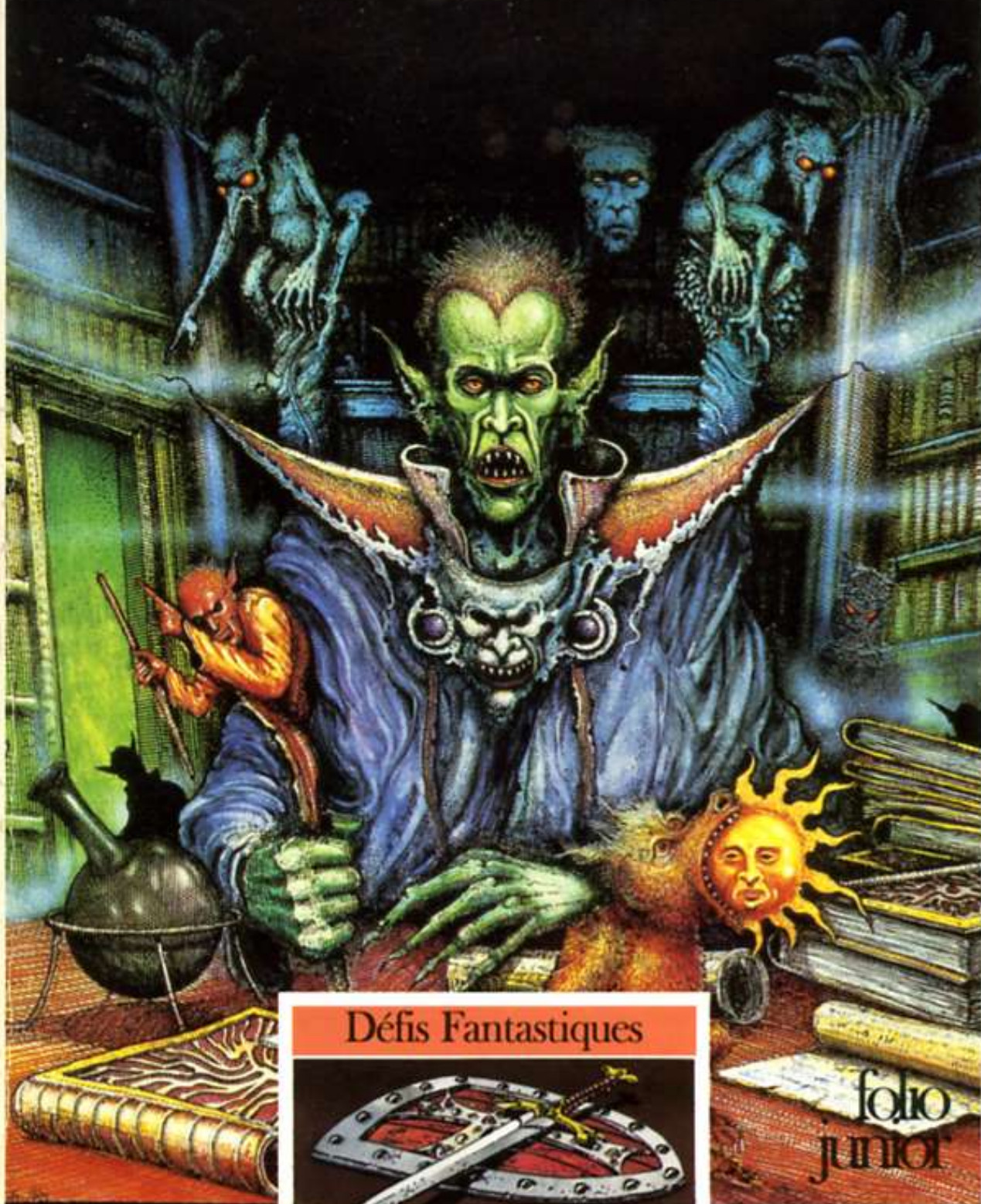


UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

Steve Jackson et Ian Livingstone présentent

La Créature venue du Chaos



Défis Fantastiques



folio
junior

Steve Jackson

La Créature venue du Chaos

Défis Fantastiques/24

Traduit de l'anglais par Noël Chassériau



Gallimard

Titre original :

Creature of Havoc

© Steve Jackson, 1986, pour le texte. © Alan Langford, 1986, pour les illustrations. ©
Éditions Gallimard, 1989. pour la traduction française.

Comment combattre les créatures du Défilé de la Dent-du-Troll

Avant de vous lancer dans cette aventure, il faut d'abord déterminer vos propres forces et faiblesses. Deux dés vous permettront de connaître vos points de départ d'habileté, d'endurance et de chance. En pages 10 et 11 vous trouverez une Feuille d'Aventure sur laquelle vous noterez les péripéties de votre aventure. Trois cases sont destinées à inscrire vos points d'habileté, d'endurance et de chance. Nous vous conseillons d'utiliser pour cela un crayon ou, mieux, de faire des photocopies de ces deux pages en vue de futures aventures. Les familiers des Livres dont VOUS êtes le héros remarqueront que cet ouvrage comporte quelques nouvelles règles.

Lisez ces règles avec la plus grande attention car votre vie, précieuse en dépit de votre apparence pour le moins fruste, voire repoussante, en dépendra à plus d'une occasion. Car, Dieu seul sait pourquoi, nombreuses sont les créatures qui voudront mettre un terme à votre existence pourtant encore balbutiante...



La Feuille d'Aventure

HABILETÉ Total de départ =	ENDURANCE Total de départ =	CHANCE Total de départ =
----------------------------------	-----------------------------------	--------------------------------

NOTES, PROVISIONS, EQUIPEMENT

Large empty rectangular area for notes, provisions, and equipment.



CASES DES RENCONTRES AVEC UN MONSTRE

Habileté = Endurance =	Habileté = Endurance =	Habileté = Endurance =
Habileté = Endurance =	Habileté = Endurance =	Habileté = Endurance =
Habileté = Endurance =	Habileté = Endurance =	Habileté = Endurance =
Habileté = Endurance =	Habileté = Endurance =	Habileté = Endurance =



Habileté, Endurance et Chance

Lancez un dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case habileté de la Feuille d'Aventure.

Lancez ensuite les deux dés. Ajoutez 12 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case endurance. Il existe également une case chance. Lancez à nouveau un dé, ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case chance.

Pour des raisons qui vous seront expliquées plus loin, les points d'habileté, d'endurance et de chance changent constamment au cours de l'aventure. Vous devrez garder un compte exact de ces points, et nous vous conseillons à cet effet d'écrire vos chiffres très petits dans les cases, ou d'avoir une gomme à portée de la main. Mais n'effacez jamais vos points de départ. Bien que vous puissiez obtenir des points supplémentaires d'habileté, d'endurance et de chance, ce total n'excédera jamais vos points de départ, sauf en de très rares occasions qui vous seraient alors signalées sur une page particulière.

Vos points d'HABiLETÉ reflètent votre art dans le maniement de l'épée et votre adresse au combat en général ; plus ils sont élevés, mieux c'est. Vos points d'endurance traduisent votre force, votre volonté de survivre, votre détermination et votre forme physique et morale en général ; plus vos points d'endurance sont élevés, plus vous serez capable de survivre longtemps. Avec vos points de chance, vous saurez si vous êtes naturellement Chanceux ou Malchanceux.

La chance et la magie sont des réalités de la vie dans l'univers imaginaire que vous allez être amené à découvrir.

Combats

Il vous sera souvent demandé, au long des pages de ce livre, de combattre des créatures de toutes sortes. Parfois, vous aurez la possibilité de choisir la fuite, sinon - ou si vous décidez de toute

façon de combattre - il vous faudra mener la bataille comme suit :

Tout d'abord, vous inscrivez les points d'HABiLETÉ et d'ENDURANCE de la créature dans la première case vide des Rencontres avec un Monstre de votre Feuille d'Aventure. Les points correspondant à chaque créature sont donnés dans le livre chaque fois que vous faites une rencontre. Le combat se déroule alors ainsi :

1. Lancez deux dés pour la créature. Ajoutez ses points d'HABiLETÉ au chiffre obtenu. Ce total vous donnera la Force d'Attaque de la créature.
2. Lancez deux dés pour vous-même. Ajoutez le chiffre obtenu à vos propres points d'HABiLETÉ. Ce total représente votre Force d'Attaque.
3. Si votre Force d'Attaque est supérieure à celle de la créature, vous l'avez blessée. Passez à l'étape n° 4. Si la Force d'Attaque de la créature est supérieure à la vôtre, c'est elle qui vous a blessé. Passez à l'étape n° 5. Si les deux Forces d'Attaque sont égales, chacun a esquivé les coups de l'autre : reprenez le combat en recommençant à l'étape n° 1.
4. Vous avez blessé la créature, vous diminuez donc de 2 points son endurance. Vous pouvez également vous servir de votre chance pour lui faire plus de mal encore.
5. La créature vous a blessé. Vous ôtez alors 1 point à votre endurance. Vous pouvez également faire usage de votre chance.
6. Modifiez votre total d'endurance ou celui de la créature ; selon le cas, faites de même pour vos points de chance si vous en avez fait usage.
7. Commencez le deuxième Assaut (en reprenant les étapes de 1 à 6). Vous poursuivrez ainsi l'ordre des opérations jusqu'à ce que

vos points d'endurance ou ceux de la créature que vous combattez aient été réduits à zéro (mort).

Mort instantanée

Au cours de l'aventure, vous apprendrez à mieux vous connaître et découvrirez que votre force est telle que vous êtes capable de tuer beaucoup de vos adversaires d'un seul coup de patte. Si, en lançant les dés pour déterminer votre Force d'Attaque, vous amenez un double, vous avez assené l'un de ces coups mortels. Votre adversaire succombera immédiatement, sans que vous ayez à vous soucier davantage de l'issue de cet Assaut.

Comment combattre plusieurs adversaires

Si vous affrontez plus d'un adversaire, vous devez décider, avant chaque Assaut, lequel de vos ennemis vous attaquez. Lancez les dés pour chacun des antagonistes. Menez votre attaque contre l'adversaire de votre choix comme à l'accoutumée (si vous gagnez, il perd 2 points d'endurance ; s'il gagne, vous perdez 1 point d'endurance). Comparez ensuite votre Force d'Attaque (celle que vous venez de déterminer avec les dés) à celle de chacun de vos autres adversaires. Chacun de ceux dont la Force d'Attaque sera supérieure à la vôtre vous aura blessé. Par contre, vous ne pourrez blesser personne, en dehors de l'adversaire que vous aurez choisi au début de Y Assaut, même si votre Force d'Attaque est supérieure à celle d'un ou plusieurs autres adversaires.

Chance

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

Lancez deux dés. Si la somme obtenue est égale ou inférieure à vos points de chance, vous êtes Chanceux et le résultat tournera en votre faveur. Si ce chiffre est supérieur à vos points de chance, vous êtes Malchanceux et vous serez pénalisé. Cette règle s'intitule : Tentez votre Chance. Chaque fois que vous Tenterez votre Chance, il vous faudra ôter 1 point à votre total de chance. Ainsi, vous vous rendrez bientôt compte que plus vous vous ferez à votre chance, plus vous courrez de risques.

Utilisation de la Chance dans les Combats

A certaines pages du livre, il vous sera demandé de Tenter votre Chance et vous serez averti de ce qui vous arrivera selon que vous serez Chanceux ou Malchanceux. Lors des batailles, cependant, vous pourrez toujours choisir d'utiliser votre chance soit pour infliger une blessure plus grave à une créature que vous venez de blesser, soit pour minimiser les effets d'une blessure qu'on vient de vous infliger. Si vous venez de blesser une créature, vous pouvez Tenter votre Chance à la manière décrite plus haut. Si vous êtes Chanceux, vous avez infligé une blessure grave et vous pouvez ôter 2 points de plus au total d'endurance de la créature. Si vous êtes Malchanceux, la blessure n'était qu'une simple écorchure, et vous devez rajouter 1 point au total d'endurance de la créature (c'est-à-dire qu'au lieu d'enlever 2 points à cause de la blessure, vous n'aurez ôté que 1 seul point). Si la créature vient de vous blesser, vous pouvez Tenter votre Chance pour essayer d'en minimiser les effets. Si vous êtes Chanceux, vous avez réussi à atténuer le coup et n'avez à déduire aucun point d'endurance. Si vous êtes Malchanceux, la blessure est plus grave : déduisez 1 point de plus de votre endurance. Rappelez-vous que vous perdez 1 point de chance chaque fois que vous Tentez votre Chance.

Comment rétablir votre Habileté, votre Endurance et votre Chance

Habileté

Vos points d'HABiLETÉ ne changeront pas beaucoup au cours de votre aventure. A l'occasion, il peut vous être demandé d'augmenter ou de diminuer votre total d'HABiLETÉ. Une arme magique peut augmenter cette habileté, mais rappelez-vous qu'on ne peut utiliser qu'une seule arme à la fois ! Vous ne pouvez pas revendiquer 2 points d'HABiLETÉ sous prétexte que vous disposez de deux épées magiques. Vos points d'HABiLETÉ ne peuvent jamais excéder leur total de départ, sauf en certaines circonstances.

