sans difficulté. Prudemment vous poussez la porte qui s'ouvre sur un long corridor menant à un escalier de pierre. Dans l'un des murs, vous apercevez une autre porte, d'où vous parviennent de forts éclats de rire ainsi que des couplets de chants guerriers. Si vous désirez ouvrir cette porte, rendez-vous au 166. Mais si vous préférez vous diriger vers l'escalier, rendez-vous au 45.

**10**  
Vous dégainez votre épée, et vous faites face à votre dernier adversaire. Mais prenez garde, car Kupéran, le Géant de Feu, le Monarque des Sables, est d'une force colossale...

**GEANT DE FEU HAB : 12 END : 18**

Si vous êtes vainqueur, sautez sur votre Griffon, et rendez-vous au 182 !

11

En haussant les épaules, vous essuyez le sang qui macule la lame de votre épée. Cette victoire vous permet néanmoins d'ajouter 2 points à votre total de CHANCE. Vous pouvez maintenant poursuivre votre route en suivant le flanc de la colline (rendez-vous au 85). Mais si vous désirez fouiller les tentes, vous pouvez vous diriger vers celle qui est noire (rendez-vous au 55), vers la première tente jaune (rendez-vous au 3), ou la seconde (rendez-vous au 20).

12

Après une descente interminable, vous parvenez en un lieu qui grouille de toutes sortes d'êtres néfastes ! Orques, Lutins, Gobelins, Hommes-Chats et autres créatures de cauchemar... Dans un coin, vous remarquez la statue en bronze d'un personnage de taille gigantesque.

— Bravo étranger ! tonne alors une voix.

Vous vous retournez d'un bond, et vous apercevez un Géant assis dans un énorme fauteuil taillé dans la pierre, qui vous contemple d'un air amusé.

— Je suis Kupéran, le Monarque des Sables, ajoutez-t-il. Rendez-vous au 42.

13

Vous marchez à travers les sables brûlants du Désert des Soleils Jumeaux, en vous y enfonçant jusqu'à mi-cheville. Le vent gronde maintenant comme une bête agonisante refusant de mourir. Si seulement vous étiez resté à Alasiyan ! Soudain, vous entendez des éclats de voix provenant de derrière une dune. Rendez-vous au 38.

14

Vous vous dirigez vers les collines. Vous peinez mais au moins y-a-t-il un souffle d'air par ici. Soudain, vous entendez un hurlement terrifiant ; en vous retournant, vous apercevez un Faucon Géant qui fond sur vous. Lancez un dé. Si vous faites 6, rendez-vous au 176. Si vous obtenez un autre chiffre, rendez-vous au 122.

15

Quittant la place, vous reprenez votre chemin. Bien-



tôt, vous marchez dans les faubourgs d'Alasiyan. Sur le côté droit de la route, vous remarquez alors un bâtiment, portant une étrange inscription : « Auberge de l'unique mur sans danger ». Si vous désirez entrer dans cette auberge, rendez-vous au 77. Si vous préférez vous éloigner d'Alasiyan, rendez-vous au 5.

16

Un léger appui sur le sol suffit à vous faire bondir d'une façon incroyable. Vous atteignez un surplomb grâce à ce premier bond ; un deuxième bond vous mène jusqu'au sommet. Vous attendez que le Roc quitte son nid pour vous en approcher prudemment. Rendez-vous au 63.

17

Vous hélez les chefs de la caravane qui, heureusement, sont des marchands respectueux des lois. Ils sont protégés

par une douzaine d'hommes armés. Vous pouvez prendre un repas, si vous le désirez. Puis, vous demandez aux marchands s'ils peuvent vous donner quelques renseignements concernant la Pierre de Shanbara.

— Tu ferais mieux d'aller voir l'Ermite des collines, répond l'un d'eux. Bien qu'il soit fou, complètement fou... Rendez-vous au 134.

18

Vous errez au hasard des rues poussiéreuses, et vous finissez par déboucher sur une vaste place balayée par les vents. En son centre se trouve un puits. Vous pouvez vous asseoir sur sa margelle et manger quelques Provisions. Sur un des côtés de la place, une maison plus grande que les autres est gardée par des Lutins Sauteurs, revêtus d'armures de cuir. Si cette demeure attise votre

curiosité, rendez-vous au 146. Si vous pensez qu'il est préférable de vous éloigner, rendez-vous au 15.

19

Kupéran pousse un hurlement, puis se penche vers son dragon en lui adressant de mystérieux signes. Aussitôt le monstre ouvre une gueule immense, et souffle dans votre direction un énorme jet de feu. Agrippé au Griffon, vous plongez sur le sol. Mais vous n'avez pas été assez rapide, car vos cendres, maintenant, se dispersent sous le regard triomphant du Maître des Sables.

20

Vous écarter le rabat de la tente dans laquelle vous pénétrez. A l'intérieur se trouve un Homme-Chat en tous points semblable à ceux que vous avez déjà rencontrés.

HOMME-CHAT

HAB. : 7 END. : 6

Si vous êtes vainqueur, vous pouvez vous saisir d'un petit tapis d'une valeur de 15 Pièces d'Or avant de reprendre votre chemin à flanc de colline (rendez-vous au 85), fouiller la tente noire (rendez-vous au 55) ou la première tente jaune (rendez-vous au 3).

21

Il serait tout à fait stupide d'avoir affronté tant de dangers pour échouer au dernier moment ! Prenez donc un objet dans votre sac, et posez-le sur le socle de granite au moment précis où vous vous saisissez de la Pierre. Puis, Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, vous avez réussi ! Et vous pouvez quitter cette salle. Rendez-vous au 48. Mais si vous êtes Malchanceux, c'est dans la plus grande terreur que vous voyez un bloc de pierre tomber du plafond, et murer à tout jamais la seule issue de la Grotte de la Pierre de Shanbara... votre tombeau !

22

Alors que vous vous approchez de cette étrange assemblée, l'un des nomades vous aperçoit, et fait quelques pas dans votre direction.

— Sois le bienvenu, étranger. Comme vous l'avez sans doute remarqué, nous avons quelque difficulté à sortir notre Chenille de ce maudit sable. Peut-être accepteriez-vous de nous aider ?

Pendant qu'il s'adressait ainsi à vous, vous l'avez observé. Et vous avez remarqué que son bras gauche portait le tatouage représentant les Soleils Jumeaux. Si vous acceptez de prêter main-forte à ces curieux nomades, rendez-vous au 64. Mais si vous préférez essayer de parler à leur créature, rendez-vous au 97.

23

En jetant des regards inquiets autour de vous, vous entrez. Et vous sursautez en entendant l'effroyable grincement produit par le vantail qui se referme derrière vous ! Alors de l'ombre, surgissent deux Gobelins chevelus, agitant chacun de redoutable façon une hache de guerre.

	HAB.	END.
GOBELIN I	8	8
GOBELIN II	8	9

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au 189. Mais si vous possédez des Capsules de Gaz, rendez-vous au 132.

24

Au bout d'une demi-heure, le Garde revient et vous libère ainsi que le jeune homme. Vous êtes aussitôt conduit à l'étage supérieur, où le scribe vous tend votre sac. Néanmoins vous n'en avez pas terminé, car vous devez répondre à de nombreuses questions. Et c'est en poussant un grognement de dépit, que vous apprenez que vos Potions ont été confisquées comme votre compagnon vous l'avait prédit. Vous perdez de ce fait 1 point de CHANCE. Une fois l'interrogatoire terminé, il vous est signifié que vous pouvez partir. Rendez-vous au 59.

25

Vous fouillez le nid à la recherche de la carte de la Grotte des Derviches. Soudain, il vous semble qu'un vent violent se lève et, levant la tête, vous apercevez alors un gigantesque oiseau arri-

ver vers vous à grande vitesse. Ce sont les battements de ses ailes qui sont responsables de cette véritable tempête ! Vous allez devoir combattre un Roc Géant.

ROC  
GEANT HAB. : 10 END. : 12

Si vous êtes vainqueur, vous pouvez vous diriger à nouveau vers le nid, dont le combat vous a quelque peu éloigné. Rendez-vous au 63. Si le Roc remporte quatre Assauts consécutifs, rendez-vous au 91.

26

Vous plongez vos mains dans le feu... et vous vous brûlez ! Ce qui vous fait perdre 1 point d'ENDURANCE. Mais vous parvenez néanmoins à vous saisir de l'arme. Et, en l'examinant, vous ne regrettez pas votre blessure, car vous possédez maintenant une Dague de

Derviche, reconnaissable à son manche en forme de tête de chat, incrusté de rubis. Cette trouvaille vous permet d'ajouter 1 point à votre total de CHANCE. Maintenant vous pouvez reprendre votre chemin à flanc de colline (rendez-vous au 85), ou vous intéresser à ce que peut renfermer la première tente jaune (rendez-vous au 3), ou la seconde tente de la même couleur (rendez-vous au 20).

27

Vous vous balancez au bout de la corde, mais vous n'aviez pas remarqué son état d'usure. Sous votre poids, elle ne tarde pas à céder. *Tentez votre Chance.* Si vous êtes *Chanceux*, vous parvenez par miracle à vous agripper du bout des doigts au bord opposé du gouffre. Rendez-vous au 79. Mais si vous êtes *Malchanceux*, rassurez-vous : personne ne sera témoin du hurlement de terreur que vous pousserez

avant de vous écraser au fond de l'abîme...

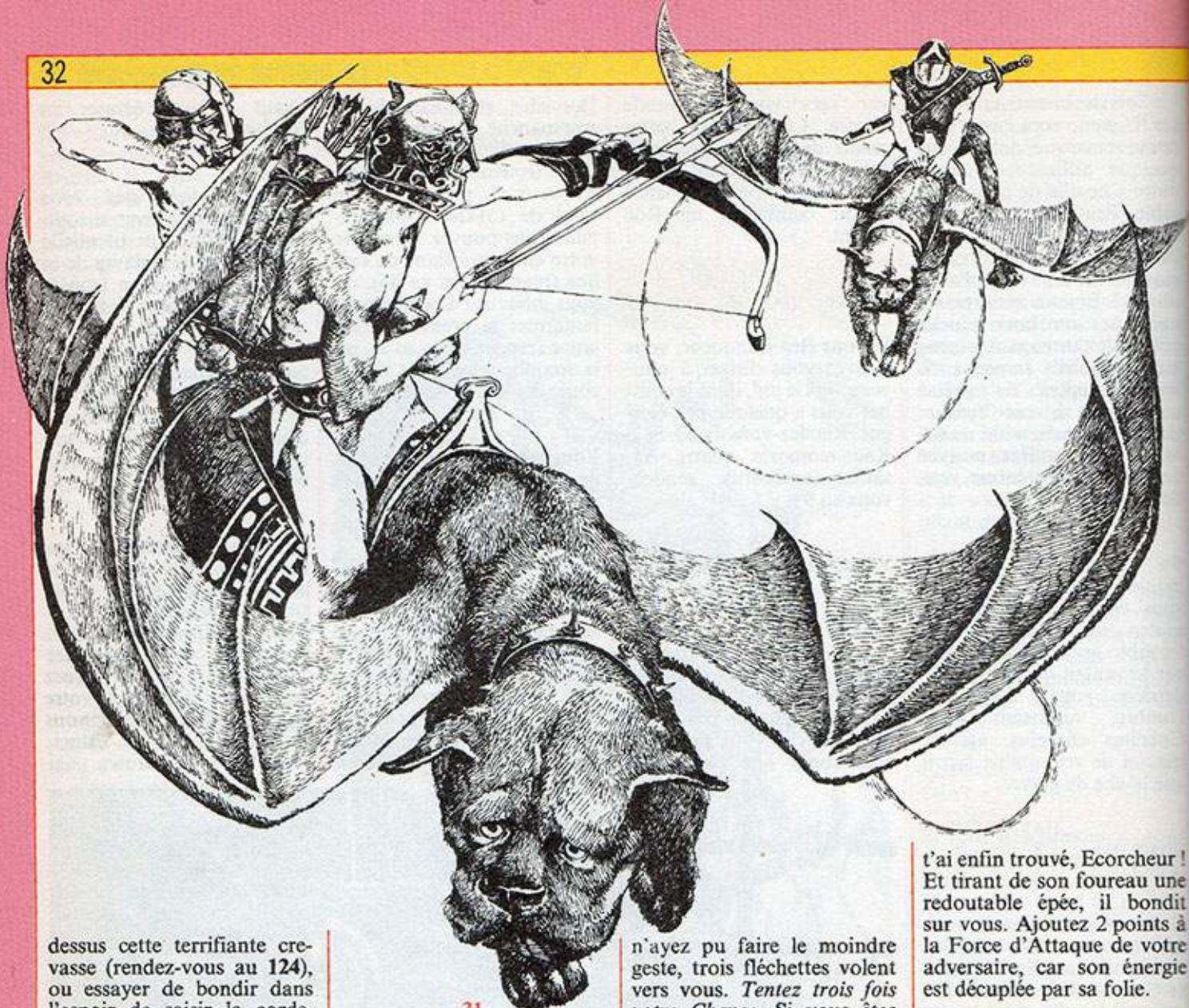
28

C'est en vain que vous essayez de retrouver le sommeil : l'odeur pestilentielle dégagée par le cadavre de la Goule vous soulève trop le cœur. Aussi, vous le traînez vers une tombe ouverte, dans laquelle vous le précipitez. Maintenant vous pouvez vous endormir, enfin ! Et c'est alors que le soleil est déjà haut dans le ciel que vous vous éveillez. Rendez-vous au 57.

29

Cette tache de lumière ne vous dit rien qui vaille. Aussi la contournez-vous pour arriver, bientôt, au bord d'un gouffre insondable. Une corde pend de la voûte de la grotte jusqu'au centre de ce gouffre. Mais il vous est impossible de l'atteindre en tendant le bras. Allez-vous tenter de sauter par-





dessus cette terrifiante crevasse (rendez-vous au 124), ou essayer de bondir dans l'espoir de saisir la corde, puis de vous balancer pour en atteindre l'autre bord (rendez-vous au 102)? Mais si vous possédez des Bottes de Lévitiation, rendez-vous au 174.

