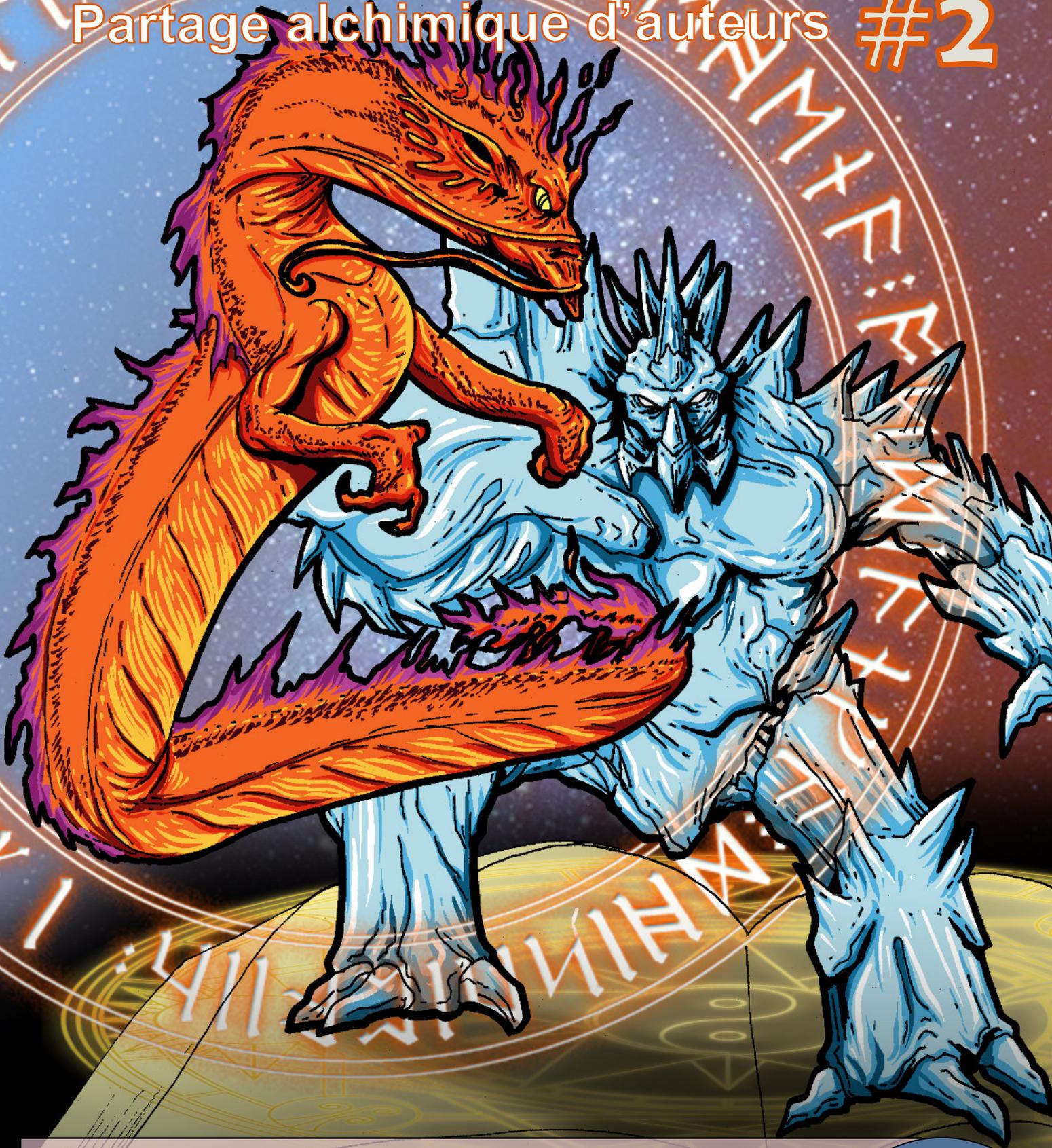


LIVRES-JEUX

Partage alchimique d'auteurs #2



2 aventures interactives complètes !
5 énigmes inédites, 2 jeux à imprimer
et des surprises !

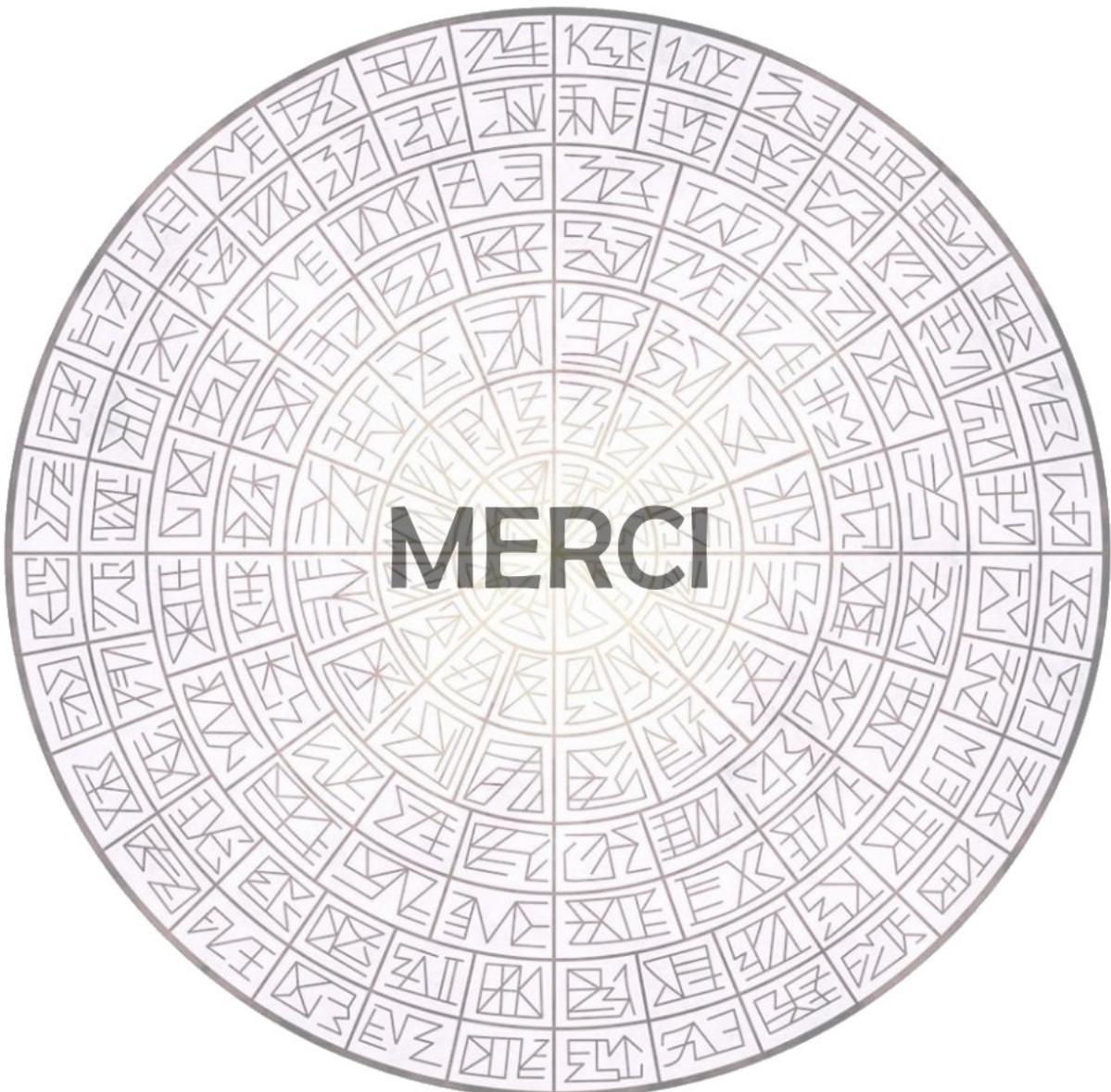
62
pages



Merci à ceux qui nous soutiennent sur tipeg.com et en particulier :

Nicolas Trenti,
Julie,
Formieres

L'association **Game Lire.**



EDITO

Bonjour,

Partage alchimique d'auteurs

Imaginé par Livres-jeux.fr



Chef de projet : Nicolas Lubac

Apprenti metteur en page :

Nicolas Lubac

Avec le logiciel Affinity Publisher
version 1.7.2

Couverture : Vianney Carvalho

Relecture : Fifounette et Damien
Bonnet

— Tous droits réservés —
Toute reproduction, même
partielle, est interdite sans
l'accord préalable de
Game Lire.



Images Freepik :

Font « Alpha Mages » Designed
by Teinstud, Font « cadavre
exquis enigme 1 » Designed by
vectorpouch

Images KissPNG :

Salamanders contributor hondr
Ice creature contributor chetson
Images libres issues de

**KissPNG, Pixabay, Pexel,
Freepng.**

Plan de Al Ratzraz fait avec
Other World Mapper

© Toutes les images sont la
propriété de leurs auteurs.

**Si vous êtes intéressé pour
participer au prochain numéro
en tant qu'auteur, illustrateur,
metteur en page, financeur ou
autres....**

indigolivresjeux@gmail.com

Heureux de vous retrouver pour ce deuxième numéro! Nous poursuivons notre partage d'auteurs avec toujours la même envie de vous faire découvrir des créations ludiques variées !

Je vous présente encore plus de jeux et de belles découvertes : l'AVH de Frédéric Bouix résolument moderne, la poésie ludique de Dunin, l'idée du cadavre exquis d'énigmes de Nicolas Trenti, la magie de Guillaume Sandance et d'Indigo, l'imagination labyrinthique de Laurent Centro, la découverte de talents passionnés comme Vincent Raffaitin, Nicolas Lozzi, Frédéric Brogard et Zod !

C'est donc avec joie que nous vous proposons :

- de l'humour en **BD** avec le strip inédit de Zod,
- la suite des **aventures** inédites des *Alphas Mages* d'Indigo,
- un **cadavre exquis d'énigmes** inédites avec la participation de : Nicolas Lozzi, Vincent Raffaitin, Nicolas Trenti, Dunin et Indigo,
- un **cherche et trouve**, *le Garage*, de Frédéric Brogard,
- un **jeu de plateau** inédit à imprimer, *Magic circles*, avec des crayons à faire tourner, de Guillaume Sandance et d'Indigo,
- un **jeu de dessin** à imprimer, *Constellations*, de Dunin,
- un **escape narratif** inédit *L'évasion d'Al Ratzraz* de Laurent Centro,
- une **aventure dont vous êtes le héros** (AVH) *L'Heure de Vérité* de Kraken qui nous propulse dans un affrontement palpitant. Ce texte a été primé en 2014 lors d'un concours sur le thème de la porte / le passage par un Mini-Yaz de Bronze et a déjà été publié dans le mag PDF la **Saltarelle**.

Merci à tous les auteurs pour leur confiance et leur partage.

Merci aux éditions Alkonost, et en particulier Laurent Centro, pour le travail de relecture de « l'Heure de Vérité » et l'autorisation de diffusion de leur version corrigée.

Merci à Vianney Carvalho pour ses illustrations toujours aussi belles et cette magnifique couverture !

Et à vous lecteurs pour votre intérêt et vos chaleureux retours !

Bons jeux,

Indigo



Présentation des Auteurs de jeux



FREDERIC BOUX

Frédéric Bouix est passionné de livres-jeux, il recherche son inspiration dans l'œuvre des premiers maîtres de l'imaginaire, de Sheridan Le Fanu à Abraham Merritt. Il a publié *Le temple du dieu Néant* chez Alkonost et participé au recueil *Les éveilleurs* qui devrait paraître en 2020.

NICOLAS TRENTI

Fan d'énigmes, de jeux de société et de romans policiers depuis sa plus tendre enfance, Nicolas Trenti est le créateur de la collection **Escape Game de Poche** publiée chez Larousse, une série d'aventures littéraires en petit format à la croisée des Escape Games classiques, des jeux vidéo Point'n'Click et des Livres dont vous êtes le héros.



GUILLAUME SANDANCE

Même s'il se dit sans talent artistique, il a le dont d'avoir toujours beaucoup d'idées. La création est un excellent moyen pour donner vie à ses envies et apparaît comme une évidence. Il aime en particulier les jeux de société car ils sont idéals pour s'amuser entre amis et partager des moments d'exception.

NICOLAS LOZZI

Anciennement éditeur, directeur de revue et libraire BD, il est aujourd'hui un bibliothécaire marseillais passionné de jeu. La passion a fini par engendrer la création, puisqu'il est désormais auteur de livres et de jeux, comme l'escape book *Evadez-vous de l'île Fantôme* (Hachette Heroes, 2018).



INDIGO

Passionné de livres-jeux, Indigo aime autant créer qu'accompagner les auteurs dans leurs réalisations. Président de l'association Game lire, il est aussi pigiste et créateur de jeux notamment pour Livres-jeux.fr.

DUNIN

Depuis 2014 et sa première Ludum dare avec duglan et dukon, dunin fait des petits jeux vidéos, parfois des jeux de société, parfois d'autres choses.

<http://dunin.itch.io/>



FREDERIC BROGARD

Illustrateur et graphiste freelance, il est passionné de bandes dessinées et il s'amuse à créer des coloriages et illustrations grand format ultra fouillés. Il travaille pour plusieurs éditeurs spécialisés en orthophonie et la Geste éditions où est actuellement édité 2 livres jeunesse : *cherche et trouve*, *autour de l'Anjou* et *autour des pays du monde*. Le prochain livre édité sera l'histoire de France. Site : brogard-design.fr

LAURENT CENTRO

Laurent est tombé dans les livres dont vous êtes le héros quand il était petit, et il n'en est jamais ressorti. Avec **Alkonost**, il s'engage dans la diffusion de ce genre littéraire en publiant, aux côtés de ses idoles de jeunesse, une nouvelle génération d'auteurs francophones.

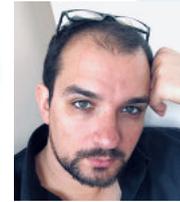




Présentation des Auteurs de jeux

VINCENT RAFFAITIN

Créateur lumière pour le théâtre, réalisateur de pubs et de fictions, Vincent Raffaitin est également auteur de livres d'enquêtes et de livres-jeux publiés. Ses derniers ouvrages sont publiés aux Editions Larousse.



VIANNEY CARVALHO

Vianney est illustrateur dans l'édition, et depuis quelques années, il s'est lancé dans le monde du jeu de société alternant entre dessin et écriture.

<https://vianneycarvalho.wordpress.com>

ZOD

Personne ne le connaît, personne ne l'a vu. Il est pourtant là, derrière vous à vous épier, à prendre des notes sur tous vos travers de joueurs. Il puise ses gags à même vos expériences de jeu. Zod publie sur hardgameurs.com ses strips de 2 joueurs s'affrontant éternellement devant un jeu de société depuis 2014.



Sommaire

BD : L'Enigme

Zod _____ 6

Aventure-jeu : Les Alpha-Mages

Indigo _____ 7

Défis d'énigmes : Cadavre Exquis !

Nicolas Lozzi _____ 10

Vincent Raffaitin

Nicolas Trenti

Dunin - Indigo

Cherche et trouve : Le Garage

Frédéric Brogard _____ 15

Print and Play : Constellation

Dunin _____ 16

Print and Play : Magic Circle

Guillaume Sandance / Indigo _____ 17

Escape : L'évasion d'Al Ratraz

Laurent Centro _____ 20

Aventure dont vous êtes le héros :

L'heure de Vérité _____ 34

Frédéric (Kraken) Bouix

Indices des jeux _____ 59

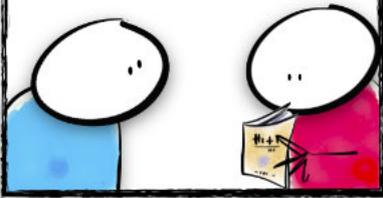
Solutions des jeux _____ 60



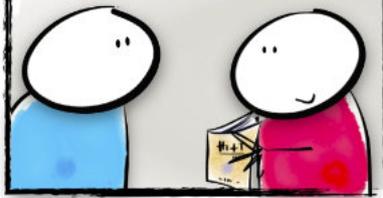
Les HardGameurs

L'énigme

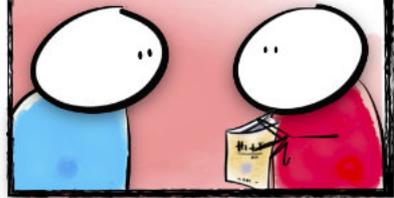
Quel est-ce livre ?



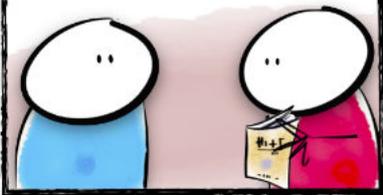
Un livre-jeu
qui ne peut être lu
de manière
traditionnelle.



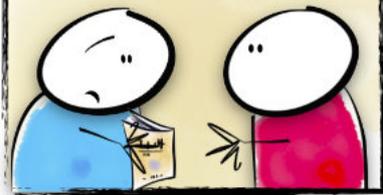
Euh ?



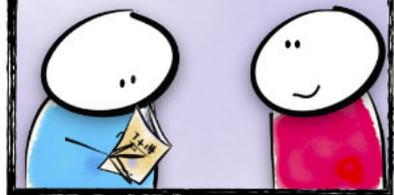
Un livre avec
une énigme
à résoudre.



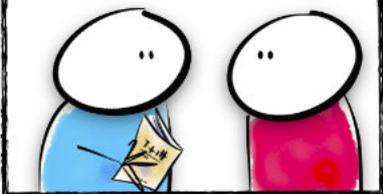
Une seule
énigme ?



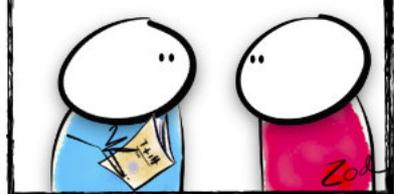
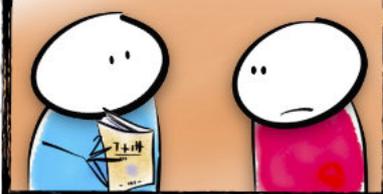
Il y en a sûrement
plus d'une, mais...



Je n'ai pas encore
compris comment
fonctionne le
concept.



C'est ça l'énigme.



Arth, Auxe et Emi ont la maîtrise des Lettres, ils sont

LES ALPHA MAGES

par Indigo

E de Dragon : 2 ème partie

Les Alpha Mages arrivent devant l'ancre des Dragons. Un dernier effort reste à franchir : escalader une falaise abrupte ! Pas de problème pour AUXE le costaud qui grimpe sans difficulté mais ARTH et EMI ont besoin de ton aide !

En partant du bas de la falaise, suis les pierres qui se touchent jusqu'à atteindre AUXE, Afin de former un mot : un encouragement à la grimpe !

Allez on tire sur les bras, on ne regarde pas en bas et on pousse sur les pieds !



Alors quel est ce mot, formé par la suite de lettres, qui vous permet de monter ?

Arth, Auxe et Emi ont la maîtrise des Lettres, ils sont
LES ALPHA MAGES

Vous pénétrez dans l'ancre sombre et, après quelques mètres vous stoppez votre périlleuse avancée. Un gardien lourdement allongé veille sur la grotte d'un œil suspicieux et étincelant. Heureusement, il ne vous a pas aperçus et les amas de pierres derrière lesquels vous vous êtes cachés pourraient bien vous servir !

Poussez de toutes vos forces les bons rochers pour vous débarrasser de ce Dragon !



Quel mot, formé par les chutes de pierres va mettre hors d'état de nuire le dragon ?

Arth, Auxe et Emi ont la maîtrise des Lettres, ils sont
LES ALPHA MAGES

Une fois le Dragon gardien assommé, vous vous enfoncez encore plus profondément dans l'ancre obscure.

L'instinct d'Emi vous amène au bon endroit, les œufs sont là !

Mais il est compliqué de reconnaître celui que vous êtes venus chercher : l'E de Dragon ! Vos pouvoirs sont grandement altérés par la magie des Dragons.

Les lettres sont des nombres, les nombres sont des lettres, tout s'embrouille dans votre tête !

Il faut faire vite les œufs vont éclore !



Dépêchez vous si vous ne voulez pas finir en brochette !

Alors de quelle couleur est l'E de Dragon ?

Indices page 59 et solutions page 60

Le Cadavre Exquis

Ce cadavre exquis est une idée de Nicolas Trenti. Chaque auteur devait créer une énigme en intégrant la solution de l'énigme précédente. Cela donne une suite de jeux liés entre eux.

A vous maintenant de reconstituer le puzzle en intégrant la précédente réponse dans votre réflexion !

ENIGME 1 / par Nicolas Lozzi



La première réponse est :

						-			
--	--	--	--	--	--	---	--	--	--



EASY

ENIGME 2 / par Vincent Raffaitin

La deuxième réponse est :

--	--	--	--	--	--	--	--



HARD

ENIGME 3 / par Nicolas Trenti



La troisième réponse est :

--	--	--	--	--



MEDIUM

ENIGME 4 / par Dunin

La quatrième réponse est :

--	--	--	--	--	--



EASY

ENIGME 5 / par Indigo

La cinquième réponse est :

--	--	--	--	--



EASY

Indices page 59 et solutions page 60 / 61

CADAVRE EXQUIS 1 / By Nicolas Lozzi

L'Agence Ingenium vous a désigné pour une mission urgente. Vous devez embarquer aussi vite que possible pour une île secrète. Ce message ne doit pas être intercepté.