Endurance

Contrairement à ce qui se passe dans d'autres Livres dont VOUS êtes le Héros, vous ne commencerez pas cette aventure avec des Provisions destinées à reconstituer vos forces. Néanmoins, vous aurez l'occasion, au cours de l'aventure, de regagner des points d'ENDURANCE de diverses manières. Sou-venez-vous également que vos points d'ENDURANCE ne peuvent pas excéder leur niveau de départ, sauf indication spécifique.

Chance

Vos points de chance augmentent au cours de l'aventure lorsque vous êtes particulièrement Chanceux. Les détails vous seront donnés au long des pages. Rappelez-vous que, comme pour l'endurance et l'habileté, vos points de chance ne peuvent excéder leur niveau de départ que si vous recevez des instructions spécifiques à ce sujet.

Le Défilé de la Dent-du-Troll

Dans la région d'Allansia, la poussiéreuse Plaine du Vent aboutit au Défilé de la Dent-du-Troll. Au nord du défilé, la Forêt des Araignées et les Collines de la Pierre-de-Lune recèlent de ténébreux secrets ; c'est la région que le nécromancien Zharradan Marr considère comme son fief. Au sud, la ville de Sala-monis est le dernier bastion de la civilisation avant que le moutonnement des collines ne fasse place aux murailles abruptes des Aiguilles Rocheuses de Balthus Abhoré. A l'ouest, la monotone Plaine du Vent conduit vers Port-des-Sables-Noirs et l'Océan Occidental. La plaine constitue une route commerciale vitale, reliant l'Allansia orientale à l'Allansia occidentale et à l'Ancien Monde. Les marchandises sont transportées vers l'ouest par des caravanes de marchands, solidement encadrées de mercenaires -surnommés Gros-Bras - dont la tâche est de veiller à ce que les chariots traversent sans encombre le Plat-Pays, dangereuses steppes qui s'étendent à l'est du Défilé de la Dent-du-Troll. Une fois le défilé franchi, les Gros-Bras abandonnent

les caravanes à Calice ou à Argenton pour convoier d'autres caravanes effectuant le voyage de retour. Certains préfèrent le calme reposant de villages plus petits, comme Coven ou Pierre-Sèche, mais personne, fût-ce le plus téméraire Gros-Bras, ne s'attardera jamais aux alentours de Dree.

Le village des sorcières

Sombre village tapi au confluent de deux rivières comme une vipère dans son nid, Dree attire comme un aimant gredins et créatures malfaisantes. A l'origine, il commença par être le domicile de Romeena Dree, la vieille sorcière exilée que ses hideuses expériences de magie noire avaient fait bannir de Salamonis. Au lieu de se contenter des activités traditionnelles de la sorcellerie - sortilèges, prédictions, philtres, charmes et contre-charmes -, elle s'était attaquée à l'essence même de la vie. Romeena Dree était fascinée par ce que l'on a appelé depuis la marrangha - la transplantation d'une créature à une autre, par des moyens magiques, de membres et d'organes - et elle était obsédée par le désir de façonner une espèce de supercréature hybride. Sa magie opérait aussi bien sur des êtres humains que sur des animaux, et elle laissa agoniser dans les caniveaux de Salamonis de nombreux mutants résultant du croisement des uns et des autres. La magie noire de Romeena fut considérée comme une insulte à la sainteté de la vie : elle risquait d'indisposer les dieux de Salamonis. On l'emmena au loin, chargée de lourdes chaînes, et on la relâcha au nord de Salamonis, au confluent de la Méandrine et de la Rivière des Araignées, un lieu désert où Romeena s'établit... et poursuivit ses expériences. Bien/ qu'exilée de Salamonis, elle y avait toujours des adeptes, et beaucoup de sorcières de la ville firent le pèlerinage pour rendre visite à Romeena, voire même pour se fixer auprès d'elle à Dree, comme on commençait à appeler le village naissant. Et puis d'autres sorcières, venues de différentes régions d'Allansia, se joignirent à la communauté en expansion, où elles pouvaient pratiquer librement leurs noirs sortilèges et apprendre de Romeena en personne les progrès réalisés dans l'art de la marrangha.

Des profanes qui naviguaient sur la Méandrine, venant à passer devant le village des sorcières, furent horrifiés par le spectacle qu'ils y virent. Des semi-créatures aux abominables difformités se traînaient dans les rues, abandonnées à leurs souffrances :

monstres indescritibles qui, normalement, n'auraient jamais dû voir le jour et étaient maintenant condamnés à trouver leur subsistance dans les ruisseaux de Dree. Ils y parvenaient aux dépens d'autres créatures que leurs mutations empêchaient de se défendre ou de s'enfuir. L'Enfer lui-même n'est sûrement pas peuplé d'êtres plus misérables que ceux que la marrangha engendrait à Dree. Les sorcières étaient enchantées de leurs réalisations. A leurs yeux, ces souffrances étaient inévitables, et les créatures qu'elles produisaient n'étaient rien de plus que des légumes vivants, indignes de pitié. On s'en nourrissait, on les conservait comme animaux de compagnie ou on les utilisait pour de nouvelles expériences de marrangha. Par la suite, les monstres les plus hideux furent vendus à des marchands de passage comme curiosités, et on en trouve souvent dans les cirques ambulants qui parcourent l'Allansia.

La réputation de Dree se répandit, et les yeux avides de négociants opportunistes se tournèrent vers le village. Le commerce de la sorcellerie faisait perdre un temps fou, les sorcières ayant tendance à être des personnes solitaires, vivant en ermite dans des lieux retirés. Quelle aubaine si on pouvait établir des relations commerciales avec Dree et se procurer sans peine, en un seul endroit, potions, charmes, maléfices et amulettes ! Ce fut, du moins, ce que pensèrent certains marchands... mais la réalisation de leurs projets s'avéra délicate. Tout visiteur se présentant à Dree commençait, s'il n'était pas une sorcière confirmée, par être chaleureusement accueilli, mais dès que les rusées sorcières sentaient qu'il n'était plus sur ses gardes, elles s'empressaient de lui faire avaler une décoction d'herbes qui le rendait facile à capturer. C'était de cette manière qu'elles se procuraient de nouveaux sujets pour leurs expériences ! Le premier négociant à s'aventurer à Dree et à survivre fut Ganga du Bourbier. Il fut le premier à comprendre que le seul moyen de faire des affaires était d'arriver à Dree avec des marchandises que les sorcières ne pouvaient se procurer ailleurs. Il se gaussa de ses prédécesseurs, qui apportaient des fruits exotiques, des bijoux, des soieries et des épices. Ils s'étaient tous retrouvés affublés de pinces de scorpion, d'une tête de lézard ou

d'une cervelle de souris... Ganga n'apporta pas d'épices, mais des simples : salsepareille, millepertuis, herbe aux gueux, verveine et autres. Il apporta des foies de Gobelin séchés, des racines de mandragore, des yeux d'Elfe et du jus d'asticots pilés. Les sorcières s'associèrent de bon cœur à ses activités mercantiles, et il fallut bien des années pour que d'autres commerçants fissent leur apparition avec des produits similaires et lui ravissent son profitable monopole. Mais, à ce moment-là, Ganga avait déjà fait fortune.

Les Filles de Dree

Les sorcières formaient une communauté fermée. Elles quittaient très rarement le village de Dree, et quand, par hasard, elles s'y décidaient, c'était, le plus souvent, seulement sous forme immatérielle. Néanmoins, de jeunes sœurs de Romeena prenaient plaisir à se manifester au monde extérieur. Ces trois femmes, connues sous le nom de Filles de Dree, ont acquis une réputation déplorable aux alentours du Défilé de la Dent-du-Troll en se matérialisant brusquement devant des voyageurs ou des Gros-Bras pour les avertir de quelque chose ou les charger d'une mission. Leur soudaine apparition est terrifiante et peut amener une personne non prévenue à se défier d'elles. Indéniablement, elles ont lancé bien des coureurs d'aventures sur des pistes qui ne menaient nulle part, uniquement par facétie. Mais elles semblent néanmoins animées d'une sorte d'instinct maternel envers l'humanité et sont probablement plus redoutées qu'elles ne le méritent. Apparemment, elles n'ont jamais causé délibérément du tort à ceux qu'elles ont décidé de rencontrer, contrairement à leurs voisines de Dree. Le reste du monde ne demanderait pas mieux que de se désintéresser de Dree si ses habitantes s'y faisaient oublier. Mais on sait que quelques rares sorcières ont quitté le village pour s'installer dans les villes des hommes. Habituellement, elles s'y consacrent à des occupations inoffensives, en devenant herboriste (comme Vitriana dans la Forêt de Jadis), diseuse de bonne aventure (comme Rosina près de Coven) ou cuisinière (comme les sœurs de Sheena dans la citadelle de Balthus Abhoré). Cependant, il arrive parfois qu'une sorcière quitte Dree pour faire le mal. C'est ce qui a donné naissance à la mauvaise réputation du village. Et plus récemment, avec le renforcement des pouvoirs de Zharradan Marr, Dree est devenu un objet de haine et de terreur abjecte pour les habitants du Défilé de la Dent-du-Troll.

Zharradan le Nécromancien

Ce furent les sœurs de Romeena qui élevèrent en secret le petit Zharradan. Personne ne sait de qui il est le fils, mais le père le plus plausible est l'un des nombreux Démons Infernaux invoqués par les sorcières au cours de leurs messes noires. Certains préfèrent cependant croire que le nécromancien est tout bonnement le produit d'une expérience de marrangha. Zharradan étant le seul mâle d'un village de femmes, les sœurs emportèrent le bébé et l'élevèrent quelque part dans les Collines de la Pierre-de-Lune. Lorsqu'il fut en âge, elles l'envoyèrent dans l'est, dans le Plat-Pays, pour y être éduqué. Il avait déjà fait preuve de dons pour la sorcellerie ordinaire, et les sorcières voulaient lui faire étudier les arts magiques avec un maître réputé. Ce fut Volgera Malstrom qui prit Zharradan comme élève avec deux condisciples, Balthus Abhoré et Zagor. Tous trois travaillèrent avec acharnement et assimilèrent l'Art Notoire avec une aisance que Malstrom n'avait encore jamais rencontrée chez aucun de ses précédents élèves. Les trois jeunes gens devinrent à la fois amis et rivaux, chacun d'eux respectant le talent des deux autres, mais s'efforçant de démontrer qu'il était le plus fort.

Durant ses études, Zharradan changea de nom. On l'appelait alors Zharradan Dree, et cela le gênait. Dree était le village des sorcières, et son nom était un rappel constant de la magie primitive de ces dernières, avec leurs décoctions d'herbes et leurs sortilèges. Une seule chose intéressait Zharradan dans son village natal : la fascination qu'éprouvaient les sorcières pour la marrangha, un sujet qui le passionnait. Il lui suffit, pour modifier son nom, d'un unique envoûtement, appris tout exprès dans un vieux grimoire de magie noire. Une nuit d'été, il s'enferma dans sa chambre, du crépuscule à l'aube, pour accomplir le rituel. Quand il réapparut, le nom de Zharradan Dree s'était effacé de la mémoire de tous ceux qui avaient eu l'occasion de l'entendre. Désormais, pour tout le monde, le jeune homme était devenu Zharradan Marr. Les connaissances acquises par Marr et ses condisciples finirent par inquiéter le vieillissant Malstrom, qui

commença à avoir peur de leurs pouvoirs. Lorsqu'ils prirent conscience de la faiblesse de leur mentor, les trois jeunes gens décidèrent de se soustraire à son autorité et s'enivrèrent de la puissance que leur conféraient leurs nouvelles connaissances. Ils avaient l'impression d'être des demi-dieux et n'éprouvaient que du mépris pour la pitoyable humanité qui les entourait. Quand Volgera Malstrom réalisa à quel point ses élèves devenaient dangereux, il tenta de les arrêter. Le résultat fut un bref et sanglant affrontement de magie, qui prit fin lorsque les « Trois Démoniaques » (ainsi qu'ils se baptisaient eux-mêmes collectivement) supprimèrent leur professeur en le soumettant subrepticement à un sortilège de Pluie de Poignards. Après avoir pillé la bibliothèque du vieux magicien, les jeunes sorciers quittèrent la demeure de Malstrom et partirent vers l'est, en direction du Défilé de la Dent-du-Troll. De là, ils cherchèrent refuge dans la Forêt des Ténèbres, où Us finirent par se séparer pour suivre chacun sa voie.

Zharradan Marr se déguisa en chercheur d'or, prit la route du sud et gagna Coven, un village situé à une demi-journée de Dree. Le seul but de ce déguisement était de lui permettre de creuser une forteresse souterraine pour ses opérations futures, mais il eut la surprise de découvrir dans le sol des filons d'or. Il comprit immédiatement que, avec cet or, il pourrait recruter une armée, et ses Mines de la Safranière firent rapidement de lui un homme puissant... et très riche. Mais la fortune ne lui suffisait pas. Sa véritable ambition était de régner, d'abord sur son propre empire, ensuite, un jour ou l'autre, sur la totalité d'Allansia.