30

L'homme semble surpris de votre victoire et, s'inclinant devant vous, il se présente comme Gumpas, Sorcier et Gouverneur d'Alasiyan. Ce faisant, il se redresse d'un coup tout en éclatant de rire. Puis, pointant à nouveau son doigt dans votre direction, il vous expédie une autre boule de feu. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, la boule ne fait que vous frôler. Si vous êtes *malchanceux*, elle vous frappe l'épaule, et vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Maintenant, et à la condition que vous soyez toujours en vie, possédez-vous une Dague Volante? Si tel est le cas, rendez-vous au 156. Sinon, rendez-vous au 36.

31

Après avoir pris votre élan vous vous élancez, et vous faites un bond de plus de trente mètres qui vous fait atterrir bien au-delà du bord du gouffre. C'est inimaginable! Très certainement vous avez chaussé des Bottes de Lévitiation sans vous en rendre compte... Ce bond extraordinaire vous fait gagner 2 points de CHANCE. Cependant, votre situation n'en est pas plus confortable pour autant: allez-vous sauter sur le Griffon des Lutins (rendez-vous au 171), ou préférez-vous attaquer le Dragon Bleu du Géant de Feu (rendez-vous au 54)?

32

Bien que vous soyez sur le qui-vive, vous attendez à tout, vous ne pouvez vous empêcher de sursauter en voyant subitement apparaître devant vous trois Nomades dirigeant de longues sabbacanes dans votre direction. Et, avant que vous

n'ayez pu faire le moindre geste, trois fléchettes volent vers vous. *Tentez trois fois votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux* par trois fois, rendez-vous au 105. Sinon, rendez-vous au 86.

33

C'est dans un fracas épouvantable que le mur atteint le sol. Mais heureusement, vous êtes du bon côté! En écartant les toiles d'araignée qui encombrant le passage, vous poursuivez votre chemin. C'est alors que vous entendez un sourd grondement qui s'amplifie de seconde en seconde. Et soudain, à quelques mètres devant vous, vous apercevez un énorme rocher qui roule dans votre direction. Sans perdre un instant, vous vous jetez contre la paroi du tunnel. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au 7. Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au 168.

34

— Ha! ha! hurle le Lutin dans un rire de dément. Je

t'ai enfin trouvé, Ecorcheur! Et tirant de son fourreau une redoutable épée, il bondit sur vous. Ajoutez 2 points à la Force d'Attaque de votre adversaire, car son énergie est décuplée par sa folie.

LUTIN HAB.: 7 END.: 6

Si vous êtes vainqueur, vous quittez l'auberge, et rendez-vous au 5.

35

Alors que vous commencez à vous faire comprendre du Griffon, un deuxième Griffon se dirige vers vous chevauché par deux Lutins Archers. Bientôt, une nuée de flèches sifflent dans votre direction, et se plantent dans le corps de votre monture, qui tombe comme une pierre. Vous êtes précipité, ainsi que l'Orque, dans le gouffre. Heureusement, le Griffon a planté ses griffes dans le sable, et vous vous retrouvez suspendu dans le vide. Mais cela a eu pour effet de réveiller votre redoutable compagnon. Vous êtes-vous emparé de ses bottes? Si tel est le cas, rendez-vous au 106. Sinon, rendez-vous au 117.

36

C'est dans l'ahurissement le plus total que vous voyez le Sorcier Gouverneur disparaître lentement, tout en murmurant quelques formules magiques. Seul un ricane ment vous prouve maintenant qu'il se trouve encore dans la pièce! Vous allez devoir le combattre, mais vous devrez auparavant ajouter 2 points à sa Force d'Attaque, car il est invincible.

GOUVERNEUR HAB.: 10 END.: 12

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au 139.

37

... Vous survolez les étendus arides du Désert des Soleils Jumeaux sur le Griffon, laissant loin derrière vous la bouche du Démon de la Terre. La fatigue gagne peu à peu votre monture qui finit par se poser sur le sable. Vous mettez pied à terre pour poursuivre votre quête. Rendez-vous au 188.

38

Vous n'en revenez pas! De l'autre côté de la dune, une dizaine de Nomades vêtus d'une robe sombre, semblables au nomade que vous avez remarqué à Alasiyan, se battent contre un énorme mille-pattes de plus de cinq mètres de long. Le monstre essaie de s'enfouir dans le sable. Si vous décidez d'aider les Nomades, rendez-vous au 22. Si vous préférez passer votre chemin, rendez-vous au 62.

39

Vous vous saisissez du sac de sable, et vous le posez sur le socle, en saisissant de l'autre main la Pierre de Shanhara. Vous attendez un instant les nerfs à fleur de peau. Mais il ne se passe rien. Ajoutez 2 points à votre total de CHANCE. En ne marchant que sur les dalles blanches vous sortez prudemment de cette salle qui était l'écrin de la Pierre de Shanhara, et vous reprenez le chemin de l'entrée de la grotte. Rendez-vous au 48.

40

Vous dévalez la pente, et vous traversez le brouillard

de chaleur. Lorsque vous en ressortez, vous distinguez plusieurs tentes, non loin de vous. Mais avant que vous n'ayez pu pousser plus avant votre observation, trois créatures bondissent sur vous.

	HAB.	END.
HOMME-CHAT I	6	6
CHAT SAUVAGE	8	7
HOMME-CHAT II	9	6

Si vous décidez de prendre la fuite, rendez-vous au 85. Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au 11.

41

Vous vous écarterez à temps et vous vous précipitez à travers les tombes pour fuir la Goule. Enfin, c'est avec soulagement que vous constatez qu'elle a disparu, et vous revenez prudemment vers votre campement précaire, pour vous apercevoir qu'elle a dévoré toutes vos Provisions, ce qui vous fait perdre 2 points de CHANCE. Vous vous installez à nouveau, pour passer la nuit. Le soleil est déjà haut dans le ciel lorsque vous vous éveillez. Rendez-vous au 57.

42

Kupéran, le Monarque des Sables, a la peau d'un rouge flamboyant, alors que ses cheveux et sa barbe sont d'un noir d'encre. Sa poitrine est recouverte d'une étincillante armure de métal.



Aucun doute n'est possible : vous êtes face à l'un de ces terribles Géants de Feu. A ses côtés se tient un Orgue de petite taille, incroyablement laid. Il est revêtu d'une cote de mailles, et est armé d'un arc. Si vous possédez une Dague Volante, rendez-vous au 177. Si vous préférez dégainer votre épée sans plus attendre, rendez-vous au 82. Mais vous pouvez également prendre une Capsule de Gaz dans votre sac, si toutefois vous en possédez une, et menacer de la lancer. Rendez-vous au 145.

43

Les traces laissées par la Chenille des Sables sont faciles à suivre et, au bout de peu de temps, vous apercevez devant vous l'ébauche d'un chemin contournant une colline. Vous vous arrêtez net, car il vous semble entendre des grincements, semblables à ceux produits par les roues d'une charrette. Vite, vous escaladez la colline pour voir de quoi il s'agit et, parvenu à son sommet, vous constatez que le bruit provient bien d'une charrette qui cahote sur le chemin. Et vous ne pouvez vous empêcher de frissonner en découvrant l'aspect reptilien des créatures qu'elle transporte! Si vous souhaitez vous cacher, rendez-vous au 133. Si vous décidez d'aller à la rencontre du véhicule, rendez-vous au 154. Mais si vous préférez lancer une Capsule de Gaz, rendez-vous au 198.

44

L'ermite vous demande de le suivre hors de la grotte. — Bien, déclare-t-il en saisissant une jarre de pierre. Comme vous pouvez le constater, cette jarre possède trois ouvertures. Elles correspondent à trois compartiments particuliers. Dans l'un d'eux se trouve un scorpion. Vous allez plonger la main dans l'une de ces ouvertures et, si vous n'êtes pas mordu je vous révélerai tout ce que je sais. Si vous choisissez la première ouverture, rendez-vous au 114. La deuxième, rendez-vous au 152. La troisième, rendez-vous au 138.

45

Prudemment, vous montez l'escalier de pierre. Jusqu'à un palier où vous remarquez une porte. Prenant votre courage à deux mains, vous tournez la poignée. La porte s'ouvre lentement sur une pièce au centre de laquelle se trouve une longue table où est assis un homme de forte corpulence fort bien habillé. Un Lutin Sauter se tient à ses côtés. Vous pouvez vous enfuir si vous le désirez. Dans ce cas, vous dévalé l'escalier, et vous vous précipitez hors de cette demeure. Rendez-vous au 15. Mais si vous préférez pénétrer dans la pièce, rendez-vous au 4.

46

Prudemment, vous pénétrez dans la grotte Perdue des Derviches et vous allumez une torche. Le sol est recouvert d'une épaisse couche de poussière, et les toiles d'araignées floisonnent. A peine avez-vous fait quelques pas que vous voyez avec horreur deux Araignées-Scorpions sortir lentement de l'obscurité.

	HAB.	END.
ARAIGNEE-SCORPION I	5	7
ARAIGNEE-SCORPION II	7	6

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au 74.

47

Pendant la conversation, le « jeune » homme remarque

que la perte de vos Potions vous préoccupe ; il vous propose ses services de voleur pour la récupérer en échange de 5 Pièces d'Or.

— Si vous acceptez mon offre, frappez à l'auberge des Voleurs cette nuit. Réconforté par cette nouvelle, vous décidez d'attendre calmement le retour du Garde ; Rendez-vous au 24.

48

Vous marchez le long du tunnel, et vous parvenez de nouveau devant le gouffre. Au moment où vous vous demandez si vous allez le franchir en sautant ou en vous élançant vers la corde, vous entendez un horrible grincement et vous constatez avec terreur qu'un mur de pierre descendant du plafond est en train d'obstruer l'entrée du tunnel de l'autre côté du gouffre. Décidez-vous vite ! Si vous possédez des Bottes de Lévitiation vous réussissez à franchir la crevasse. Rendez-vous dans ce cas au 79. Sinon, il ne vous reste plus qu'à vous élaner au-dessus du gouffre au moyen de la corde (rendez-vous au 27), ou à essayer de sauter (rendez-vous au 67).

49

Vous forcez le Griffon à faire face aux forces du Géant de Feu. A califourchon sur le dos du Dragon, l'Orque brandit son épée et fait un bond de six mètres pour atterrir sur votre Griffon !

ORQUE HAB. : 7 END. : 6

Quand vous aurez blessé votre adversaire deux fois, rendez-vous au 142. Mais déduisez avant tout 3 points de votre Force d'Attaque puisque vous êtes désarmé.

50

Vous vous retournez juste à temps, mais vous laissez tomber l'Œil de Verre dans le sable. Vous perdez de ce fait 1 point de CHANCE. Votre assaillant est une créature mi-homme, mi-chat ; il ordonne à son Chat Sauvage de vous attaquer.

	HAB.	END.
CHAT SAUVAGE	9	8
HOMME-CHAT	10	6

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au 89.

51

Vous commencez à traverser la salle en ne marchant que sur les dalles noires. Soudain vous frémissez d'horreur en constatant que, lentement, toutes les statues pivotent sur leur piédestal, et pointent maintenant leurs flèches vers vous. Il est trop tard pour faire demi-tour car, dans un concert de sifflements, les traits déchirent l'air et viennent se planter dans un accord parfait en plein milieu de votre poitrine. Vous vous affaissez sur le sol, et votre corps sans vie servira à tout jamais d'avertissement aux aventuriers présomptueux qui oseraient pénétrer en ces lieux.

52

Vous ne tardez pas à vous assoupir, mais un sifflement vous réveille presque aussitôt. Et vous bondissez sur vos jambes en sentant quelque chose se frotter contre vous. Ouf ! Ce n'était qu'un chat, et vous souriez de votre terreur. Mais l'ombre qui se tient maintenant devant vous vous fait réellement dresser les cheveux sur la tête. Car, semblable à un cadavre vous fixant de ses yeux sans vie, une effroyable Goule tend vers vous ses mains aux chairs putréfiées. Et vous comprenez que vous avez élu domicile dans un cimetière ! Impossible d'éviter le combat.

GOULE HAB. : 8 END. : 7

Si le monstre remporte quatre assauts successifs, il vous paralyse, et votre aventure connaîtra une abominable fin. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au 28. Mais vous pouvez également prendre la Fuite. Rendez-vous dans ce cas au 41.

53

Pendant que vous parlez à la Chenille des Sables, le pouvoir de l'Anneau commence à produire son effet. Et c'est dans la plus grande stupéfaction que les Nomades constatent que l'énorme créature vous obéit.

— Bravo, étranger ! s'exclame l'un d'eux. Accepte pour

prix de ton aide ce modeste présent.

Et il vous tend une bourse contenant 5 Pièces d'Or. Cette aventure vous fait gagner de plus 1 point de CHANCE. Maintenant vous pouvez vous enfoncer dans le désert (rendez-vous au 62), ou suivre les traces laissées par la Chenille (rendez-vous au 43).

54

L'épée au poing, vous vous précipitez vers le Dragon. Mais le Géant de Feu, les traits déformés par la fureur, ordonne à ses sorciers de vous attaquer.

	HAB.	END.
NOMADE I	6	5
NOMADE II	5	6
GOBELIN	9	7

Si vous êtes vainqueur et que les Lutins soient toujours en vie, rendez-vous au 180. S'ils

sont morts, rendez-vous au 10.