Voici les instructions pour préparer votre mission et connaître votre **port d'embarquement** : munissez-vous de **X gants**, embarquez sur un **&-mâts**, prévoyez un **?-quarts** comme en-cas, et si vous recrutez une équipe, assurez-vous d'être soudés comme les **# doigts** de la main ; pour pénétrer dans l'île secrète, il vous faudra des outils solides (emportez une **! circulaire**) et des armes pour affronter les **] mercenaires** qui la gardent (ou était-ce des samourais ?) ; parvenu devant la porte principale, collez votre oreille contre l'[et une fois dedans, observez tout avec un **oeil @**.



Avez vous trouvé le nom de votre port d'embarquement ?

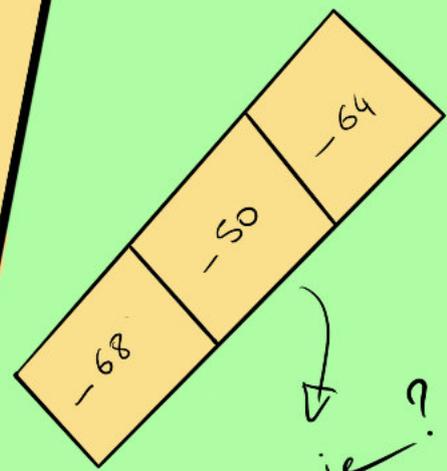
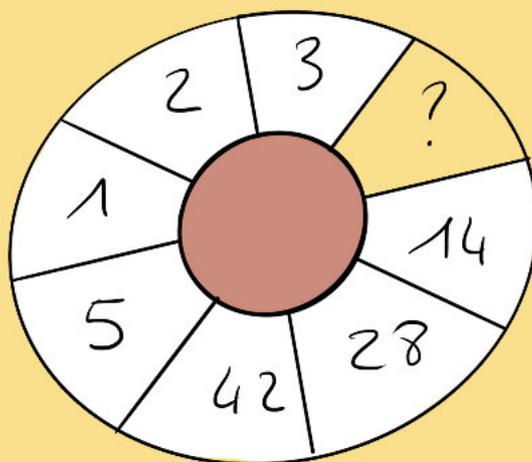
CADAVRE EXQUIS 2 / par Vincent Raffaitin

À ce moment là, vous recevez un message sur votre téléphone :



A	E	U	R	Q	T	A	S
V	U	A	L	I	M	M	C
D	I	H	A	L	E	N	I
V	E	C	N	E	O	T	I
E	O	S	T	E	T	N	R
J	F	E	I	A	R	M	N
O	O	Z	A	E	L	M	E
U	R	S	E	N	T	L	O

Une fois le mot découvert, il peut être lu en vertical dans la grille (1 lettre par ligne). Notez les lettres qui se situent dans la colonne à sa gauche.



Qui suis-je ?

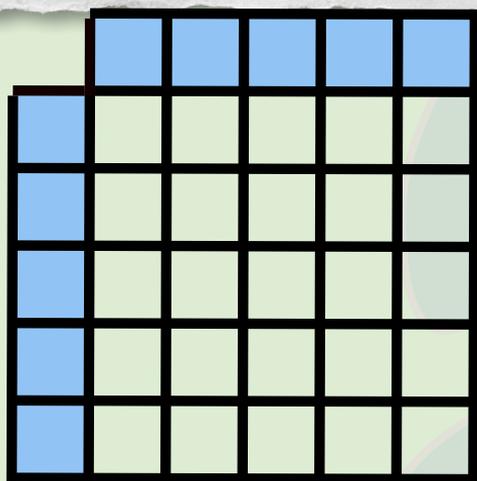
Indices page [59](#) et solutions page [61](#)

CADAVRE EXQUIS 3 / par Nicolas Trenti

43 51 24 55 13

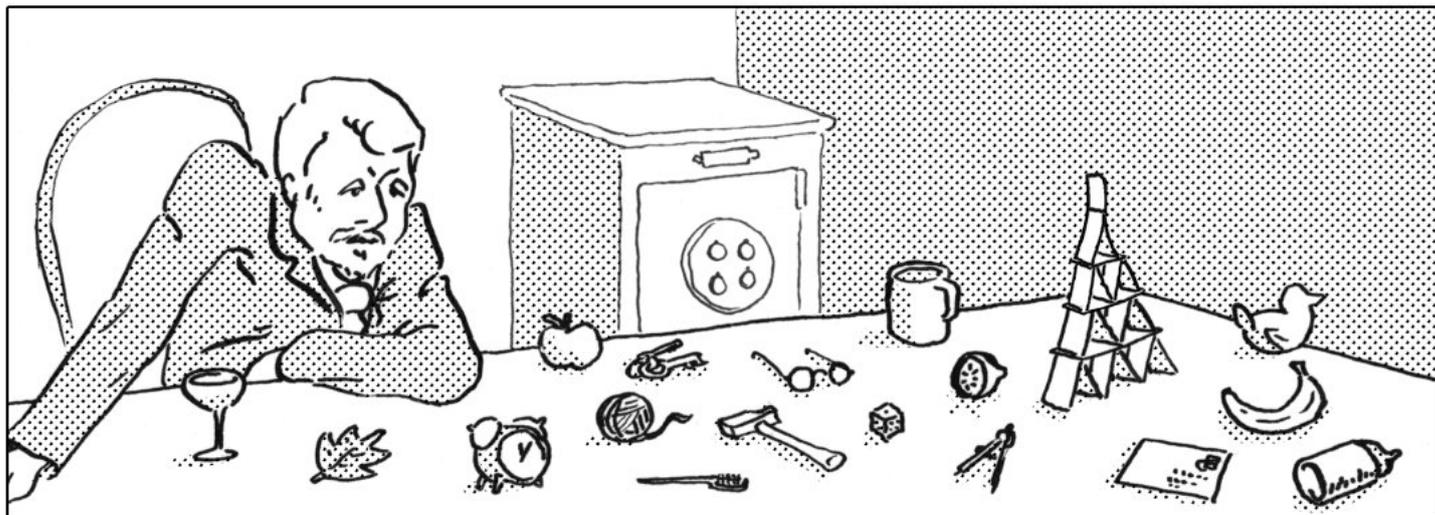
Inscrire dans un carré de Polybe le nom complet du personnage identifié au cours de la précédente énigme. Cela vous livrera la clé pour décoder cette série de chiffres et ouvrir le cryptex.
La suite de l'énigme 4 est cachée.

Bonne chance / **BON COURAGE** !



Indices page 59 et solutions page 61

CADAVRE EXQUIS 4 / par Dunin



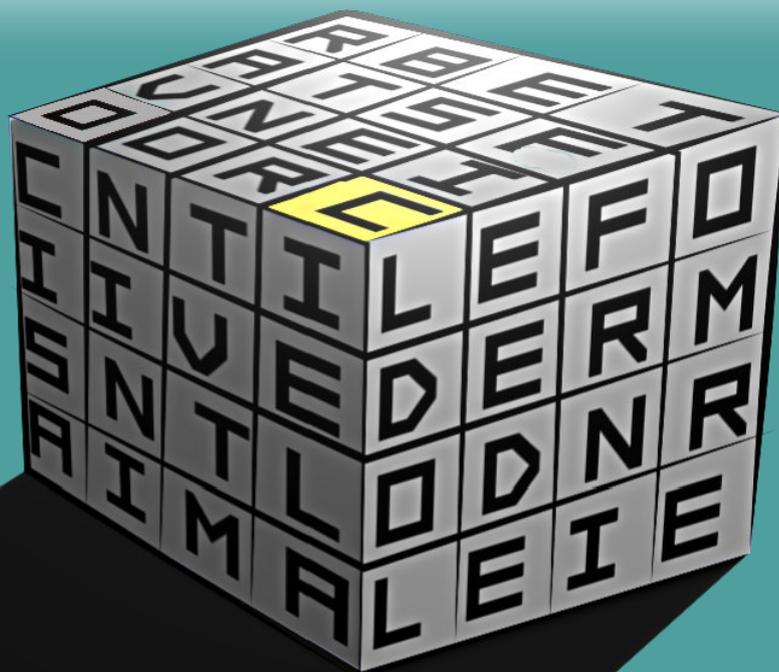
Monsieur Gustave n'arrive plus à se rappeler du code à 4 chiffres du coffre où il a rangé ses plans ! Il avait pourtant un moyen mnémotechnique à toute épreuve : il sait que le code est composé de 3 nombres et que si l'on met bout-à-bout les deux premières lettres de chacun de ces nombres, on obtient le nom d'une chose présente sur son bureau. C'est tellement simple ! Mais bon sang, quelle est donc cette chose ?!

CADAVRE EXQUIS 5 / par INDIGO

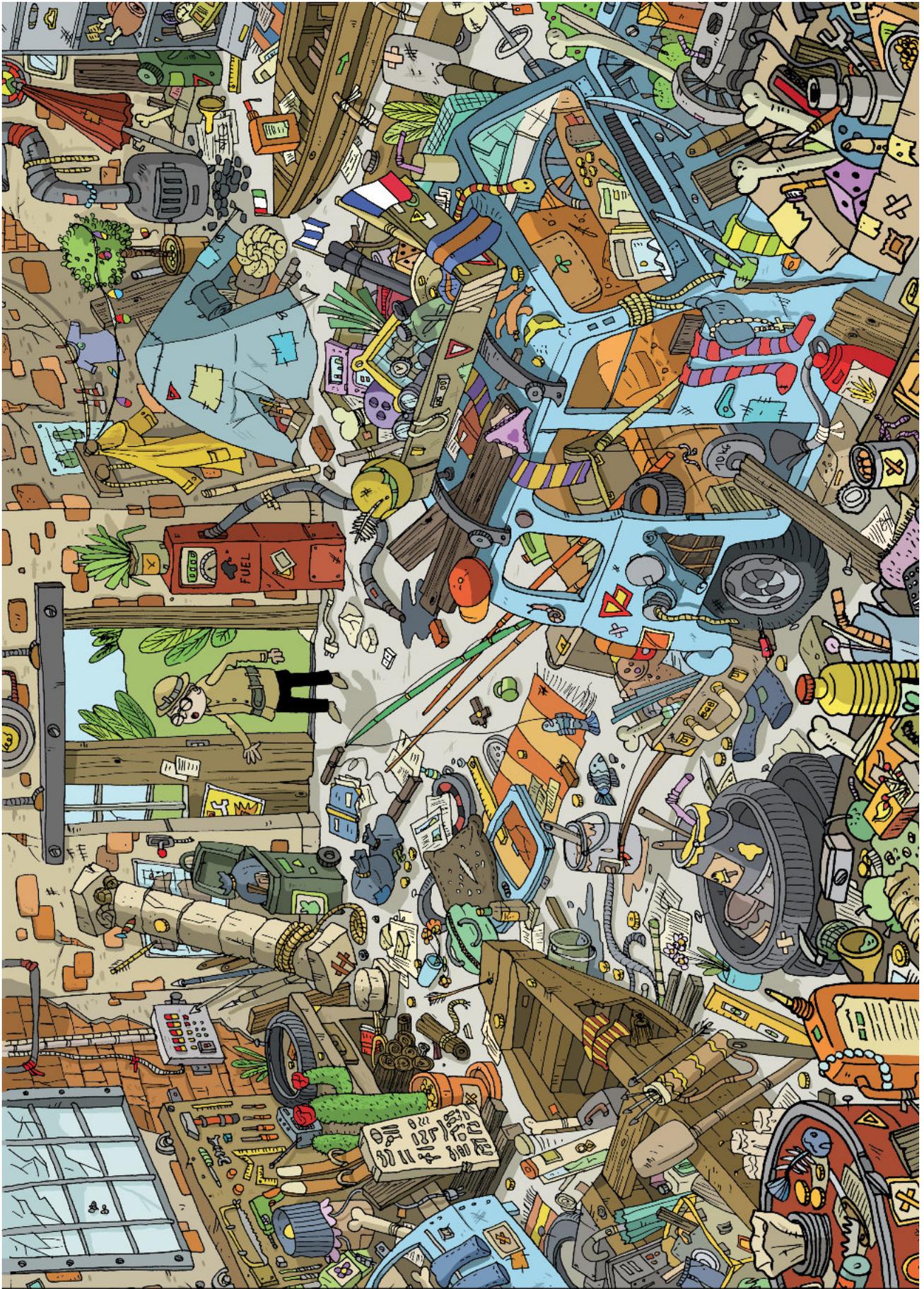
Maintenant que vous avez réuni tous les mots clé, un cube d'intégration fait son apparition.

Partez de la **fin**, parcourez toutes les cases par translations adjacentes, jusqu'à trouver le dernier mot clé.

Indices page 59 et solutions page 61



Le Garage de Frédéric Brogard : retrouvez les 8 objets de la liste !



CONSTELLATIONS

CONSTELLATIONS EST UN JEU COLLABORATIF DE DAVANTIN POUR 2 À 4 JOUEURS. CHAQUE JOUEUR, DANS LE SENS DES AIGUILLES D'UNE MONTRE DOIT DESSINER AU CRAYON UNE CONSTELLATION QUI PORTERA L'UN DES NOMS IMPOSÉS.

UNE CONSTELLATION EST UN ENSEMBLE D'ÉTOILES RELIÉES ENTRE ELLES PAR DES LIGNES DROITES ET DOIT RESPECTER LES RÈGLES SUIVANTES :

- ELLE RELIE AU MINIMUM 3 ÉTOILES ET AU MAXIMUM 10 ÉTOILES
- PLUSIEURS LIGNES PEUVENT RELIER LA MÊME ÉTOILE, MAIS UNE ÉTOILE NE APPARTIENIT QU'À UNE SEULE CONSTELLATION
- LES LIGNES QUI RELIENT SES ÉTOILES ENTRE ELLES NE DOIVENT JAMAIS SE CROISER, NI CROISER LES LIGNES DES AUTRES CONSTELLATIONS

LA CONSTELLATION DOIT ÊTRE UNE ÉVIDENCE POUR L'ENSEMBLE DES JOUEURS, SINON ELLE SERA GOMMÉE. CEPENDANT, LE JOUEUR DONT C'EST LE TOUR PEUT, SI NÉCESSAIRE, DÉFENDRE SA CONSTELLATION, EN RACONTANT SON HISTOIRE OU EN DESSINANT UNE VUE D'ARTISTE SUR LA CARTE DU CIEL, PAR EXEMPLE.

LA PARTIE PREND FIN LORSQUE LES JOUEURS N'ARRIVENT PLUS À CRÉER DES CONSTELLATIONS OU LORSQUE TOUTES LES ÉTOILES ONT ÉTÉ RELIÉES. LES JOUEURS PEUVENT ALORS CALCULER LE SCORE DE LEUR CARTE DU CIEL AINSI : 1 POINT PAR CONSTELLATION, MOINS 1 POINT PAR ÉTOILE ISOLÉE. CE SCORE INDIQUE LA QUALITÉ DE LEUR CARTE DU CIEL :

- MOINS DE 12 : UN CIEL TOUT JUSTE BON À SE REPERER
- ENTRE 12 ET 14 : UN CIEL AGRÉABLE À CONTEMPLER
- ENTRE 15 ET 17 : UN CIEL QUI INVITE AUX RÊVERIES
- AU-DELA DE 17 : UN CIEL MYTHOLOGIQUE, PLEIN D'HISTOIRES ET D'AVENTURES

CONSTELLATIONS À DESSINER :

LA CUILLÈRE	LA TORNADE	LA SARDINE
LE PUITS	LE CHÂTEAU D'EAU	LE CHAT
LA LOUCHE	LA GODASSE	LA HOUPPETTE
L'ALAMBIC	LA CARAVANE	LE TOBOGGAN
LE TROIS-MÂTS	LE CROISSANT	LA SERINGUE
LA VENTOUSE	LA TULIPE	LE PÉLICAN
LES CISEAUX	LA POTENCE	L'HIRONDELLE
LE RESSORT	LA BALEINE	LES BINOCLES
LA BRINDILLE	LE PENDULE	LE VAGABOND
LE GANT	LES MONTAGNES	LA CUISSE

Magic Circles (2 joueurs – 10 ans et plus – 10 minutes)

Auteurs : Indigo et Guillaume PNP – Graphic Designer : Indigo – Illustrations : KissPng.com

But du jeu

Vous êtes des élémentaires qui se défient dans un combat de Magie. Pour remporter cet affrontement, vous devez vaincre votre adversaire.

Matériel

- 1 règle du jeu.
- 2 cercles magiques.
- 2 crayons.

Préparation

- Chaque joueur prend l'une des feuilles (cercles magiques) et un crayon. Chaque joueur pose ensuite la feuille devant lui et place le crayon au centre du cercle.
- Le joueur le plus jeune commence la partie puis les joueurs joueront chacun leur tour.

Déroulement de la partie

Pendant son tour, le joueur fait tourner son crayon au centre du cercle.

- A. Si le **crayon sort du cercle** périphérique (cercle foncé), touche le bord de ce cercle ou ne fait pas au moins un tour sur lui-même : rien ne se passe, le joueur suivant joue.
- B. Si le **crayon reste dans le cercle** périphérique, ne touche pas le bord de ce cercle et qu'il fait au moins un tour sur lui-même : **le joueur active un pouvoir**.
 - Le mot pointé par le mine du crayon détermine le type de pouvoir utilisé (si la mine du crayon pointe entre 2 mots, le joueur choisit l'un des deux).
 - Il existe 4 types de pouvoir : Attaque simple (x 3), Soins (x 3), Malédiction (x 4).
 - Quand un joueur a utilisé son pouvoir, son tour est terminé.

Descriptif des pouvoirs

- **PIF (Attaque simple)** : vous infligez 1 dégât à votre adversaire.
- **PAF (Attaque puissante)** : vous infligez 3 dégâts à votre adversaire.
- **OUF (Soins)** : vous gagnez 1 point de vie (maximum 20).
- **ARF (Malédiction)** : vous perdez 1 point de vie.

Précisions : les Points de Vie (PV) des joueurs sont symbolisés par des cubes de glace et des flammes. Un joueur qui subit 1 dégât barre 1 PV présent sur sa feuille. Un joueur qui gagne 1 point de vie gomme le dernier PV barré de sa feuille.

Combinaison spéciale

- Si les deux extrémités du crayon pointent toutes les deux vers des mots identiques, les pouvoirs se cumulent (exemple : un double PIF = 2 dégâts).

Super Pouvoir

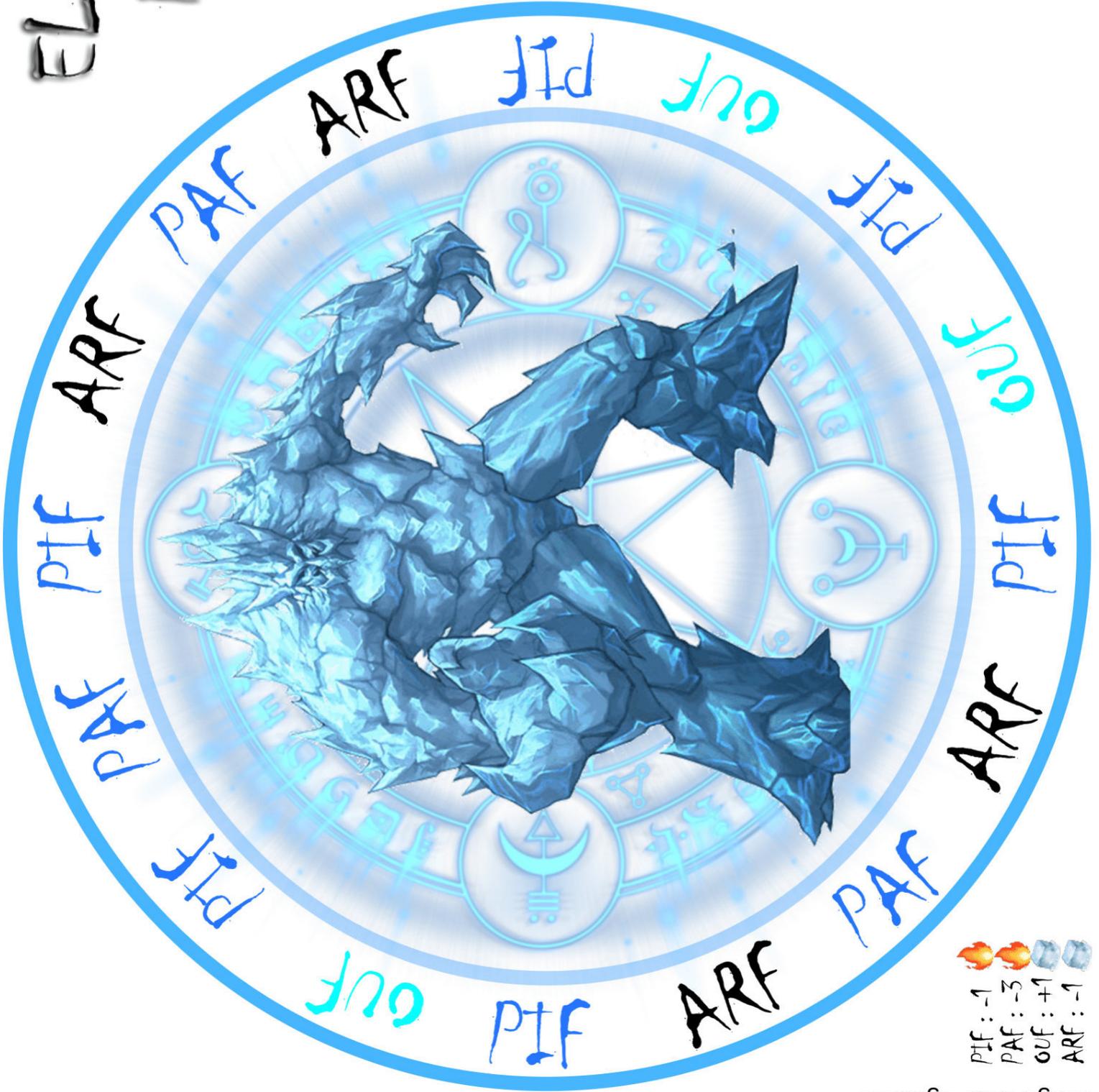
Chaque élémentaire a une spécialité. A chaque fois qu'un joueur barre un Point de Vie avec éclair, il peut utiliser gratuitement son super pouvoir (effet immédiat) :

- **Le souffle de Feu** : le joueur souffle en direction du crayon tournant lors du prochain tour de son adversaire. Attention, il ne doit pas bouger de sa chaise.
- **Le gel du Blizzard** : le joueur gèle la main habituelle de son adversaire qui sera obligé de faire tourner son crayon avec son autre main lors de son prochain tour.
- La partie se termine dès qu'un joueur perd son dernier point de vie (cube de glace ou flamme avec le chiffre 1).
- L'élémentaire encore vivant est déclaré vainqueur du combat, il remporte la partie.