Mais cela, il ne pouvait pas le faire seul. Il avait déjà embauché Vallaska Roué, une brute irascible, pour exploiter ses mines. Roué était un être vil, mais il avait une volonté de fer et partageait la soif de pouvoir de Marr. Sa loyauté envers son maître incita Marr à lui faire part de ses ambitions secrètes, et ils élaborèrent ensemble des plans de conquête. Vallaska Roué fut chargé de recruter des officiers valables pour l'armée de Marr. En attendant son retour, Marr s'absorba dans ses pensées : il venait d'apprendre quelque chose qui l'obsédait. Hannicus, un magicien

indépendant, était venu de Coven chercher des fournitures qu'il remporterait dans son ermitage du Bois du Chêne-Noueux, et il y avait fait la connaissance de Zharradan Marr. Au bout de quelques heures de conversation, Marr offrit à Hannicus une situation dans son installation souterraine, en dehors des mines, pour s'occuper du secteur dans lequel il se livrait à ses travaux. Hannicus accepta avec reconnaissance. Marr s'était rendu compte que le magicien en savait long sur les régions avoisinantes, et il n'eut de cesse de lui soutirer toutes ses connaissances. Entre autres récits, Hannicus raconta à Zharradan la légende des Vapeurs d'Indigofera.



Les étangs de l'Arc-en-Ciel

Cachée au plus profond de la sylve obscure de la Forêt des Araignées, dissimulée aux regards indiscrets par un rempart de hauts arbres fers-de-lance, se trouve une clairière enchantée. Bien qu'aucun étranger ne l'ait jamais vue (ce qui laisse planer un doute sur tous les récits qu'on en fait), cette éclaircie passe pour recéler de magnifiques bassins rocheux. Comme s'ils avaient été décorés par les dieux eux-mêmes, ces bassins sont parés en toute saison de fleurs aux couleurs chatoyantes. De hauts lis orange, délicatement parfumés, jaillissent de leurs eaux, leurs rives sont bordées de bouquets de fleurs-paons multicolores, et des arbres aux cloches d'argent se dressent aux alentours, faisant tinter leurs clochettes lorsque la brise agite leurs délicates corolles blanches. Ces bassins sont un merveilleux spectacle, d'une splendeur inégalée. On les appelle les Étangs de l'Arc-en-Ciel. Si les Étangs de l'Arc-en-Ciel ont reçu ce nom, ce n'est pourtant pas en raison de leur parure des plus jolies fleurs de toute l'Allansia, mais plutôt à cause de leurs eaux. Car chacun des Étangs de l'Arc-en-Ciel est d'une teinte différente. Pour certains, cette extraordinaire curiosité naturelle est simplement due à des dépôts de cristaux sur le fond rocheux des bassins. Mais ce n'est peut-être pas la vérité : les couleurs sont si tranchées que le phénomène pourrait bien avoir une origine magique. Et comme les Elfes sont les seuls à hanter les parages, il s'agit très probablement de magie elfienne.

Inutile de dire que les suppositions vont bon train sur les mystérieuses propriétés des Étangs de l'Arc-en-Ciel. Le bassin turquoise offre, dit-on, le don de la beauté. Se baigner dans les eaux du bassin ambré avant d'exercer pour la première fois un talent nouvellement acquis assure la réussite de l'entreprise, qu'il s'agisse d'un talent mental ou physique. Et le bassin rubis confère des pouvoirs charismatiques : personne ne peut rencontrer celui qui s'y est plongé sans éprouver aussitôt pour lui des sentiments d'affection et d'amitié. Il se pourrait que certaines de ces histoires - ou même toutes - soient inexacts. On n'a

jamais connu personne ayant vu de ses yeux les Étangs de l'Arc-en-Ciel, ce qui, d'ailleurs, est peut-être la conséquence de leur nature magique. Les Étangs sont une oasis dans la jungle du Chaos ; un nirvana qui, une fois découvert, retient indéfiniment son visiteur, à tout jamais subjugué par la beauté des Étangs de l'Arc-en-Ciel. Les échos les plus récents concernant les Étangs de l'Arc-en-Ciel ont suscité une vive effervescence chez les aventuriers et les explorateurs, car le bruit a couru que les bassins feraient partie du domaine des Elfes Sylvestres à cheveux blancs d'Indigofera.



Indigofera

Le village elfien d'Indigofera - Eren Durdinath en langue elfienne - est un mystère pour les étrangers. Il est protégé par la magie elfienne, et personne ne peut le découvrir s'il n'y est pas convié par les Elfes eux-mêmes. Or, les Elfes n'y invitent que ceux qui font serment de ne pas révéler le secret de son emplacement. Une chose, néanmoins, est certaine : Eren Durdinath est situé au fond de la Forêt des Araignées, et il est probablement voisin de la spectaculaire splendeur des Étangs de l'Arc-en-Ciel. Il arrive parfois de rencontrer en dehors de la forêt quelque jeune Elfe particulièrement aventureux. Curieux du monde qui s'étend au-delà de leur royaume arboricole, ceux-ci rôdent à l'orée de la forêt, entrant quelquefois en contact avec d'autres races et pénétrant même, exceptionnellement, dans les villes des hommes.

L'un de ces Elfes, connu sous le nom de Leeha Par-lator, s'aventura jusqu'à Calice, où il succomba aux tentations qu'offre ce genre de ville. On ne parla bientôt plus que de cette mystérieuse créature à cheveux blancs, dont le charme était tel que les filles de Calice le suivaient partout en gloussant niaisement et en tentant de le séduire. Tous les mauvais garçons le connaissaient comme un habitué des tavernes de la ville, où ils le voyaient avec stupeur disputer, et gagner, tous les concours de beuverie. Un jour, au marché, il acheta une jolie mandoline. En un rien de temps, il jouait en virtuose de cet instrument et distrayait tous les auditoires avec ses chansons amusantes. Lorsque Leeha fut devenu une des célébrités de Calice, les gens s'enquirent naturellement de ses origines. Au début, il parvint à rester fidèle à son serment de silence, mais cela donna naissance à des rumeurs qui n'étaient pas toujours flatteuses pour lui. Finalement, Parlator fut contraint de divulguer quelques bribes de son passé. Ses récits captivèrent tellement ses auditeurs - et chaque « bribe » se répandit dans la ville comme une traînée de poudre - qu'il fut poussé à en dire toujours plus. Il mit beaucoup de ses récits en musique, et, aujourd'hui encore, ses chansons

font partie du répertoire de tous les ménestrels de l'Allansia occidentale. Mais en fin de compte, un soir où il avait bu beaucoup trop de bière, Leea Parlator en révéla plus qu'il n'aurait dû. Au cours de ses confidences à une jeune serveuse d'auberge, non seulement il confirma qu'Eren Durdinath était bien réel et se trouvait dans les profondeurs de la Forêt des^Araignées, mais sa langue qu'il ne contrôlait plus dévoila l'existence des Vapeurs, dont le secret n'était jusqu'alors connu que de ses seuls congénères. Après avoir raconté cette histoire à la jeune femme - et à tous les curieux qui s'étaient rassemblés autour de lui -, Parlator comprit sa folie et essaya désespérément de rattraper ses mots imprudents, mais cela ne fit qu'amener toujours plus de questions de la part des badauds. La plus fréquemment posée était : « Comment s'appelle votre village ? » car les gens avaient du mal à prononcer les noms elfiens. Parlator chercha rapidement un nom susceptible de les égarer, et, des profondeurs de sa mémoire, surgit l'appellation Indigofera (l'Indigofera est, en réalité, une plante dont les Elfes tirent un colorant avec lequel ils teignent leurs vêtements). Le jeune Elfe fut effondré lorsque les effets de la bière se dissipèrent et qu'il réalisa l'ampleur du désastre. Les secrets de générations d'Elfes avaient été exposés dans leurs moindres détails aux consommateurs d'une vulgaire taverne. Il quitta Calice et retourna chez lui, dans la Forêt des Araignées, où il passa le restant de ses jours en disgrâce. Jusqu'à sa mort, sa famille et lui furent traités en parias à Eren Durdinath. Aujourd'hui encore, la famille d'Erulia Parlator, l'arrière-petit-fils de Leea, est marquée par la honte inexpiable d'avoir divulgué l'existence de ce que l'on appelle désormais les Vapeurs d'Indigofera. Dans les frondaisons des arbres de la forêt, les Elfes sont à l'abri du danger. Cette sécurité est en partie due à leurs pouvoirs magiques et à leur vue perçante qui leur permet de repérer un intrus en puissance bien avant son arrivée, mais ils la doivent également à la protection qui leur est accordée par une faveur spéciale de leurs dieux. Les Elfes d'Indigofera se considèrent comme une race élue, et cette croyance n'est apparemment pas dénuée de fondement.

Après leur création, les dieux furent séduits par la grâce naturelle et la beauté des Elfes à cheveux blancs auxquels ils avaient donné naissance. Les premiers prêtres d'Indigofera se virent offrir un « marché » par leurs créateurs. Les dieux promettaient de veiller sur les Elfes et de leur fournir une protection très supérieure à celle qu'ils accordaient leurs autres créatures. En échange, chaque généra-lion d'Elfes s'engageait à choisir une jeune Elfe qui serait élevée pour devenir reine et régner un jour sur Eren Durdinath. La future souveraine devait être la fillette la plus accomplie du village, une enfant douée d'une grande beauté, d'une vive intelligence et d'une grâce parfaite. Et, le jour de son dix-huitième anniversaire, elle communiait avec les dieux. Cette communion constituait le plus grand honneur qui puisse être accordé à chaque généra-lion, et plus elle durait longtemps, plus les dieux étaient satisfaits. Au cours de la communion, la princesse acquérait de grands pouvoirs de sagesse et d'autorité. Après la cérémonie, elle était couronnée reine d'Eren Durdinath.

Invariablement, la reine procréait moins de quatre saisons après son accession au trône. Cette parturition était une cérémonie religieuse, durant laquelle la souveraine n'était assistée que par ses prêtres. Après la naissance, lorsque la reine quittait ses prêtres, elle réapparaissait seule. Personne, en dehors des prêtres et de quelques notables, ne savait ce qui s'était passé. Mais tout le monde connaissait le résultat. La reine n'avait pas donné naissance à un enfant comme les autres. L'être engendré par les dieux était un esprit bienfaisant, une Vapeur, doté d'un pouvoir particulier. Le dieu qui avait participé à la communion de la princesse elfienne conférait à la Vapeur le don qui lui était propre, à charge pour la souveraine d'en faire bon usage. Le processus de la naissance de la Vapeur était inconnu de tous, sauf de la reine et de ses prêtres. Une fois mise au monde, la Vapeur, soigneusement enfermée dans un flacon de verre, restait entre les mains des prêtres. La reine ne peut faire appel à la Vapeur qu'une seule fois pendant la durée de son règne, et encore seulement au cours d'une certaine nuit de l'année, appelée équinoxe céleste, où la constellation de son dieu occupe

une position déterminée par rapport aux autres configurations astrales.

Voilà l'histoire que le magicien Hannicus raconta à Zharradan Marr. Celui-ci insista pour en savoir davantage et apprit que la reine actuelle des Elfes, Ethillesse, passait pour avoir donné naissance à trois Vapeurs !