55

La tente est vide. Un feu achève de se consumer en son centre et, bien que la fumée puisse s'échapper par un trou ménagé dans le plafond, l'air qui règne en ce lieu vous pique les yeux. De plus, il fait ici une chaleur étouffante. Au milieu des braises, vous remarquez un poignard qui, curieusement, ne semble pas avoir souffert des flammes. Allez-vous essayer de vous saisir de cette arme (rendez-vous au 26), reprendre votre chemin à flanc de colline (rendez-vous au 85), fouiller la première tente jaune (rendez-vous au 3), ou pénétrer dans la seconde tente jaune (rendez-vous au 20) ?



56

Vous vous dirigez prudemment vers la tache de lumière. Et alors que vous commencez à la traverser, des rangées de pieux aussi pointus que la pointe d'une épée jaillissent des parois de la grotte. Avant même de comprendre ce qui vous arrive, vous mourez, empalé de la plus horrible façon. Votre corps pourrissant ne sera plus bientôt qu'un squelette qui servira d'avertissement à quiconque rêverait de s'emparer de la Pierre de Shanbara.

57

Le soleil darde ses rayons, alors que vous vous enfoncez dans le désert (n'oubliez pas que la malédiction que vous a lancée le nomade vous pénalise lourdement). D'après ce que vous en avez entendu dire à Alasiyan, ce désert n'est pas très étendu. Ce qui ne signifie pas qu'il soit impossible de s'y égarer ! Vous pensez à cet avertissement, lorsque vous arrivez à proximité d'une énorme dune. Allez-vous la contourner pour poursuivre votre chemin en terrain plat (rendez-vous au 13), ou préférez-vous l'escalader (rendez-vous au 187) ?

58

Le mur heurte le sol dans un fracas épouvantable. Malheureusement, vous êtes du mauvais côté. Vous vous arc-boutez pour essayer de l'ébranler... en vain ! Vous voilà maintenant dans l'impossibilité de faire quoi que ce soit, coincé entre un mur infranchissable et un gouffre trop large pour espérer pouvoir le franchir, et d'où peuvent surgir... vous seul le saurez ! Votre aventure va bientôt se terminer.

59

Vous marchez dans les rues d'Alasiyan, tout en observant la foule qui vous entoure. Soudain, un attroupement attire votre attention, et vous vous en approchez. Un Nomade de petite taille, vêtu d'une robe de laine sombre, raconte à des spectateurs fascinés des aventures qui lui sont arrivées dans le désert. Sur son poignet est tatoué le symbole des Soleils Jumeaux. Si vous désirez vous approcher encore plus pour écouter les

histoires, rendez-vous au 173. Si vous préférez poursuivre votre chemin, rendez-vous au 18.

60

Soudain, Griffons et Dragon s'arrêtent. Et vous remarquez, non loin de vous, l'ouverture d'un large gouffre qui semble s'enfoncer dans les profondeurs de la terre. Pressant votre Griffon, vous en approchez avec prudence, et vous avez un mouvement de recul en constatant que le fond de ce gouffre est en fait une énorme gueule, de laquelle surgit une immonde langue qui se contorsionne comme si elle se régalaient par avance de ce qui allait lui être offert.

— Prépare-toi à faire connaissance avec le Démon de la Terre, gronde le Géant. Le Griffon que vous chevauchez plonge alors vers cette horreur, en roulant d'un bord sur l'autre pour essayer de vous y précipiter. *Tentez votre Chance.* Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au 162. Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au 199.

61

En observant l'endroit à travers l'Œil, vous apercevez maintenant trois tentes. De l'une d'elles s'échappe un filet de fumée. Tout autour, d'étranges créatures mi-hommes, mi-chats semblent jouer avec un énorme félin à la robe fauve. Vous êtes tellement fasciné par cette scène, qu'il est presque trop tard lorsque vous devinez une présence dans votre dos. *Tentez votre Chance.* Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au 50. Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au 144.

62

Vous progressez pendant plus d'une heure dans le désert, les pieds brûlés par la chaleur du sable qui traverse vos bottes. Soudain, vous buttez contre un obstacle, et c'est en maugréant que vous jetez un regard assassin... sur un crâne ! Sans aucun doute, les restes d'une innocente victime qui, comme vous, s'était aventurée dans ces lieux hostiles. Poursuivant votre chemin, vous ne tardez pas à être assailli par des hallucinations de plus en plus démentes. Et, c'est en vous

tenant la tête entre les mains que vous vous affalez au pied d'une dune. Votre aventure se termine ici.

63

Arrivé devant le nid, vous le fouillez méticuleusement, tout en évitant de briser les trois œufs qui s'y trouvent. Soudain, vous trouvez un morceau de parchemin pris dans ses branchages ; et vous ne pouvez vous empêcher de pousser un hurlement en constatant qu'il s'agit de la carte que vous recherchez ! Vous en suivez scrupuleusement les indications et, après vous être enfoncé dans d'épais buissons, vous finissez par atteindre l'entrée de la Grotte. Rendez-vous au 159.

64

Vous posez votre Sac et, sans attendre, vous vous précipitez pour prêter main-forte aux Nomades. La Chenille des Sables ne cesse de gigoter ; à tel point que vous vous retrouvez tous à terre ! La créature en profite pour essayer de disparaître dans le sable ! Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est inférieur à votre total d'ENDURANCE, rendez-vous au 181. Sinon, rendez-vous au 103.

65

Vous suivez l'Ermite vers l'entrée de la grotte, car la nuit commence en effet à tomber. Quelle journée ! Vous avez failli servir de petit déjeuner au Démon de la Terre ce matin, et vous êtes maintenant l'invité d'un Ermite pour la nuit ! Après vous êtes installé, vous pouvez prendre un repas si vous le désirez mais vous ne gagnerez alors que 2 points d'ENDURANCE, car il faut partager avec le vieil homme. Vous vous endormez enfin. Rendez-vous au 150.

66

Les gardes vous font descendre quelques marches et vous jettent dans une petite cellule infecte. — Bonjour ! vous dit alors un jeune homme aux allures d'elfe. Pourquoi es-tu ici ? Vous lui racontez tristement l'histoire de la Potion, et il se met à rire. — Oh ! ils vont te libérer dans une demi-heure, mais

ils te confisqueront les Potions. Ils font toujours ainsi. Si vous voulez attendre calmement votre libération, rendez-vous au 24. Si vous désirez savoir pour quelle raison les Potions sont confisquées, rendez-vous au 88.



67

Sauter par-dessus de profonds gouffres n'est pas votre activité favorite. Surtout encombré par un Sac aussi pesant que le vôtre ! *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, vous réussirez à atteindre l'autre bord (rendez-vous au 79). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au 191. Mais il vous est possible également d'abandonner *tout* votre équipement — à l'exception de la Pierre, bien entendu — avant de prendre votre élan. Dans ce cas, vous n'avez aucune difficulté à franchir le gouffre. Rendez-vous au 79.

68

— Allez ! Monte sur le Griffon, grogne un Homme-Chat. Vous enfourchez donc votre monture qui s'envole aussitôt. Difficile d'envisager un moyen de vous échapper, car sur votre droite se trouve l'Homme-Chat monté sur un deuxième Griffon, et sur votre gauche deux Lutins à l'air menaçant qui chevauchent un troisième Griffon. Quant au Dragon Bleu, il vous suit de prêt, portant sur son dos Kupéran entouré de quelques sorciers de sa cour. Vous pouvez tenter de sauter à bas de votre monture, en espérant que le sable du désert amortira votre chute. Si vous en décidez ainsi, rendez-vous au 157. Mais si vous préférez ne rien tenter pour voir ce qui va arriver, rendez-vous au 60.

69

En poursuivant les Nomades, vous ne tardez pas arriver dans un espace fermé de tous côtés par de hautes parois rocheuses. Aucun doute : vous les avez pris au piège ! Mais vous déchantiez vite en apercevant trois de leurs congénères qui, du haut de l'une des parois, jettent sur vous un lourd filet. C'est vous qui êtes pris au piège... Les Nomades se saisissent alors de votre Sac, et vous êtes totalement impuissant à les en empêcher. Après l'avoir ouvert, ils en sortent, les uns après les autres, tous les objets que vous avez amassés au cours de votre aventure. *Tentez votre Chance* pour chacun de

ces objets (mais n'ôtez aucun point de votre total de CHANCE). Si vous êtes *une seule fois Malchanceux*, vous perdez tout ce que vous possédiez. Déduisez, alors 3 points de votre total de CHANCE. *Chanceux* ou *Malchanceux*, vous constatez avec stupéfaction que tous les nomades s'enfuient, vous laissant seul. Vous en profitez pour vous extraire du filet et, suivant le chemin inverse à celui que vous venez de prendre, vous sortez du goulet. Rendez-vous au 127.

70

Un large sourire aux lèvres, le Nomade se penche alors sur un coffre que vous n'aviez pas remarqué. Puis, l'ouvrant dans un geste théâtral, il vous déclare :

— Etranger, tous ces trésors peuvent être les tiens... à la condition que ta bourse soit bien garnie !

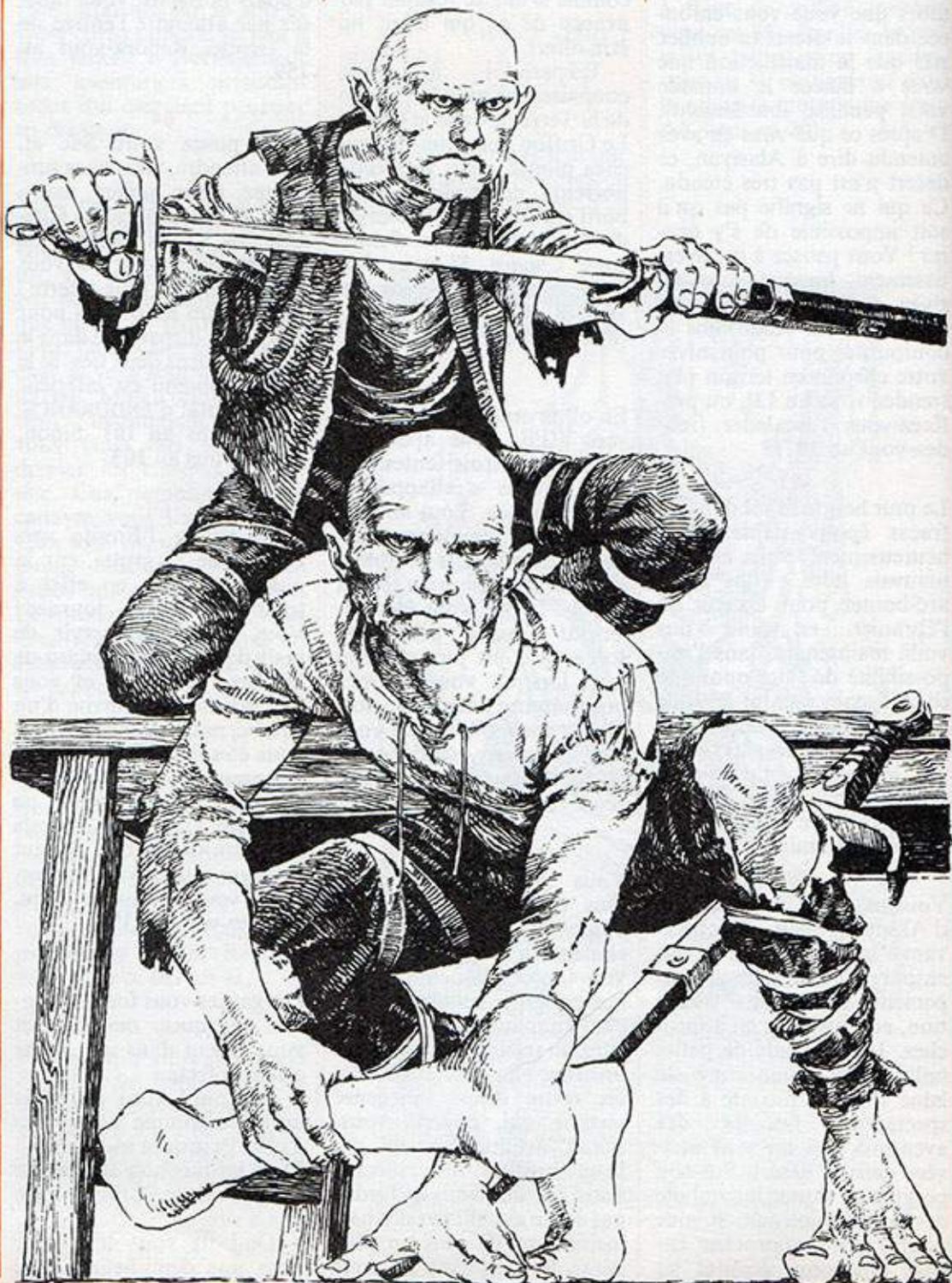
Vous pouvez lui acheter : des Capsules de Gaz — 3 Pièces d'Or pour chacune d'elles — (rendez-vous au 120). Un Œil de Verre — 5 Pièces d'Or — (rendez-vous au 195). Une épée — 10 Pièces

d'Or — (rendez-vous au 128). Une Dague — 7 Pièces d'Or — (rendez-vous au 186). Si vous ne désirez rien acheter, ou si vous ne possédez pas suffisamment d'or pour acquérir l'objet de vos rêves, rendez-vous au 163.

71

C'est sans difficultés que vous trouvez l'Auberge des Voleurs. Avec quelque appréhension, vous en poussez la porte, mais vous êtes tout à fait rassuré en constatant que le seul client en est le « Jeune » homme.

— Ne soyez pas trop surpris, vous dit-il en souriant. Mon





commerce ne peut se faire que la nuit. Je suis persuadé que vous le comprendrez... Maintenant, si vous voulez m'excuser un instant...

Il disparaît alors par une petite porte, mais est vite de retour, les fioles contenant vos Potions dans la main.

— C'est bien ceci que vous désiriez ? vous demande-t-il en vous considérant d'un œil amusé. Donnez-moi 5 Pièces d'Or seulement.

Sans mot dire, vous lui tendez l'argent et, en échange, il vous donne les fioles. Vous gagnez 1 point de CHANCE, et rendez-vous au 125.