Fin de la partie

ELEMENTAIRE DE GLACE

20		13		6	
19		12		5	
18		11		4	
17		10		3	
16		9		2	
15		8		1	
14		7			



PIF : -1
 PAF : -3
 GUF : +1
 ARF : -1

: Le Gel du Blizzard

ELEMENTAIRE DE FEU

20		13		6	
19		12		5	
18		11		4	
17		10		3	
16		9		2	
15		8		1	
14		7			

PIF: -1
 PAF: -3
 GUF: +1
 ARF: -1

⚡ : Le Souffle de feu

L'évasion d'Al Ratraz

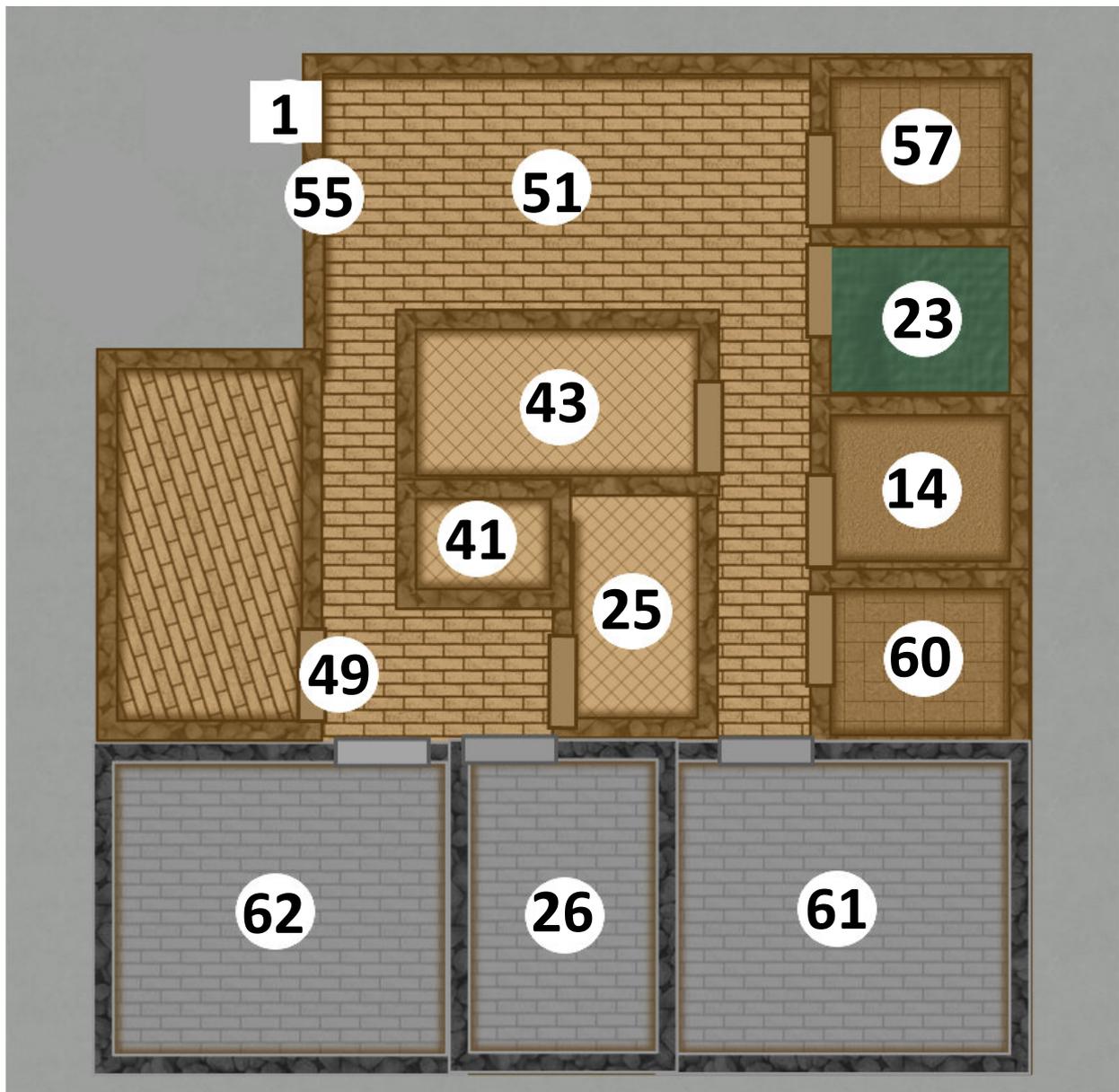
par Laurent Centro

Le satanique rat Al Ratraz a enfermé 6 petits animaux dans une étrange maison abandonnée. Dans quel but ? Tu vas jouer le rôle de l'un de ces animaux et essayer de t'échapper. Si tu ne réussis pas, tu pourras retenter l'aventure avec un autre animal.

L'aventure commence au **1**. Mais avant, lance un dé et écris le résultat dans la case « Dé » de ta feuille d'aventure.



Le plan



Feuille d'aventure

Animal

Dé

Possessions

Monnaie

Codes

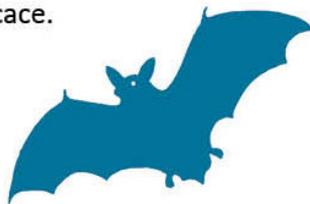
Rôle Atlantis

C'est un oiseau d'une longueur de 13 cm. Il vient de l'île Inaccessible dans l'archipel Tristan da Cunha, en Atlantique Sud. Il ne sait pas voler.



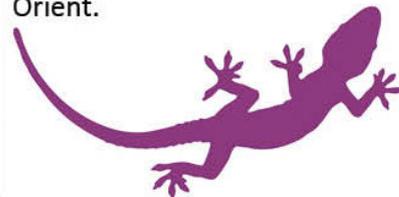
Rhinolophe

C'est un genre de chauve-souris avec un nez en forme de fer à cheval. Il vit dans les creux des rochers, un peu partout dans le monde. Il vole de manière très efficace.



Triton

Il s'apparente aux salamandres. Amphibien, il peut respirer avec ses poumons (dans l'air) et avec sa peau (dans l'air et dans l'eau). Il vit en Europe et au Moyen-Orient.



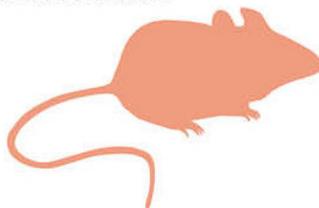
Scorpion

Cet arthropode se reconnaît à ses 8 pattes, à ses pinces et à l'aiguillon venimeux qu'il porte au bout de son abdomen. Il vit dans les régions chaudes.



Mulot

Il est bon coureur et sauteur, avec une longue queue. Son allure rappelle celle de la souris domestique. Il vit un peu partout dans le monde.



Ver à soie

Originaire du Nord de la Chine, il est la larve (chenille) d'un papillon : le Bombyx du mûrier. Il produit une bave qui se transforme en un fil de soie.



1

Choisis un animal parmi les six suivants et écris son nom dans la case « Animal » de ta feuille d'aventure.

- Rôle Atlantis
- Rhinolophe
- Triton
- Scorpion
- Mulot
- Ver à soie

Ta feuille d'aventure te donne quelques indications sur chacun de ces animaux.

Tu as choisi ? Tu es maintenant cet animal !

Une cage en plastique te retient prisonnier avec tes cinq compagnons. Soudain, une petite porte s'ouvre en glissant dans une paroi. Vous vous mettez rapidement d'accord : c'est toi qui vas sortir en premier de la cage. À peine as-tu passé la porte qu'elle retombe. Te voilà seul dans la maison, captif, mais libre de l'explorer. Tous les volets sont fermés et quelques ampoules brillent encore, sans abat-jour, diffusant une inquiétante clarté. Observe le plan, choisis un lieu à explorer et rends-toi au numéro correspondant. Tu as le droit de revenir plusieurs fois dans une même pièce. Remarque que si tu es bloqué et ne sais plus où aller, tu peux rejoindre la sortie. Elle est indiquée sur le plan.

Au cours de ton exploration, n'hésite pas à écrire sur le plan le nom des lieux visités, cela t'aidera pour cette tentative, ainsi que les suivantes.

Rends-toi au **plan**.

2

Tu ne trouves rien d'intéressant. Inutile d'insister, rends-toi au **plan**.

3

Tu t'installes aux commandes du modèle réduit et parviens tant bien que mal à faire décoller l'engin. Tu effectues une grande boucle pour prendre de l'altitude. Au ras du plafond, tu fonces vers la clé. L'avion se prend dans l'épaisse toile. Au moment où l'araignée se jette sur toi, le piège qu'elle a patiemment tissé cède. Le prédateur s'accroche à ce qui reste de son ouvrage tandis que tu t'écrases au sol. Tu es heureusement indemne et, cerise sur le gâteau, la clé est elle aussi tombée ! Un F est gravé dessus. Note la clé F dans la case « Possessions » de ta feuille d'aventure et rends-toi au **plan**.

4

Si tu as déjà noté le code *Poche*, tu ne trouves rien de plus : reviens au **25**. Sinon, continue la lecture. Malgré la puanteur, tu te glisses parmi les T-shirts, pulls et autres slips sales. Dans une poche de pantalon, tu trouves 4 pièces de monnaie que tu peux noter dans la case « Monnaie » de ta feuille d'aventure. Note aussi le code *Poche*.

Si tu te faufiles par le hublot entrouvert

rends-toi au **64**.

Si tu quittes la buanderie

rends-toi au **plan**.

5

Tu escalades le bras puis la pince. Peine perdue : tu n'es pas assez fort pour écarter les doigts mécaniques.

Si tu appuies sur le bouton rouge

rends-toi au **30**.

Si tu fouilles davantage

rends-toi au **37**.

Si tu quittes la pièce

rends-toi au **plan**.

6

Tu es bien décidé à donner du fil à retordre à ce sale rat ! Avec toute l'habileté du train arrière dont tu sais faire preuve, tu tisses un fil long de plus d'un mètre. Cela tombe bien, tu avais une sacrée envie de tisser. Tu peux maintenant passer un coup de fil au **52**.

7

Tu plonges vers le clavier dans l'espoir d'au moins libérer tes compagnons. Tu as juste le temps d'enfoncer un bouton que déjà les griffes du rat se resserrent sur toi. Menacé par sa lame acérée, tu es contraint de le suivre docilement jusqu'à une petite cage métallique où il t'enferme. Tu es terrorisé et tu t'en veux d'avoir échoué si près du but. Pendant qu'il se moque de toi, tu jettes un œil à l'écran. Rends-toi au **66**.

8

Compliments ! Tu as réussi la première partie de l'aventure, peut-être la plus difficile !



Mais l'histoire n'est pas finie pour autant, car la porte ne donne pas dans un jardin...

La porte s'ouvre sur un garage obscur éclairé par la lumière bleutée d'un écran d'ordinateur. Devant se tient un gros rat brun et noir. C'est à coup sûr le chef des rats. Il te fixe avec un air goguenard. « Ainsi c'est donc toi le champion des animaux ! se moque-t-il d'une voix éraillée. Qui l'aurait imaginé ? » La peur te paralyse, car tu as compris que ce rat est le créateur du jeu cruel que tu viens de remporter.

« Que me veux-tu demandes-tu, un tremblement dans la voix.

– Partager. Partager le pouvoir avec moi, le grand Al Ratraz ! Rejoins-moi et aide-moi à régner sur cette maison, mais aussi sur toutes celles de la rue.

– Jamais de la vie ! protestes-tu sans même songer un instant à sa proposition.

– Alors le gagnant sera le perdant. Meurs ! » rugit le chef des rats en avançant vers toi, une lame de cutter dans ses griffes.

Entre ton ennemi et l'écran se trouvent des boutons lumineux, disposés sur un clavier. L'un d'eux doit ouvrir la cage qui retient tes compagnons prisonniers. Mais Al Ratraz risque de te blesser si tu tentes de les atteindre.

Si tu sautes sur les boutons

rends-toi au **7**.

Si tu préfères te défendre

rends-toi au **59**.

9

Le rat se jette sur toi, mais avant qu'il ait pu te mordre, tu lui enfonces ton dard dans le ventre. Ton venin se répand dans tout son corps. Tu lui arraches la clé et l'abandonnes à son triste sort. La clé porte un C. Note-la dans la case « Possessions » de ta feuille d'aventure.

Si tu fouilles le tas de linge

rends-toi au **4**.

Si tu quittes la buanderie

rends-toi au **plan**.

10

Les tuyaux d'alimentation, en cuivre, sont tout tordus. Ceux d'évacuation, en plastique, exhalent une odeur nauséabonde. Tu ne remarques rien dedans. Par contre, tu crois apercevoir une petite clé coincée dans un tube en cuivre. Comment la récupérer ?

Si tu possèdes une tige de pissenlit

rends-toi au **44**.

Si tu as un bec

rends-toi au **56**.

Si tu as une queue longue et fine

rends-toi au **18**.

Si tu soulèves les carreaux

rends-toi au **32**.

Si tu quittes la pièce

rends-toi au **plan**.

11

Tu ne trouves rien d'intéressant. Inutile d'insister, rends-toi au **plan**.

12

« Hugo n'arrive pas 12^e. Une erreur habituelle... s'amuse le rat. Écoute, ajoute-t-il à voix basse : si on double quelqu'un, on prend sa place. Allez, je te laisse une seconde chance. » Tu as le droit de revenir au **27** pour un nouvel essai, un seul !

13

Tu es bien trop lent avec ce lourd marteau. Le rat risque de te mordre si tu ne prends pas la fuite tout de suite ! Retourne vite au **plan**.

14

La chambre dans laquelle tu viens d'entrer ne contient qu'un lit et un placard. Lorsque tu te glisses entre les portes coulissantes, tu tombes nez à nez avec un gros rat portant chapeau et lunettes. « T'inquiète. Le chef m'a mis là pour t'aider. Je peux te vendre un objet ou en échanger un avec toi. »

Si tu veux acheter un objet

rends-toi au **22**.

Si tu veux échanger un objet

rends-toi au **40**.

Si tu as un cristal bleu

rends-toi au **53**.

Si tu demandes de l'aide

rends-toi au **48**.

Si tu veux partir

rends-toi au **plan**.

15

Suivant ton instinct – ou ton sens de la logique –, tu te débarrasses de toutes tes possessions, notamment les clés, avant de sauter dans le puits. La plaque verte amortit ta courte chute en s'enfonçant légèrement.

La bonne nouvelle : il y a de la place pour circuler sous le polystyrène. Tu te trouves au milieu d'une longue galerie au sol de métal, aux murs de plâtre et au plafond de polystyrène.

La mauvaise nouvelle : tu es pris au piège entre deux grilles, une devant et une derrière.

L'autre bonne nouvelle : peu de temps après, la grille de devant disparaît dans le sol. Tu saisis l'occasion pour t'engouffrer dans la galerie. Elle te conduit à la cage où se trouvent quatre de tes compagnons.

Quel animal est parti explorer la maison cette fois-ci ? Rends-toi au **1** pour y faire ton choix.

Attention : comme tu as laissé tes trouvailles avant de sauter, le prochain animal pourra les récupérer. Tu lui expliques, au travers de la porte qui vous sépare, tout ce que tu as appris et comment récupérer les objets laissés dans la cloison. **N'efface donc surtout pas ta feuille d'aventure**. Tu as juste à changer le nom de l'animal.

16

Si tu as le code *Yeux*, rends-toi immédiatement au **45**. Sinon, continue la lecture.

Tu préfères te montrer discret pendant tes recherches. Dans ta feuille d'aventure, note le nom du kit que tu as choisi, ainsi que le code *Yeux*. Rends-toi au **plan**.

17

« Bravo ! s'écrie le rat. Et oui, quand on dépasse quelqu'un, on prend sa place, rien de plus... Hugo est donc 17^e. Ta grandeur mérite une récompense. » Il te tend 6 pièces de monnaie que tu notes dans la case « Monnaie » de ta feuille d'aventure avant de revenir au **plan**.

18

Ta longue queue fine et souple s'enfonce dans le tuyau jusqu'à la clé. Tu parviens à la passer sous la clé et à la ramener tout doucement le long du tuyau. Un B est écrit dessus. Bravo ! Note la clé B dans la case « Possessions » de ta feuille d'aventure puis retourne au **plan**.

19

« Non, non, petit malin, couine le rat. Si tu échanges encore, le chef a prévu une punition que tu regretteras. À ta place, je m'arrêteraïs là. » Bon, tu ne peux plus échanger. Dommage.

Si tu veux acheter un objet

rends-toi au **22**.

Si tu as un cristal bleu

rends-toi au **53**.

Si tu demandes de l'aide

rends-toi au **48**.

Si tu quittes la pièce

rends-toi au **plan**.

20

Tu t'élançes le bec levé et l'abats de toute ta petite force sur la cloche. Elle reste intacte. Rends-toi au **35** pour réessayer.

21

Tu pénètres dans un étroit passage au sol métallique, aux parois de plâtre et au plafond de polystyrène. Tu es dans une cloison. La galerie se termine par une grille. Un rectangle en plastique jaune te sépare d'elle. Il s'enfonce légèrement quand tu montes dessus tandis que la grille, elle, s'enfonce complètement dans le sol. Plus loin se trouve un rectangle en plastique vert et une seconde grille. Dès que tu redescends du rectangle jaune, la première grille remonte 10 secondes plus tard.

Le rectangle jaune sert à baisser la première grille, pendant 10 secondes. OK. Mais à quoi sert le rectangle vert ? Tu n'as pas le temps d'y réfléchir que deux énormes rats s'engagent dans la cloison. « Ta partie est finie, annonce le moins énorme des deux. Rends tout ce que tu as pris, et on ne te fait pas de mal. »

Tu n'as pas le choix. **Efface toute ta feuille d'aventure**. Relance le dé et note le chiffre obtenu dans la case « Dé ».

« C'est bon maintenant, tu peux y aller. La plaque verte, elle sert à ouvrir la cage de tes potes. Y en a un qui va entrer dans la maison à son tour. Quand ce sera fait, ça va te baisser la grille qu'est derrière la plaque verte. Tu pourras revenir dans la cage avec tes potes. Vas-y ! »

Suivant les instructions, tu montes sur la plaque jaune, passes au-dessus de la première grille, puis actionnes la plaque verte. Peu de temps après, la seconde grille disparaît dans le sol. Le reste de la cloison te conduit effectivement à la cage où se trouvent 4 de tes compagnons.

Quel animal est parti explorer la maison cette fois-ci ? Rends-toi au **1** pour y faire ton choix. Tu lui expliques, au travers de la porte qui vous sépare, tout ce que tu as appris sur cette maison.

22

« Chaque objet coûte 25 pièces, prix non négociable », annonce le rat. Tu peux lui acheter l'objet que tu veux, à condition de posséder 25 pièces de monnaie.

– Un minuscule marteau

– Une tige de pissenlit

– Une seringue contenant un poison violent

– Un collier magique pour respirer partout

– Une ficelle

– Un avion miniature

Note l'objet dans la case « Possessions » de ta feuille d'aventure.

Si tu veux échanger un objet

rends-toi au **40**.

Si tu as un cristal bleu

rends-toi au **53**.

Si tu demandes de l'aide

rends-toi au **48**.

Si tu quittes la chambre

rends-toi au **plan**.