Thugruff et Darramouss

Ethillesse était une jeune fille d'une beauté exceptionnelle. Aussi, durant sa divine communion, avait-elle été visitée par trois divinités elfiennes : Euthillial, le dieu des langues ; Ititia, dieu de la raison ; et Alliarrien, le dieu de la magie elfienne. Ce fut ce dernier nom qui retint l'attention de Zharradan. Car, aussi puissante que fût sa magie, celle des Klfes l'égalait en pouvoir. Si, en plus de ses connaissances actuelles, il pouvait acquérir celles de la magie elfienne, il deviendrait invincible ! La brillante intelligence de Zharradan envisagea aussitôt toutes les perspectives offertes, et il réfléchit longuement au récit du magicien. Mais les Elfes sont des êtres très secrets, et plusieurs années s'écoulèrent avant que Zharradan Marr n' imagine un moyen de découvrir le village caché d'Indigofera. Ses mines prospérèrent et son pouvoir s'accrut. Vallaska Roué lui avait ramené de nouvelles recrues pour son armée. Dans une taverne mal famée de Zengis, il avait fait la connaissance d'un vigoureux Mi-Troll appelé Thugruff. Ce qui avait débuté en querelle d'ivrognes se mua en solide amitié, et Thugruff accepta de repartir avec Vallaska Roué et de se mettre au service de Zharradan

Marr. Le nécromancien apprécia aussitôt Thugruff, en particulier à cause de son rude sens de l'humour et de sa cruauté latente. Il envoya Thugruff dans le Bois du Chêne-Noueux, avec mission de transformer l'ermitage d'Hannicus en un camp d'entraînement secret pour ses troupes, désormais baptisé « Champ de Manœuvres ». Hannicus n'eut pas voix au chapitre. Marr commençait à se lasser de l'incapacité du magicien. Et ce n'était pas tout. Le service de sécurité d'Hannicus avait fait preuve de négligence et, à l'insu de Zharradan, un petit groupe de Gros-Bras avait réussi à s'introduire dans sa forteresse et à piller ses richesses. Marr dut attendre son arrivée pendant deux ans, mais le remplaçant d'Hannicus se révéla infiniment plus apte à la tâche. Vallaska Roué était rentré de Port-des-Sables-Noirs avec un sourire satisfait, en annonçant qu'il avait fait la connaissance

d'une créature aux dons exceptionnels. Marr dressa l'oreille en entendant parler de Darramouss, un Mi-Elfe appartenant à la catégorie des morts vivants. D'après Roué, c'était un être sans pitié, ignorant totalement les remords, qui mettait un point d'honneur à torturer et à supplicier. Il était officier dans l'armée et avait la réputation d'accueillir toujours avec satisfaction l'ordre de massacrer les prisonniers. Lorsqu'un tel ordre lui parvenait, il commençait par torturer ceux-ci pour le plaisir, avant de les mettre à mort. La description de cette créature plut à Marr, et quand le grand gaillard vint se présenter à lui, il l'apprécia encore plus. Darramouss fut immédiatement nommé directeur des Mines de la Safranière, un poste où il excella. Sa première initiative fut de supprimer la paie des mineurs. Du jour de son arrivée, ceux-ci devinrent ses prisonniers, et des gardes armés de fouets veillèrent à ce qu'ils déploient un maximum d'efforts. Lorsque de nombreux mineurs périrent, Darramouss envoya Thugruff ratisser la campagne avec son armée pour lui ramener d'autres esclaves. Il réussit si bien que Zharradan Marr lui confia bientôt la totalité de ses installations souterraines, après s'être assuré que ce vieux fou d'Hannicus n'élèverait aucune objection.



Daga l'Equivoque

L'armée de Thugruff s'accrut et prospéra, et son Champ de Manœuvres devint une zone d'épouvante où les créatures de la forêt n'osaient plus s'aventurer. Néanmoins, il était probablement inévitable que la curiosité des Elfes finisse, tôt ou tard, par provoquer une rencontre. Ce douteux honneur échut à un jeune Elfe, Daga l'Équivoque, un cousin d'Erulia Parlator. Deux des légionnaires de Marr, qui se promenaient dans les bois, tombèrent par hasard sur l'Équivoque, en train de dresser son Ophidiotaur à tête de serpent. Ils sympathisèrent et, par la suite, se retrouvèrent régulièrement. Lorsque Thugruff entendit parler de ces relations, il alerta Marr, qui se rendit immédiatement au Champ de Manœuvres. Déguisé en Homme-Rhinocéros, il fraternisa également avec l'Elfe et cultiva son amitié. Lorsqu'il sentit qu'il avait capté la confiance de l'Elfe à cheveux blancs, Marr manipula adroitement l'Équivoque (en utilisant un sortilège de Contrôle de Créature) et obtint de lui qu'il dérobe les Vapeurs aux prêtres royaux de son village. Les Vapeurs furent enfermées dans la forteresse de Marr en attendant que celui-ci découvre leur secret. Bien entendu, il fut impossible d'apprendre quoi que ce soit au sujet des Vapeurs, puisqu'on en ignorait tout en dehors d'Indigofera.

La Galèréale

Marr savait qu'il ne découvrirait jamais le village en envoyant ses légionnaires fouiller la Forêt des Araignées : la magie elfienne veillerait à ce qu'il demeure invisible aux intrus. Cependant, il reçut des rapports qui lui firent envisager une autre solution. On lui signalait qu'un grand navire avait été aperçu à l'est. Ses voiles immaculées se gonflaient au moindre souffle de vent, sa robuste coque de bois serait pratiquement impossible à percer, et sa taille était formidable : on y logerait facilement des centaines de soldats. Tous ceux qui avaient vu le vaisseau le croyaient d'origine divine, car ce n'était pas sur l'eau qu'il naviguait, mais dans les airs ! Les gens l'appelaient la *Galèréale*, mais personne ne savait d'où il venait. Cela fit germer une idée dans le cerveau de Zharradan Marr. Il devait s'emparer de ce navire ! Pas seulement parce qu'il ferait un trône symbolique digne d'un monarque de son envergure, mais parce qu'il pourrait aussi l'aider à découvrir Indigofera. Le village elfien était peut-être introuvable en partant du sol, mais il pouvait fort bien être dépourvu de toute protection si on le cherchait du haut des airs. Marr rappela aussitôt Vallaska Roué, et tous deux se rendirent au Champ de Manœuvres pour mettre au point avec Thugruff un plan d'attaque de la *Galèréale*. Le succès de ce plan rendit hommage à leurs talents militaires. La *Galèréale* fut conquise par une brève et sanglante escarmouche aérienne, effectuée par les escadrons Tooki bien entraînés de Marr, et celui-ci fut enchanté de son nouveau vaisseau. Au bout de quelques jours, il avait transféré son quartier général dans le navire.

C'est donc maintenant là qu'il vit, et il a commencé à survoler la Forêt des Araignées à la recherche du village d'Indigofera. Tous ceux qui sont au courant sont terrifiés à l'idée qu'il puisse réussir. S'il découvre Indigofera et le secret des Vapeurs, alors son pouvoir de sorcier sera invincible. Cette menace a conduit les communautés intéressées de toute l'Allansia occidentale à prendre des mesures pour empêcher les recherches d'aboutir. Des groupes de courageux aventuriers sont partis de Calice,

d'Argenton et de Pont-de-Pierre avec mission de s'emparer des Vapeurs et de les restituer aux Elfes. Mais comme personne n'a jamais vu les Vapeurs, aucun de ces groupes ne sait ce qu'il cherche ! Au Bourbier, Calla Bey recrute une armée d'Hommes-Oiseaux pour assiéger la *Galéréale* (mais sans grand succès, les Hommes-Oiseaux ayant peur du vaisseau). A Salamonis, on conjure les Elfes de la ville de se mettre en route vers le nord, en direction de la Forêt des Araignées, pour alerter Indigofera du danger qui le menace. Mais les Elfes Sylvestres sont méfiants, même vis-à-vis de leurs congénères, et cette expédition risque de ne pas aboutir.

En route !

Peut-être le destin a-t-il décidé que Zharradan Marr devait régner sur ces régions d'Allansia. Seul l'avenir le dira...

Une bonne partie de ce que vous venez de lire vous sera de peu d'utilité, et certaines informations risquent même de vous égarer. Comme vous le découvrirez en commençant votre aventure, vous n'avez qu'une notion très vague de votre entourage et vos actes seront dictés par des instincts... les instincts de la créature que vous êtes. Mais, petit à petit, vous acquerez une plus grande maîtrise de votre destinée.

Au cours de votre aventure, vous serez amené à vous poser les questions qui se posent à tout être vivant : *Qui suis-je ? D'où viens-je ? Pourquoi suis-je là ?*

Les réponses que vous trouverez à ces questions dépendront des chemins que vous choisirez en tant que *Créature venue du Chaos*.



1 Une expression terrorisée envahit le visage du Nain que vous avez découvert.

La souffrance est intolérable ! Faisant appel à toute votre énergie, vous ouvrez les yeux... d'abord l'un, ensuite l'autre, tout doucement, en entrouvrant à peine les paupières, pour qu'ils aient le temps de s'adapter à l'effort qu'ils doivent fournir pour essayer de voir à nouveau, puis tout grands en reconnaissant dans la pénombre un décor familier : un sol de terre battue, des murs de pierre... Aussitôt, la douleur revient : votre tête semble sur le point d'éclater. Vos yeux capitulent, et une grimace torturée les referme étroitement. Instinctivement, vous levez vos pattes pour y enfouir votre visage, et un gémissement sourd se mêle au raclement produit par le contact de vos doigts cornés sur votre peau squameuse. Au bout d'un instant, la souffrance commence à s'atténuer. Vous rouvrez les yeux et regardez entre vos doigts crochus. Apparemment, vous êtes au fond d'une impasse. L'obscurité est presque totale, mais une vague lueur émane de l'extrémité nord du couloir qui s'ouvre devant vous. De la même direction vient également un bruit : celui d'une respiration oppressée. Il y a quelque chose de vivant par là ! Vous remettez sur pied votre grand corps massif. La crête dentelée de votre dos se redresse. Balançant lentement votre lourde tête, vous vous tournez vers la seule direction possible : celle du nord. Vos énormes muscles se contractent et parviennent à soulever du sol un pied pesant qui se repose bruyamment devant vous. Vous recommencez l'opération, d'abord avec un pied, ensuite avec l'autre, et au bout de quatre pas le mouvement est devenu automatique : vous avancez plus rapidement, plus silencieusement. Lorsque vous atteignez l'extrémité du couloir, vos yeux sont attirés par une forme indistincte, un tas confus sur le sol. La petite silhouette est couchée sur le flanc, le dos tourné vers vous. Elle est enveloppée dans une vieille cape brune nouée autour de son cou, et il en suinte un liquide rouge visqueux. Son corps se soulève péniblement à chacune de ses aspirations irrégulières. Une sensation inconnue s'empare de vous. Est-ce de la colère ? De la haine ? De la peur ? De la curiosité ? Ou même de la compassion ? Vous vous penchez sur la petite créature en poussant un grognement dénué de sens. Le bruit réveille le

blessé, qui se retourne lentement vers vous. Son visage sale est recouvert d'une peau claire, d'ailleurs à peine visible sous l'épaisse toison qui couvre ses yeux clos et dissimule presque entièrement sa bouche. Du menton, les poils, gris et emmêlés, cascadenent sur sa poitrine. En se déplaçant, la créature a révélé la présence, sous son corps, d'un objet pointu et brillant qui attire votre attention. Pendant que vous l'observez, la créature ouvre brusquement les yeux ! Lorsqu'elle aperçoit votre formidable stature, une expression terrorisée envahit son visage. En dépit de sa souffrance, elle cherche à tâtons l'objet brillant, s'en saisit et tourne son extrémité pointue vers vous en montrant les dents. Le Nain blessé que vous avez découvert a manifestement besoin d'aide. Qu'allez-vous faire ?

Lui montrer que vous ne lui voulez pas de mal Rendez-vous au [93](#)

Essayer de lui parler Rendez-vous au [364](#)

Lui écraser la tête sous votre pied Rendez-vous au [185](#)

2

Vous vous installez entre les trois Hobbits en vous pouléchant les babines au souvenir du goût délicieux des pâtés dont ces petits gourmands sont toujours amplement pourvus. Empoignant la besace du plus proche, vous en tirez un pâté dans lequel vous mordez avec voracité en poussant un grognement de satisfaction. Pendant un instant, vous vous goinfrez des provisions des infortunées créatures. Dans son sac, chacun des Hobbits transportait également une bourse contenant de petits disques de métal brillant que vous pouvez emporter si vous le désirez. Vous ne pouvez pas le savoir, mais il s'agit de Pièces d'Or, et si vous décidez de vous en emparer, vous en possédez maintenant 12. Votre plantureux repas vous permet de ramener vos points d'ENDURANCE à leur niveau de départ, et votre victoire, d'augmenter votre CHANCE de 1 point. Il ne vous reste plus qu'à quitter les lieux. Allez-vous poursuivre votre chemin vers l'est par

le couloir situé en face de celui par lequel vous êtes arrivé ? Si oui, rendez-vous au [153](#). Si vous préférez revenir sur vos pas jusqu'à l'embranchement et prendre le couloir se dirigeant vers le nord, rendez-vous au [311](#).

3

Il vous examine avec méfiance. « Vraiment ? Dans ce cas, il vous a sûrement indiqué le *signe* de passe. Allez-y, faites-le ! » Quel signe allez-vous faire ?

Une croix Rendez-vous au [387](#)

Un cercle Rendez-vous au [22](#)

Rien du tout Rendez-vous au [437](#)

4

Faisant appel à toutes vos forces, vous vous débattez furieusement en essayant désespérément de lacérer les tiges volubiles avec vos griffes. Mais le tunnel en est plein, et les végétaux ne sont pas faciles à trancher (comme l'indique leur haut niveau d'**HABiLETÉ**). Déterminez le résultat de votre combat avec le tunnel des Phytocolles :

PHYTOCOLLES HABILETÉ : 10 ENDURANCE: 13

Si vous parvenez à vous dépêtrer de l'enchevêtrement de la végétation, rendez-vous au [36](#).