**72**

Vous prenez vos jambes à votre cou, mais le rocher roule de plus en plus vite. Vous accélérez encore, mais il vous rattrape et vous écrase, réduisant du même coup la Pierre de Shanbara en poussière. Votre aventure se termine ici.

**73**

Les Lutins tombent du dos du Griffon en hurlant, et vous en profitez pour maîtriser leur monture. Vous pouvez maintenant dégainer l'épée que vous avez prise sur l'Orque. Qu'allez-vous faire : vous envoler vers le désert ? Rendez-vous au 19. Attaquer les créatures qui chevauchent le Dragon Bleu ? Rendez-vous au 54. Utiliser une Capsule de Gaz ? Rendez-vous au 80.

**74**

Vous avancez dans la grotte jusqu'à un endroit où vous pouvez apercevoir le ciel par une espèce de cheminée creusée dans le plafond, projetant ainsi un cercle de lumière sur le sol. Si vous désirez traverser ce cercle de lumière, rendez-vous au 56. Si vous préférez le contourner, rendez-vous au 29.

**75**

Aussitôt qu'ils vous ont aperçu, les Lutins Sauteurs

dégainent leurs épées. Et l'un d'eux vous expédie l'énorme fémur qu'il était en train de ronger au visage. *Tentez votre Chance.* Si vous êtes *Chanceux*, vous parvenez à l'éviter. Si vous êtes *Malchanceux*, il vous frappe violemment, ce qui vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Maintenant, il vous faut faire face à ces quatre adversaires.

	HAB.	END.
1 <sup>er</sup> LUTIN	7	4
2 <sup>e</sup> LUTIN	6	6
3 <sup>e</sup> LUTIN	7	5
4 <sup>e</sup> LUTIN	6	4

Vous pouvez prendre la Fuite, si vous le désirez. Rendez-vous dans ce cas au 192. Mais si vous menez le combat à son terme, et si vous êtes vainqueur, rendez-vous au 101.

**76**

Aucune des flèches ne vous atteint, mais vous devez néanmoins redoubler d'attention, car de nombreuses créatures sont à vos trousses. Cependant, elles finissent par abandonner la poursuite, vous laissant seul, face au désert, royaume de Kupéran, le Géant de Feu. *Tentez votre Chance.* Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au 113. Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au 62.

**77**

Vous pénétrez dans l'auberge. Un endroit sombre, bruyant et enfumé. C'est aussi, et peut-être avant tout, un lieu propice aux rixes car, au moment où vous en franchissez la porte, un Lutin traverse la salle en vol plané pour venir s'écraser contre un mur. Vous ne pouvez cependant vous empêcher d'esquisser un sourire en lisant ce qui est inscrit sur la pancarte accrochée au-dessus du bar : « Bienvenue aux Humanoïdes » ! Si vous souhaitez vous diriger vers ce bar, rendez-vous au 100. Mais si

vous préférez vous installer à une table, rendez-vous au 83.

**78**

Alors que vous vous dirigez vers l'étrange demeure, vous constatez que ses murs semblent en être d'une étonnante épaisseur. De plus, ils sont noirs, recouverts par endroits de boue séchée, et renforcés par de pesants barreaux de fer. Le large vantail est, pour le moment, grand ouvert. Vous pouvez allumer une torche et pénétrer dans ce lieu si vous le désirez (rendez-vous au 23). Mais s'il ne vous inspire pas confiance, vous pouvez également essayer de trouver un gîte pour la nuit dans les rochers. En espérant que le chacal dont le hurlement vient de vous faire sursauter ne s'y promènera pas ! Rendez-vous dans ce cas au 99.

**79**

Vous êtes maintenant du bon côté de ce maudit gouffre. Mais le mur de pierre a presque atteint le niveau du sol pendant que vous essayiez de sauter cet obstacle. Vous pouvez néanmoins tenter de vous glisser dans l'étroit espace restant. Lancez deux dés. Si le total obtenu est égal ou inférieur à votre ENDURANCE, rendez-vous au 33. S'il est supérieur, rendez-vous au 58.

**80**

Vous lancez de toutes vos forces la Capsule vers le Dragon. Aussitôt elle explose, libérant le nuage empoisonné. Le monstre titube, penche d'un côté, puis de l'autre. Et soudain, il se retourne d'un bloc, projetant Kupéran et ses sorciers dans la gueule du Démon de la Terre, avant de s'immobiliser définitivement, ses pattes dressées comme des arbres vers le ciel. Vous gagnez de ce fait 3 points de CHANCE, et rendez-vous au 37.

**81**

La descente vers Alasiyan ne vous prend que peu de temps, et bientôt vous atteignez les premières maisons de la ville. Aussitôt des gardes se dirigent vers vous, dans le but évident de vérifier le contenu de votre sac. Si vous décidez de les laisser faire, rendez-vous au 130. Sinon, rendez-vous au 94. Enfin, si vous avez trouvé la Potion du Borgne, rendez-vous au 158.

**82**

— Tiens ! tiens ! s'exclame le Géant. Nous avons affaire, sans aucun doute à une fine lame ! Et malheureusement j'ai, quant à moi, abandonné ce genre de combat depuis longtemps. Taurus ! A ce mot, la statue de bronze saute de son piédestal, et se précipite sur vous.

GOLEM

DE

BRONZE HAB. : 10 END. : 9

Si vous perdez trois Assauts consécutifs, votre aventure se termine ici. A chaque fois que vous porterez une blessure au Golem, vous perdrez 1 point d'ENDURANCE, car vous serez atteint par un jet du feu liquide qui coule dans ses veines. Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au 121.

**83**

Vous vous installez à une table, et vous pouvez prendre un repas si vous le désirez. Tout à coup, vous voyez un Nain se diriger dans votre direction. Arrivé devant votre table, il vous toise d'un air arrogant en vous demandant : « Snurd l'Ecorcheur ? » Un petit détail en passant : il est armé jusqu'aux dents ! Si vous lui répondez par l'affirmative, rendez-vous au 34. Si vous préférez secouer négativement la tête, rendez-vous au 151.

84

En prenant soin de ne poser les pieds que sur les dalles blanches, vous commencez à traverser la salle. Rien ne se passe. Enfin, le visage baigné de sueur, vous atteignez le socle sur lequel se trouve la Pierre et, en l'examinant attentivement, vous en venez à la conclusion qu'il cache un redoutable piège : si vous modifiez un tant soit peu le poids qu'il supporte, vous allez déclancher un mécanisme dont les conséquences seront pour vous tragiques ! Si vous possédez un sac de sable, rendez-vous au 39. Sinon, rendez-vous au 21.

85

Vous marchez pendant quelques temps à flanc de colline, jusqu'à atteindre un chemin mal tracé. Soudain, des grincements semblables à ceux produits par les roues d'une charrette se font entendre, et vous vous précipitez derrière un gros rocher. En effet, il s'agit bien d'une charrette. Mais vous ne pouvez vous empêcher de frémir en voyant quels en sont ses occupants : elle transporte en effet des êtres reptiliens à l'aspect épouvantable. Allez-vous rester caché (rendez-vous au 133), vous dirigez vers eux (rendez-vous au 154), ou préférez-vous lancer une Capsule de Gaz (rendez-vous au 198) ?

86

Les muscles de votre corps se raidissent à mesure que le poison se répand dans votre sang, et bientôt vous perdez connaissance. Quand vous vous réveillez, vous vous apercevez qu'on vous a volé trois objets dans votre Sac (à vous de choisir lesquels). Vous perdez également 1 point de CHANCE. Furieux, vous reprenez votre route et vous sortez du goulet. Rendez-vous au 127.

87

En essayant de faire le moins de bruit possible, vous allez jusqu'au coin dans lequel se dresse la statue ; vous constatez qu'elle est en bronze, et qu'elle est la représentation exacte de Kupéran, exception faite des étranges symboles gravés sur son front. En les examinant

de plus près, vous poussez un cri de terreur. Car vous comprenez que cette statue est un Golem. Mais il est trop tard !

**GOLEM DE BRONZE** HAB. : 10 END. : 9

Le bruit du terrible combat réveille les sorciers de Kusperan. Et c'est en se frottant les mains qu'ils vous voient lutter désespérément pour sauver votre vie. A chaque fois que vous porterez un coup au Golem, vous perdrez 1 point d'ENDURANCE, car vous serez brûlé par un jet du feu liquide qui coule dans ses veines. Au deuxième Assaut que vous perdrez, rendez-vous au 190. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au 121.

88

— Je n'en connais pas la raison exacte, avoue le jeune homme, mais cela a peut-être un rapport avec le Gouverneur d'Alasiyan. On dit que c'est un magicien puissant... Il fut un temps où je prenais moi-même plusieurs doses de Potion de Longévité par jour.

— Quel âge avez-vous ?  
— Oh ! 379 ans à peine, répond-il en riant.  
Si vous voulez poursuivre cette étrange conversation,

rendez-vous au 47. Si vous préférez attendre le retour du Garde en silence, rendez-vous au 24.

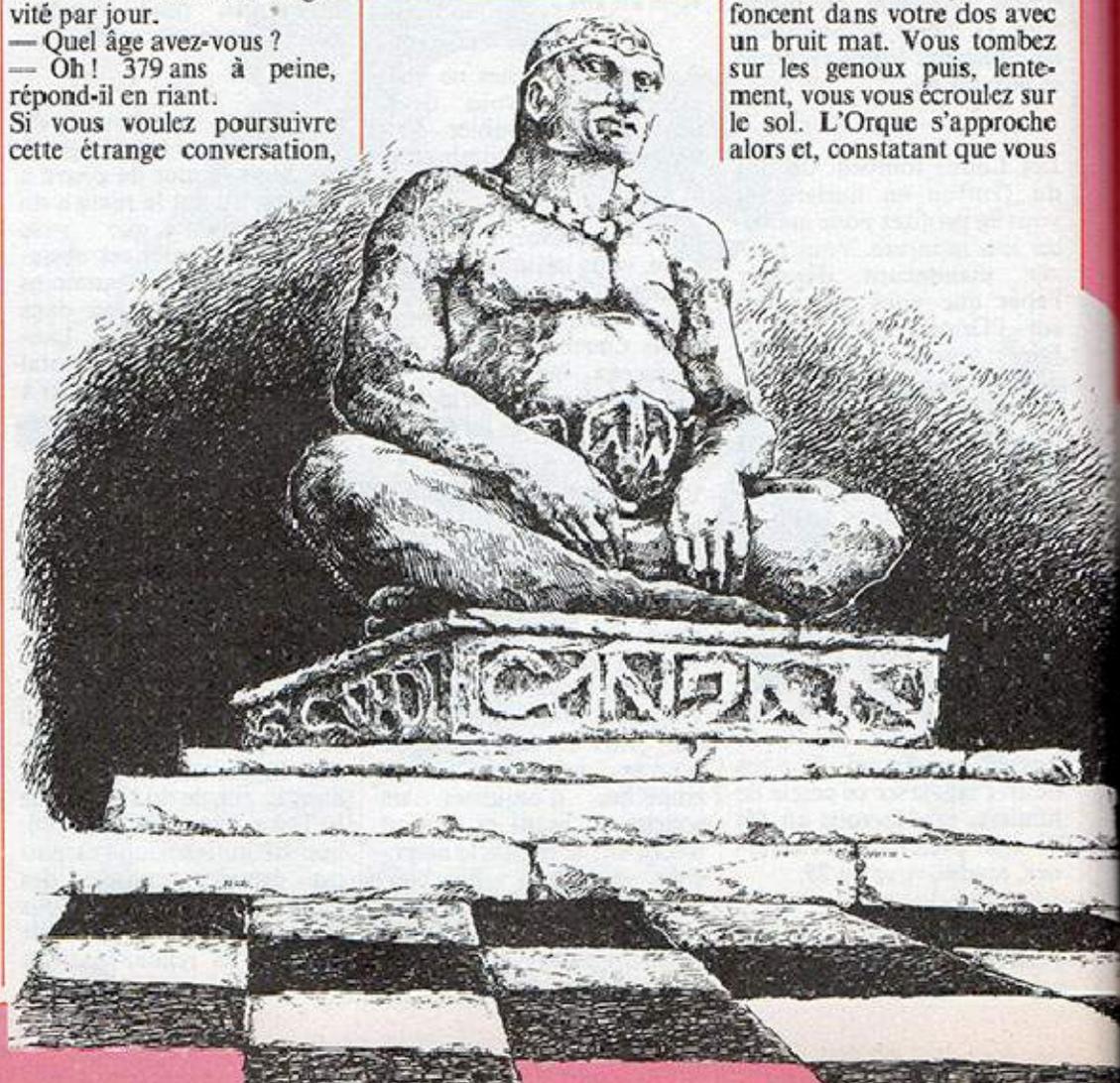
89

En fouillant vos victimes, vous trouvez un Anneau Magique qui a le pouvoir d'appivoiser les animaux et une paire de gants de fer. Vous pouvez prendre un repas, si vous le désirez. Qu'allez-vous faire maintenant : Dévaler la pente à travers la brume de chaleur ? Rendez-vous au 40. Continuer votre chemin à flanc de colline ? Rendez-vous au 85. Vous diriger vers l'autre versant de la colline ? Rendez-vous au 2.

90

— Tu mens ! hurle le Lutin Sauteur. Le Gouverneur ne donne jamais de sauf-conduit. Il ne vous reste qu'une solution : engager le combat.

	HAB.	END.
LUTIN SAUTEUR I	6	6
LUTIN SAUTEUR II	5	7



Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au 184. Mais vous pouvez prendre la Fuite en vous rendant au 15.

91

Les ailes immenses du Roc vous frappent violemment, ce qui vous fait perdre 3 points d'ENDURANCE, et vous êtes précipité dans le vide. Heureusement, vous atterrissez sur une partie sablonneuse du flanc de la colline, que vous continuez à débouler cul par-dessus tête. Rendez-vous au 155.