23

Une moquette verte recouvre le sol de la pièce et des étagères occupent les quatre murs. Dessus, des minéraux et des animaux empaillés sont exposés, protégés de la poussière par des cloches en verre. L'une d'elles, sur la moquette, abrite une clé en fer marquée d'un A. Impossible de décoller la cloche.

- Si tu possèdes un marteau rends-toi au **47**.
- Si tu as un bec rends-toi au **20**.
- Si tu cherches un cristal bleu rends-toi au **58**.
- Sinon rends-toi au **39**.

24

L'ouverture n'est pas plus grande qu'un trou de souris. Un long parcours te conduit à l'intérieur d'une cloison, en hauteur, sur un bloc de polystyrène. Tu suis cet étroit couloir aux parois de plâtre jusqu'à un trou dans le sol de polystyrène. Tu domines le bas de la cloison, au sol métallique. Au fond de ce puits, tu aperçois un rectangle en plastique vert posé à plat sur le métal.

- Si tu sautes dans le trou rends-toi au **15**.
- Si tu sors de cette cloison, tu peux :
passer par l'ouverture dans la plinthe rends-toi au **21**.
explorer la maison rends-toi au **plan**.

25

Tu viens d'entrer dans la buanderie, une pièce où s'entasse du linge puant et une mystérieuse machine percée d'un hublot.

- Si tu te faufiles par le hublot entrouvert rends-toi au **64**.
- Si tu fouilles le tas de linge rends-toi au **4**.
- Si tu quittes la buanderie rends-toi au **plan**.

26

Tu viens d'entrer dans une sorte de laboratoire ou d'atelier rempli de machines plus ou moins terminées et de flacons remplis de produits mystérieux. Cela sent la graisse et le caoutchouc. Une première inspection attire ton attention sur une pince robotisée. Portée par un bras mécanique, elle rentre par le haut dans un grand vase en verre. Elle tient une petite clé marquée d'un E, juste au-dessus d'un liquide fumant. Rien ne bouge. Parmi le bazar étalé sur un plan de travail, tu remarques un boîtier avec un bouton rouge.

- Si tu appuies sur le bouton rouge rends-toi au **30**.
- Si tu arraches la clé rends-toi au **5**.
- Si tu fouilles davantage rends-toi au **37**.
- Si tu quittes la pièce rends-toi au **plan**.

27

Si tu as déjà résolu cette énigme, retourne au **60**. Sinon, continue à lire.

« Au cours d'une course d'escargot, l'un d'eux, Hugo, double le 17^e coureur. Le 16^e double le 15^e. Le 14^e double le 13^e. À quelle place finit Hugo ? »

Rends-toi au numéro égal à la place de Hugo en fin de course. Si le texte commence par « Bravo » ou « Hugo », continue la lecture, sinon, c'est que tu t'es trompé (retourne au **plan**).

28

« Par la serrure de ma grand-mère ! s'exclame le vieux rat en s'agenouillant devant toi. Ta grandeur mérite une offrande. Prends cette clé, et surtout, garde les tiennes. » Note la petite clé carrée dans la case « Possessions » de ta feuille d'aventure.

- Si tu veux répondre à une énigme rends-toi au **27**.
- Si tu préfères partir rends-toi au **plan**.

29

Tu appuies sur le bouton sans lâcher le fil. La pince libère la clé. Ton fil se tend tellement que tu es prêt à le lâcher. Tu tires aussi fort que ta petite taille te le permet, jusqu'à faire ressortir la clé du vase. Elle tombe sur le plan de travail avec un tintement de victoire ! Note la clé E dans la case « Possessions » de ta feuille d'aventure.

Si tu fouilles davantage
Si tu quittes la pièce

rends-toi au **37**.
rends-toi au **plan**.

30

À peine as-tu appuyé sur le bouton que la pince s'ouvre et laisse tomber la clé dans le liquide en ébullition. Hors de question de plonger dans ce bain mortel pour la récupérer ! Après quelques secondes la pince descend repêcher la clé et reprend sa position. Le problème est que tu ne peux pas à la fois appuyer sur le bouton et retenir la clé.

Si tu prends la clé
Si tu possèdes une ficelle
Si tu sais tisser
Si tu fouilles davantage
Si tu quittes la pièce

rends-toi au **5**.
rends-toi au **52**.
rends-toi au **6**.
rends-toi au **37**.
rends-toi au **plan**.

31

Tu t'envoies pour échapper aux coups de cutter d'Al Ratraz. Coincé avec lui dans le garage, tu dois prendre une décision.

Si tu l'attaques
Si tu fonces vers le clavier

rends-toi au **65**.
rends-toi au **7**.

32

Tu retournes quelques carreaux, mais pour ta taille, l'effort est colossal. Tu finis par abandonner.

Si tu examines les tuyaux
Si tu quittes la pièce

rends-toi au **10**.
rends-toi au **plan**.

33

Tu ne trouves rien d'intéressant. Inutile d'insister, rends-toi au **plan**.

34

Prisonniers comme toi, tes compagnons ne pourront pas te sortir de cette cage.

Tu as réussi la première partie de l'aventure, mais pas la seconde.

Si tu es courageux, tu peux reprendre l'histoire au début de la seconde partie, dans le garage, au **8**.

Si tu es très courageux, mais alors, vraiment très courageux, tu peux recommencer l'histoire depuis le tout début, au **1**. Il te faut dans ce cas effacer toute ta feuille d'aventure, lancer le dé et écrire le chiffre obtenu dans la case « Dé ».

35

Tu frappes une nouvelle fois : une fissure vient d'apparaître ! Encore un coup, et la cloche se brise en éclats. Note la clé A dans la case « Possessions » de ta feuille d'aventure.

Si tu as noté le code *Trafic*
Si tu cherches un cristal bleu
Sinon

rends-toi au **plan**.
rends-toi au **58**.
rends-toi au **plan**.

36

Grâce à tes efforts répétés, tu parviens à faire basculer la cloche, qui se brise contre le sol. Le bruit a attiré un rat au pelage décimé par la teigne. Il reste figé quand il te voit. Le saccage le cloue encore un peu plus sur place. Quand il reprend finalement ses esprits, tu as disparu ! Il passe son nez dans les interstices du plancher, derrière les meubles. Il hume l'air, scrute le plafond. Où t'es-tu enfui ? Rends-toi au **plan** après avoir noté le cristal bleu dans la case « Possessions » de ta feuille d'aventure.

37

Parmi les différents flacons et matériels qui jonchent le laboratoire, tu trouves un kit qui te sera peut-être utile. Le chiffre que tu as écrit dans la case « Dé » de ta feuille d'aventure t'indique la nature de ta découverte.

Dé Découverte

- 1 Kit « Outils »
- 2 Kit « Fleurs »
- 3 Kit « Chimie »
- 4 Kit « Textiles »
- 5 Kit « Fabrication »
- 6 Kit « Matériaux »

Note le kit dans la case « Possessions » de ta feuille d'aventure.

Si tu appuies sur le bouton rouge

rends-toi au **30**.

Si tu arraches la clé

rends-toi au **5**.

Si tu quittes la pièce

rends-toi au **plan**.

38

Comme tu peux respirer par la peau, dans l'air mais aussi dans l'eau, tu auras tout le temps de rester sous l'eau. Tu t'enfonces dans l'eau verdie par les algues. Tout est mort dans l'aquarium. Le sol vaseux est jonché d'arrêtes, de coquilles et de racines. Cela ne réduit pas ton courage. Tu retournes chaque pierre (rendue plus légère par l'eau), creuses le sable et visites les décorations en plastiques. Dans un faux crâne humain miniature, tu finis par trouver une clé marquée d'un D. Félicitations ! Note-la dans la case « Possessions » de ta feuille d'aventure avant de te rendre au **plan**.

39

« Si j'avais un marteau... » regrettes-tu. Rends-toi au **plan**.

40

Si tu as le code *Échange*, rends-toi immédiatement au **19**. Sinon, continue la lecture.

« Je n'échange que des objets identiques à ceux-là », explique le rat en désignant 6 objets.

- Un minuscule marteau
- Une tige de pissenlit
- Une seringue contenant un poison violent
- Un collier magique pour respirer partout
- Une ficelle
- Un avion miniature

Tu peux lui prendre un seul de ces objets, à condition que tu lui donnes un de ces 6 objets. Tu dois absolument déjà posséder l'un de ces objets pour pouvoir le lui donner. « J'en aurai deux identiques, pas grave », te rassure le rat. Si tu échanges un de tes objets contre un des siens, écris le code *Échange* dans la case « Codes » de ta feuille d'aventure, et note l'objet dans la case « Possessions ».

Si tu veux acheter un objet

rends-toi au **22**.

Si tu as un cristal bleu

rends-toi au **53**.

Si tu demandes de l'aide

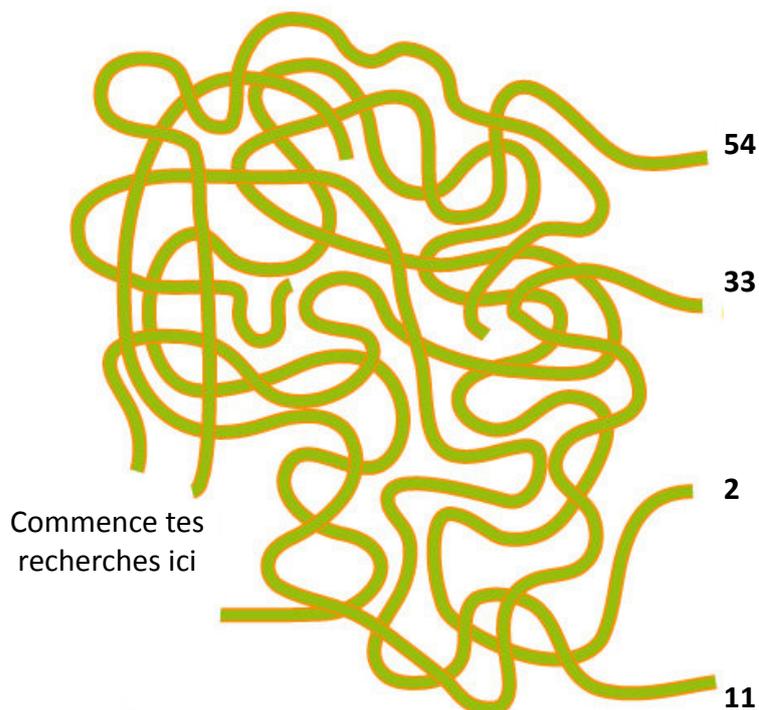
rends-toi au **48**.

Si tu quittes la pièce

rends-toi au **plan**.

41

La porte s'ouvre sur un débarras, une petite pièce encombrée d'un bric-à-brac des plus hétéroclites. Rends-toi au bon numéro pour savoir si tu découvres quelque chose d'utile.



Si tu n'a pas envie de perdre du temps ici, rends-toi au **plan**.

42

Le rat se jette sur toi, mais avant qu'il ait pu te mordre, tu lui enfonces l'aiguille de la seringue dans le ventre. Le poison se répand dans tout son corps. Tu lui arraches la clé et l'abandonnes à son triste sort. La clé porte un C. Note-la dans la case « Possessions » de ta feuille d'aventure.

Si tu fouilles le tas de linge

rends-toi au **4**.

Si tu quittes la buanderie

rends-toi au **plan**.

43

La salle de bain est en piteux état. La baignoire a disparu, le lavabo repose fendu sur le sol et le carrelage se décolle.

Si tu examines les tuyaux

rends-toi au **10**.

Si tu soulèves les carreaux tombés

rends-toi au **32**.

Si tu quittes la pièce

rends-toi au **plan**.

44

La longue tige de pissenlit s'enfonce dans le tuyau jusqu'à la clé. Tu parviens à passer la tige sous la clé et à la ramener tout doucement le long du tuyau. Un B est écrit dessus. Bravo ! Note la clé B dans la case « Possessions » de ta feuille d'aventure puis retourne au **plan**.

45

Des yeux se mettent à briller dans l'ombre des caisses. Des dizaines de rats s'avancent vers toi ! « Repose ça tout de suite ! » couine l'un d'eux. Efface tous les kits de ta feuille d'aventure si tu en possédais. Si ce n'est déjà fait, note le code *Yeux* sur ta feuille d'aventure. Tu quittes l'entrepôt sans demander ton reste. Rends-toi au **plan**.

46

Tu déploies tes ailes noires et t'envoies vers l'épaisse toile. L'araignée t'observe de ses yeux ronds prendre la clé et quitter la cuisine sans t'excuser pour les dégâts causés à son ouvrage.

Un F est gravé sur la clé. Note la clé F dans la case « Possessions » de ta feuille d'aventure et rends-toi au **plan**.

47

Tu brandis le marteau et l'abats de toute ta petite force sur la cloche. Elle reste intacte. Rends-toi au **35** pour réessayer.

48

Si tu as un cristal bleu, rends-toi au **53**. Si tu as le code *Trafic*, le rat ne peut plus rien pour toi, retourne au **14** pour faire un autre choix. Sinon, continue la lecture.

« Je ne peux pas te donner d'indice, te prévient le rat. Par contre, je peux te donner quelques pièces en échange d'un service, murmure-t-il.

– Combien ? demandes-tu

– 15 pièces.

– Quel service ?

– Ramène-moi un cristal bleu.

– Où le trouver ?

– Dans la salle des collections. »

Si tu veux acheter un objet

rends-toi au **22**.

Si tu veux échanger un objet

rends-toi au **40**.

Si tu veux partir

rends-toi au **plan**.

49

La grande porte métallique est verrouillée. À côté d'elle se trouve un bloc percé de 6 serrures. Il est accessible, mais possèdes-tu les 6 clés marquées ?

Si tu as les 6 clés

rends-toi au **8**.

Sinon

rends-toi au **plan**.

50

Tu passes le collier. Aussitôt, tu sens ta peau changer. Les fluides de ton corps y circulent plus vite, augmentant les échanges gazeux avec l'air ou l'eau. Tu peux maintenant respirer où tu veux ! Tu t'enfonces dans l'eau verdie par les algues. Tout est mort dans l'aquarium. Le sol vaseux est jonché d'arrêtes, de coquilles et de racines. Cela ne réduit pas ton courage. Tu retournes chaque pierre (rendue plus légère par l'eau), creuses le sable et visites les décorations en plastique. Dans un faux crâne humain miniature, tu finis par trouver une clé marquée d'un D. Félicitations ! Note-la dans la case « Possessions » de ta feuille d'aventure avant de te rendre au **plan**. N'oublie pas de retirer ton collier pour reprendre ton apparence normale.

51

La porte s'ouvre sur une vaste pièce. Le salon. Le tapis et le canapé sont élimés et plein de poussière. Le papier peint se décolle par endroit. Un aquarium immense occupe presque tout un mur. Fouiller le salon ne t'apporte rien. Il ne te reste plus qu'à explorer l'aquarium... Mais en es-tu capable ?

Si tu possèdes un collier

rends-toi au **50**.

Si tu es amphibien

rends-toi au **38**.

Sinon

rends-toi au **plan**.

52

Tu te hisses jusqu'à la pince où tu fais un nœud autour de la clé et redescends sur le plan de travail.
Si tu appuies sur le bouton rouge rends-toi au **29**.
Si tu tires sur le fil rends-toi au **63**.
Si tu fouilles davantage rends-toi au **37**.
Si tu quittes la pièce rends-toi au **plan**.

53

« Tu as le cristal bleu dont je rêve depuis des années ! » s'exclame le rat. Il te l'arrache des pattes et te tend 15 pièces. Note ces 15 pièces dans la case « Monnaie » de ta feuille d'aventure, ainsi que le code *Trafic*. Barre le cristal bleu de la case « Possessions ».
Si tu veux acheter un objet rends-toi au **22**.
Si tu veux échanger un objet rends-toi au **40**.
Si tu veux partir rends-toi au **plan**.

54

Bien joué ! Le chiffre que tu as écrit dans la case « Dé » de ta feuille d'aventure d'indique le seul objet digne d'intérêt que tu parviens à dénicher.

Dé Découverte

- 1 Un minuscule marteau
- 2 Une tige de pissenlit
- 3 Une seringue contenant un poison violent
- 4 Un collier magique pour respirer partout
- 5 Une ficelle
- 6 Un avion miniature

Note l'objet dans la case « Possessions » de ta feuille d'aventure puis rends-toi au **plan**.

55

Tu tournes en rond, ne sachant plus comment te sortir de cette maison. Ta seule issue est cette petite ouverture aménagée dans une plinthe près de la porte fenêtre. À moins que tu aies la petite clé carrée qui permet d'ouvrir la minuscule porte qui se trouve à côté ?

Si tu as la clé carrée rends-toi au **24**.
Si tu passes par le trou dans la plinthe rends-toi au **21**.

56

Tu introduis ton bec dans le tuyau mais la clé se trouve trop loin. Dommage !

Si tu possèdes une tige de pissenlit rends-toi au **44**.
Si tu as une queue longue et fine rends-toi au **18**.
Si tu soulèves les carreaux rends-toi au **32**.
Si tu quittes la pièce rends-toi au **plan**.

57

Te voici dans une cuisine à l'abandon. La pellicule de vieille graisse qui recouvre les meubles a bruni et remplit la pièce d'une odeur âcre. Comme dans toute la maison, des toiles d'araignée arrondissent les coins du plafond. Un éclat métallique attire ton attention. Une clé ! Es-tu en mesure d'aller la chercher si haut, et sans te faire attaquer par l'araignée poilue qui guette ?

Si tu possèdes un avion miniature rends-toi au **3**.
Si tu sais voler rends-toi au **46**.
Sinon rends-toi au **plan**.

58

Si tu as noté le code *Traffic*, rends-toi au **plan**. Sinon, continue la lecture.

Tu peux essayer de soulever une cloche qui contient un très beau cristal. Il est petit mais d'un bleu magnifique.

Si tu essaies

rends-toi au **36**.

Sinon rends-toi au **plan**.

59

Al Ratraz est trop dangereux pour que tu puisses à la fois éviter ses coups et appuyer sur les boutons. Tu préfères rester en vie ! Tu te concentres donc sur le combat.

Si tu sais voler

rends-toi au **31**.

Sinon

rends-toi au **65**.

60

La pièce contient un bureau et une étagère. Un vieux rat gris est vautré dans un tiroir sur un tas d'enveloppes. Tu sursoutes à sa vue. « Je suis le Maître des clés, annonce-t-il avec un calme étonnant. J'ai un jour possédé jusqu'à 4 clés. J'ai juré de remettre la seule clé qui me reste à quiconque en possède plus. Accessoirement, je sais aussi poser des énigmes. »

Si tu possèdes 5 clés

rends-toi au **28**.

Si tu veux répondre à une énigme

rends-toi au **27**.

Si tu préfères partir

rends-toi au **plan**.

61

Cette grande pièce est un entrepôt où s'entassent des caisses. 6 kits peuvent t'être utiles.

– Kit « Outils »

– Kit « Fleurs »

– Kit « Chimie »

– Kit « Textiles »

– Kit « Fabrication »

– Kit « Matériaux »

Choisis-en un ou plus, mais ne note rien tout de suite sur ta feuille d'aventure.

Si tu en as choisi un

rends-toi au **16**.

Si tu en as choisi deux ou plus

rends-toi au **45**.

Si tu préfères n'en prendre aucun

rends-toi au **plan**.

62

L'établi et les machines-outils qui se dressent devant toi ne laissent aucun doute : tu es dans un atelier. Il te permet de fabriquer des objets à partir de kits.

Combinaison

Kit « Outils » + « Fleurs »

Kit « Fleurs » + « Chimie »

Kit « Chimie » + « Textiles »

Kit « Textiles » + « Fabrication »

Kit « Fabrication » + « Matériaux »

Kit « Matériaux » + « Outils »

Objet fabriqué

Une tige de pissenlit

Une seringue contenant un poison violent

Un collier magique pour respirer partout

Une ficelle

Un avion miniature

Un minuscule marteau

Tu dois impérativement posséder les deux kits pour fabriquer l'objet correspondant. Si tu as ce qu'il faut pour le fabriquer, note l'objet dans la case « Possessions » de ta feuille d'aventure. Sinon, n'oublie pas d'inscrire le nom de cette pièce sur le plan pour y revenir plus tard. Rends-toi au **plan**.

63

La pince n'est pas prête de lâcher la clé. Ce n'est pas ainsi qu'il faut procéder.

Si tu appuies sur le bouton rouge

Si tu fouilles davantage

Si tu quittes la pièce

rends-toi au **29**.

rends-toi au **37**.

rends-toi au **plan**.

64

Te voici dans un cylindre métallique beaucoup plus grand que toi. Il est percé de centaines de trous, comme une passoire. Tu es dans une machine à laver le linge ! Mais ce qui est le plus inquiétant, c'est l'énorme rat qui te regarde de ces petits yeux luisants dans le noir. Se pourrait-il que ce soit Al Ratraz en personne ? Son regard cruel te laisse croire que oui, mais son vilain sourire imbécile te fait penser que non. Sûrement un larbin du chef.

Le rongeur tient une petite clé dans ses griffes aiguisées. Inutile de l'attaquer si tu n'as aucune chance de le vaincre.

Si tu possèdes un marteau

Si tu possèdes une seringue

Si tu as un dard

Sinon, tu prends la fuite

rends-toi au **13**.

rends-toi au **42**.

rends-toi au **9**.

rends-toi au **plan**.