5

Réfléchissant rapidement, vous attrapez l'oiseau sur la branche ! Il bat des ailes entre vos mains, mais il vous suffit de serrer les doigts pour le réduire au silence. L'Ophidiotaur a entendu le bruit et se retourne pour voir ce qui se passe. Vous sortez alors des broussailles en lui tendant l'oiseau mort comme une offrande. Votre apparition commence par effaroucher la

créature, mais la lenteur de vos mouvements paraît la rassurer, et quand l'oiseau est à la portée, sa langue jaillit de sa bouche pour s'en emparer. Lorsque l'Ophidiotaur vous semble calmé vous sautez sur son dos. Il se cabre, piaffe, s'ékrôue, mais ses protestations ne durent guère et vous comprenez que vous disposez désormais d'une monture ! Après avoir laissé l'Ophidiotaur s'abreuver à la rivière, vous lui entourez le cou de vos longs doigts et lui enfoncez vos talons dans les flancs. Brusquement, la créature fait demi-tour et s'échappe au galop dans les broussailles ! Ses pattes puissantes vous emportent de plus en plus vite à travers bois. Fustigé par les branches qui vous cinglent bras et jambes, vous vous cramponnez au cou de l'Ophidiotaur pour ne pas tomber et pour protéger votre tête. La cavalcade se poursuit pendant un temps qui paraît infini, jusqu'à ce que vous soyez tellement endolori que vous souhaitez presque vous faire désarçonner, mais vous finissez par arriver dans une clairière où la créature ralentit et s'arrête. Vous mettez pied à terre avec soulagement et examinez les alentours pendant que votre fougueux coursier repart ventre à terre dans les bois. Rendez-vous au [366](#).

6

La porte s'ouvre et vous vous trouvez dans un couloir qui se dirige d'abord vers le sud, mais s'oriente bientôt vers l'ouest. Toutes griffes dehors en prévision d'une rencontre inopinée, vous prenez le virage et continuez à marcher jusqu'à un nouveau coude, qui fait reprendre au passage la direction du sud. Mais devant vous, sur le sol rocheux, quelque chose a attiré votre attention : au beau milieu du tournant, un large rond noir semble briller dans la lumière bleue. De quoi s'agit-il ? D'une flaque de liquide ? Ou d'une plaque métallique ? Pendant que vous vous interrogez, vous entendez derrière vous un bruit qui pourrait être un pas étouffé. Seriez-vous suivi ? Vous vous retournez, mais ne voyez personne. Il faut prendre une décision. Allez-vous examiner le cercle obscur sur le sol (rendez-vous au [445](#)) ou essayer de l'éviter en le contournant (rendez-vous au [30](#)) ?

Une fois les Orques Carnassiers étendus à vos pieds, vous tournez votre attention vers l'homme à la robe sale. Craignant d'être tué à son tour, il tremble de peur, ses yeux révulsés fixés sur le plafond. « Bzfzep jtjfed vnpbv vrfevb fvglfef vjiq vfevp vsusp zfz. Sživ pvsuf tfsev nubmjil bjssf zempj ifnep bxj. Vp vsuftf seftr bngfm fntesj Ifncjfvx. Qvjiftf sevpvs ? Vpvsu fcpm prfnfz ? Sfjg nfvr uvnuj ntrvs. Sživ pvsu vfzelej ntfnt jpnod femfet vfref bjtfsef fevjtf. Sjn nobl lfzev pvsufn. Sživ pvsuc pmprf nfzelbalb ngvfeh vmbjn ferfnd fzev pvsu vudfvx ucfnts. Bip rsoq vfedfc jdf zevpvs ? Mpnoj nfjrm jtfenef steff lfep bsasvf fjsbntf ? Spzf zegf nfrfvx. Dpnnf zemp jidfef eprof-ted feqvp jimb ngfr. Pvubj fnelbj ssfzem pjif nepbxj. » Qu'allez-vous faire de ce bavard ? Si vous le laissez poursuivre son charabia pendant que vous explorez les besaces de vos victimes à la recherche de nourriture, rendez-vous au [420](#). Si vous le tuez sans plus attendre pour lui clore le bec, rendez-vous au [25](#). Si vous vous contentez de quitter la pièce, rendez-vous au [138](#).

En voyant votre Bague de Vérité, il s'agite nerveusement. « Oh ! Ah... Qu'est-ce que je disais ? Bien sûr, vous parliez d'Indigofera, n'est-ce pas ? Sous la terre ! Quelle idée ! Le village est au contraire édifié à la cime des arbres. Mais je crains fort que vous ne le trouviez jamais et que vous ne perdiez votre temps à le chercher. Notre village est le siège des Vapeurs, et bien qu'elles y soient en sécurité, la sorcellerie le rend invisible aux yeux de tous les étrangers. » Il n'a plus qu'une envie, c'est de s'en aller, et vous le regardez s'éloigner dans les bois du côté d'où il était venu. Vous pouvez maintenant quitter la clairière en gagnant le [414](#).

9

Sous le coup de la colère, vous vous ruez à travers la pièce et décochez un coup de patte, toutes griffes dehors, à une autre tête. A nouveau, vos griffes arrachent la tête de son socle et l'expédient dans les ténèbres, hors de vue. Et, à nouveau, aucun bruit n'indique qu'elle soit tombée quelque part. Cette fois, vous ne quittez pas des yeux l'espace vide éclairé, et voilà la tête qui revient, en flottant dans l'air, et qui reprend sa place, toute balafmée par les traces de vos griffes. Vous frappez à nouveau : le résultat est le même, mais, ce coup-ci, vous sentez revenir l'onde douloureuse. La souffrance vous envahit avec une intensité très supérieure à la première fois, et vous vous écroulez en hurlant. Elle finit par se calmer, mais vous avez perdu 6 points **d'ENDURANCE**. Si vous êtes encore vivant, vous décidez de quitter la pièce au plus vite. Rendez-vous au [79](#).

10

Abandonnant le sentier, vous vous frayez un chemin à travers les broussailles en vous guidant sur ses cris. Mais si vous l'entendez, vous ne le voyez nulle part ! De plus en plus furieux, vous piétinez rageusement les buissons. Le déclic anormal provoqué par l'un de vos pieds aurait dû vous alerter, mais votre colère vous empêche d'en tenir compte. Une seconde après, le piège s'est déclenché et vous vous retrouvez suspendu en l'air par une cheville, vous balançant, impuissant, au sommet d'un arbre. Et tout près, à quelques mètres de vous, est pendu le vieil Homme-Rhinocéros ! Tous vos efforts pour vous libérer sont vains. Les oiseaux commencent à tourner autour de vous, et vous vous sentez totalement désarmé. Mais voilà qu'au loin, dans le ciel, apparaît un point sombre. Lorsqu'il se rapproche, vous comprenez qu'il ne s'agit pas d'un oiseau. Aucun être vivant ne pourrait avoir une taille pareille, et son gigantisme finit par effrayer les volatiles qui tournent autour de vous. Le vieil Homme-Rhinocéros a également vu la chose. « La *Galèréale* ! » gémit-il. Vous regardez le vaisseau qui s'approche, toutes voiles dehors, et finit par s'immobiliser au-dessus de votre tête. Un

grappin est descendu par-dessus bord. Il cramponne la corde à laquelle vous êtes suspendu et vous hisse sur le pont. Vous êtes trop fatigué et trop faible pour résister lorsque des mains galeuses posent votre tête sur un billot et qu'une hache s'abat. La mission de ravitaillement a été couronnée de succès. Ce soir, l'équipage fera bombance...

11

« Merci, dit-elle avec un sourire en enfouissant les pièces dans un repli de sa robe. Maintenant, nous allons voir ce que l'avenir vous réserve. Je vais battre le Jeu du Destin, et vous me direz quand je dois arrêter. » Elle prend les cartes et commence à les battre lentement, en vous regardant fixement dans les yeux. Quand vous désirez qu'elle s'arrête, vous poussez un grognement. Elle se met alors à retourner les cartes une par une. La première carte est toute noire, avec un petit point d'interrogation au centre. « Ah, la carte mystérieuse ! dit Rosina. Les apparences sont parfois trompeuses. Bien des points concernant votre identité, votre passé et votre avenir restent confus, même pour vous. » Elle retourne une autre carte. Celle-là est également noire, mais la figure centrale est un soleil jaune. « Hum, oui... la lumière dans les ténèbres. » Elle s'absorbe dans la contemplation des cartes. « C'est bon signe. Vous pourrez réaliser votre destinée, mais le sort ne vous épargnera pas. Ce ne sera peut-être pas facile. » La troisième carte représente une femme enceinte dans un cercueil, la suivante une cape et une baguette magique. « Une mère décédée ! Et les arts mystiques ! Votre naissance ne semble donc pas être due à la nature, mais à la sorcellerie. Il faut que je me concentre... » Elle retourne encore une carte : on y voit un homme couché sur un nuage, le doigt tendu vers quelque chose. La suivante montre un homme à deux têtes regardant dans des directions différentes. « Les Gémeaux ! Une mission à accomplir. Et c'est vous qui en êtes chargé. Mais je vois également de la confusion. Il faut que j'en sache davantage. » Elle laisse les cartes et pose sa boule de cristal au milieu de la table. Concentrant toute son attention, elle la regarde fixement, et le verre commence à perdre sa transparence. Une lumière

émane de l'intérieur de la boule et illumine les yeux de Rosina. « Sœurs... ! dit-elle. Sœurs de Dree ! Ainsi, c'est vous qui l'avez chargé de cette mission ! Mais cette créature ignore tout de la Serpigineuse et des dangers qui... Je comprends. Mais je peux abrégé ses recherches. Mon assistance l'aidera à accomplir sa destinée. » La lueur s'éteint dans l'épaisseur du cristal, et Rosina se tourne vers vous. « On vous a confié une tâche déloyale, car la Serpigineuse à tige bleue pousse uniquement dans le Marais des Hommes-Crapauds, sur la rive sud de la Méandrine, et, aussi fort que vous soyez, vous ne pourriez pas survivre seul dans ces marécages. Sans aide, vous y péririez sûrement. Je peux vous apporter un certain secours. Prenez la corde qui est accrochée là-bas : elle vous sera utile. Et que la chance chevauche sur vos épaules ! » Vous prenez le rouleau de corde, le passez en bandoulière et vous retournez vers Rosina. Mais elle a quitté la pièce. Ajoutez 2 points à votre CHANCE pour le renseignement fourni. En quittant la hutte de Rosina, vous vous arrêtez un instant pour réfléchir à ce qu'elle vous a dit, puis vous reprenez le chemin du carrefour. Rendez-vous au [386](#).

12

Vous gravissez le sentier jusqu'au sommet de la colline, où il redescend dans une vallée. En le suivant précautionneusement, vous atteignez le bas sans encombre, mais, en vous arrêtant un instant pour vous reposer, vous êtes surpris par un bruit de broussailles froissées derrière vous. Vous faites demi-tour juste à temps pour éviter la lame tranchante d'une hache, qui manque de peu vous décapiter, et, avec un grondement guttural, vous affrontez le robuste Bûcheron qui vous a attaqué. Livrez le combat :

BÛCHERON HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 9

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [17](#).

13

Lorsque le dernier aventurier s'effondre et que le silence se rétablit dans la galerie, vous êtes épuisé. Accroupi sur vos talons, vous reprenez votre souffle en contemplant les dépouilles lacérées des deux humains étendus devant vous. Vous pouvez dévorer leurs maigres provisions pour récupérer un peu de forces (rendez-vous au [223](#)), fouiller les cadavres pour voir s'ils ne transportaient rien d'intéressant (rendez-vous au [187](#)), ou bien ouvrir le sac que le premier aventurier a déposé sur le sol (rendez-vous au [147](#)).

14

Vous vous élancez vers l'Elfe Noir en rugissant et en sortant vos griffes, mais il ne bouge pas. Il se contente d'encocher une nouvelle flèche et de bander son arc. Cette fois, la flèche s'enfonce profondément dans votre estomac, et vos pattes se crispent sur la blessure. Vous perdez 3 points d'**ENDURANCE**. Des larmes de douleur vous montent aux yeux, mais vous refusez de capituler et repartez à l'attaque. A nouveau, l'archer encoche une flèche, mais, cette fois, il fait mouche. La flèche vole plus haut, en direction de votre tête. Avant que vous n'ayez pu réagir, sa pointe vous a crevé un œil et s'est fichée dans votre cerveau. Miséricordieusement, la mort est instantanée.

15

A votre arrivée, tout est silencieux. La pièce est vaste, haute de plafond, et il y flotte une forte odeur de moisi. Il y a quatre portes, une dans chaque mur, et, au milieu, une longue table de bois sur laquelle sont posés un objet formé d'un court manche en bois et d'une tête métallique et quelques petites tiges pointues. Des planches sont appuyées contre la table. Manifestement, il s'agit d'une sorte d'atelier. Dans un coin, vous découvrez le produit du travail effectué : deux boîtes en bois, longues et étroites, presque aussi hautes que vous, sont accotées au mur, près d'une ouverture à ras du sol suffisamment large pour y faire

passer les boîtes. Tout cela vous laisse perplexe. Qu'allez-vous faire ?

Jeter un coup d'œil dans les boîtes Rendez-vous au [217](#)

Examiner le trou dans le mur Rendez-vous au [319](#)

Ne pas tenir compte de tout cela Rendez-vous au [436](#)

16

Le sortilège commence à agir. Vous avez l'impression qu'on plie à l'envers chacune des articulations de votre corps ! Vous tombez et vous vous tordez de douleur sur le sol en gémissant pitoyablement, mais il n'y a pas d'échappatoire à l'agonie que vous inflige le nécromancien. Des couteaux invisibles vous percent la poitrine, et chacun d'eux racle lentement vos côtes. Vous tendez le bras pour implorer pitié, et Marr met fin au sortilège. Pantelant d'horreur, terrorisé par la puissance du magicien, vous ramassez la besace et la lui tendez. Il vous l'arrache des mains. Rendez-vous au [74](#).