92

C'est en vain que vous essayez de gravir les flancs escarpés des collines qui enserrant la vallée des diamants. A chacune de vos tentatives, en effet, vous glissez, ce qui vous épuise à un point tel que vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours vivant, vous n'avez plus d'autre solution que d'attendre un événement quelconque pour vous tirer de ce mauvais pas. Rendez-vous au 143.

93

Les flèches sifflent, et s'enfoncent dans votre dos avec un bruit mat. Vous tombez sur les genoux puis, lentement, vous vous écroulez sur le sol. L'Orque s'approche alors et, constatant que vous

êtes bien mort, il vous charge sur ses épaules dans l'intention évidente de vous faire participer, malgré vous, à l'abominable fête qui va avoir lieu ce soir. Votre aventure vient de se terminer.

94

— Un semeur de troubles, hein ? dit l'un des Gardes. Et sans ajouter un mot, il dégaine son épée, suivi en cela par son compagnon.

	HAB.	END.
1 <sup>re</sup> GARDE	7	4
2 <sup>e</sup> GARDE	6	6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au 59.

95

Vous continuez à marcher à flanc de colline. Soudain, vous entendez un grondement terrible et, en levant les yeux, vous apercevez un énorme bloc de rocher qui dévale la pente. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, vous réussissez à rejoindre la grotte. Rendez-vous dans ce cas au 119. Si vous êtes *Malchanceux*, le rocher vous écrase, vous entraîne, et votre aventure s'achève en bas de la pente.

96

L'Homme-Chat vous porte un coup, ce qui vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Le combat commence alors.

HOMME-CHAT HAB.: 7 END.: 7

Déduisez 3 points de votre Force d'Attaque, puisque vous n'êtes pas armé. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au 194.

97

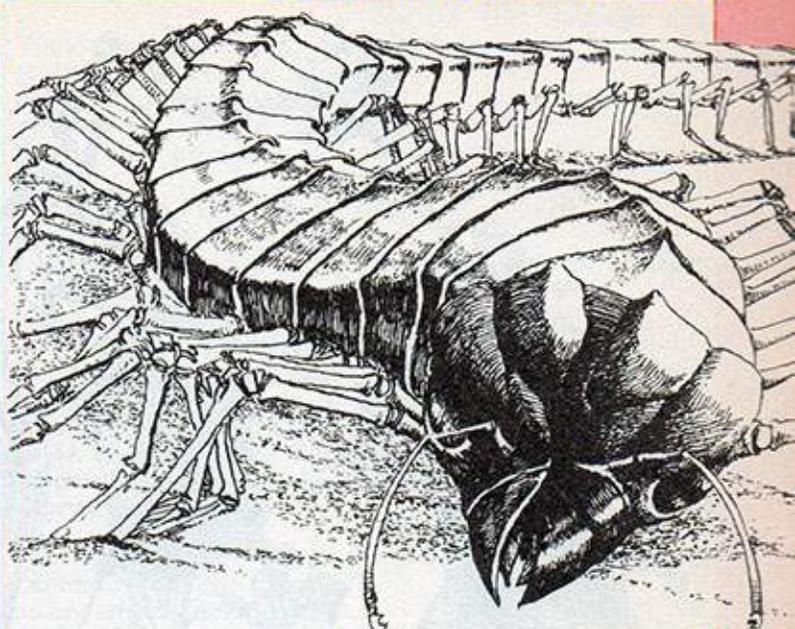
D'une voix douce, vous adressez quelques mots à la Chenille des Sables pour essayer de l'attirer hors du sable, sous le regard quelque peu déconcerté des nomades. Possédez-vous un Anneau Magique. Si oui, rendez-vous au 53. Si vous ne possédez pas cet objet, rendez-vous au 175.

98

Vous réussissez tant bien que mal à atteindre l'autre côté, malgré le poids de votre équipement. Avec un soupir de soulagement, vous vous dirigez vers une vaste salle où repose ce que vous cherchez depuis si longtemps : la Pierre de Shanhara. Rendez-vous au 8.

99

Vous vous préparez à passer la nuit dans les rochers, mais vous grelottez. Vous n'auriez jamais cru qu'il pouvait faire si froid la nuit dans le désert. Avez-vous une couverture ? Si vous en possédez



une, enrroulez-vous vite dedans ! Sinon, vous n'allez pas fermer l'œil de la nuit, ce qui vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au 148.

100

Un verre de liqueur d'épices coûte 3 Pièces d'Or. Si vous ne pouvez vous l'offrir, vous devez quitter l'auberge. Rendez-vous alors au 5. Si vous en avez les moyens, vous gagnez 1 point d'ENDURANCE. Si vous restez au bar, rendez-vous au 118 ; si vous préférez aller vous

asseoir à une table, rendez-vous au 83.

101

Vous fouillez les vêtements des Lutins Sauteurs, et vous n'y trouvez que des poignards et des débris d'os. Mais 4 Pièces d'Or sont cachées dans une boîte que vous découvrez sous la table. Qu'allez-vous faire maintenant : Sortir de la maison et continuer votre chemin ? Rendez-vous au 15. Monter l'escalier en pierre ? Rendez-vous au 45.

102

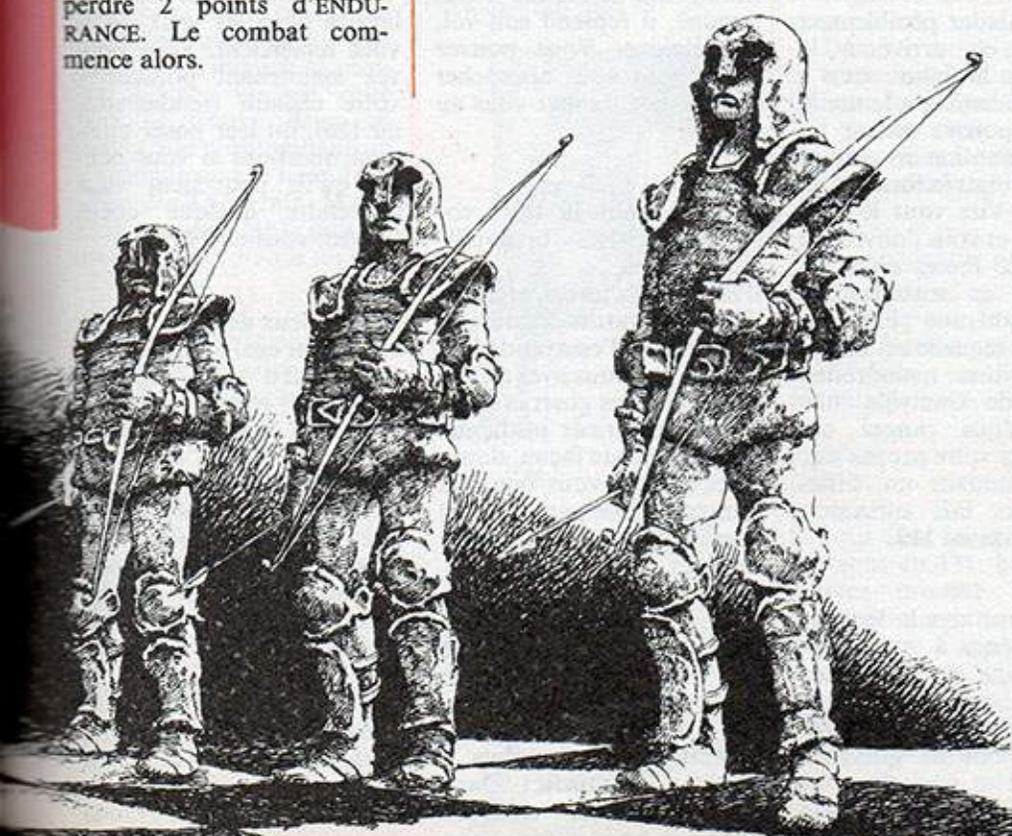
La corde ne vous inspire pas grande confiance, mais vous décidez néanmoins de l'utiliser. D'un bond, vous la saisissez et, après vous être balancé, vous posez les pieds, sain et sauf, de l'autre côté du gouffre. En poussant un soupir de soulagement, vous reprenez votre chemin et, bientôt, vous arrivez au seuil de la salle où se trouve la légendaire Pierre de Shanhara. Rendez-vous au 8.

103

Malgré tous vos efforts, la Chenille des Sables disparaît.

— Eh bien, c'est raté ! dit le chef des Nomades. Merci de nous avoir aidés, aventurier. Suis les traces de la Chenille. C'est un conseil que je te donne.

Si vous préférez ignorer les propos du Nomade et vous diriger vers le désert, rendez-vous au 62. Si vous décidez de suivre les traces de la Chenille des Sables, rendez-vous au 43.





104

Vous vous endormez en quelques secondes. Votre sommeil est si profond que vous n'entendez pas le bruit des pas d'un Orque Mercenaire qui approche. Il vous poignarde à mort dans le noir. Votre aventure s'achève ici.

105

Lorsque les Nomades se rendent compte que leurs flèches vous ont manqué, ils s'enfuient vers les rochers. Si votre colère est telle que vous décidez de les poursuivre, rendez-vous au 69. Sinon, vous continuez votre chemin qui sort du goulet, et rendez-vous au 127.

106

Comprenant la fâcheuse situation dans laquelle vous vous trouvez tous deux, l'Orque, dans un incroyable sursaut, se projette dans les airs ; et c'est en poussant un cri d'étonnement qu'il retombe droit dans la gueule du Démon de la Terre ! Allez-vous essayer de sortir de ce gouffre en tentant de bondir à votre tour (rendez-

vous au 31), ou préférez-vous essayer d'atteindre le bord du gouffre (rendez-vous au 116) ?

107

Vous escaladez péniblement la paroi et, arrivé à la hauteur de la fissure vous y glissez prudemment la main. Vous ne pouvez retenir un cri d'exclamation en sentant sous vos doigts la forme d'un petit sac. Vite vous le tirez vers vous, et vous l'ouvrez. Il contient 20 Pièces d'Or, un poignard, et surtout une fiole portant une petite étiquette sur laquelle est inscrit d'une écriture maladroite : « Potion de Contrôle, une dose ». Vous rangez ces objets dans votre propre sac, lorsque soudain un sifflement vous fait sursauter. Rendez-vous au 112.

108

Vous courez vers le Roc, et vous parvenez à vous attacher à l'une de ses pattes grâce à la corde, au moment même où il allait prendre son vol. Au bout de quelques instants, il se pose dans un énorme nid contenant trois

œufs. Vous frissonnez de dégoût en le voyant dévorer les reptiles, mais vous en profitez pour vous détacher, et vous éloigner quelque peu. Enfin, son immonde repas terminé, il reprend son vol, et s'éloigne. Vous pouvez maintenant vous approcher de son nid. Rendez-vous au 63.

109

— Si ce sont là tous vos remerciements... bredouille le marchand.

Il lance alors un cri, et aussitôt douze gardes accourent. Il est inutile d'essayer de leur résister, car vous avez affaire à de véritables guerriers herculéens, et armés jusqu'aux dents. De toute façon, douze épées acérées vous ont déjà transpercées de part en part ! Votre aventure vient de se terminer.

110

Les Hommes-Lézards gisent sans vie à vos pieds, et cette victoire vous permet d'ajouter 1 point à votre total d'HABILETÉ, et 2 points à votre total de CHANCE. Dans la charrette se trouvent

encore quatre hommes et un lutin. Ils sont enchaînés, et sans doute les monstres venaient-ils de les acheter pour en faire des esclaves. Vous les libérez, et c'est des larmes plein les yeux qu'ils vous remercient. Vous pouvez maintenant poursuivre votre chemin (rendez-vous au 126), ou leur poser quelques questions si vous pensez qu'ils pourraient vous apprendre quelque chose (rendez-vous au 149).

111

Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est égal ou inférieur à votre total d'HABILETÉ, vous réussissez cette manœuvre délicate. Ajoutez alors 1 point à votre total de CHANCE, et rendez-vous au 35. Sinon... vous êtes précipité dans la gueule du Démon de la Terre, et votre aventure se termine dans un effroyable bruit de machoires !

112

Vous venez d'être mordu au talon ! Ce qui vous fait perdre 1 point d'ENDURANCE. Dans la plus grande

matique, un mot inscrit sur le parchemin du Borgne vous revient à l'esprit : « le Gardien ». Mais vous éclatez de rire en apercevant le gros lézard vert qui vous file entre les jambes. Quant au Gardien, très certainement est-il mort, ou a-t-il disparu depuis longtemps... Vous prenez donc le chemin de la ville. Rendez-vous au 81.

## 113

Vous êtes complètement perdu dans le désert... L'eau que vous transportez s'évapore, et vos provisions ne tardent pas à se dessécher. Par chance, vous tombez sur une caravane de marchands en route vers Alasiyan. Les marchands acceptent que vous les suiviez, moyennant 5 Pièces d'Or. Si vous possédez cette somme, vous pourrez reprendre votre aventure (rendez-vous au 1). Sinon, le désert seul gardera votre souvenir.

## 114

Le cœur battant à tout rompre, vous introduisez votre main dans l'ouverture... et vous poussez un soupir de soulagement en constatant que le scorpion n'est pas dans le compartiment que vous avez choisi.

— Bien, dit l'Ermite. Je peux maintenant répondre à votre question. J'ignore où se trouve la Grotte perdue des Derviches. Mais ce que je sais, c'est qu'il existe une carte qui en indique la position exacte ; et que cette carte se trouve dans un énorme nid surplombant un lieu connu sous le nom de la vallée des Diamants. Maintenant, venez. Car la nuit est proche. Rendez-vous au 65.