65

Tu te bats du mieux possible mais le combat est inégal : Al Ratraz peut te tuer d'un simple coup de sa lame. Il finit par te plaquer au sol, la lame prête à s'enfoncer dans ta chair. Tu es contraint de le suivre docilement jusqu'à une petite cage métallique où il t'enferme. Tu es terrorisé et tu t'en veux d'avoir échoué si près du but. Pendant qu'il se moque de toi, tu jettes un œil à l'écran. Rends-toi au **34**.

66

Ce que tu vois sur l'écran te redonne espoir. La cage qui retenait tes compagnons est vide. Le seul bouton que tu as actionné sur le clavier a ouvert la petite porte. Pourvu qu'ils arrivent jusqu'ici !

Al Ratraz se détourne vivement de toi. La porte qui mène ici vient de s'ouvrir ! Le rat se jette sur les cinq animaux. Plus nombreux, ils parviennent à la maîtriser. Tandis que trois le tiennent, deux appuient sur tous les boutons du clavier. Toutes les portes de la maison s'ouvrent en même temps. Celle de ta cage – ouf ! – mais aussi la grande porte motorisée du garage ! Tes compagnons poussent le rat dans la cage et l'y enferment.

Avançant tous les six ensemble, de front, vous sortez du garage. Quel bain de soleil ! Et quelle chaleur pour la saison ! Surtout, vous êtes libres. Grâce à votre entraide, vous avez trouvé les 6 clés. Grâce à ton courage, alors qu'Al Ratraz te menaçait de son cutter, tu as pu délivrer tes compagnons qui, à leur tour, t'ont délivré.

Le hasard vous avait réunis, alors que vous venez des quatre coins du monde. Désormais, vous n'êtes pas prêts de vous quitter !

Félicitations ! Tu as réussi la dernière partie de l'aventure.



L'Heure de Vérité



Une histoire de Frédéric (Kraken) Bouix

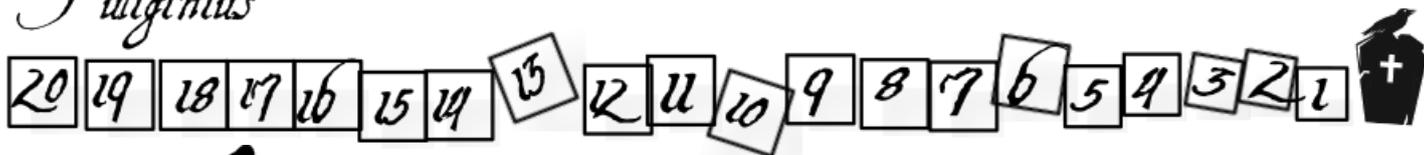
Illustrations Vianny Carvalho

Les règles

Vous vous apprêtez à lire une Aventure dont Vous êtes le Héros. Le personnage principal de cette histoire, c'est votre alter ego. Il vous faudra donc veiller sur lui comme sur vous-même, et le guider dans la plupart de ses décisions.

Dans les pages qui vont suivre, vous allez incarner le vieil enchanteur Fuliginus, contraint de quitter sa retraite pour mettre un terme aux exactions d'Ophidée, sorcière vouée au Mal et adoratrice de Xerchah, la déesse reptilienne de la destruction. Pour mieux vivre le long combat qui va vous opposer à votre ennemie, Il vous faudra tenir le compte de vos niveaux respectifs de **Pouvoir**. Au commencement de l'aventure, vous débutez tous les deux avec un score de 20. Si cet indicateur tombe à 0, vous êtes mort et devez donc reprendre votre lecture depuis le début.

Fuliginus



Ophidée



En tant que champion du Bien, vous êtes capable d'utiliser la Magie de la Vie, la Magie de l'Ordre et les Arcanes Élémentaires. Votre adversaire pratique quant à elle la Magie de la Mort, la Magie du Chaos et la Sorcellerie. Pour vous assister dans votre lutte contre les forces obscures, vous disposez également de l'un des artefacts suivants :

► **Anneau de Tanit**

Vous permet de réduire de 2 points les dommages liés à la Magie de la Mort, et de 1 point ceux dus à la Magie du Chaos.

► **Pendentif d'Alhireth-Hotep**

Vous permet de réduire de 2 points les dommages liés à la Magie du Chaos, et de 1 point ceux dus à la Sorcellerie.

► **Diadème de Narandris**

Vous permet de réduire de 2 points les dommages liés à la Sorcellerie, et de 1 point ceux dus à la Magie de la Mort.

► **Espoir du Père**

Cette amulette vous permet d'augmenter de 1 point votre Pouvoir initial. Vous commencez donc la partie avec un total de 21.

Pour finir, choisissez au hasard – par exemple en lançant un dé – l'une des trois premières lettres de l'alphabet grec : α , β ou γ . Lorsque le texte fera mention de ces lettres, vous vous référerez uniquement à celle que vous aurez sélectionnée.

Et maintenant, tournez la page !

Déterminé et sûr de votre force, vous gravissez lentement le large escalier qui mène à la salle du trône. De votre main droite, à l'aide de votre bâton de magicien, vous tâtez avec précaution les marches à la recherche d'un piège éventuel. Sous votre bras gauche est calée la tête fraîchement tranchée de votre vieux rival, Zhaar, le prêtre-liche d'Adraxath. Les yeux flétris du mort-vivant roulent follement dans leurs orbites. C'était un redoutable ennemi, acharné et retors, mais il n'était pas de taille face à vous.

Enfin vous vous arrêtez sur un vaste seuil où une majestueuse porte faite d'un métal noir orné de crânes vous bloque le passage. Un frisson vous remonte le long du dos. Votre ultime adversaire vous attend au-delà. Vous sentez sa présence : la puanteur d'une magie plus sombre que la nuit. Ophidée, votre ancienne apprentie, la meilleure de toutes. S'il existe au monde quelqu'un capable de vous vaincre, il s'agit sans doute d'elle.

D'un mouvement souple et vif – plus souple et vif que le laisserait penser votre âge – vous abattez votre bâton sur la jonction des deux battants en marmonnant une incantation. Un bruit de tonnerre retentit aussitôt, en même temps qu'une onde de choc ébranle la citadelle. La grande porte s'effondre dans un crissement de métal torturé qui se répercute sous les hautes voûtes, et vous pénétrez dans la salle, prêt au combat.

Vous n'avez pas le droit d'échouer : votre dignité de grand enchanteur en dépend... et l'avenir de l'humanité, accessoirement.

Rendez-vous au 1.



1

Alors que le nuage de poussière soulevé par la chute des énormes vantaux n'est pas encore retombé, une voix claire et vibrante se fait entendre en provenance de l'autre extrémité du hall.

« Entre, Fuliginus, approche. Je t'attendais. »

Votre main se crispe sur votre bâton. Évoqués par cette voix familière, une multitude de souvenirs jaillissent comme des diables de leurs boîtes. Vous baissez la tête en fermant les paupières, bataillant pour les évacuer de votre esprit. L'enjeu est trop important ; vous n'avez pas le droit de vous laisser distraire par la nostalgie ou les regrets.

Vous rouvrez les yeux. L'air s'est éclairci dans la salle. De hautes colonnades s'étendent jusqu'au mur du fond, contre lequel s'élève une titanesque et répugnante statue de femme insecte. Sur un trône de pierre massif dressé entre les jambes écartées de la monstrueuse idole, une silhouette longiligne est négligemment assise.

Ophidée.

Votre cœur se serre tandis que vous avancez vers elle, en même temps que grandit votre résolution. De son côté, la sorcière vous regarde approcher sans montrer d'inquiétude, un sourire amusé aux lèvres. Contrairement à vous, les années n'ont eu sur elle aucun impact. Peut-être même est-elle plus belle encore que lorsque vous l'avez vue pour la dernière fois, il y a près de vingt-cinq ans. Des cheveux plus blonds que les blés, des yeux turquoise comme les eaux d'une mer tropicale, une peau blanche mais fraîche, d'une qualité presque juvénile... Un grognement amer de dégoût s'échappe de votre gorge ; seuls les maléfices les plus noirs sont capables d'accomplir de tels miracles.

« Je suis contente de te revoir, Fuliginus. Sincèrement. Quoi de plus naturel ? Même avec le temps, un lien comme celui qui nous unit ne peut guère se défaire.

- Tout le plaisir est pour toi, maudite sorcière ! répliquez-vous avec hargne.

En ce qui me concerne, j'aurais aisément préféré ne plus jamais croiser ton chemin. Mais quelqu'un doit mettre un terme à tes méfaits, et je suppose que c'est à moi qu'il en incombe. À un moment ou à un autre, chacun doit faire face à ses erreurs. »

À ces mots, Ophidée se met à rire, dévoilant de petites dents régulières et nacrées. « Que voilà des paroles désagréables ! Tu t'aigris avec l'âge, Fuliginus, tu devrais te méfier. Tu risques de te faire des ennemis. »

Ignorant le sarcasme, vous soulevez par les cheveux la tête hideuse que vous teniez sous le bras et la projetez en direction du trône. Celle-ci rebondit plusieurs fois sur le sol dans un bruit sec, avant de s'immobiliser aux pieds de votre ancienne élève.

« Voilà tout ce qu'il reste de ton compagnon, sorcière. J'espère qu'il te reste assez de bon sens pour comprendre l'avertissement. Si tu ne veux pas subir le même sort, repens-toi de tes crimes et quitte ce palais sur le champ. Ce ne sera jamais le tien, pas plus qu'il n'était celui de Zhaar. Quant à moi, je suis venu fermer la Porte. »

Ophidée se lève de son trône et se dresse face à vous. Derrière l'allure reptilienne que lui donne sa robe à volants, la candeur de son regard est démentie par la moue arrogante qui lui étire les lèvres.

« Tu m'as fait une faveur en me débarrassant de Zhaar, dit-elle. Il ne m'était plus d'aucune utilité. J'ai appris sur Makan des tours que lui-même ne connaissait pas. Xarxoxun est un excellent professeur – bien meilleur que toi. »

Elle abat alors la pointe de son bâton sur le crâne de la liche, le faisant voler en éclat.

Allez-vous continuer cette discussion ? *Rendez-vous au [37](#).*

Ou préférez-vous passer à l'attaque sans plus attendre ? Dans ce cas, quel type de magie allez-vous utiliser ?

– La Magie de la Vie ? *Rendez-vous au [28](#).*

– La Magie de l'Ordre ? *Rendez-vous au [13](#).*

– Les Arcanes Élémentaires ? *Rendez-vous au [45](#).*



2

Vous bataillez avec force, employant toutes vos ressources dans ce que vous savez être le stade final du combat. Ophidée fait de même, une détermination féroce sur le visage. À la voir lutter ainsi, vous ne pouvez vous empêcher de ressentir du respect pour votre ancienne élève – et d'éprouver un certain orgueil. Sa mère aussi aurait été fière d'elle...

Toutefois, alors que le duel se prolonge, vos pensées prennent un autre tour : votre considération pour la ténacité de la jeune femme fait place à une inquiétude de plus en plus vive... Car cela ne fait aucun doute, vous perdez votre emprise sur votre propre sortilège ! La puissance de la sorcière est en train de subjuguier la vôtre ! « C'est impossible, songez-vous avec incrédulité, je ne peux pas perdre... Pas moi ! »

Or, c'est le cas. La stase vous gagne peu à peu, engourdissant vos membres, ralentissant votre esprit, affaiblissant plus encore votre Pouvoir – rendant la défaite inévitable. Votre corps privé d'énergie s'affaisse sur le sol, tandis qu'Ophidée se redresse. Vous remarquez avec surprise des larmes dans ses yeux. Un voile tombe sur votre vision, vous ne sentez plus vos jambes. Le sommeil vous gagne, effaçant l'amertume de votre échec... Et alors que vous sombrez dans l'inconscience, vous entendez deux mots qui sonnent à vos oreilles comme une ultime consolation :

« Pardon, papa. »

3

Votre ennemie fait volte-face en direction de la Porte, adoptant une posture de prière.

« Hemathis ophidio adraxath ! » clame-t-elle.

En entendant cela, un frémissement de crainte vous parcourt l'échine. Même si vous ignorez ce que manigance exactement la sorcière, vous avez conscience de la nécessité d'intervenir pour l'en empêcher ; cependant vous êtes incapable de vous résoudre à l'attaquer dans le dos. Question d'honneur, mais pas seulement.

Dans un premier temps il ne se passe rien, puis vous sentez l'air se charger d'électricité, comme avant un orage. Non sans écœurement, vous constatez alors que l'étendue sanglante se met à confluer vers Ophidée en rampant le long de son corps, la recouvrant toute entière, l'étirant, l'agrandissant, la transformant d'une façon indéterminée, tandis que la magicienne pousse de petits gémissements de douleur. Soudain elle se tourne à nouveau vers vous, et vous ne pouvez retenir un cri horrifié.

Votre adversaire est en train de subir la plus abjecte des métamorphoses. Devant vos yeux ébahis, son abdomen et son thorax continuent à enfler, le répugnant fluide rougeâtre se mêlant à sa peau pour lui conférer l'aspect chitineux d'une carapace d'insecte. Ses jambes s'arquent, se dédoublent, pour se mettre à ressembler à des pattes d'araignée. L'ensemble demeure pourtant affreusement humain, en particulier ses bras et son buste, ainsi que la partie haute de son visage – encore que celui-ci soit à présent défiguré par une expression démoniaque. La créature grandit, grandit encore, jusqu'à dépasser deux fois votre taille. En dessous d'elle, la nappe de sang s'est presque complètement tarie. La bête avance maintenant vers vous, ses chélicères dégoulinant de bave.

D'un geste résigné vous passez la main sur la longueur de votre bâton, le changeant en épée. Jamais encore n'avez-vous eu affaire à une telle monstruosité...

Allez-vous tenter une attaque au tronc ? *Rendez-vous au 40.*

Ou vous glisser sous son corps pour la frapper au ventre ? *Rendez-vous au 21.*



Votre adversaire est en train de subir la plus abjecte des métamorphoses

4

Ophidée abaisse son bâton vers vous avec élégance. Devinant son intention, vous esquissez de votre main libre un geste de protection, faisant naître du sol un écran de lumière.

Juste à temps. Un flux d'énergie aux accents chaotiques jaillit dans votre direction et heurte de plein fouet votre bouclier qui se met à vibrer sous la tension. Le sol tremble sous vos pieds et de petits fragments de pierre se détachent des murs. Jamais encore n'avez-vous eu affaire à une telle débauche de Pouvoir. Votre défense commence à faiblir. Le rempart lumineux se déforme, se lézarde. Des bribes de magie maléfique pénètrent jusqu'à vous. En vous !

Si vous possédez l'Anneau de Tanit, vous perdez 3 points de Pouvoir.

Si vous possédez le Pendentif d'Alhireth-Hotep, vous perdez 2 points de Pouvoir.

Si vous possédez le Diadème de Narandris ou l'Espoir du Père, vous perdez 4 points de Pouvoir. Notez le code « brèche ».

Allez-vous renforcer votre bouclier ? *Rendez-vous au 7.*

Ou préférez-vous tenter une contre-attaque ?

– en ripostant frontalement ? *Rendez-vous au 48.*

– en essayant au contraire de contourner le flux adverse ? *Rendez-vous au 22.*

5

Vous percevez mentalement la satisfaction du monstre.

« Ainsi, il semblerait que nous soyons dans le même camp. C'est donc décidé, magicien, je te donne ma bénédiction, car il faut absolument mettre un terme aux manigances d'Adraxath, et je doute que tu y parviennes sans mon aide. Lorsque le temps sera venu – au moment de l'ultime confrontation – je te ferai présent d'un peu de mon Pouvoir. D'ici là je garderai un œil sur toi, alors prends garde à ne pas trahir ma confiance. Tu peux partir à présent. Va, et remplis ta mission ! »

Vous remerciez la **guivre** du bout des lèvres et prenez congé sans plus attendre. En effet, vous n'étiez pas certain de pouvoir supporter encore longtemps sa complaisance et sa vanité.

Notez le code « alliance » et rendez-vous au 24.

6

« Je dois reconnaître que tu as beaucoup appris depuis que nous nous sommes quittés, mais tu ne peux pas me vaincre – pas encore, affirmez-vous, bien conscient que vos paroles relèvent plus de l'intimidation que d'une certitude absolue. Pour la dernière fois, laisse-moi fermer la Porte et tu auras la vie sauve.

- Tu me sembles un peu trop sûr de toi, Fuliginus, vous répond Ophidée d'un sourire sceptique. Tu ignores toujours l'étendue de ma nouvelle puissance... La magie des **natifs** s'est éveillée en moi.

- Au prix de combien de vies, sorcière ! J'ai vu les ravages que tu as commis. As-tu donc perdu toute humanité ?

- Les faveurs de Xerrchah exigent des sacrifices. Et cette plèbe misérable et stupide n'a aucune espèce d'importance. Ne dis pas le contraire... Au fond de toi, tu le penses aussi. »

Et avant que vous ne puissiez répliquer, la jeune femme brandit en l'air son bâton, lui faisant décrire un demi-cercle comme s'il s'agissait d'une épée. Une clef de voûte se détache alors d'une arche située juste au-dessus de votre tête. Vous faites un saut de côté. Dans un vacarme d'apocalypse, le bloc de pierre s'écrase sur le sol, vous manquant de justesse, mais le dallage éclate et une crevasse béante s'ouvre sous vos pieds. Accompagné par le rire d'Ophidée, vous disparaissiez dans les ténèbres.

Rendez-vous au 43.

7

Tant bien que mal, vous vous évertuez à maintenir votre écran de lumière, le consolidant ici et le redressant là. Les secondes s'égrènent avec une affreuse lenteur, et pourtant l'attaque de votre ancienne élève ne semble pas devoir s'arrêter. Vous êtes parfaitement conscient qu'aucun être humain ne peut disposer à lui seul d'une telle quantité de Pouvoir : indubitablement, Ophidée puise dans les réserves d'Adraxath, préservant ainsi les siennes. Vous secouez la tête à cette pensée. Jusqu'alors vous aviez encore espoir de l'arracher à son destin, mais à présent... il semblerait qu'il n'y ait plus rien à faire pour l'aider.

La magie destructrice s'acharne toujours sur votre bouclier. En dépit de vos efforts, celui-ci s'érode peu à peu, et l'énergie démoniaque recommence à s'infiltrer. *Vous perdez 3 points de Pouvoir supplémentaire.*

Enfin, l'intensité du flux dévastateur se met à diminuer, avant de s'arrêter complètement. À bout de forces, vous révoquez votre protection. Vous notez alors avec répulsion que désormais le sang d'Adraxath recouvre la sorcière jusqu'à la poitrine. Les lèvres de la jeune femme s'agitent sans produire le moindre son, comme si elle se parlait à elle-même. Vous allez devoir agir, mais comment ?

En risquant une riposte ? *Rendez-vous au 29.*

Ou en tentant une dernière fois de raisonner Ophidée ? *Rendez-vous au 42.*

8

Vous prononcez la formule de sommeil sous le regard fixe du gigantesque reptile sans obtenir le moindre résultat visible ; la créature ne réagit pas non plus. Vous vous approchez doucement du saphir. Toujours aucune réaction de la part du monstre, mais sa respiration sifflante vous semble un peu plus lente qu'auparavant.

Allez-vous tenter le tout pour le tout et vous saisir de la pierre ? *Rendez-vous au 23.*

Ou préférez-vous renoncer à cette entreprise, la jugeant trop hasardeuse ? *Rendez-vous au 44.*

9

Votre ancienne disciple claque des doigts. Une petite boîte dorée se matérialise dans sa main, surgie de nulle part.

« Furrio mortex baccala... » psalmodie-t-elle.

À ces mots, le coffret s'ouvre de lui-même, libérant un nuage de brume grisâtre qui s'étend, se dilate, puis se différencie en silhouettes vaporeuses aux orbites vides qui avancent vers vous en tendant des bras décharnés. Des spectres !

« Mes amis vont se charger de toi, vieillard, ricane la sorcière.

- De toutes les magies, la nécromancie est la plus noire, répondez-vous sans parvenir à contenir votre fureur. Ces malheureux que tu appelles tes amis ne sont que des esclaves. Ils ont droit au repos. Mais je sais comment le leur accorder. »

De la pointe de votre bâton, vous dessinez un cercle dans l'air au-dessus de votre tête. Apparaît alors un disque de lumière blanche, apaisante, qui projette un halo irisé sur le sol de pierre. Happés par les rayons, les fantômes s'effacent les uns après les autres, une expression de paix sur leurs visages torturés. Pourtant votre adversaire continue sa litanie.

« Baccala furrio mortex... »

- Tu vas devoir trouver autre chose, Ophidée. Ne vois-tu pas... »

Vous ne terminez pas votre phrase. Des serres osseuses se referment sur votre gorge, vous coupant le souffle. Vous tentez de tourner la tête pour apercevoir votre assaillant. Vous y parvenez avec peine, et cette vision vous emplit d'effroi.

Un corps décapité dans une robe de prêtre, squelettique mais puant encore la charogne... Celui de Zhaar !