17

Apercevant une rivière au fond de la vallée, vous vous dirigez vers elle. En vous rapprochant de l'eau, vous remarquez que la végétation change d'aspect. Le vert éclatant des arbres et des buissons fait place à une teinte plus sombre, brunâtre, et les plantes sont visiblement moins vivaces. De longues branches dénudées se tendent à des angles bizarres, comme si elles imploraient pitié. Par terre, les racines des arbres tordus sont par endroits sorties du sol et ont été dévorées. Les broussailles avoisinantes sont souvent dépourvues de feuilles, et l'ambiance est assez angoissante. Une faible odeur plane dans l'air. Vous continuez à descendre vers la rivière, et plus vous en approchez, plus les miasmes augmentent, au point de devenir suffocants. La puanteur semble émaner de la rivière elle-même, et, en atteignant la berge, vous en comprenez la raison : les eaux putrides charrient un indescriptible flot d'immondices et

d'excréments. Malheureusement, l'unique sentier longe la rive. Le choix est donc limité. Vous pouvez le suivre vers l'amont (rendez-vous au [427](#)) ou vers l'aval (rendez-vous au [423](#)), ou bien l'abandonner pour vous enfoncer dans les broussailles (rendez-vous au [57](#)).

18

Vous faites demi-tour pour quitter le bord de la rivière, mais il se passe quelque chose d'anormal : le sentier par lequel vous êtes arrivé a disparu ! L'endroit où vous pensiez le trouver est maintenant envahi par les joncs, et vous ne pouvez plus vous éloigner de la rive que par un seul sentier, situé sur votre gauche. Perplexe, vous suivez celui-ci jusqu'à ce que vous atteigniez une sorte de clairière dans les roseaux. Rendez-vous au [315](#).

19

Vous tournez le dos à la porte et recommencez à patauger dans la vase glaciale. Lorsque vous atteignez le couloir se dirigeant vers l'est, le froid est parvenu à traverser votre épaisse peau écailleuse. Vos pieds gelés vous font perdre 1 point d'ENDURANCE. Rendez-vous au [84](#).

20

Vous arrivez dans un cul-de-sac : il n'y a aucune issue de ce côté. Il ne vous reste plus qu'à revenir sur vos pas. Rendez-vous au [279](#).

21

Bien que tenaillé par les affres de la faim, vous êtes parvenu à une déduction intelligente : cette faim ayant commencé lorsque vous avez enfilé la cape, la retirer devrait mettre un terme à la malédiction. Vous empoignez résolument le col, mais vous avez beau tirer, impossible d'arracher le vêtement de vos épaules. Un sortilège puissant paralyse votre bras, l'empêchant de jeter la cape à terre ! Incrédule, vous luttez un moment contre vous-

même, mais vous finissez par capituler devant la force mystérieuse, infiniment plus puissante que votre propre volonté. Votre faim est maintenant dévorante. Rendez-vous au [109](#).

22

« Un cercle, hein ? marmonne-t-il. Bon, ça va, entrez. » Surpris de votre succès, vous pénétrez dans le corps de garde. C'est une pièce sordide, où traînent des vêtements sales et des reliefs de nourriture et où flotte une odeur fétide, mélange de sueur refroidie et de bière aigre. Arrivé au centre de la chambre, vous vous retournez vers le garde. Crac ! Si vous aviez pivoté une seconde plus tôt, vous auriez peut-être été assez vif pour esquiver le formidable coup que l'on vient de vous assener sur la tête. Vous tombez à genoux, à demi assommé, et perdez 4 points d'**ENDURANCE**. Pendant ce temps, le garde s'approche, une grosse massue au poing. Rendez-vous au [98](#) pour l'affronter.

23

Vous déroulez la corde de votre épaule et cherchez des yeux un endroit où la fixer. Mais, autour de vous, aucun ancrage ne semble assez résistant pour vous permettre de vous arracher à la boue. Les joncs sont bien trop flexibles pour supporter votre poids. Vous êtes maintenant enlisé jusqu'à la taille, et si vous ne trouvez pas rapidement un point d'appui, vous ne serez plus en état de lancer la corde ! Vos yeux cherchent désespérément, tandis que vous vous enfoncez de plus en plus profondément dans la boue. Et soudain, au-delà des joncs et des roseaux, vous apercevez une souche d'arbre. Elle n'est pas bien haute, mais paraît robuste. Encore faudrait-il pouvoir y attacher la corde. Vous lancez celle-ci vers la souche et un miracle se produit.

Aussitôt lâchée, la corde se déroule comme si elle était animée d'une volonté propre. Vous la voyez se tordre en l'air pour former un nœud coulant, puis redescendre en serpentant entre les roseaux et atteindre le sol en enserrant solidement la souche. Le reste de la corde rampe alors vers vous, et vous l'empoignez

avidement pour vous arracher à ce qui, sans elle, serait devenu une sépulture de boue. Crotté mais sauf, vous prenez pied sur le sol ferme en vous émerveillant de la corde enchantée. Mais ce que vous ignorez, c'est que vous n'êtes pas le seul à admirer les pouvoirs de la corde. Deux grands yeux brillants clignent lentement de stupeur en regardant la corde s'enrouler toute seule, une fois sa tâche accomplie. Pendant que vous vous demandez par lequel des deux sentiers vous allez poursuivre votre route, une petite main palmée surgit des roseaux, saisit la corde et la fait disparaître. Votre corde est perdue ! Vous la cherchez des yeux, mais ne l'apercevez nulle part. Il va falloir continuer votre chemin sans elle. Si vous suivez le sentier allant vers le nord, rendez-vous au [267](#) Si vous vous dirigez vers le nord-est, rendez-vous au [114](#).

24

Vous quittez le sentier et vous escaladez les rochers pour examiner le trou le plus proche. Il est juste hors de votre portée, et vous devez vous hisser à la force des bras pour y jeter un coup d'œil. Lorsque votre tête arrive au niveau du trou et que la lueur atteint vos yeux, l'origine de cette lueur vous est révélée... et vous cause une telle frayeur que vous lâchez prise et dégringolez dans le sentier. Car vous vous êtes trouvé face à face avec une énorme tête dotée d'yeux à facettes et de mandibules cliquetantes. Le Frelon Géant s'élance hors de son trou et s'abat sur vous, son dard empoisonné braqué sur votre poitrine ! Rendez-vous au [332](#).

25

Irrité par le jacassement continu de l'humain, vous vous approchez de lui. Cela ne provoque aucune réaction de sa part, et il n'essaye pas d'esquiver le formidable coup de griffe que vous lui décochez. Le choc l'expédie à l'autre bout de la pièce, où il se fracasse le crâne contre la muraille et s'effondre en un petit tas sans vie. Vous pouvez maintenant vous repaître des provisions

de vos victimes (rendez-vous au [289](#)) ou quitter la pièce (rendez-vous au [138](#)).



26

Vous vous plongez lentement dans l'étang, dont l'eau fraîche vous détend. Quand vous en ressortez, vous vous sentez beaucoup mieux : vous avez gagné **2** points d'**ENDURANCE**. Néanmoins, en regardant votre ventre et vos membres, vous avez la surprise de constater que vos écailles ont changé de couleur. Leur vert brunâtre habituel est maintenant recouvert d'une scintillante couche d'un liquide laiteux, qui sèche en laissant un reflet argenté. Vous le frottez pour essayer de le faire disparaître, mais il ne s'en va pas... ce qui vous contrarie beaucoup ! Vous avez bien tort, car cette couche argentée est un revêtement magique, qui jouera désormais le rôle d'une mince armure. Tant que vous serez recouvert de la couche d'argent, vous pourrez augmenter votre **HABILETÉ** de 1 point, mais elle disparaîtra si vous vous baignez dans de l'eau pure. Rendez-vous maintenant au 52 pour continuer votre route.

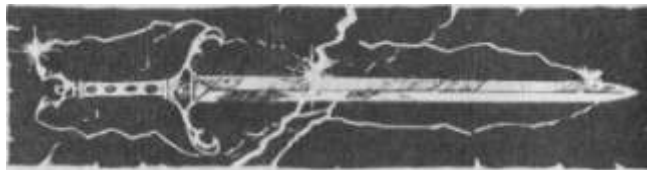
27

Lorsque vous vous détournez de l'Elfe agonisant pour affronter les trois autres créatures, elles battent en retraite et se perdent dans la foule. Rendez-vous au [348](#).

28

Si, au cours de votre aventure, vous vous êtes procuré une massue de cristal, on vous a indiqué un numéro auquel vous devez vous rendre pour l'utiliser. N'y allez pas maintenant, mais ajoutez ce numéro à celui du présent paragraphe et rendez-vous au paragraphe correspondant au total.

La poignée tourne librement et la porte s'ouvre. La pièce sur laquelle elle donne n'est éclairée que par une bougie, et vos yeux doivent s'accommoder à la pénombre. Les murs semblent couverts d'une seule et unique tapisserie, représentant toutes sortes de scènes de mort et de carnage. Des gens s'entretuent, des créatures s'entredévorent, et les représentations de tortures sont si réalistes qu'on éprouve presque de la douleur. Vous longez la tapisserie, fasciné par ses détails... tellement fasciné que vous n'avez pas remarqué le sinistre personnage assis dans l'ombre l'autre bout de la pièce. Lorsqu'il se met à parler, sa voix grave vous fait sursauter ! « Qui est là ? Qui ose troubler le repos du Maître du Feu Infernal ? » Vous scrutez les ténèbres pour essayer de voir à qui vous avez affaire, mais vous ne distinguez guère qu'une grande silhouette dont la poitrine se gonfle à chaque courte inspiration. Lorsque la créature relâche son souffle, un bruit de gargouillis sort de sa gorge. Ce bruit s'amplifie lorsque la créature se lève ! Elle se dresse lentement, et sa stature se révèle beaucoup plus importante que vous ne le pensiez. Allez-vous fuir hors de la pièce (rendez-vous au [113](#)) ou défier son occupant (rendez-vous au [143](#))?



Vous contournez le cercle par la droite, à bonne distance. A mi-chemin, vous dressez l'oreille : encore un bruit de pas ! Toutes griffes dehors, vous pivotez pour affronter l'intrus, mais, de nouveau, il n'y a personne. La brusquerie de votre volte-face dans un espace aussi réduit vous a fait tituber. Vous reprenez vite votre équilibre... mais pas tout à fait assez vite. Car, en écartant un pied pour vous stabiliser, vous empiétez sur le bord du cercle noir. Vif comme l'éclair, celui-ci se déploie et engloutit votre pied ! Et vous comprenez alors le danger de la Chausse-Trappe du

Trou noir. Basculant dans le vide, vous tombez indéfiniment dans un gouffre obscur où vous finissez par perdre conscience. Dieu merci, vous ne connaîtrez jamais l'abomination qui vous attend en bas...

31

Sans perdre le temps de réfléchir aux conséquences éventuelles, vous bondissez sur la créature squelettique. Voyant cela, celle-ci saisit deux scalpels posés sur le bureau et vous fait face. Engagez le combat.

VALENTIN LE DÉSOSSÉ HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 7

Si vous triomphez du médecin, rendez-vous au [359](#).

32

A l'intérieur de la baraque, des sacs de grain et de noix sont posés sur le sol et des tranches de viande séchée pendues au-dessus du comptoir. Il y a également des miches de pain et d'autres victuailles. Derrière le comptoir, un villageois chétif se fait tout petit derrière un sac d'oignons. En vous voyant entrer, il essaye de se cacher, mais vous l'avez aperçu. Si vous possédez des Pièces d'Or, vous pouvez acheter des provisions. Dans le cas contraire, vous pouvez essayer d'en voler ou repartir. Si vous décidez d'acheter des provisions, vous pouvez dépenser 1 Pièce d'Or (rendez-vous au [131](#)) ou 2 Pièces d'Or (rendez-vous au [146](#)). Si vous voulez essayer d'en voler, rendez-vous au [410](#). Si vous repartez et traversez le village en direction de l'ouest, rendez-vous au [274](#).

33

Vous quittez la pièce par un couloir poussiéreux. Des pierres luminescentes, serties dans le plafond, répandent une étrange lueur bleuâtre qui éclaire votre chemin. Chaque fois que vous avancez d'un pas, une pierre luminescente s'allume devant vous tandis qu'une autre s'éteint derrière, comme si votre progression

était commandée par quelque entité invisible. En attendant que votre vue s'accommode à la lumière, vous prenez le temps de réfléchir aux curieux événements qui se sont produits dans la pièce que vous venez de quitter. Rentrant vos griffes, vous frottez pensivement les écailles rugueuses de votre ventre. Vous n'arrivez pas à saisir la signification de ce qui s'est passé. Finalement vous repartez et, au bout de quelques pas, vous arrivez à une bifurcation. Un couloir part vers le nord. Vous pouvez le prendre (rendez-vous au [311](#)) ou continuer à marcher vers l'est (rendez-vous au [390](#)).