## 115

Vous refermez la porte avec précaution, et vous réussissez à vous faufiler hors de la demeure sans que personne ne vous remarque. Au dehors, vous trébuchez presque sur les cadavres des gardes. Vous les aviez oubliés, ceux-la ! En réprimant une grimace de dégoût, vous essayez de donner tant bien que mal une position naturelle à ces corps sans vie, en espérant que ce subterfuge vous permettra de disparaître sans être inquiété. Puis, vous traversez la place. Rendez-vous au 15.

**116**  
C'est en pure perte que vous essayez de vous agripper aux bords glissants du gouffre. Car le Griffon meurt et, ses griffes se desserrant, vous êtes tous deux précipités dans la gueule béante du Démon de la Terre. Votre aventure se termine ici.

## 117

L'Orque comprend en une seconde dans quelle situation délicate vous vous trouvez tous deux, et il fait un bond impressionnant pour essayer d'atteindre le bord du gouffre. C'est en poussant un cri de triomphe qu'il met le pied sur la terre ferme, et qu'il vous regarde disparaître dans la gueule du Démon de la Terre. Votre aventure se termine ici.

## 118

Alors que vous grimacez en avalant une gorgée de l'insipide liqueur, une immonde créature à la tête de Hyène vous aborde.

— Il ne vous aime pas... dit-elle en tendant le doigt vers un Homme-Lézard.

Vous avalez une autre gorgée du liquide pour vous dispenser de lui répondre.

— Et d'ailleurs, moi non plus je ne vous aime pas, renchérit-elle. Allez-vous quitter l'auberge (rendez-vous au 5), ou dégainer votre épée (rendez-vous au 135) ?



**119**  
Vous pénétrez dans la grotte. Tout est calme. Soudain, vous entendez un gémissement, et un vieil homme se précipite vers vous.

— Etes-vous l'Ermite ? lui demandez-vous.

— En effet, répond-il.

Vous lui demandez où se trouve la Pierre de Shan-hara, mais il veut auparavant vous faire passer l'épreuve du scorpion. Si vous acceptez, rendez-vous au 44. Si vous préférez vous éloigner de ce fou, rendez-vous au 165.

## 120

Lancées sur un être humain ou une créature, les Capsules de Gaz laissent immédiatement échapper un nuage de gaz empoisonné. Aucun être, quel qu'il soit, ne peut alors échapper à la mort. Vous pouvez en acheter autant que vous le désirez, dans la mesure de vos moyens. Si vous voulez maintenant poursuivre votre chemin, rendez-vous au 18. Mais si vous souhaitez vous procurer un autre objet auprès du Nomade, rendez-vous au 70.

## 121

Vous reculez en souriant. Ajoutez 3 points à votre total de CHANCE. Le Géant est fou furieux et il ordonne à ses gardes de s'emparer de vous.

— Demain, vous menace-t-il, vous serez la proie du Démon de la Terre.

Les gardes vous emmènent alors vers les cachots du château. Rendez-vous au 153.

## 122

Le Faucon géant vous griffe cruellement, ce qui vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Vous dégainez votre épée pour combattre ce redoutable adversaire.

**FAUCON  
GEANT** HAB. : 9 END. : 9

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au 131. Mais vous pouvez prendre la fuite. Rendez-vous dans ce cas au 160.

## 123

Vous faites demi-tour pour vous trouver face à face à une créature mi-homme, mi-chat, chevauchant un

énorme chat sauvage des plus hargneux.

	HAB.	END.
CHAT SAUVAGE	9	8
HOMME-CHAT	10	6

Si vous gagnez ce combat, rendez-vous au 89.

## 124

La corde ne vous inspire pas confiance, et vous préférez sauter au-dessus du gouffre. Malheureusement, votre matériel et votre armure en



cuir vous alourdissent quelque peu. Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au 98. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au 191.

## 125

Après avoir soigneusement rangé les Potions dans votre Sac, vous quittez les lieux, et vous revenez vers les étranges bâtisses où vous vous trouviez peu de temps auparavant. Sans trop de difficulté, vous découvrez un endroit abrité pour passer la nuit. Si vous le désirez, vous pouvez prendre un repas avant de vous endormir. Rendez-vous au 52.

## 126

Bientôt le chemin que vous suivez débouche sur un goulet. La nuit commence à tomber, et des ombres grimaçantes s'allongent sur ses parois rocheuses. En frissonnant, vous pressez le pas. Possédez-vous l'Œil de Verre de Ylaruam ? Si tel est le cas, rendez-vous au 6. Sinon, rendez-vous au 32.

## 127

La nuit tombe. Enfin, vous finissez par arriver à la

hauteur d'une bâtisse d'apparence massive, de faible hauteur. Si vous voulez y pénétrer, rendez-vous au 78. Mais vous pouvez également passer la nuit dans les rochers. Dans ce cas, rendez-vous au 99. Si vous n'avez rien mangé depuis que vous avez quitté Alasiyan, vous perdez 5 points d'ENDURANCE.

128

Cette Épée est magique. Elle a été forgée voilà bien longtemps par les Nains des Montagnes de Cuivre. Lorsque vous déciderez de l'utiliser au cours d'un combat, vous ajouterez 1 point à votre Force d'Attaque. Maintenant, si vous voulez poursuivre votre chemin, rendez-vous au 18. Mais si un autre objet contenu dans le coffre du Nomade vous tente, rendez-vous au 70.

129

Vous réussissez à échapper à la surveillance de votre garde, l'Homme-Chat, et vous vous dirigez vers le désert. Les gardes se mettent à hurler ; l'Orque bande son arc et vous décoche deux flèches. *Tentez votre Chance.* Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au 76. Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au 93.

130

Vous tendez votre Sac à Dos aux deux gardes. Ils le fouillent en grognant, et l'un d'eux déclare :

— Rien à dire pour les Provisions mais nous devons voir le Maître pour les Potions d'Adresse, de Vigueur et de Bonne Fortune. Veuillez nous suivre.

Si vous acceptez de les suivre, rendez-vous au 179. Si vous refusez, rendez-vous au 94.

131

Poursuivant votre chemin dans les collines, vous finissez par arriver devant l'ouverture d'une grotte, à côté de laquelle se trouve un énorme rocher. Vous pouvez vous installer ici pour prendre un repas, si vous le désirez. Maintenant, il vous est possible d'allumer une torche et de pénétrer dans la caverne (rendez-vous au

119), ou de reprendre votre route (rendez-vous au 95).

132

Vous sortez une Capsule de Gaz, et vous la lancez sur les Gobelins. Elle explose et libère un nuage de gaz empoisonné. Les Gobelins lâchent aussitôt leurs haches, et s'effondrent en se tenant la gorge. Vous gagnez 1 point de CHANCE, et rendez-vous au 189.

133

De votre position stratégique, vous regardez la charrette passer avec grand fracas. Vous pouvez en profiter pour prendre un repas. Une fois la charrette hors de vue, vous dévalez la pente jusqu'à la route. Après mûre réflexion, vous décidez de prendre la direction opposée. Rendez-vous au 126.

134

Vous pouvez remercier les marchands, et prendre le chemin des collines si vous le désirez. Rendez-vous alors au 14. Mais si vous pensez qu'ils vous ont trompé, vous pouvez également dégainer votre épée, et vous précipiter vers eux. Rendez-vous, dans ce cas, au 109.

135

Comprenant que vous acceptez le combat, les deux créatures trépignent de joie.

	HAB.	END.
GNOLL	8	4
HOMME-LÉZARD	9	7

Si vous êtes vainqueur, vous quittez l'auberge. Rendez-vous alors au 5.

136

Vous avancez d'un pas. Le Derviche fait tourner son épée de plus belle. Impossible d'éviter le combat.

DERVICHE HAB. : 7 END. : 8

Si vous êtes vainqueur, deux possibilités s'offrent à vous. Vous pouvez fouiller votre adversaire, en vous rendant au 147, ou bien pénétrer dans la grotte, en vous rendant au 46.

137

Vous vous démenez la nuit entière sans succès (ce qui

vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE par manque de sommeil), car la cellule a été creusée dans le granite, alors que sa porte est de chêne massif. Au petit matin, les gardes viennent vous chercher. Rendez-vous au 183.

138

Prudemment vous introduisez votre main dans l'ouverture, et vous poussez un soupir de soulagement en constatant que le compartiment est vide.

— Bien, dit l'Ermite. Maintenant, je peux répondre à votre question. J'ignore où se trouve la Grotte perdue des Derviches. Ce que je sais en revanche, c'est qu'elle figure sur une carte qui se trouve dans un énorme nid surplombant une vallée connue sous le nom de Vallée des Diamants.

Puis, il ajoute :

— La nuit est proche, maintenant. Suivez-moi. Rendez-vous au 65.

139

Maintenant qu'il est mort, le Gouverneur Sorcier redevient visible. Vous le fouillez rapidement, et vous poussez une exclamation de joie en découvrant 25 Pièces d'Or, dont vous vous emparez sans hésiter. Cette superbe victoire vous fait gagner 1 point d'HABILITÉ, 2 points d'ENDURANCE et 1 point de CHANCE. Si vous le désirez, vous pouvez prendre un repas avant de quitter ce lieu pour vous rendre au 15.

140

Vous suivez la piste pendant un moment, et vous apercevez bientôt une caravane de chariots venant dans votre direction. Si vous décidez d'aller à sa rencontre, rendez-vous au 17. Mais vous pouvez également rebrousser chemin pour vous enfoncer dans le désert. Rendez-vous dans ce cas au 62.

141

Vous dégainez votre épée. Poussant un hurlement de rage, le Nomade bondit à votre rencontre.

NOMADE HAB. : 5 END. : 6

Si le combat tourne mal, il vous est possible de prendre



la Fuite en vous rendant au 18. Mais si vous êtes vainqueur, vous trouverez dans les affaires de ce Nomade 7 Pièces d'Or, avant de vous rendre également au 18.

142

Vous assommez l'Orque, ce qui vous permet de reporter toute votre attention sur le problème suivant : comment, diable, diriger votre Griffon ? Si vous décidez d'échanger les bottes et l'épée de l'Orque contre les vôtres, rendez-vous au 111. Mais si vous préférez vous contenter d'essayer de rester accroché au Griffon (ce qui n'est pas une mince affaire), rendez-vous au 35.

143

Alors que vous attendez patiemment, vous entendez des sifflements qui ne semblent rien présager de bon. Inquiet, vous jetez des regards tout autour de vous, mais sans rien remarquer de particulier. Néanmoins, les sifflements ne cessent pas pour autant. Aussi, vous dégainez votre épée. C'est alors que vous apercevez de redoutables serpents qui, surgissant de derrière un rocher, glissent vers vous.

SERPENTS HAB.: 6 END.: 6

A chaque blessure que vous recevrez, vous perdrez les 2 points d'ENDURANCE habituels, plus 2 points dus au venin que les reptiles vous auront inoculé. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au 144.

144

Avant même que vous ne puissiez réagir, vous recevez un violent coup sur la nuque qui vous fait perdre connaissance. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si vous êtes

toujours vivant, vous reprenez conscience au bout de quelques heures. Et c'est avec fureur que vous constatez que tout votre or a disparu, ce qui vous fait perdre 1 point de CHANCE. Pour vous remettre de vos émotions, vous pouvez néanmoins prendre un repas, si vous le désirez (et si vous possédez encore des provisions). Maintenant, vous pouvez poursuivre votre chemin à flanc de colline (rendez-vous au 85), ou vous diriger vers les tentes pour voir ce qu'elles peuvent cacher (rendez-vous au 40).

145

Le Géant de Feu recule pas à pas. Quant aux gardes, il est hors de question, pour eux, de ceinturer un individu qu'ils jugent comme fou !

— Vous nous feriez un grand honneur en acceptant de passer la nuit ici, madame Kupéran.

Vous profitez de votre supériorité pour lui poser des questions concernant votre quête. Tout d'abord, le Géant se montre réticent. Mais lorsqu'il comprend qu'il n'a guère le choix, il vous déclare — en jurant ses grands dieux — qu'il ignore où se trouve la Grotte Perdue des Derviches. Et il s'empresse d'ajouter que le vieil Ermite des Collines pourra certainement vous renseigner. En riant, vous ranger la Capsule dans votre Sac. Vous pouvez ajouter 1 point à votre total de CHANCE. La nuit vient juste de tomber et, comme sous l'effet d'un sortilège, toutes les créatures s'endorment. Rendez-vous au 169.

146

Vous traversez la place en direction de la grande maison de pierre. Mais les Lutins Sauteurs ont tôt fait

de vous barrer la route. C'est dans un grognement que le plus grand vous déclare :

— Aucune admission sans sauf-conduit signé par le Gouverneur !

Si vous possédez un sauf-conduit, rendez-vous au 90. Sinon, rendez-vous au 170.

147

Vous découvrez 3 Pièces d'Or, une croix en argent, et un sac de sable. Vous avez la possibilité de garder deux de ces objets, aussi choisissez bien ! Vous pouvez maintenant pénétrer dans la grotte. Rendez-vous au 46.

148

Décidément, ce n'est pas encore aujourd'hui que vous allez passer une nuit tranquille. En effet, à peine êtes-vous allongé, qu'un Crapaud-Rocaille affamé s'approche de vous.

CRAPAUD

ROCAILLE HAB.: 8 END.: 6

A chaque assaut, lancez un dé. Si vous faites 1, 2 ou 3, le combat se déroule comme à l'accoutumée. Si vous faites 4, 5 ou 6, sa langue fourchue vous frappe violemment, et vous perdez alors 4 points d'ENDURANCE. Si vous sor-



tez vainqueur du combat, rendez-vous au 193.

149

Vous voulez en savoir plus sur la Pierre de Shanhara, mais aucun des prisonniers n'en a entendu parler. L'un des humains, un vieil homme, vous conseille de rencontrer Kupéran, le Géant de Feu. Mais il ajoute que son château est un lieu maléfique, et qu'il est toujours entouré d'ignobles sorciers. Puis ils s'éloignent, vous laissant seul. Rendez-vous au 126.