Vous vous débattez de toutes vos forces, mais l'étreinte du mort-vivant paraît inébranlable. Bientôt celui-ci commence à drainer votre énergie.

Si vous possédez l'Anneau de Tanit, vous perdez 1 point de Pouvoir. Notez le code « résistance1 ».

Si vous possédez le Pendentif d'Alhireth-Hotep ou l'Espoir du Père, vous perdez 3 points de Pouvoir. Notez le code « fissure1 ».

Si vous possédez le Diadème de Narandris, vous perdez 2 points de Pouvoir. Notez le code « résistance1 ».

Mobilisant toutes vos ressources physiques, vous luttez, luttez encore, et finissez par vous dégager. Sans perdre un instant vous plaquez votre main sur le torse desséché de la liche en prononçant les Mots de Rejet. Le cadavre animé s'effondre alors sur le sol comme une poupée de chiffon, avant d'être réduit en poussière.

« Quelle grossière erreur ! Tu devrais savoir qu'il faut détruire le corps de ces créatures, même après leur avoir tranché la tête », vous nargue votre ennemie.

Rendez-vous au 16.

10

Ophidée abaisse son bâton vers vous avec élégance. Devinant son intention, vous esquissez de votre main libre un geste de protection, faisant naître du sol un écran de lumière.

Juste à temps. Un flux imprégné de sorcellerie jaillit dans votre direction et heurte de plein fouet votre bouclier qui se met à vibrer sous la tension. Le sol tremble sous vos pieds et de petits fragments de pierre se détachent des murs. Jamais encore n'avez-vous eu affaire à une telle débauche de Pouvoir. Votre défense commence à faiblir. Le rempart lumineux se déforme, se lézarde. Des bribes de magie maléfique pénètrent jusqu'à vous. En vous !

Si vous possédez l'Anneau de Tanit ou l'Espoir du Père, vous perdez 4 points de Pouvoir. Notez le code « brèche ».

Si vous possédez le Pendentif d'Alhireth-Hotep, vous perdez 3 points de Pouvoir.

Si vous possédez le Diadème de Narandris, vous perdez 2 points de Pouvoir.

Allez-vous renforcer votre bouclier ? *Rendez-vous au 7.*

Ou préférez-vous tenter une contre-attaque ?

– En ripostant de front ? *Rendez-vous au 48.*

– En essayant au contraire de contourner le flux adverse ? *Rendez-vous au 22.*

11

Hélas, trois fois hélas, vous n'avez pas mobilisé suffisamment d'énergie pour briser l'étreinte de la créature, et celle-ci parvient à vous entraîner avec elle sous la surface glaireuse. Vous vous débattez autant que possible, sans parvenir à vous libérer. Peu à peu vos forces s'amenuisent, votre esprit s'obscurcit. Le fluide immonde vous emplit la gorge et les poumons, en conséquence de quoi la vie vous abandonne – provisoirement.

En effet, dans quelques jours, lorsque les spores du mycoplasme auront germé sur votre cadavre, vous vous relèverez pour mener l'existence monotone d'un **fangeux**.

12

« Ophidée ? C'est fini... Est-ce que ça va ?

- Oui... Oui, je crois. Que s'est-il passé ? Je ne me souviens pas... Si, la mémoire me revient ! Adraxath s'était emparée de moi. Je lui avais laissé trop de champ...

- Cela n'arrivera plus. Je vais fermer la Porte et la sceller du mieux possible. »

Vous remarquez alors que le regard de la jeune femme est fixé sur votre amulette. « Fuliginus, ce pendentif autour de ton cou... est-ce bien celui auquel je pense ? » vous demande-t-elle. Vous opinez du chef. Puis, obéissant à une subite inspiration, vous ôtez la chaînette et la glissez entre ses mains.



« Tu l'as gardé ? Tout ce temps ? Malgré ce... ce qui est arrivé ? s'étonne-t-elle d'une voix incrédule.

- Bien sûr, reprenez-vous. Jamais je n'aurais osé m'en séparer. »

Pour la première fois depuis vos retrouvailles, un vrai sourire apparaît sur les lèvres de votre ancienne disciple ; pas un sourire d'arrogance ou de cruauté, non, un vrai sourire de joie, semblable à ceux qu'elle partageait avec sa mère lorsqu'elle était enfant. Absorbé par vos études, vous êtes passé à côté de ces moments de bonheur, mais vous vous en rappelez néanmoins. Si seulement vous aviez été moins assidu... Tout aurait pu être différent...

« Tu te souviens du mécanisme ? »

En guise de réponse, la sorcière appuie sur un bouton dissimulé dans le cadre. Le pendentif s'ouvre comme une fleur, dévoilant une gravure délicate : un couple entourant une enfant. C'est à peine si vous vous reconnaissez sur cette image ; c'était il y a si longtemps...

« Ophidée, comme tu ressembles à ta mère... »

La jeune femme éclate brusquement en sanglot et vous serre dans ses bras. Vous hésitez un instant puis en faites de même, submergé par l'émotion.

Soudain un crissement terrifiant retentit en provenance du portail. Vous vous tournez aussitôt dans sa direction, et vous vous figez d'épouvante. L'interstice s'est élargi, et deux gigantesques pattes de mante translucides ensèrent les vantaux, tentant de les écarter !

« Adraxath ! Père, qu'ai-je fait ?... En me servant de son Pouvoir, je lui ai rendu la vie !

- Tout n'est pas encore perdu, répliquez-vous. Essayer de la combattre équivaldrait à un suicide, mais en unissant nos forces nous pourrions peut-être verrouiller la Porte... »

Additionnez votre Pouvoir à celui d'Ophidée. Si vous possédez le code « alliance », vous pouvez ajouter 2 points supplémentaires. Si le total est supérieur ou égal à 20, rendez-vous au 25. Sinon, rendez-vous au 33.

13

Vous levez la main gauche, paume ouverte vers le haut, et une flamme éclatante apparaît. Rapidement celle-ci se solidifie pour prendre la forme d'un œuf. Puis la coquille se désagrège en étincelles, dévoilant un éblouissant oiseau de lumière qui étire ses ailes, s'envole, tournoie deux fois autour de votre tête, et se précipite vers Ophidée. La sorcière tente de se protéger en façonnant un bouclier de ténèbres, mais l'oiseau le traverse sans peine et la percute dans une explosion de feu. Votre adversaire chancelle un instant et pose un genou à terre.

« Joli coup, mon cher maître, reconnaît-elle en se relevant, agrippée à son bâton. Mais à moi de jouer maintenant. Je vais te montrer de quoi je suis capable. Tu vas pouvoir juger de mes progrès. »

α : Ophidée a perdu 2 points de Pouvoir. Rendez-vous au 32.

β : Ophidée a perdu 3 points de Pouvoir. Notez le code « faille » et rendez-vous au 9.

γ : Ophidée a perdu 1 point de Pouvoir. Rendez-vous au 20.

14

« Zhaar a été renvoyé au néant, et le monde se portera mieux sans lui, répliquez-vous. Quant à Ophidée – la sorcière – je suis à sa recherche, et je compte bien en finir avec elle également.

- C'est la réponse que j'attendais, humain. Savais-tu que cette folle a ouvert la tombe d'Adraxath ? J'envisage de t'apporter mon aide, mais j'ai besoin d'en savoir plus sur toi avant d'être certain de pouvoir le faire... Alors dis-moi, quelle divinité sers-tu ? Xerrchah ou Xerrokhi ?

- Ni l'un ni l'autre, répondez-vous. Les dieux des **reptiliens** ne sont pas ceux des hommes. Mes semblables ne vénèrent que le Hasard, l'Amour et la Connaissance. »

La **guivre** balaye votre objection d'un ricanement spirituel.

« De tels dieux n'existent pas, et tu le sais ; ce ne sont que des concepts non incarnés. Décide-toi. Xerrchah ou Xerrokhi ? »

*Si vous choisissez la première, rendez-vous au **38**. Si vous optez pour la deuxième, rendez-vous au **5**.*

15

À l'instant même où vous déclenchez votre attaque, Ophidée s'interrompt et saisit son bâton à deux mains, le levant au-dessus de sa tête. En réponse, le liquide écarlate se dresse autour d'elle, prenant la forme d'une barrière translucide, sphérique. Votre flux d'énergie s'abat sur cet écran qui résiste un instant, puis éclate comme une immense bulle. La sorcière pousse un cri de surprise avant d'être brutalement projetée au sol.

Reportez-vous au tableau ci-dessous pour connaître la quantité de Pouvoir perdue par Ophidée :

	Quantité de Pouvoir et type de magie utilisés pour votre attaque								
	1 point + Vie	1 point + Ordre	1 point + Arcanes	2 points +	2 points +	2 points +	3 points +	3 points +	3 points +
				Vie	Ordre	Arcanes	Vie	Ordre	Arcanes
α	1	2		2	4		3	6	
β	2		1	4		2	6		3
γ		1	2		2	4		3	6

« Tu vas me payer ça, vieillard, fulmine votre adversaire en se relevant. Ce combat ne m'amuse plus. Je vais te montrer à quel point je te suis supérieure. Observe donc, prends peur, et agenouille-toi devant moi ! »

*Rendez-vous au **3**.*

16

*Si vous avez obtenu deux codes « fissure », deux codes « résistance », ou un code « fissure » et un code « résistance », rendez-vous au **35**.*

Vous fronchez les sourcils. Le combat dans lequel vous vous êtes engagé s'annonce encore plus difficile que prévu. Jamais n'avez-vous dû affronter un tel opposant.

« Il faut absolument que je reprenne l'initiative, songez-vous. Je dois trouver la meilleure option. »

Votre longue expérience des duels occultes vous a appris qu'il était souvent utile d'identifier au plus tôt les forces et les faiblesses de vos ennemis. Peut-être pourriez-vous lancer une nouvelle attaque en ayant recours à un type de magie différent de celui que vous avez utilisé lors du premier assaut ? Si cette tactique vous paraît judicieuse, lequel de vos talents allez vous employer ?

- La Magie de la Vie ? *Rendez-vous au **28**.*
- La Magie de l'Ordre ? *Rendez-vous au **13**.*
- Les Arcanes Élémentaires ? *Rendez-vous au **45**.*

Sinon, vous pouvez essayer de raisonner votre rivale... *Rendez-vous alors au **6**.*

17

Vous vous approchez doucement de votre ancienne apprentie. Elle paraît toujours sans connaissance – à moins qu'elle ne soit morte – mais vous avez appris à vous méfier des apparences. Prudemment, vous lui touchez les côtes du bout du pied. Aucune



réaction. Vous vous agenouillez à ses côtés, tâtez d'une main tremblante les veines de son cou, retenant votre souffle jusqu'à sentir le battement régulier de son cœur. Vous poussez un soupir... De soulagement ? De regret ? Vous-même n'en êtes pas certain.

Vous restez un instant à réfléchir aux différentes possibilités qui s'offrent à vous. Mettre un terme à sa vie serait au-dessus de vos forces, mais à l'inverse vous ne pouvez pas prendre le risque de la laisser en liberté... Non, vous ne voyez qu'une solution envisageable : un sortilège de stase. Un jour peut-être trouverez-vous un moyen de la guérir de sa folie...

Sur un ordre mental, votre épée redevient un bâton. Vous le plantez dans le sol puis posez une main sur le front de la jeune femme, l'autre sur son ventre, et commencez l'incantation. Soudain, la sorcière ouvre les yeux.

« Non Fuliginus, pas ça... Pitié, pas ça... souffle-t-elle.

- Je suis désolé, Ophidée, mais tu ne me laisses pas le choix, répondez-vous tristement.

- Non ! Non ! Je ne veux pas ! »

Votre adversaire saisit alors vos mains et se met à psalmodier, tentant de retourner votre sort contre vous !

Comparez votre Pouvoir à celui de la sombre magicienne :

– Si vous avez obtenu le code « faille », vous pouvez ajouter 3 points à votre total.

– Si vous avez obtenu le code « alliance », vous pouvez ajouter 2 points à votre total.

– Si vous avez obtenu le code « brèche », ajoutez 1 point à celui de votre ancienne élève.

Si votre Pouvoir est supérieur ou égal à celui d'Ophidée, rendez-vous au 50. Sinon, rendez-vous au 2.

18

Tandis que vous approchez du miroir, un ovale sombre au cadre doré, une légère appréhension vous envahit. Rien ne se reflète dans la glace, il n'y a même aucun éclat de lumière à la surface du verre, comme s'il s'agissait d'une porte ouverte sur le vide intersidéral – ou le néant.

Tandis que vous l'examinez, perplexe, vous notez la présence d'une petite plaque portant une minuscule inscription : « miroir de l'autre monde ». Plus troublé encore, vous plongez votre regard dans les ténèbres, essayant d'apercevoir quelque chose... Mais rien.

Ou plutôt si. Il vous semble maintenant discerner l'ovale d'un visage... Un visage féminin qui vous sourit... Celui d'Ophidée ? Non... Vous le reconnaissez soudain, et le choc vous fait presque défaillir. Shaina ! Shaina, votre épouse morte il y a de cela si longtemps !

« Shaina ! criez-vous en agrippant le miroir. Shaina, est-ce toi ? »

À votre grand désespoir le visage a déjà disparu. Était-ce une illusion de votre esprit, ou une vraie vision de l'au-delà ? Même vous, l'enchanteur le plus puissant du pays, ne pouvez répondre à cette question. De tous ceux qui ont emprunté le Chemin de la Lumière Blanche, aucun n'est jamais revenu. Néanmoins vous gardez en mémoire le sourire radieux qu'arborait votre femme au cours de cette brève apparition, et cela vous réchauffe le cœur.

α : Vous regagnez 1 point de Pouvoir.

β : Vous regagnez 2 points de Pouvoir.

γ : Vous regagnez 3 points de Pouvoir.

Vous songez que si vous le pouvez, vous reviendrez probablement un jour en ces lieux pour tenter de percer le secret de ce mystérieux miroir – mais le moment est venu de reprendre votre quête.

Rendez-vous au 41.

19

Tandis que vous suivez le passage, l'air se rafraîchit sensiblement. En parallèle, la clarté devient plus vive, donnant au souterrain une teinte monochrome, figée. Vous en comprenez bientôt la raison : devant vous, dans une petite salle aux murs à demi effondrés, une créature ressemblant à un énorme serpent est enroulée autour d'un socle de pierre. À la lumière glacée qui suinte de son corps écailleux, vous devinez qu'un froid intense couve à l'intérieur de ses entrailles, et des fumerolles de givre aux relents d'ozone s'échappent de sa gueule entrouverte. La bête est immobile, mais ses yeux semblables à des gemmes vertes sont rivés sur vous. Sur le piédestal est posé un saphir scintillant dont l'éclat bleu vif se mêle à celui du monstre. Vous sentez le Pouvoir émaner du joyau... Une Pierre de Puissance ! Si seulement vous pouviez vous en emparer...

Allez-vous essayer d'endormir son gardien avec un sortilège ? *Rendez-vous au 8.*

Ou préférez-vous vous en désintéresser et faire demi-tour ? *Rendez-vous au 24.*

20

Votre ancienne apprentie lève son bâton et frappe le sol de son extrémité. Aussitôt, cinq serpents de feu apparaissent au point d'impact et se mettent à ramper vers vous en se tortillant.

Vous condensez l'humidité de l'air autour des deux premiers ; les reptiles incandescents perdent de leur vitesse et se ternissent, puis finissent par tomber en cendre. Vous abattez le troisième d'une flèche de glace, et vous écrasez le quatrième d'un pied provisoirement changé en pierre. Hélas, le cinquième se jette sur vous et vous mord cruellement la main avant de se transformer en fumée. Vous lâchez votre bâton en poussant un cri de souffrance.

Si vous possédez l'Anneau de Tanit, vous perdez 2 points de Pouvoir. Notez le code « résistance2 ».

Si vous possédez le Pendentif d'Alhireth-Hotep, vous perdez 1 point de Pouvoir. Notez le code « résistance2 ».

Si vous possédez le Diadème de Narandris ou l'Espoir du Père, vous perdez 3 points de Pouvoir. Notez le code « fissure2 ».

De votre main valide, vous tâtonnez dans votre sacoche à la recherche d'un flacon de Voguhis que vous finissez par trouver. Vous le débouchez fébrilement et le portez à vos lèvres. Peu à peu, la douleur reflue. Vous ramassez votre bâton, tremblant encore légèrement.

Rendez-vous au 16.

21

D'un bond, vous vous précipitez sur l'horreur. Celle-ci tente de vous saisir entre ses doigts griffus, mais vous esquivez son attaque en vous glissant sous son abdomen boursouflé. Dans le même mouvement, vous plantez votre épée dans le cuir épais de l'obscène créature et vous poursuivez votre geste d'un large coup de taille. L'être insectoïde rugit de colère et de douleur tandis que vous l'éventrez, et l'amas visqueux, nauséabond et corrosif de ses entrailles se déverse sur vous. *Vous perdez 2 points de Pouvoir.*

La bête agonisante s'écroule alors sur le sol, ses pattes frêles incapables de supporter plus longtemps son poids ; par chance, vous parvenez de justesse à vous échapper avant d'être enseveli. Puis avec une étonnante rapidité le monstre se décompose, se délite en fragments épais noyés dans un fluide visqueux – une gangue ignoble au cœur de laquelle gît... le corps blanc d'Ophidée !

α : La sorcière a perdu 2 points de Pouvoir.

β : La sorcière a perdu 3 points de Pouvoir.

γ : La sorcière a perdu 4 points de Pouvoir.

Autant que vous puissiez en juger, la jeune femme a l'air évanouie mais n'est pas blessée.

Pensez-vous qu'il y a encore « un espoir » ? *Si oui, rendez-vous au 34.*

Ou préférez-vous en finir ? *Dans ce cas, rendez-vous au 17.*



22

Arc-bouté d'une main contre votre écran de protection, vous pointez votre bâton en hauteur. Votre intention est de vous servir d'un flux courbe afin d'esquiver le torrent d'énergie qu'Ophidée continue sans trêve à déverser sur votre bouclier. Ce dernier commence déjà à se fragmenter ; il vous faut agir vite.

Décidez de la quantité de Pouvoir que vous allez investir dans votre riposte. Ce nombre doit être compris entre 1 et 3 et déduit de votre total. Choisissez également le type de magie que vous allez utiliser, puis rendez-vous au 31.

23

Vous tendez les mains vers le joyau et sa promesse de Pouvoir. À peine avez-vous touché sa surface qu'une énergie phénoménale se déverse en vous. Hélas, vous ne profiterez jamais de votre nouvelle puissance, car un tourbillon de flammes glacées vous enveloppe aussitôt, baissant instantanément la température de votre corps au zéro absolu, et mettant du même coup un terme à votre vie.

La **guivre** gardienne – et votre avidité – ont eu raison de vous.

24

Éclairé par votre bâton, vous vous hâtez le long du souterrain. Une eau malpropre ruisselle sur les parois envahies de moisissures. Vous remarquez bientôt qu'un fluide huileux commence à s'accumuler sur le sol en vastes flaques putrides. Progressivement, ces étendues pestilentielles se fondent entre elles, devenant plus fréquentes, plus profondes, jusqu'à ce qu'il vous devienne impossible de marcher au sec. À chaque pas vous vous enfoncez un peu plus dans le liquide épais couvert de mucus.

De la cheville au mollet... Du mollet à la cuisse... De la cuisse à la taille... De la taille à la poitrine...

Soudain quelques bulles apparaissent à la surface, juste devant vous, et avant que vous n'ayez pu réagir une affreuse créature surgit de l'eau viciée. Vaguement humanoïde, son corps est enveloppé d'excroissances fongiques et une odeur atroce s'en dégage : un **fangeux** ! Vous ne connaissez que trop bien ces êtres redoutables issus de la prolifération d'une espèce bien particulière de champignon sur un cadavre humain ou animal, lui conférant un simulacre de vie. Quasiment invulnérables lorsqu'ils sont dans leur élément, presque totalement immunisés à la magie, seule une décharge d'énergie pure est susceptible de les affaiblir – mais pour un temps seulement. Déjà le monstre s'agrippe à vous, déployant toute sa force pour vous faire basculer dans la vase. Vous n'avez pas de temps à perdre !

*Décidez de la quantité de Pouvoir que vous allez utiliser pour vous débarrasser de l'emprise du **fangeux**. Ce nombre doit être compris entre 1 et 3 et soustrait de votre total. Cela fait, rendez-vous au 47.*

25

La sorcière et vous-même unissez vos efforts, vos deux volontés tendues vers un seul objectif commun : la condamnation de la Porte. Du côté opposé, la **native** essaie encore et toujours de forcer le passage, donnant des coups de boutoir, s'acharnant furieusement... mais l'interstice est trop faible, votre Pouvoir cumulé trop grand. Peu à peu les deux battants se rapprochent, forçant l'abomination à battre en retraite jusqu'à ce que le portail se referme d'un claquement retentissant. Au-delà, à l'intérieur de la crypte, vous entendez la créature semi-divine hurler sa rage et sa frustration. Vous poussez un soupir de soulagement ; il s'en est fallu d'un cheveu...

Vous vous tournez vers Ophidée, lui prenant les mains.

« Voilà, cette fois c'est fait, dites-vous, Adraxath est vaincue. Il ne reste plus qu'à sceller de nouveau la Porte... Et si tu es d'accord, je voudrais le faire avec toi.