34

Une fois de plus, le Traqueur d'Ombre lève son poignard et le plonge dans votre ombre. De nouveau, vous essayez de l'esquiver, mais, cette fois, le coup vous a éraflé la poitrine et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous essayez de prévoir les déplacements de la créature et de la lacérer avec vos griffes, mais votre coup de patte ne rencontre que le vide : le Traqueur d'Ombre ne tente même pas de vous éviter. Un autre coup de patte n'a pas plus d'effet, et, cette fois, c'est dans le dos de votre ombre que la créature enfonce son poignard. Une douleur fulgurante vous transperce de part en part et vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Maintenant, il faut vous décider. Allez-vous tenter de fuir en quittant la pièce (rendez-vous au [242](#)) ou cesser d'attaquer le Traqueur d'Ombre et essayer de faire la paix avec lui (rendez-vous au [135](#)) ?

35

La vieille femme peut à peine marcher, et vous la distancez vite sur le chemin du marché. L'indifférence que vous témoignez à ses appels lui fait pousser des gémissements à fendre l'âme, mais vous n'avez aucune envie d'avoir affaire à elle. Le brouhaha du marché étouffe rapidement ses cris. Vous vous promenez parmi

les étals et, au moment où vous vous mettez en quête des bateleurs, un gros homme s'approche de vous. Il vous aborde avec circonspection et chuchote : « Psitt ! Hé, vous, le costaud ! J'ai une petite... proposition à vous faire. Ça vous intéresse ? Venez par ici. » Et il vous entraîne vers une ruelle déserte. « Dites donc, j'aurais l'emploi d'un malabar dans votre genre, pour mon commerce, déclare-t-il d'un ton pressant. Les ingrédients des sortilèges ne sont pas toujours faciles à se procurer. J'ai l'impression qu'à nous deux, on formerait une bonne équipe. Qu'est-ce que vous en pensez ? » Il vous flanque une claque sur l'épaule au moment où vous pénétrez ensemble dans la ruelle, où vous attendent deux colosses hirsutes munis d'un filet. Dès que vous tournez le coin, ils lancent ce filet sur vous et vous font tomber ! Vous essayez de vous libérer, mais il semble que plus vous vous débattez, plus vous vous empêtrez dans les mailles. Finalement, vous ne pouvez plus bouger et vous cessez de lutter, épuisé. « Ouf ! halète le gros homme. Sacré bagarreur ! Dommage qu'on ne puisse pas l'embaucher, hein, les gars ? Mais je crois connaître un vieux sorcier, à Calice, qui nous donnera un bon prix des organes de cette créature. Allez, Slitter, faites votre boulot. Mais prenez garde de ne pas endommager ses entrailles avec votre couteau. Rappelez-vous qu'il a des glandes dans le cou et qu'on en tirera sûrement une grosse somme... »

36

La bataille a été épique, et vous restez étendu sur le sol, épuisé. Le tunnel saccagé s'est effondré, et vous le contemplez, haletant, en reprenant votre souffle. Le bruit de votre respiration vous empêche d'entendre celui des petites créatures qui s'approchent... Bavardant avec animation, un petit groupe de Lutins Sylvestres sont venus relever leur piège pour rapporter au village le repas quotidien. Sans se rendre compte que vous avez déjà détruit ce piège, les fluettes petites créatures pénètrent à l'autre extrémité du boyau sans aucune difficulté. Vous ne les entendez même pas jusqu'au moment où leurs glapissements de fureur, en découvrant que l'on a démolì leur piège, couvrent le bruit de vos halètements. Douze paires de jambes grêles amènent

au grand galop les bruyants Lutins à peau verte, mais ils s'immobilisent en vous apercevant, impressionnés par votre force colossale. Pourtant, vous êtes trop épuisé pour lutter victorieusement contre douze Lutins armés. Et vous avez d'autant moins de chances de survivre que leurs lances ont été trempées dans le foudroyant poison extrait des racines de l'Urticalaire...

37

La descente est longue et raide, mais vous finissez par atteindre le pied de l'escalier, où vous découvrez un faisceau mortel de pieux métalliques tout prêts à empaler les créatures moins chanceuses qui auront glissé sur les marches. Pourtant, il semble n'y avoir aucune issue au-delà des pieux : vous êtes dans un cul-de-sac. Vous faites néanmoins quelques pas pour examiner les lieux de plus près et, à ce moment-là, un frisson vous parcourt et vous éprouvez un irrésistible besoin d'éternuer ! Quoi que vous fassiez, vous n'y couperez pas, et l'éternuement finit par exploser avec une violence à ébranler les murs qui vous entourent. Lorsque vous rouvrez les yeux et vous frottez le museau d'une patte écaillée, le décor a changé ! Vous n'êtes plus au pied d'un escalier, devant un mur plein. Maintenant, c'est vers l'ouest que la route est barrée ! Où êtes-vous ? Vous partez en direction de l'est en longeant le couloir jusqu'à ce que vous arriviez à un embranchement. Si vous désirez aller vers le nord, rendez-vous au [443](#). Si vous préférez continuer vers l'est, rendez-vous au [50](#).

38

Le garde finit par revenir, tout essoufflé. « Apparemment, vous aviez raison. » Il hausse les épaules. « Pas trace de lui nulle part. Notez bien que je ne peux quand même pas vous laisser passer. Personne n'est autorisé à sortir d'ici sans l'autorisation de Darramouss. A moins que... euh... certaines... hum... *mesures particulières* n'aient été prises, si vous voyez ce que je veux dire. » Il regarde le pendentif suspendu à votre cou. « C'est un joli petit bijou que vous avez là, dit-il. Il me semble qu'on pourrait

envisager des mesures particulières si vous laissez cet objet en dépôt. Simplement à titre de... caution, dirons-nous, histoire de garantir votre retour. Et à titre de dédommagement pour moi, au cas où vous ne reviendriez pas ! » Si vous êtes disposé à lui donner votre pendentif, il vous laissera traverser le corps de garde, mais, sans le bijou, vous ne découvrirez peut-être plus jamais aucun passage secret. Faites votre choix. Si vous payez le prix demandé, rendez-vous au [442](#). Si vous estimez ce prix trop élevé, le seul moyen de passer est d'attaquer le garde (rendez-vous au [73](#)).

39

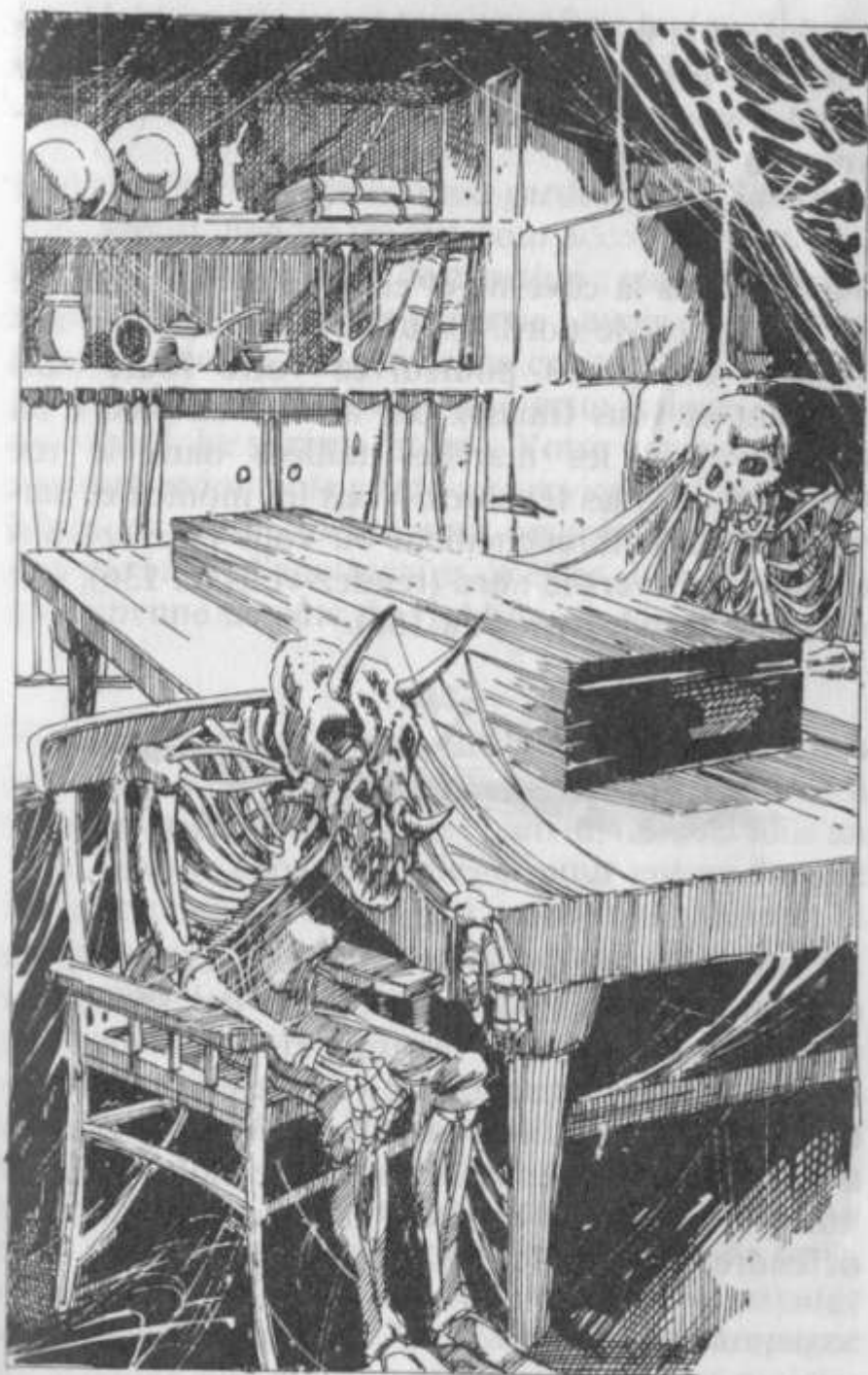
Vous n'avez pas plutôt assené l'ultime coup mortel qu'un autre Guerrier du Chaos apparaît sous la voûte. Engagez le combat avec cette créature.

GUERRIER DU CHAOS HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 7

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [397](#).

40

Au moment où vous allez faire demi-tour pour sortir de l'impasse, le pendentif suspendu à votre cou se met brusquement à vibrer ! Vous rappelant ce qui s'est passé la dernière fois que cela s'est produit, vous tendez le talisman vers la muraille rocheuse. L'amulette émet un bourdonnement grave, et ses vibrations s'amplifient. Et puis la pierre bleue sertie en son centre commence à luire, et un mince rayon de lumière bleue se pose sur un petit loquet encastré dans le rocher. Vous poussez ce loquet et la paroi rocheuse pivote en grinçant, révélant une petite pièce creusée dans la pierre. Au milieu de cette pièce, une longue boîte en bois repose sur une table massive. Elle est entourée de divers objets -assiettes, chandeliers et autres - posés sur des étagères ou des guéridons. Deux squelettes sont accoudés à la table centrale. L'un paraît humain, mais l'autre est certainement non-humain, car ses mâchoires sont celles d'une créature du Chaos. La pièce sent le moisi : il y a sûrement longtemps qu'il



40 Deux squelettes semblent garder la longue boîte en bois posée sur la table.

personne n'y est entré. Allez-vous vous y aventure» (rendez-vous au [296](#)) ou quitter les lieux (rendez-vous au [279](#)) ?

41

Vous quittez la caverne et empruntez le couloir se dirigeant vers le nord. Celui-ci recommence à zigzaguer, mais vous poursuivez votre route sans incident et vous finissez par arriver au pied d'un escalier dont les marches taillées dans le me s'élèvent dans les ténèbres. Vous les montez et para venez à un embranchement où vous pouvez vous orienter soit vers le nord (rendez-vous au [136](#)), soit vers l'est (rendez-vous au [156](#)).



42

La surexcitation devient intolérable. La fièvre du combat, jointe à l'odeur alléchante des savoureux pâtés que transportent les trois Hobbits, vous fait bouillir le sang. Incapable de vous retenir plus long temps, vous bondissez dans la pièce, les griffes en avant. Lorsque vous vous jetez sur eux, les Hobbits hurlent de terreur et tirent leurs dagues pour se défendre. Engagez le combat.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier HOBBIT	6	6
Deuxième HOBBIT	5	6
Troisième HOBBIT	6	7

Les hobbits attaquent tous en même temps. Si vous les tuez tous les trois, rendez-vous au [2](#).

43

L'idée d'être engagé comme garde sur la *Galèréale* vous séduit. Fendre les airs pour accomplir des missions de violence et de destruction ; aider votre glorieux chef à vaincre ses ennemis ; avoir un but dans la vie et mener une existence excitante : voilà une perspective plus attirante que cette longue errance au hasard. Le sort en est jeté. Votre vigueur fera de vous un redoutable garde au service de Zharradan Marr. et votre fidélité sera assurée par de généreuses doses d'apothicaire, mêlées à votre ration quotidienne de pâté de Hobbit...