150

Au petit matin, l'Ermite vous souhaite bonne chance et vous reprenez votre route. Ajoutez 1 point à votre total de CHANCE. Vous descendez la colline et, en suivant les instructions du vieil homme, vous découvrez sans difficulté le grand nid dont vous vous approchez avec prudence. Au fond du nid reposent trois énormes œufs. Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au 63. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au 25.

151

— Où est ce fils de rat du désert ? Je vais lui trancher la gorge ! grogne le Lutin, en sortant d'un pas lourd.

Vous poussez un soupir de soulagement et vous terminez vite votre repas avant de quitter l'endroit. Rendez-vous au 5.

152

Vous introduisez la main dans le trou... et vous ressentez instantanément une douleur atroce dans tout votre bras. Vous retirez immédiatement votre main, mais il est trop tard. Vous avez fait le mauvais choix. Vous vous écroulez sur le sol, et c'est ici que s'achève votre aventure !

153

La cellule est d'une saleté repoussante. Mais si les Gardes vous ont délesté de votre épée, ils vous ont laissé votre Sac. Vous en profitez pour prendre un repas. Maintenant, vous pouvez essayer de vous endormir (si toutefois les punaises et les rats qui infestent le lieu vous en laissent l'opportunité !). Rendez-vous alors au 172. Mais si vous préférez profiter de la nuit pour tenter de vous évader, rendez-vous au 137.

154

Vous avancez de quelques pas sur la route et, de l'air le plus aimable possible, vous saluez les occupants de la charrette. Sans vous laisser le temps d'en dire plus, trois Hommes-Lézards en sautent et se précipitent sur vous.

	HAB.	END.
HOMME-LEZARD I	8	8
HOMME-LEZARD II	9	8
HOMME-LEZARD III	8	7

Vous pouvez prendre la Fuite en vous rendant au

126. Si vous décidez de mener le combat à son terme, et si vous êtes vainqueur, rendez-vous au 110.

155

C'est quelque peu étourdi que vous atterrissez au plus profond de la Vallée des Diamants. En levant les yeux, vous ne pouvez réprimer un geste de découragement en constatant que les flancs des collines qui vous entourent semblent bien trop raides pour songer à les escalader. Mais votre découragement se transforme rapidement en l'ahurissement le plus total, lorsque vous constatez que le sol de cette vallée est constellé d'une multitude de diamants. A première vue, chacune de ces pierres précieuses vaut, au bas mot, 50 Pièces d'Or. Il vous est possible d'en prendre quelques-unes, si vous le désirez. Mais, pour deux pierres dont vous vous chargerez, vous devrez abandonner une pièce de votre équipement (à vous de choisir laquelle). Dès que

vous aurez fait votre choix, vous pourrez tenter d'escalader les parois qui vous entourent. Rendez-vous dans ce cas au 92. Si vous possédez des Bottes de Lévitacion, rendez-vous au 16. Enfin, si vous préférez ne rien faire, et attendre pour voir ce qui pourrait se passer, rendez-vous au 143.

156

Vous lâchez la Dague qui fend l'air dans sa direction. Mais soudain l'arme s'arrête net, comme si elle avait heurté une barrière invisible, ce qui vous fait perdre 1 point de CHANCE. Un sourire goguenard au coin des lèvres, le Gouverneur s'approche alors de vous, un poignard à la main. Rendez-vous au 36.

157

Vous vous laissez glisser à bas du Griffon, tout en vous roulant en boule pour essayer d'amortir le plus possible votre chute. Sans doute votre idée aurait-elle été excellente, si vous n'aviez

atterri sur un rocher ! Votre aventure se termine ici.

158

Les gardes se font de plus en plus menaçants. Mais vous arrivez enfin à sortir de votre sac la Potion de Contrôle. Vite, vous l'avalez. Aussitôt, les gardes s'arrêtent tout en vous lançant des regards soupçonneux.

— Que faites-vous ? demande l'un.

— Vous désiriez vérifier le contenu de mon Sac, répondez-vous. Il est à votre disposition. Si toutefois cela vous intéresse encore...

Les gardes vous regardent maintenant d'un air hébété. Puis, sans ajouter un mot de plus, ils vous font signe de passer. Vous pouvez ajouter 1 point à votre total de CHANCE, et rendez-vous au 59.

159

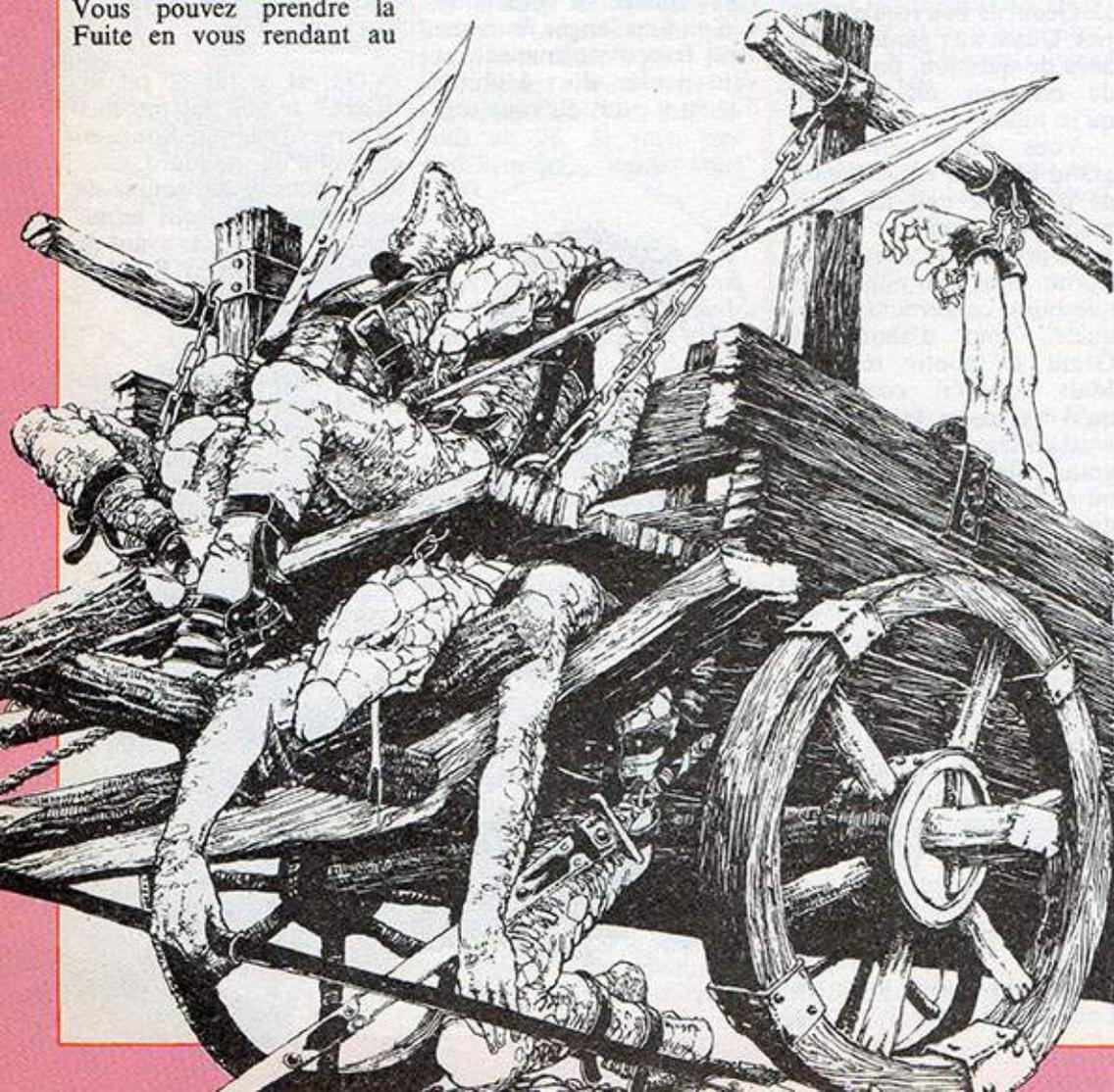
L'entrée de la Grotte est maintenant devant vous. Mais elle est gardée par un Derviche : ce qui tendrait à prouver qu'il n'était pas si difficile que cela de la trouver... Vous vous rendez très vite compte que vous allez devoir combattre ce redoutable gardien si vous voulez pénétrer dans la Grotte. Mais peut-être possédez-vous un poignard de Derviche tueur ? Si tel est le cas, rendez-vous au 178. Sinon, rendez-vous au 136.

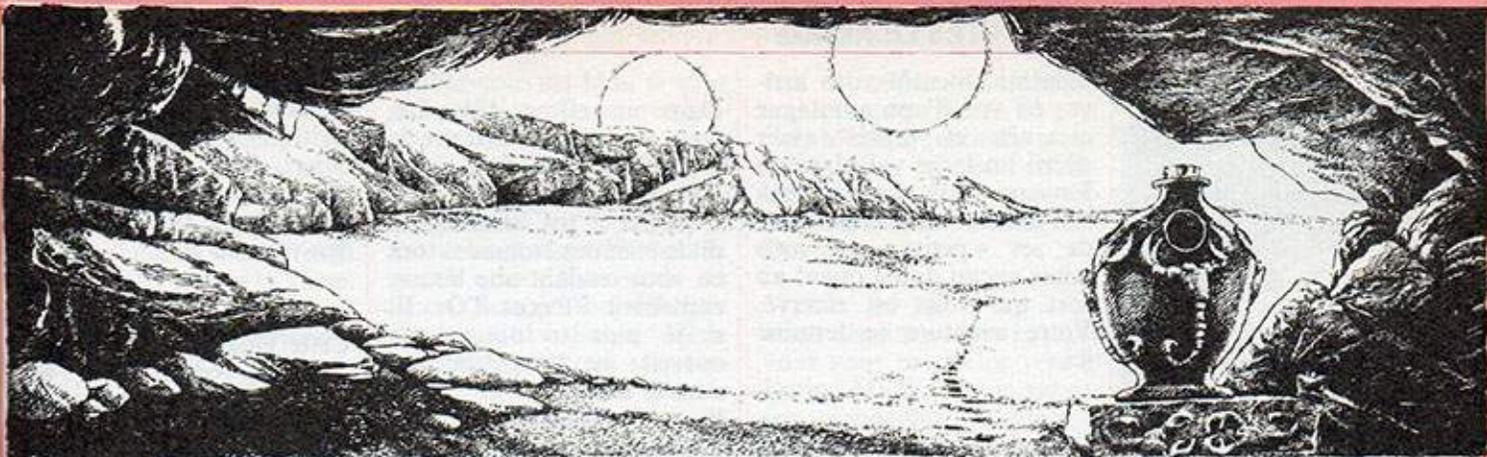
160

Vous vous précipitez vers les rochers afin d'y trouver une crevasse dans laquelle vous pourriez vous glisser pour échapper au Faucon. Mais, piquant à nouveau sur vous, il vous projette violemment d'un coup d'aile sur le sol, ce qui vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Puis, sans que vous puissiez comprendre pourquoi, il s'éloigne, et disparaît dans le ciel. Rendez-vous au 131.

161

Dans la charrette se trouvent trois Hommes-Lézards revêtus d'une armure de cuir, ainsi que quatre humains et un Lutin enchaînés les uns aux autres. De plus, vous découvrez des fruits pourris, des menottes, des instruments de torture divers, et un morceau de corde. Vous pouvez prendre ce que vous désirez, avant de vous rendre au 126.





162

Vous lâchez prise mais, au dernier moment, vous réussissez à vous rattraper à l'aile du Griffon et à vous remettre en selle. L'Homme-Chat pousse alors son propre Griffon à l'attaque. Lancez deux dés. Si le total obtenu est égal ou inférieur à votre total d'ENDURANCE, rendez-vous au 185. Sinon, rendez-vous au 96.

163

Le sourire du Nomade s'efface aussitôt.

— Maudit sois-tu, rat du désert ! Que toutes tes provisions soient desséchées par le soleil !

Et c'est effectivement ce qui arrive sur le champ ! Ce qui vous fait perdre 3 points de CHANCE. Vous pouvez maintenant vous précipiter vers ce Nomade (rendez-vous au 141), ou sans y prêter plus attention poursuivre votre chemin (rendez-vous au 18).

164

Alors que vous vous éloignez du lieu du combat, un Roc Géant fond sur les reptiles et, les saisissant dans ses serres, il reprend lourdement son vol. L'idée vous vient subitement qu'il vous serait peut-être possible de vous agripper à l'une de ses pattes pour sortir du piège où vous êtes tombé. Si vous possédez une corde, rendez-vous au 108. Sinon, rendez-vous au 196.

165

Il est hors de question de vous soumettre à une épreuve aussi stupide ! Vous vous dirigez donc vers le Désert des Soleils Jumeaux, non sans avoir auparavant salué le vieil homme. Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au 113. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au 62.

166

La porte s'ouvre, laissant apparaître une pièce aux murs dénudés. En plein milieu de cette pièce sont attablés quatre Lutins. Si vous voulez les attaquer, rendez-vous au 75. Si vous préférez vous enfuir, tentez votre chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au 115. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au 75.

167

L'épée à la main, vous vous approchez à pas comptés de Kupéran, qui dort comme un bienheureux dans son trône de pierre. Malheureusement, vous trébuchez sur un Homme-Lézard endormi lui aussi, et vous réveillez Kupéran. Vous vous précipitez vers Kupéran, mais en faisant un tel bruit que vous éveillez toutes les autres créatures.

Homme-lézard HAB. : 8 END. : 6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au 82.

168

Vous ne pouvez vous écarter à temps, et le rocher vous écrase, réduisant du même coup la légendaire Pierre de Shanbara en poussière. C'est là que s'achève votre aventure.