- C'est entendu, acquiesce la jeune femme. Je t'assisterai. Je te dois bien ça. »

Vous haussez les épaules.



« Tu ne me dois rien. Il ne te reste plus qu'à redevenir toi-même et tout sera pour le mieux. Mais les racines du Mal sont profondes ; il te faudra du temps et de l'énergie pour t'en défaire complètement.

- Tu m'aideras ?

- Bien sûr que oui. Je suis ton père... Je serai toujours là pour toi. »

26

Ébranlé par votre attaque, le **fangeux** relâche un peu son étreinte et vous en profitez pour vous dégager. Toutefois, vous avez parfaitement conscience que votre répit sera de courte durée et qu'il ne tardera pas à revenir à l'assaut. À contrecœur vous vous précipitez en avant dans une fuite éperdue. Vous entendez derrière vous le glissement de la créature qui vous poursuit, affamée. Tout à coup un barrage fait de blocs de pierre amoncelés vous coupe le chemin. Vous faites volte-face, prêt à vous battre, des étincelles brillant déjà au bout de vos doigts, lorsque vous apercevez ce qui ressemble à une brèche, tout en haut de l'empilement. Vous hésitez un instant entre les deux options qui s'offrent à vous – un combat à l'issue incertaine ou une échappatoire qui l'est tout autant – mais vous finissez par opter pour la seconde.

Prestement, vous vous extrayez de la nappe fétide pour escalader les rochers. Vous aviez vu juste : le passage étroit vous conduit dans ce qui se révèle être une grande pièce voûtée. Vous fermez les yeux, aiguisant votre perception spirituelle. Vous sentez la présence du **fangeux** qui rôde dans la galerie dont vous provenez, mais sans oser franchir l'entassement de pierres. Vous poussez un soupir de soulagement. Il semblerait que vous soyez en sécurité, au moins pour un temps.

L'endroit dans lequel vous avez fait irruption est assez déroutant. Il s'agit d'une salle vaguement rectangulaire aux murs couverts de miroirs, tous différents, brisés pour la plupart. Vous en comptez douze en tout, dont trois seulement vous paraissent intacts.

Allez-vous examiner l'un de ces trois miroirs ? Lequel dans ce cas ?

– Le premier ? *Rendez-vous au 49.*

– Le deuxième ? *Rendez-vous au 18.*

– Le troisième ? *Rendez-vous au 30.*

Sinon, vous pouvez aussi quitter les lieux sans plus tarder en empruntant la seule issue disponible, un couloir curieusement orné. *Rendez-vous alors au 41.*

27

À peine le combat a-t-il commencé qu'il est déjà fini. D'un claquement de mâchoire négligent, la **guivre** pulvérise votre corps transformé en statue de glace, avant de se réinstaller confortablement autour du piédestal pour reprendre sa garde éternelle.

C'est de cette manière peu glorieuse que s'achève votre existence.

28

Vous plongez la main dans la sacoche de votre ceinture pour en tirer une graine de volodonia. D'une pichenette, vous la projetez vers la sorcière. Surprise par votre manœuvre, celle-ci fait un pas de côté, ne sachant visiblement pas à quoi s'attendre, et le germe échoue sur le sol.

« Qu'est-ce que... » commence-t-elle.

Soudain, des lianes épineuses surgissent de l'endroit où est tombée la graine. Les ronces s'enchevêtrent dans la robe d'Ophidée jusqu'à s'enfoncer dans sa chair. Elle panique, se débat, avec pour seul résultat de s'emmêler un peu plus. Vous croyez un instant avoir gagné, mais la jeune femme finit par retrouver son calme et prononce une formule dans une langue gutturale. Son corps s'embrase aussitôt, consumant ronces et robe. Alors que les dernières flammes s'éteignent sur sa peau d'albâtre, votre ennemie vous lance un regard furieux.



« Tu n'aurais pas dû faire ça, Fuliginus ! »

α : Ophidée a perdu 1 point de Pouvoir. Rendez-vous au 9.

β : Ophidée a perdu 2 points de Pouvoir. Rendez-vous au 20.

γ : Ophidée a perdu 3 points de Pouvoir. Notez le code « faille » et rendez-vous au 32.

29

Vous pointez votre bâton en direction d'Ophidée. Vous lui avez laissé sa chance, et elle n'a pas su la saisir. Cela vous attriste énormément, mais il n'est plus temps de tergiverser ; une autre occasion de remporter la victoire ne se présentera peut-être pas.

Décidez de la quantité de Pouvoir que vous allez investir dans votre riposte. Ce nombre doit être compris entre 1 et 3 et déduit de votre total. Choisissez également le type de magie que vous allez utiliser, puis rendez-vous au 31.

30

Le miroir que vous avez choisi d'examiner s'avère bien étrange. En effet il est constitué d'une mosaïque de fragments de verre irréguliers, comme s'il avait été brisé puis réparé avec une extrême minutie. Pourtant, le plus surprenant n'est pas dans son aspect mais dans l'image qu'il renvoie : à la place d'un vieil homme à l'air sévère, c'est une fillette d'une dizaine d'années – aux cheveux brillants et aux joues rouges comme celles d'une petite paysanne – qui vous contemple dans la glace... Ophidée, telle qu'elle était à l'époque où vous l'avez prise comme élève.

Subitement, l'enfant vous adresse la parole et vous l'entendez aussi bien que si elle se trouvait réellement devant vous :

« Pourquoi m'as-tu abandonnée à mon sort, Fuliginus ? J'étais ton apprentie... et tu as vu ce que je suis devenue ? » vous demande-t-elle d'un ton triste.

Reflète de vos pensées les plus intimes, cette accusation vous fait l'effet d'un coup de poignard au cœur.

« C'est toi qui es partie, Ophidée, répliquez-vous malgré votre peine. Et c'est toi qui as suivi en secret les chemins interdits de la magie noire... Souviens-toi de cette nuit où je t'ai trouvée dans ce pentacle à huit branches, le sang d'un chat égorgé sur les mains... Je ne t'ai jamais enseigné ça. »

Notez le code « doute3 ».

« En ce cas, tu aurais dû t'apercevoir que je n'étais pas destinée à la magie, que cette voie n'était pas faite pour moi ! s'exclame-t-elle, des larmes de colère roulant sur son visage. J'étais ta disciple... Tu étais responsable de moi ! »

Et sur ces paroles le miroir éclate en morceaux, dont plusieurs vous blessent légèrement. Cependant, c'est plus meurtri d'âme que de corps que vous quittez les lieux. *Vous avez perdu 2 points de Pouvoir.*

Rendez-vous au 41.

31

α : Si vous avez choisi les Arcanes Élémentaires, rendez-vous au 39.

β : Si vous avez choisi la Magie de l'Ordre, rendez-vous au 39.

γ : Si vous avez choisi la Magie de la Vie, rendez-vous au 39.

Sinon, rendez-vous au 15.

32

Votre ancienne élève écarte les bras, son bâton levé.

« Secteis javalo kazar ! »

À peine a-t-elle prononcé ces mots qu'elle se plie de douleur. Son abdomen se met à gonfler, puis cette bouffissure se met à remonter le long de son corps, disparaissant sous le sternum avant de réémerger à hauteur du cou, le déformant atrocement. Dans un flot de bile, Ophidée vomit alors une sorte d'énorme larve à la carapace chitineuse, pourvue d'un nombre invraisemblable d'ailes et de pattes. La bête prend maladroitement son envol puis se précipite sur vous en bourdonnant.

Secouant votre stupeur horrifiée, vous abattez le hideux insecte d'un trait de lumière, mais celui-ci explose, vous aspergeant d'un liquide noir nauséabond qui vous brûle la peau comme de l'acide. Votre adversaire éclate de rire.

Si vous possédez l'Anneau de Tanit ou l'Espoir du Père, vous perdez 3 points de Pouvoir. Notez le code « fissure3 ».

Si vous possédez le Pendentif d'Alhireth-Hotep, vous perdez 2 points de Pouvoir. Notez le code « résistance3 ».

Si vous possédez le Diadème de Narandris, vous perdez 1 point de Pouvoir. Notez le code « résistance3 ».

Rendez-vous au 16.

33

Hélas, en dépit de l'union de vos deux volontés, la puissance de la **native** est trop grande. Les deux battants s'écartent peu à peu sans que vous ne puissiez rien faire pour les en empêcher. La vision de plus en plus complète de la créature qui se tient au-delà du seuil est intolérable. Comment avez-vous pu espérer triompher d'une telle abomination ? Vous échangez avec Ophidée un regard emplis de détresse. Bientôt Adraxath retrouvera sa liberté et parcourra le monde, comme dans les temps anciens, répandant la mort et la destruction sans personne pour l'arrêter.

C'est sur ce constat d'échec et ces sinistres perspectives que se termine votre aventure.

34

À pas mesurés, vous vous approchez de votre ancienne apprentie. En dépit de l'ichor puant qui la recouvre, vous lui trouvez plus que jamais un air de princesse. Vous vous agenouillez à ses côtés, tâtez d'une main tremblante les veines de son cou, retenant votre souffle jusqu'à sentir le battement régulier de son cœur. Vous poussez un soupir de soulagement.

« Vivante... Que le Hasard soit loué. »

Subitement, la jeune femme ouvre les yeux, les plongeant dans les vôtres.

Si vous possédez l'Espoir du Père et au moins deux codes « doute », rendez-vous au 12. Sinon, rendez-vous au 46.

35

« Je dois reconnaître que tu as beaucoup appris depuis que nous nous sommes quittés, mais tu ne peux pas me vaincre – pas encore, affirmez-vous, bien conscient que vos paroles relèvent plus de l'intimidation que d'une certitude absolue. Pour la dernière fois, laisse-moi fermer la Porte et tu auras la vie sauve.

- Tu me sembles un peu trop sûr de toi, Fuliginus, vous répond Ophidée d'un sourire sceptique. Tu ignores toujours l'étendue de ma nouvelle puissance... La magie des **natifs** s'est éveillée en moi.

- Au prix de combien de vies, sorcière ! J'ai vu les ravages que tu as commis. As-tu donc perdu toute humanité ?

- Les faveurs de Xerrchah sont à ce prix. Et cette plèbe misérable et stupide n'a aucune espèce d'importance. Ne dis pas le contraire... Au fond de toi-même, tu le penses aussi.

- J'ignore ce qui te fait croire cela, Ophidée, mais tu te trompes. Et sache que tous ces malheureux que tu as lâchement assassiné t'étaient indiscutablement supérieurs. Ils avaient conservé leur âme.

- L'âme ! Que sais-tu de l'âme, vieil homme ? Je suis dans ce domaine bien plus experte que toi. Je maîtrise la Magie de la Mort, l'as-tu oublié ? L'âme n'a aucun secret pour moi.

- Je ne te parle pas de l'esprit, mais de l'âme... Ce qui fait de nous des êtres sensibles, capables d'éprouver de l'amour, de la pitié... Tu en avais une toi aussi, avant. »

Notez le code « doute2 ».

« Âme ou esprit, qu'importe la différence ! s'exclame la jeune femme, vibrante de colère. Tu seras privé des deux lorsque j'en aurai fini avec toi ! »

Elle brandit en l'air son bâton, lui faisant décrire un demi-cercle comme s'il s'agissait d'une épée. Une clef de voûte se détache alors d'une arche située juste au-dessus de votre tête. Vous faites un saut de côté. Dans un vacarme d'apocalypse, le bloc de pierre s'écrase sur le sol, vous manquant de justesse, mais le dallage éclate et une crevasse béante s'ouvre sous vos pieds. Accompagné par le rire d'Ophidée, vous disparaissiez dans les ténèbres.

Rendez-vous au [43](#).



36

Ophidée abaisse son bâton vers vous en un mouvement élégant. Devinant son intention, vous esquissez de votre main libre un geste de protection, faisant naître du sol un écran de lumière.

Juste à temps. Un flux d'énergie aux relents mortifères jaillit dans votre direction et heurte de plein fouet votre bouclier qui se met à vibrer sous la tension. Le sol tremble sous vos pieds et de petits fragments de pierre se détachent des murs. Jamais encore vous n'avez eu affaire face à une telle débauche de Pouvoir. Votre défense commence à faiblir. Le rempart lumineux se déforme, se lézarde. Des bribes de magie maléfique pénètrent jusqu'à vous... En vous !

Si vous possédez l'Anneau de Tanit, vous perdez 2 points de Pouvoir.

Si vous possédez le Pendentif d'Alhireth-Hotep ou l'Espoir du Père, vous perdez 4 points de Pouvoir. Notez le code « brèche ».

Si vous possédez le Diadème de Narandris, vous perdez 3 points de Pouvoir.

Allez-vous renforcer votre bouclier ? *Rendez-vous au 7.*

Ou préférez-vous tenter une contre-attaque ?

– En ripostant de front ? *Rendez-vous au 48.*

– En essayant au contraire de contourner le flux adverse ? *Rendez-vous au 22.*

37

« Ainsi tu t'es compromise avec Xarxoxun ? Je te croyais plus intelligente que cela. Pour lui, tu n'es qu'un pion sur un échiquier, dites-vous en secouant la tête.

- Je ne suis pas naïve à ce point, vieil homme. Je sais bien que mon entente avec le **natif** ne durera que tant que mes intérêts coïncideront avec les siens. Mais il m'a offert la puissance. Une puissance telle qu'aucun humain n'en a jamais connue, telle que toi-même n'en as jamais rêvé... La puissance de sa sœur morte, Adraxath.

- Un marché de dupe ! La puissance d'Adraxath n'appartient qu'à elle ! Tu finiras par t'en rendre compte si je te laissais faire, mais c'est hors de question. Je dois fermer la Porte. »

Vous punctuez votre phrase en martelant le sol de votre bâton.

« Avant cela il faudra que tu triomphes de moi, et je ne t'en crois pas capable... Plus maintenant. La magie des **stellaires** n'est pas de taille face à celle des enfants de Xerrchah. »

- Ce sont pourtant les **voyageurs** qui ont vaincu Adraxath en ces lieux mêmes, il y a près de dix siècles... Et je ne tiens pas mon art des seuls **stellaires**. As-tu donc tout oublié de ce que je t'ai appris ? Comme mon maître avant moi, j'ai étudié les sombres écrits laissés par les **hauts-reptiliens**.

- Une forme de magie que tu as toujours refusé de m'enseigner... Alors j'ai voulu t'égaliser, te dépasser... Si tu me reproches les méthodes que j'ai employées pour y parvenir, tu ne peux t'en prendre qu'à toi-même, vous répond Ophidée.

- Ne rejette pas la culpabilité de ta déchéance sur moi, sorcière. Comme nous tous, tu es responsable de tes actes.

- Tu n'as décidément pas changé, Fuliginus, mais tes paroles creuses et ton air supérieur ne me troublent plus, crache-t-elle. Je n'ai que faire de tes leçons de morale. Prends ça ! »

La jeune femme frappe l'air de sa main, paume ouverte, donnant naissance à une onde de choc iridescente qui vous heurte violemment. Vous perdez 3 points de Pouvoir. *Notez le code « doute1 ».*

Il semblerait que vous n'ayez pas d'autre solution que de vous battre. Comment allez-vous répliquer ?

– Avec la Magie de la Vie ? *Rendez-vous au 28.*

– Avec la Magie de l'Ordre ? *Rendez-vous au 13.*

– Avec les Arcanes Élémentaires ? *Rendez-vous au 45.*

38

« Dans ce cas, il vaudrait mieux pour toi que tu disparaisses au plus vite, humain... tant que je suis d'humeur à te laisser t'enfuir, vous répond la **guivre**. Je n'ai rien à te reprocher personnellement – en ces heures sombres, qui peut prétendre être libre de ses allégeances ? – mais nous n'appartenons pas au même bord. »

Allez-vous obéir à l'ordre de la créature et rebrousser chemin ? *Rendez-vous au 24.*

Ou recourir à la force pour vous emparer du saphir ? *Rendez-vous au 27.*

39

À l'instant même où vous déclenchez votre attaque, Ophidée s'interrompt et saisit son bâton des deux mains, le levant au-dessus de sa tête. En réponse, le liquide écarlate se dresse autour d'elle, prenant la forme d'une barrière translucide, sphérique. Votre flux d'énergie s'abat sur cette immense bulle, l'enveloppe, glisse à sa surface... et finit par se tarir réussissant à le pénétrer. La sorcière laisse échapper un rire cruel.

« Je savais que tu risquais de découvrir mon point faible, Fuliginus. Heureusement pour moi, accordé à la bonne fréquence, le sang d'Adraxath constitue une excellente protection. Mais assez plaisanté. Le moment est venu de te montrer à quel point je te suis supérieure. Observe donc, prends peur, et agenouille-toi devant moi ! »

Notez le code « faille » si vous ne l'avez pas déjà, puis rendez-vous au 3.

40

Vous vous précipitez vers l'horreur ; au même instant, l'une de ses serres s'abat sur vous. Vous esquivez de justesse, et son bras s'enfonce profondément dans le sol avec un fracas de roche brisée. Saisissant l'occasion, vous prenez appui sur le membre colossal et bondissez vers l'obscène créature, pointant votre lame vers l'endroit où vous supposez que se trouve son cœur... Une manœuvre couronnée de succès.

Malheureusement pour vous, au moment où l'épée s'enfonce profondément dans la chair de l'être insectoïde, sa seconde main vous percute durement et vous projette à plusieurs mètres. *Vous perdez 2 points de Pouvoir.*

Lorsque vous vous relevez, un peu sonné, vous constatez que la bête gît sur la pierre, ses pattes d'araignée encore agitées de mouvements spasmodiques éraflant le sol. Votre dernière attaque a eu raison d'elle. Avec une étonnante rapidité, le monstre se décompose, se délite en fragments épais noyés dans un fluide visqueux – une gangue ignoble au cœur de laquelle gît... le corps blanc d'Ophidée !

α : La sorcière a perdu 3 points de Pouvoir.

β : La sorcière a perdu 4 points de Pouvoir.

γ : La sorcière a perdu 5 points de Pouvoir.

Autant que vous puissiez en juger, la jeune femme a l'air évanouie mais n'est pas blessée.

Pensez-vous qu'il reste encore « un espoir » ? *Si oui, rendez-vous au 34.*

Ou préférez-vous en finir ? *Dans ce cas, rendez-vous au 17.*

41

Laissant derrière vous la salle aux miroirs, vous pénétrez dans un large corridor. Autour de vous les murs sont intégralement couverts de gravures complexes et en apparence inintelligibles. Intrigué, vous décidez de les examiner d'un peu plus près... et vous vous en détournez avec dégoût. Quoique brièvement entrevues, ces hideuses représentations de grouillements d'insectes, d'arachnides et de femmes nues peinent à s'effacer de votre esprit.



Vous songez alors tristement qu'en dépit des efforts de tous les défenseurs du Bien, le Mal ne pourra jamais être vaincu. Adraxath a été tuée il y a très longtemps, et pourtant ses héritiers continuent encore et toujours de répandre la destruction sur le monde – des héritiers comme Zhaar... et Ophidée. Une seule explication à cela : le Mal fait partie intégrante de la vie. Chaque être vivant porte en lui la marque de Xerrchah, un germe corrupteur qui ne demande qu'à s'épanouir. Cette réalité implique-t-elle l'existence d'un principe du Bien qui lui serait opposé ? Pas nécessairement. Par de nombreux aspects, Xerrokhi – le dieu reptilien de la création – est aussi maléfique que sa sœur. Non, le Bien n'a rien de naturel. Il n'a aucun défenseur d'ordre divin, aucun défenseur déclaré, engagé. Ce n'est qu'une notion, une notion abstraite, changeante, incertaine, souvent contradictoire ; le fruit du meilleur de l'âme humaine. Pour survivre, il doit être soigneusement entretenu, cultivé.

Tout à vos lugubres réflexions, vous marchez en faisant abstraction de votre environnement, jusqu'à ce qu'une vision à la fois grandiose et terrible vous ramène brutalement à la réalité. Un immense hall circulaire s'ouvre devant vous, surmonté d'un dôme plus haut et plus vaste que ceux de tous les temples du pays. À son extrémité se dresse une porte, la plus monumentale qu'il vous ait été donné de voir.

La Porte derrière laquelle se trouve la tombe d'Adraxath. Entrouverte.

Vous remarquez alors un liquide rouge s'écouler par l'interstice, s'accumulant en une mare écarlate au centre de la salle... au milieu de cette mare ... se tient Ophidée.

« Tu en as mis du temps, mon cher maître, raille-t-elle. J'ai même crû un instant que tu n'arriverais jamais.

- Je suis plus fort que tu ne l'imagines, maudite... Et surtout, je suis plus fort que toi.

- Tu le penses vraiment ? Alors c'est que tu es devenu aveugle, ou sénile. Regarde autour de moi, Fuliginus. C'est le sang d'Adraxath. J'ai procédé à la Communion, et son Pouvoir est à moi désormais – car la vie est dans le sang, et le Pouvoir est dans la vie ! Regarde bien et prépare-toi... »

La sorcière lève les bras, et le fluide incarnat se met à frissonner autour de ses pieds nus, comme animé d'une volonté propre, avant de remonter le long de ses jambes jusqu'à hauteur des cuisses.

Si vous possédez le code « fissure1 », ou les codes « résistance2 » et « résistance3 », rendez-vous au 36.

Si vous possédez le code « fissure2 », ou les codes « résistance3 » et « résistance1 », rendez-vous au 4.

Si vous possédez le code « fissure3 », ou les codes « résistance1 » et « résistance2 », rendez-vous au 10.

Si vous ne possédez que le code « résistance1 », rendez-vous au 10.

Si vous ne possédez que le code « résistance2 », rendez-vous au 36.

Si vous ne possédez que le code « résistance3 », rendez-vous au 4.

Dans l'hypothèse où plusieurs choix s'offriraient à vous, sélectionnez celui qui vous convient le mieux.

42

« Vois à quoi tu en es réduite, Ophidée. Pour la dernière fois, laisse-moi fermer la Porte. Tu peux probablement encore être sauvée... »

La sorcière vous adresse un long regard, ses yeux brillant d'une lueur étrange.

« Je crains qu'il ne soit un peu tard pour moi, Fuliginus... Je suis allée trop loin pour revenir en arrière. Je ne m'appartiens même plus. » Sa voix juvénile se change alors en une gutturale vocifération : « Celle que tu as connue est morte. Si tu l'oses, va trouver Adraxath et réclame-lui son âme ! » termine-t-elle dans un ricanement effrayant.

Notez le code « doute4 » et rendez-vous au 3.

43

Vous reprenez conscience brusquement, allongé sur un sol rugueux. Tout est noir autour de vous et une répugnante odeur de corruption flotte dans l'air. L'esprit encore embrumé, vous vous interrogez sur les raisons de votre présence en ces lieux sinistres, mais après quelques secondes d'incertitude la mémoire vous revient d'un coup.

La citadelle de Zhaar... Le combat contre Ophidée... La chute !

Au bord de la panique, vous vous dressez sur votre séant et tâtonnez autour de vous à la recherche de votre bâton. Par chance vous finissez par le découvrir à proximité, gisant sur le roc. Quelque peu rasséréiné, vous vous relevez doucement, tous vos sens aux aguets. L'obscurité est totale et aucun bruit ne se fait entendre, hormis celui de votre propre respiration. Rien ne semble vous menacer dans l'immédiat.

Sur une injonction psychique, la pierre qui termine votre bâton s'illumine d'une flamme blanche, dissipant les ténèbres. L'endroit ressemble à une grotte, mais en y regardant de plus près vous vous apercevez qu'il s'agit en réalité d'un très ancien souterrain, datant sans doute d'une époque antérieure à la destruction de la première forteresse – celle d'Adraxath.

Deux directions s'offrent à vous : à gauche, la galerie s'enfonce dans l'ombre, tandis qu'une faible lueur azurée provient du côté droit.

Si vous décidez de partir vers la gauche, *rendez-vous au 24*.

Si vous choisissez la droite, *rendez-vous au 19*.

44

Alors que vous faites demi-tour, une voix résonne dans votre tête, vous faisant sursauter.

« Tu fais bien de battre en retraite, humain. C'est très avisé de ta part. Tes artifices n'ont aucun effet sur moi. »

Vous vous retournez vers le grand serpent, sidéré ; cette créature est télépathe ! Quoique son immobilité soit toujours aussi parfaite, vous décelez à présent dans ses yeux la lueur d'une vive intelligence.

« Il ne s'agit donc pas d'une hydre monocéphale, songez-vous avec un mélange de frayeur et d'émerveillement. Cela ne peut signifier qu'une chose...

- Tu as deviné juste, petit magicien, je suis effectivement une **guivre**. La première et la dernière que tu rencontreras jamais, car cela fait des siècles que mes frères et sœurs ont quitté ce monde perdu pour nous. Ici, comme en bien d'autres endroits dans l'univers, Xerrchah est triomphante. Mais j'ai pour mission de garder cette Pierre de Puissance que tu vois posée sur ce socle, et que tu as cru un moment pouvoir me voler. Pauvre fou ! Adraxath elle-même ne s'y risquerait pas. Mais dis-moi, que fais-tu ici ? Es-tu de mèche avec le nécromancien et la sorcière qui usurpent le trône de la **native** ? »

Si vous répondez par l'affirmative, *rendez-vous au 38*. Dans le cas contraire, *rendez-vous au 14*.

45

Vous levez l'index, le faisant tourner devant vos lèvres sans bouger la main, vous soufflez dessus. Un vent surgit de nulle part vous enveloppe alors, prenant de la puissance jusqu'à vous faire décoller de plusieurs mètres. Vous désignez la sorcière du doigt. Une rafale d'une force prodigieuse s'abat sur elle, la soulève et la projette violemment contre l'ignoble statue. Votre adversaire dégringole durement sur le dallage de pierre.

Vous ricanez dans votre barbe.

« Voilà qui devrait la remettre à sa place », songez-vous avec satisfaction.

Pourtant, votre triomphe est de courte durée. Ophidée se relève déjà et agite la main au-dessus de sa tête, faisant naître de ses doigts une sorte de filament verdâtre. Vous devinez son intention, mais trop tard. La corde éthérée fond sur vous comme un lasso et s'enroule autour de votre jambe. Votre ennemie abaisse alors son poignet d'un geste brusque, et vous vous écrasez à votre tour. *Vous perdez 1 point de Pouvoir.*

Vous vous agenouillez avec peine. Le filin a disparu, mais la sombre magicienne prépare déjà un nouvel assaut.

α : Ophidée a perdu 4 points de Pouvoir. Notez le code « faille » et rendez-vous au 20.

β : Ophidée a perdu 2 points de Pouvoir. Rendez-vous au 32.

γ : Ophidée a perdu 3 points de Pouvoir. Rendez-vous au 9.

46

« Ophidée ? C'est fini... Est-ce que ça va ? »

- Oui... Oui, je crois. Que s'est-il passé ? Je ne me souviens pas... Si, la mémoire me revient. Adraxath s'était emparée de moi. Je lui avais laissé trop de champ...

- Cela n'arrivera plus. Je vais fermer la Porte et la sceller de mon mieux. »

La jeune femme hoche la tête.

« Tu as raison, Fuliginus, fais donc cela. Mais d'abord, aide-moi à me relever. »

Sans méfiance, vous saisissez la main de la sorcière. Une décharge paralysante vous foudroie aussitôt. Vous vous effondrez sur le sol, l'esprit toujours alerte mais incapable d'effectuer le moindre mouvement.

« Désolée mon cher maître, mais en dépit du danger il est hors de question que je renonce à me servir de la puissance d'Adraxath. »

Ophidée place alors devant vos yeux horrifiés un anneau surmonté d'une pierre transparente, avant de prononcer la dernière phrase que vous n'entendrez jamais : « Quant à toi, je vais t'enfermer dans le cristal de cette bague... Ainsi je t'aurai toujours près de moi. »

47

Reportez-vous au paragraphe indiqué dans le tableau ci-dessous :

	Pouvoir utilisé		
	1 point	2 points	3 points
α	<u>26</u>	<u>26</u>	<u>26</u>
β	<u>11</u>	<u>26</u>	<u>26</u>
γ	<u>11</u>	<u>11</u>	<u>26</u>

48

Vous pointez votre bâton en direction d'Ophidée avant de libérer d'un coup toute votre puissance. Pris entre deux feux, votre écran protecteur est pulvérisé, et les deux vagues de magie se heurtent en une phénoménale explosion. Le vacarme est terrible; le tremblement du sol s'accroît, des fissures apparaissent sur les murs et le dôme au-dessus de vous. Vous croyez un moment prendre l'avantage, mais le Pouvoir de votre ennemie paraît inépuisable. Peu à peu le maelström de destruction se rapproche de vous... Vos ressources s'épuisent... Comprenez que votre défaite est inéluctable, vous déviez votre bâton vers le portail pour le faire s'écrouler et bloquer ainsi toute échappatoire à cette chose abominable que vous savez tapie derrière le seuil. Au même instant, privé d'opposition, le flux d'énergie adverse vous percute avec une violence inouïe.

« Non ! s'écrie la jeune femme, je ne voulais pas... »

Vous n'entendez pas la suite. Avez-vous réussi à condamner la Porte ? Pour vous qui arpentez déjà le Chemin de Lumière, cela n'est plus de votre ressort.

49

Le miroir vers lequel vous vous dirigez est un rectangle allongé en hauteur, légèrement concave à en croire l'image déformée qu'il renvoie de vous. Comme vous l'examinez, vous décelez une inscription sur son cadre, écrite en stellaire : « miroir des réalités alternatives ».

Vous relevez les yeux vers votre reflet, et une expression abasourdie se peint sur votre visage... L'artefact que vous portez... Celui de l'homme dans la glace face à vous... Ils sont différents !

« Qui... Qui êtes vous ? » vous demande alors l'autre vous-même, faisant encore monter votre surprise d'un cran – et vous reconnaissez votre propre voix, quoique étrangement atténuée et distordue, comme si elle provenait d'une distance incommensurable.

« Je... J'allais vous poser la même question, répliquez-vous, ébranlé.

- Je suis l'enchanteur Fuliginus, et vous... Serait-ce aussi votre nom ? C'est impossible... sauf...

- ... Sauf en acceptant l'idée que nous sommes tous deux cette même personne... chacun dans notre propre dimension », terminez-vous.

Prudemment, vous posez votre main sur la vitre, mais sans rencontrer la moindre résistance – tout juste un léger picotement lorsque l'un de vos doigts traverse la surface.

« Par tous les dieux, voilà qui est extraordinaire ! »

S'ensuit un long silence. Comment pourrait-il en être autrement ? Votre interlocuteur n'a guère de secret pour vous.

« Ophidée ? » finissez-vous par reprendre.

Votre reflet opine du chef.

« La tâche se révèle plus délicate que je l'espérais, vous répond-il. Mais peut-être que nous pourrions collaborer ? J'ai l'impression que l'utilité de mon artefact a fait long feu, alors peut-être que le vôtre... »

Si vous le désirez, vous avez la possibilité d'échanger votre artefact contre celui de ce jumeau d'un autre monde, de la manière suivante :

– *Si vous possédez l'Anneau de Tanit et que vous acceptez de vous en séparer, vous obtenez en retour le Diadème de Narandris.*

– *Si vous possédez le Pendentif d'Alhireth-Hotep et que vous acceptez de vous en séparer, vous obtenez en retour l'Anneau de Tanit.*

– *Si vous possédez le Diadème de Narandris et que vous acceptez de vous en séparer, vous obtenez en retour le Pendentif d'Alhireth-Hotep.*

– *En revanche, si vous possédez l'Espoir du Père, votre double vous déclare à regret qu'il préfère ne pas procéder à l'échange.*

Vous bavardez encore quelques instants avec cet autre Fuliginus, mais les sujets de conversation viennent rapidement à manquer. Vous vous serrez donc la main à travers la glace, vous souhaitant à chacun bonne chance dans vos quêtes respectives. Encore sous le coup de cette singulière rencontre, vous vous dirigez vers la sortie.

*Rendez-vous au **41**.*

50

Vous bataillez avec force, employant toutes vos ressources dans ce que vous savez être le stade final du combat. Ophidée fait de même, une détermination féroce sur le visage. À la voir lutter ainsi, vous ne pouvez vous empêcher de ressentir du respect pour votre ancienne élève – et d'éprouver un certain orgueil. Sa mère aussi aurait été fière d'elle...



Mais peu à peu la sorcière faiblit. Ses mains lâchent les vôtres, ses yeux s'obscurcissent dans le vague. Sa peau prend une couleur bleutée. Enfin, un dernier souffle franchit ses lèvres. C'est fait, la stase est en place. Vous vous relevez alors, tâchant de refouler vos sentiments au plus profond de votre cœur. Car il vous reste une dernière tâche à accomplir.

Fermer la Porte. Après tout, vous êtes venu pour ça.

Vous vous tournez vers le portail. Non, le fermer ne suffira pas. Un jour ou l'autre il se trouverait quelqu'un pour le rouvrir, et le venin de cette chose morte qui ne l'est pas vraiment se répandrait à nouveau. Non, ce qui est arrivé à Ophidée ne doit plus jamais se reproduire.

Vous empoignez votre bâton. Votre décision est prise.

Franchir la Porte.

La sceller derrière vous.

Et si le Hasard vous sourit, en finir avec Adraxath.





Indices

LES ALPHA MAGES

Énigme de l'escalade : La solution contient deux lettres H. Le mot commence par O.

Énigme de l'antre des Dragons: Il faut pousser trois pierres. La première pierre à pousser est « ET »

Énigme de l'E de Dragon : Les fissures des œufs sont des chiffres ou des lettres ?. Je dirais des chiffres romains.

CADAVRE EXQUIS

Enigme 1 : Il faut trouver la correspondance numérique des caractères utilisés dans le texte. Puis reporter ces numéros dans la bulle pour trouver les coordonnées GPS du port d'embarquement.

Enigme 2 : Il s'agit de 4 énigmes.

L'anagramme : Il faut commencer par trouver la lettre à supprimer. La marée, la mer, l'eau ...

Ensuite pour trouver l'anagramme, vous pouvez vous aider du casse tête suivant. La lettre du début de l'anagramme doit être sur la première ligne de la grille et ainsi de suite.

La grille : Comme l'anagramme commence par T la lettre à gauche est le Q. Passez à la ligne suivante et reportez le résultat au centre du cercle.

Le cercle : Inscrivez le résultat de la grille au centre du cercle. Tous les chiffres autour du centre ont un lien mathématique avec le 14.

Qui-suis-je ? : Le nombre trouvé dans le cercle doit être utilisé avec chacun des trois nombres. Vous devez obtenir 3 nouveaux nombres. Les nombres trouvés peuvent être transformés en lettres. Lisez les à haute voix !

Enigme 3 : Le nom complet de DE VINCI est "Leonardo di ser Piero daVinci". On inscrit donc ce nom dans un carré de 5x5. Pour chaque paire de chiffres de la suite, le premier numéro indique la colonne et le second, la ligne. On en déduit donc la clé "PARIS", qui servira à ouvrir le cryptex. Pour trouver ce cryptex, il faut uniquement prendre en compte les caractères bleus du message et aller sur internet. Le code est en fait un mot écrit à l'envers.

Enigme 4 : Il n'existe que 10 chiffres de 0 à 9. Les nombres contiennent un ou plusieurs chiffres. Si l'on note les premières lettres distinctes : ZE UN DE TR QU CI SI SE HU NE DI ON DO VI. En associant les bonnes initiales on trouve !

Enigme 5 : Il faut commencer par le C sur fond jaune et terminer sur le O fond rouge. Pensez aux mots découverts dans les autres énigmes. Lequel commence par C ? Vous le voyez sur le cube sur les cases adjacentes ? Continuez avec les autres mots jusqu'à ce que vous trouviez : le dernier mot est.

L'EVASION D'AL RATRAZ

- vous devez avoir 6 clés pour ouvrir la porte au 49.
- chaque objet ou caractéristique animale permet de récupérer une clé.
- pour avoir de l'argent, fouillez de partout et faites en sorte d'avoir à chercher le cristal bleu pour l'échanger.
- le résultat du dé débloque un objet et un kit (à combiner pour obtenir un autre objet).
- la correspondance objet / chiffre du dé est indiquée dans le débarras.
- la correspondance kit / chiffre du dé est indiquée dans le laboratoire. Ce kit doit être utilisé dans l'atelier à la fabrication d'un autre objet pertinent.
- ne pas prendre un animal qui a la même capacité que l'objet du débarras et celui confectionné à l'atelier.
- vous devez obtenir une petite clé carrée pour avoir un accès spécifique au 55.
- vous devez montrer 5 clés à un rat pour avoir la petite clé carrée.



Solutions

Enigme 2 : Il s'agit de 4 énigmes.

L'anagramme : Quand Saint Malo est à marée basse, il n'y a plus d'eau (o). Il faut donc retirer le o et trouver l'anagramme de « SAINTMAL » qui est TALISMAN.

La grille : En lisant les lettres à gauche des lettres du mot Talisman dans la grille, on découvre le mot QUATORZE.

Le cercle : En mettant le chiffre 14 au centre du cercle, on découvre notamment que $5 \times 14 = 70$.

Qui-suis-je ? : $70-68=2$, $70-50=20$ et $70-64=6$. $2 / 20 / 6$: DE VINCI

L	E	O	N	A
R	D	O	D	I
S	E	R	P	I
E	R	O	D	A
V	I	N	C	I

Enigme 3 : Le nom complet de DE VINCI est "Leonardo di ser Piero da Vinci". On inscrit donc ce nom dans un carré de 5x5 :

Pour chaque paire de chiffres de la suite, le premier numéro indique la colonne et le second, la ligne. On en déduit donc la clé "PARIS", qui servira à ouvrir le cryptex. Pour trouver ce cryptex, il faut uniquement prendre en compte les caractères bleus du message. On trouve ainsi : bit.ly/BONCOURAGE

Il s'agit d'une adresse Internet, où apparaît le fameux cryptex. En renseignant la clé "PARIS", le cryptex s'ouvre et un parchemin apparaît. Il ne s'agit pas d'une suite de chiffres comme vous le pensiez au départ, mais de lettres !

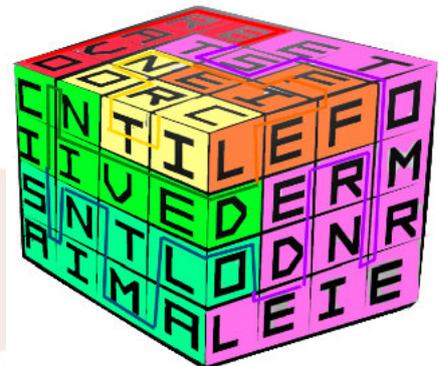
Vous teniez en effet le parchemin à l'envers...



En le retournant, vous découvrez la réponse à l'énigme : EIFFEL.

Enigme 4 : Si l'on note les premières lettres distinctes : ZE UN DE TR QU CI SI SE HU NE DI ON DO VI. En associant les trois bonnes initiales (dont 2 sont des chiffres) on reconnaît le citron (Cinq TRois Onze) à côté de la tour de cartes.

Enigme 5 : En partant du C vous devez suivre les Cases adjacentes qui forment les mots « citron, Eiffel, De Vinci, Saint Malo » pour remonter jusqu'à « le dernier mot est Bravo ».



L'EVASION D'AL RATRAZ

Le lancé de dé détermine l'objet qui sera trouvé dans le débarras et le type de kit découvert dans le laboratoire.

Le choix de l'animal dépend donc du tirage du dé. En retranscrivant les informations du débarras et de l'atelier, vous notez que le résultat du **dé** permet de récupérer les objets suivants :

- D1 marteau + tige
- D2 tige + seringue
- D3 seringue + collier
- D4 collier + ficelle
- D5 ficelle + avion
- D6 avion + marteau

Peu importe le choix de l'animal, il doit juste avoir une capacité différente des objets liés à ce tirage de dé. Chaque objet ou capacité permet de récupérer une clé. Ainsi vous êtes déjà assuré de récupérer 3 clés en prenant en compte ces informations dès le départ.

La totalité des pièces de monnaie s'obtient en échange du cristal bleu et en fouillant les salles 60 et 25. Vous pouvez ainsi acheter un objet et récupérer la clé correspondante, revenir ensuite, puis l'échanger pour un autre objet qui permet d'atteindre une autre clé. Vous arrivez de cette manière à 5 clés comme prévue. Un rat cède la petite clé carrée en voyant vos 5 clés. En passant avec au 55, un nouvel animal sort. Il récupère tous les objets trouvés et peut chercher la dernière clé avec sa capacité spécifique. Il ouvre la porte 49 et c'est le combat final.



Glossaire

L'heure de vérité

PETIT GLOSSAIRE DES RACES ET DES DIEUX

Adraxath : **native** jadis vaincue par les **stellaires**. À sa mort, son corps a été enfermé dans les profondeurs de sa citadelle avant la destruction de celle-ci. Bien des siècles plus tard, une nouvelle forteresse a été construite sur le site de l'ancienne par Zhaar le nécromancien.

Natifs : race de demi-dieux et demi-déeses, enfants du Néant. Essentiellement maléfiques, ils sont issus des reliquats de l'oeuf primordial ayant donné naissance à Xerrchah et Xerrokhi.

Reptiliens : race humanoïde modelée par Xerrokhi à son image. Plus largement, peut aussi désigner l'ensemble des créatures reptiliennes créées par Xerrokhi : **reptiliens**, **dragons** et **guivres**.

Stellaires : appelés aussi **voyageurs**, race humanoïde créée par Xerrchah, mais ayant prêté allégeance à Xerrokhi. Ils parcourent l'univers en tâchant de ralentir l'oeuvre de destruction entreprise par leur divine génitrice.

Varaxase : **natif** de la Terre, appelé aussi "démon Soufrerole".

Xanathax : **natif** jadis vaincu par les **reptiliens**.

Xarroxun : l'un des **natifs**. Il tient sa cour sur l'île de Makan, et ses serviteurs sont appelés « Cauchemars ».

Xerrchah : déesse de la destruction dans la mythologie reptilienne, soeur de Xerrokhi, fille du Néant.

Xerrokhi : dieu créateur de l'univers dans la mythologie reptilienne, frère de Xerrchah, fils du Néant.