169

Allez-vous passer la nuit au milieu des monstres ? Si oui, rendez-vous au 104. Si vous préférez rester éveillé, qu'allez-vous faire ? Vous pouvez examiner la statue de bronze, en vous rendant au 87, ou tenter d'en finir avec Kupéran pendant qu'il dort. Dans ce cas, rendez-vous au 167.

170

— Allez, disparais ! hurle méchamment le Lutin Sau-

teur. Tu me fais perdre mon temps.

Si vous décidez de passer votre chemin, rendez-vous au 15. Si vous voulez corriger le Lutin Sauter pour son insolence, rendez-vous au 197.

171

Vous bondissez sur le Griffon des Lutins. Les deux créatures enragent, car elles ne peuvent utiliser leur arc de si près. Quant à vous, le temps vous manque pour dégainer l'épée que vous avez prise sur l'Orque. Mais puisque vous êtes tous désarmés, vous ne déduisez pas les 3 points de votre Force d'Attaque au cours de ce combat.

	HAB.	END.
1 <sup>er</sup> LUTIN	5	5
2 <sup>e</sup> LUTIN	5	4

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au 73.

172

Vous passez une excellente nuit, en dépit de la dureté du sol de pierre, et des trottinements incessants des rats. Au petit matin vous vous éveillez frais et dispos et, après avoir constaté que les rongeurs vous ont dévoré l'équivalent d'un repas, vous suivez les gardes qui viennent vous chercher. Rendez-vous au 183.

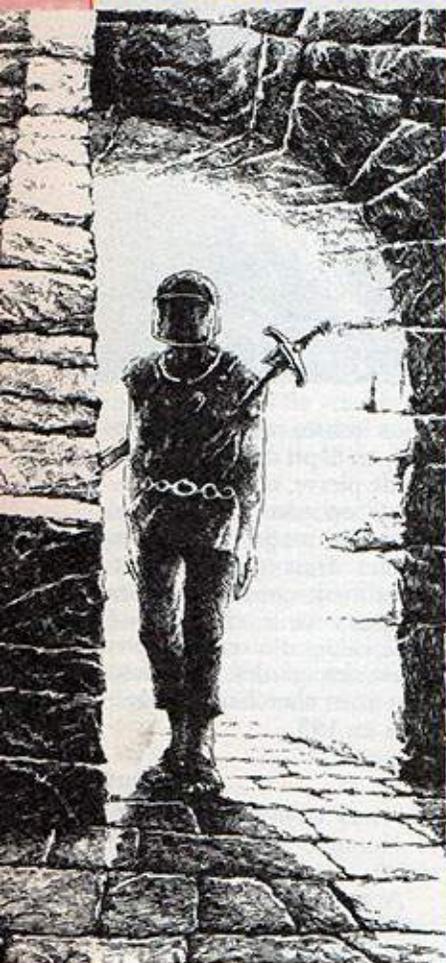
173

En vous voyant approcher, le Nomade interrompt son récit.

— Approche un peu, l'aventurier ! vous dit-il. Où vas-tu ainsi ? Je parierais pour le Désert des Soleils Jumeaux... alors, tu aurais tout intérêt à m'acheter quelques objets qui pourraient t'être de la plus grande utilité !

Si vous êtes intéressé par la proposition du Nomade,





rendez-vous au 70. Mais si vous préférez poursuivre votre chemin, rendez-vous au 18.

174

Vous enjambez sans effort le gouffre et, poursuivant votre chemin, vous parvenez au seuil de la salle où repose la légendaire Pierre de Shan-hara. Rendez-vous au 8.

175

L'énorme Chenille continue à s'enfouir dans le sable. Et c'est avec un certain dégoût que les Nomades vous observent. Vous perdez l point de CHANCE. Il est inutile de rester plus longtemps dans ce lieu ; aussi décidez-vous de vous éloigner. Allez-vous vous enfoncer dans le désert (rendez-vous au 70), ou préférez-vous suivre les traces laissées par la Chenille (rendez-vous au 43) ?

176

Le Faucon Géant vous saisit de ses griffes et vous emporte dans les airs. Votre épée vous échappe alors, vous laissant complètement

désarmé. Bientôt vous arrivez en vue d'une montagne escarpée et, après avoir décrit un large vol plané, le Faucon vous dépose dans son nid. Le bec grand ouvert de ses « petits » ne vous laisse aucun doute quant au sort qui vous est réservé. Votre aventure se termine ici.

177

Vous avez bien visé, mais la Dague rebondit sur la splendide armure de Kupéran.

— Demain, vous annonce-t-il d'un ton sec, vous serez la proie du Démon de la Terre. Les Gardes s'emparent alors de vous, et vous conduisent dans un cul de basse fosse où ils vous enferment. Rendez-vous au 153.

178

Vous faites un pas en avant, mais aussitôt le Derviche dégainé son épée qu'il fait tournoyer au-dessus de sa tête. Sans trop comprendre la raison de cette attitude belliqueuse, vous vous apprêtez néanmoins à vous défendre lorsque, soudain, votre poignard sort de lui-même de son fourreau, pour se planter en plein dans la poitrine de votre adversaire, le tuant sur le coup... Vous pouvez maintenant fouiller le corps de ce Derviche (rendez-vous au 147), ou pénétrer sans plus attendre dans la Grotte (rendez-vous au 46).

179

Après vous avoir désaisi de votre Sac, les gardes vous traînent à travers la ville, jusqu'à un imposant bâtiment. Sans ménagement, ils vous en font franchir le porche. Enfin, ils vous jettent devant un scribe qui, après avoir inventorié d'un regard morne votre Sac, marmonne, tout en écrivant dans un grand registre :  
— Enfermez-le...  
Rendez-vous au 66.

180

Le Griffon tourne autour de vous, et les deux Archers vous criblent de flèches. Kupéran éclate d'un rire démoniaque alors que votre corps sans vie est précipité dans la gueule béante du Démon de la Terre. Votre aventure se termine ici.

181

Dans un effort désespéré, vous parvenez à extraire la Chenille du trou dans lequel elle s'était enfouie.

— Merci à toi, aventurier ! dit le chef des Nomades tout en vous tendant une bourse contenant 5 Pièces d'Or. Et si je puis te donner un conseil : ne t'aventure pas dans le désert !

Si vous décidez de tenir compte de ce conseil, vous suivez les traces laissées par la Chenille des Sables, et rendez-vous au 43. Sinon, vous vous engagez dans le désert (rendez-vous au 62).

182

Tous vos adversaires sont morts ; vous ordonnez donc au Griffon de s'envoler vers le désert. Mais, au moment où vous partez, le Dragon Bleu crache une flamme dans votre direction. Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, la flamme vous manque. Rendez-vous alors au 37. Si vous êtes Malchanceux, la flamme vous enveloppe, vous réduisant en l'instant à un petit tas de cendres. Votre aventure se termine ici.

183

On vous sort de votre cellule pour vous mener à la lumière éclatante du Désert des Soleils Jumeaux. Un groupe de créatures volantes, mi-aigles, mi-lions — des Grillons — entourés de gardes vous attendent. Peut-être pouvez-vous tenter de fuir pendant qu'il en est encore temps ? Rendez-vous dans ce cas au 129. Si vous préférez attendre calmement la suite des événements, rendez-vous au 68.

184

Vous fouillez les Lutins Sauteurs, et vous trouvez une Clé en bronze. Vous essayez d'ouvrir la porte de la maison, mais elle est verrouillée. Peut-être la clé de bronze l'ouvre-t-elle ? Si vous voulez essayer, rendez-vous au 9. Si vous préférez continuer votre chemin rendez-vous au 15.

185

Vous dépassez l'Homme-Chat et vous le désarçonnez de sa monture. Il tombe en

hurlant dans la gueule du Démon de la Terre et son Griffon s'éloigne vers le désert. Allez-vous le suivre ? Si vous en décidez ainsi, rendez-vous au 19. Sinon, rendez-vous au 49.

186

Cette Dague est une Dague Volante. Vous pourrez l'utiliser à tout moment dans un combat, en la sortant seulement de votre Sac : d'elle-même, elle se dirigera vers la cible que vous aurez choisie, l'atteignant infailliblement et lui causant la perte de 2 points d'ENDURANCE. Mais attention : vous ne pourrez en faire usage qu'une seule fois ! Maintenant, vous pouvez poursuivre votre chemin (rendez-vous au 18), ou choisir un nouvel objet dans le coffre du Nomade (rendez-vous au 70).

187

C'est à quatre pattes que vous terminez votre ascension, et vous atteignez le sommet de la dune le souffle court. Au pied de l'autre versant, vous apercevez un groupe de tentes autour desquelles semble régner une certaine agitation. Mais une brume de chaleur vous empêche de distinguer exactement ce qui se passe. Possédez-vous l'Œil de Verre de Ylaruam, le Maître Mage ? Si tel est le cas, rendez-vous au 61. Sinon, rendez-vous au 123.

188

Vous marchez pendant la plus grande partie de la journée, jusqu'à apercevoir des collines qui s'élèvent dans la direction du nord. Si vous décidez de vous diriger de ce côté, rendez-vous au 14. Mais vous pouvez également suivre ce qui vous semble être une piste. Dans ce cas, rendez-vous au 140.

189

Vous marchez dans le tunnel jusqu'à une arche de pierre, au-dessus de laquelle sont fixées deux torches. Des marches s'enfoncent dans l'obscurité d'où vous parviennent des cris et des rires. Après avoir quelque peu hésité, vous commencez à descendre les marches. Rendez-vous au 12.

190

Le Golem de Bronze vous frappe sauvagement au visage. Et Kupéran, maintenant bien réveillé, s'amuse.

— Jouez encore un peu avec Talus ; demain, vous serez la proie du Démon de la Terre. Bientôt les gardes vous saisissent et vous entraînent vers les cachots du château. Rendez-vous au 153.

191

Votre équipement trop lourd ne vous permet pas d'atteindre l'autre bord du gouffre. Et c'est en poussant un cri d'horreur que vous tombez dans l'abîme. Vous ne survivrez pas à cette chute, et votre aventure se termine ici.

192

Vous sortez de la maison en courant, les Lutins Sauteurs à vos trousses ; leur rage redouble lorsqu'ils aperçoivent leurs compagnons morts devant la porte. Heureusement, vous êtes plus rapide qu'eux et, très vite, ils perdent votre trace. Vous pouvez donc continuer votre chemin. Ajoutez 1 point à votre total de CHANCE, et rendez-vous au 15.

193

Vous tuez l'infecte Crapaud Rocaille. Vous pouvez maintenant manger quelques Provisions avant de vous endormir. Le lendemain, vous vous mettez en route vers le désert. Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux.

rendez-vous au 113 ; si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au 62.

194

L'Homme-Chat tombe de sa monture et disparaît dans la gueule du Démon de la Terre. Son griffon s'éloigne au-dessus du désert. Allez-vous vous mettre à sa poursuite ? Si vous en décidez ainsi, rendez-vous au 19 ; sinon, rendez-vous au 49.

195

Pour 5 Pièces d'Or, cet Œil de Verre est vraiment une occasion ! Il est l'œuvre d'un Maître Mage, qui vécut voilà longtemps à Alasiyan. Ylaruam : tel était son nom. Lorsque vous regarderez au travers de cet Œil, il vous sera possible de distinguer des êtres ou des objets très éloignés, ou cachés par des phénomènes naturels tels des nuages de brume. Cette acquisition vous fait gagner 1 point de CHANCE. Maintenant, vous pouvez poursuivre votre chemin (rendez-vous au 18), ou choisir un nouvel objet dans le coffre du Nomade (rendez-vous au 70).

196

Vous vous précipitez, et vous vous agrippez à l'une des pattes du Roc. Il était temps car, reprenant son

vol, il monte maintenant comme une flèche vers le ciel. Malheureusement pour vous, vous perdez l'équilibre. Votre aventure se termine dans la Vallée des Diamants.

197

Vous dégainez votre épée, et vous vous précipitez vers le Lutin. Mais à ce moment, son compagnon se place à ses côtés, un cruel sourire au coin des lèvres.

	HAB.	END.
1 <sup>er</sup> LUTIN	6	6
2 <sup>e</sup> LUTIN	5	7

Vous pouvez prendre la Fuite, si vous le désirez. Dans ce cas, rendez-vous au 15. Mais si vous préférez mener le combat à son terme, et si vous êtes vainqueur, rendez-vous au 184.

198

Vous lancez la Capsule qui, en explosant, enveloppe la charrette d'un nuage de gaz empoisonné. Vous attendez quelques instants que le gaz se dissipe, et vous constatez alors que tous les occupants du véhicule sont morts. Vous pouvez reprendre votre chemin sans attendre. Rendez-vous alors au 126. Mais si vous préférez tout d'abord fouiller la charrette, rendez-vous au 161.

199

Malgré tous vos efforts, il vous est impossible de garder votre équilibre. Et c'est en poussant un hurlement de terreur que vous tombez vers la gueule ouverte du Démon de la Terre. Votre dernier souvenir sera les cris de joie poussés par toutes les créatures penchées au-dessus du gouffre. Votre aventure se termine ici.

200

Rassemblant vos dernières forces, vous vous précipitez vers le cercle de lumière que vous voyez à l'extrémité du tunnel. Dans un dernier effort, vous franchissez l'entrée de la grotte, et vous vous jetez de côté. Il était temps ! Le boulet jaillit juste à ce moment, et dévale en grondant la pente de la colline, arrachant sur son passage les maigres arbustes. Encore tremblant, vous vous adossez à la paroi rocheuse, et vous essayez votre visage ruisselant de sueur. Puis, vous sortez de votre poche la Pierre de Shanhara, et vous la faites sauter dans la paume de votre main. Elle semble briller d'une lumière encore plus intense que celle du soleil. Ainsi, une fois de plus, vous avez réussi là où tous avaient échoué. Bientôt, la Pierre ira rejoindre les trésors incalculables qui sont les vôtres, et vous repartirez vers de nouvelles aventures.