44

Vous ne tenez pas compte des divagations des trois horribles sorcières et continuez votre chemin. Si vous retournez examiner les pierres, rendez-vous au [198](#) Si vous dépassez celles-ci pour entrer dans le bois rendez-vous au [261](#). Si vous visitez la construction dans laquelle vous vous trouvez, rendez-vous au [253](#).

45

Tournant le dos au Nutricassier, vous repartez sur le sentier. Un peu plus loin, vous faites halte au sommet d'une butte et scrutez les alentours. Au loin sur la droite, vous apercevez une grande forêt, et droit devant vous, une rivière balafre le paysage COMME une estafilade. Vers la gauche, la campagne verdoyante vire au brun grisâtre lorsque les prairies font place aux étendues dénudées de la Plaine du vent qui se déroule à l'ouest aussi loin que portent vos regards. Vous repartez et, peu après que vous ayez quitté la butte, un autre sentier, venu de la gauche, rejoint le vôtre. Rendez-vous au [134](#).

46

Vous perdez espoir lorsqu'un *autre* Guerrier du Chaos lève son arme et s'avance pour vous attaquer.

GUERRIER DU CHAOS HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [39](#).

47

Les yeux blancs du Météororage se fixent un instant sur vous avant qu'il ne lève les mains devant son visage et que ses ongles démesurés ne vous les cachent. Lorsqu'il baisse à nouveau les mains, un petit nuage noir s'est formé devant lui. Fasciné par ce prodige, vous ne pouvez détacher vos regards du petit nuage, qui traverse la pièce et s'immobilise à peu de distance de vous. Il se met à tourbillonner en produisant un sifflement strident, et sa vitesse s'accroît jusqu'à ce que sa partie inférieure s'abaisse lentement. Lorsqu'elle a rejoint le sol, la tornade dérive vers vous. Vous comprenez trop tard son but meurtrier. Quand la tornade vous atteint, votre force colossale est impuissante contre elle : vous êtes aspiré et instantanément réduit en bouillie par la création du Météororage.

48

Vous détournant de celui des deux humains qui paraît le moins dangereux, vous affrontez celui qui porte l'armure cliquetante. Il se met en garde, l'épée haute, prête à frapper. Attaquez le Chevalier en Armure.

CHEVALIER EN ARMURE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 9 Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [392](#).

49

Le couloir se dirige vers l'est. A peu de distance de là, vous atteignez un pont de pierre enjambant un gouffre béant. Du fond de l'abîme s'élève un clapotis de rivière aux eaux tranquilles, et vous vous approchez du pont pour y jeter un coup d'œil. la rivière dégage une odeur répugnante, une puanteur tellement nauséabonde que, lorsqu'elle atteint vos narines, vous reculez en chancelant. Pourtant, c'est le seul passage possible. Le pont est étroit, l'atmosphère saturée d'humidité le rend certainement glissant, mais vous n'avez pas le choix. Retenant votre respiration, vous vous engagez prudemment sur le pont et, à mi-chemin, vous glissez sur la pierre visqueuse. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [457](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [60](#).

50

Le couloir continue vers l'est, et, après être passé sous deux arcades taillées dans le roc, vous finissez par atteindre, une petite pièce circulaire qui, apparemment, est sans issue. Pendant que vous réfléchissez à ce que vous allez faire, vous sentez le sol C.lisser légèrement sous vos pieds. Aussitôt, comme si vous aviez abaissé quelque manette invisible, le ilécor change ! Affolé, vous cherchez désespérément îles yeux le souterrain par lequel vous êtes arrivé, mais il a disparu. On ne peut plus sortir de la pièce. Un grondement sourd, venu des profondeurs duj sol, est suivi d'un puissant ronflement. Mais celui-ci n'est pas produit par une créature vivante ! De la fumée suinte des murs et vous commencez à¹ transpirer, car la température s'élève. La pièce s'est ; transformée en un four dans lequel vous allez rôtir ! La chaleur devient insupportable et vous cherchez comment vous échapper. Portez-vous une paire de bracelets en métal jaune ? Si oui, rendez-vous au [262](#), Sinon, rendez-vous au [339](#).

51

L'esprit toujours obsédé par la mystérieuse créature vaporeuse, vous quittez la pièce par un couloir se dirigeant vers l'ouest. Vous ne tardez pas à vous rendre compte qu'il zigzague dans le sol rocheux, mais la marche y est facilitée par l'étrange lueur bleue émanant des pierres luminescentes serties dans le plafond. Au fur et à mesure que vous avancez, ces pierres s'allument devant vous, et quand vous vous retournez, vous constatez qu'elles s'éteignent comme par enchantement. Soudain, un écho lointain frappe vos oreilles et vous fige sur place. Le bruit se reproduit... et il se rapproche ! Des pas et des voix assourdies se dirigent vers vous. Comme vous avez la chance que vos propres pas soient pratiquement silencieux, vous repartez, prêt à affronter tout ce qui pourra se présenter. Vous approchez d'un tournant... Un hurlement strident déchire l'air, et, pendant une seconde, vous ne savez pas s'il est sorti de votre propre gorge ou de celle de l'aventurier terrifié avec lequel vous vous êtes trouvé nez à nez à l'improviste en prenant le virage ! Mais vous vous ressaisissez vite et décochez un formidable coup de griffe à l'infortuné humain qui est encore en train d'essayer de se remettre de sa peur. Votre patte frappe la légère armure de cuir qui lui couvre le torse et le catapulte sur la muraille rocheuse, où le choc lui fait lâcher l'épée qu'il tenait à la main. Ses deux compagnons n'étant pas loin, vous devez achever le Gros-Bras sans plus attendre.

GROS-BRAS HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [320](#).

52

Vous quittez l'étang scintillant et reprenez le sentier qui serpente entre les arbres jusqu'à une bifurcation. Au beau milieu de l'embranchement, entre le chemin de gauche et le chemin de droite, un poteau planté en terre vous fait écarquiller les yeux : un Hobbit y est suspendu par les poignets, à moitié mort de faim et d'épuisement, alors que ses poches, qu'il ne peut évidemment

pas atteindre, sont visiblement bourrées de provisions. L'eau vous en vient à la bouche, et vous vous précipitez vers la petite créature. Le bruit de vos pas lui fait ouvrir les yeux. « Non... », gémit-elle en se doutant que ce n'est pas pour la serrer affectueusement dans vos bras que vous courez vers elle. « Détachez-moi et laissez-moi la vie sauve, je vous en supplie. Je peux vous indiquer où conduisent ces deux chemins et comment éviter les dangers qui vous y guettent... » Vous avez faim, et la perspective d'un bon repas est évidemment tentante. Allez tordre le cou de ce Hobbit et vous régaler de ses provisions (rendez-vous au [206](#)), ou le détacher, écouter ce qu'il a à vous apprendre sur les sentiers, et le laisser filer (rendez-vous au [70](#)) ?

53

Bien qu'il ne soit pas facile de marcher dans les roseaux, vous vous lancez à la poursuite de la créature. Lorsque vous apercevez à nouveau le fuyard, il semble sautiller maladroitement entre les hautes tiges. Vos pieds glissent, vous vous enfoncez jusqu'aux genoux dans l'eau fangeuse, mais cela ne vous décourage pas. Cependant, suivre la créature devient de plus en plus malaisé. Vous ne la voyez plus et vous devez vous guider uniquement sur les bruits qu'elle fait en écrasant des roseaux. En grimpant sur un talus, vous vous trouvez dans une sorte de clairière circulaire. Tout est silencieux. Aucune trace de la créature. Mais soudain, derrière votre dos, les roseaux s'écartent. Vous faites volte-face à l'instant précis où l'Homme-Crapaud que vous poursuiviez se jette sur vous, son énorme bouche béante. Rendez-vous au [68](#).



54

Aussitôt que le garde a tourné le coin, vous vous glissez dans sa cagna. L'endroit est sale et mal tenu. Des déchets de nourriture pourrissent dans les coins, le lit est dégoûtant, des couvertures souillées traînent sur le sol, et un remugle de sueur humaine refroidie et de bière éventée flotte dans l'air. Il y a une porte métallique au fond de la pièce. Son judas grillagé étant ouvert, vous apercevez un escalier montant. Un bruit soudain, dans votre dos, vous fait sursauter, et vous faites demi-tour juste à temps pour voir une énorme massue s'abattre sur votre crâne ! Le coup vous fait tomber à genoux, et vous perdez 4 points d'ENDURANCE. « Je m'en doutais ! grogne le garde. Darramouss ne vous a jamais autorisé à partir ! » Votre stratagème a fait long feu. L'homme brandit à nouveau sa massue et vous devez vous défendre. Rendez-vous au [98](#).

55

La route qui sort de Coven vous fait passer devant une bâtisse abandonnée. Grog s'arrête. « Attendez-moi là, dit-il. Avant d'entrer à Coven, j'ai enterré quelque chose dans cette maison... euh... un bijou de famille sans valeur. Mais c'est un souvenir et j'y tiens. J'en ai pour une minute. » Il revient avec une besace qui contient visiblement un objet assez volumineux, peut-être une boîte. Vous aimeriez bien savoir de quoi il s'agit, mais il ne fait aucune allusion au contenu de la besace. « Dites donc, vous êtes une créature pas ordinaire, dit-il lorsque vous avez repris la route. Vous n'ouvrez pas la bouche, vous ne savez pas où aller... D'où venez-vous ? Vous errez à l'aventure ? Ou bien vous effectuez une mission quelconque ? (Vous hochez vigoureusement la tête.) Ah, je comprends. Vous êtes muet ? Vous ne pouvez pas parler ? (Vous secouez la tête.) Hum. Mais vous pouvez remuer la tête pour dire oui ou non. Bon, eh bien, on n'est pas pressés, hein ? Considérons cela comme un jeu. Je vais essayer de deviner en quoi consiste votre mission, et vous m'indiquerez si je me rapproche ou si je m'éloigne de la vérité. Est-ce un objet que vous cherchez, plutôt qu'une personne ?

(Vous hochez la tête.) Vous savez où se trouve cet objet ? » Vous secouez négativement la tête, et le trajet se poursuit. La piste s'enfléchit vers le nord jusqu'à ce qu'elle arrive à un embranchement. Le visage de Grog s'illumine. « J'ai trouvé ! s'exclame-t-il. Rosina ! Elle nous aidera ! Prenons la route qui va vers l'ouest. » Si vous vous rangez à son avis et vous dirigez vers l'ouest, rendez-vous au [177](#). Si vous préférez au contraire aller vers l'est, rendez-vous au [203](#). Si vous continuez vers le nord, rendez-vous au [130](#).

56

Vous grimpez sur les gravats et franchissez le trou dans la muraille en retenant votre respiration pour traverser le nuage de poussière en train de retomber. La seconde partie de la niche n'est guère plus vaste que la première et, en arrivant au fond, vous découvrez l'origine du scintillement. Du haut plafond s'écoule un poudreux fdet de Poussière Elfienne, qui descend gracieusement du ciel en scintillant, mais disparaît avant d'avoir atteint le sol ! Pendant que vous la regardez tomber, le nez en l'air, la poussière ensorcelée vous arrose sans que vous vous en rendiez compte. La Poussière Elfienne est une poudre magique qui est l'un des ingrédients essentiels de la magie elfienne. Bien que ses effets puissent rester un mystère pour vous dans l'avenir immédiat, il est naturel que vous vous interrogiez sur votre découverte. Quelqu'un a essayé d'emmurer la Poussière Elfienne. Pourquoi ? Finalement, vous décidez de quitter le renforcement et la pièce. Rendez-vous au [405](#).

57

Vous vous frayez un chemin à travers les broussailles. Votre progression est très lente. Votre corps massif s'empêtre dans les branches et les lianes, rendant la marche à la fois difficile et fatigante. De plus, vous ne savez pas de quel côté aller, toutes les directions ayant le même aspect. Après en avoir essayé plusieurs, vous vous rendez compte que vous passez devant un arbre que vous avez déjà remarqué peu de temps auparavant. Vous avez

tourné en rond ! La colère vous prend, et vous piétinez rageusement la végétation. Si vous étiez moins furieux, le surprenant déclic provoqué par votre pied aurait pu vous alerter, mais vous n'en tenez pas compte. Une seconde plus tard, le piège s'est déclenché. Votre pied s'est pris dans un nœud coulant fixé au tronc flexible d'un jeune arbre. La boucle se resserre autour de votre cheville, l'arbre se redresse d'un seul coup, et vous vous retrouvez suspendu en l'air, la tête en bas ! Rendez-vous au [175](#).

58

« Le village d'Indigofera n'est pas loin d'ici, commence-t-il. Il est situé près des Étangs de l'Arc-en-Ciel. A mon avis, c'est à deux jours de marche. Dirigez-vous vers l'est, en tournant le dos au soleil couchant. Quand vous arriverez à proximité du village - si vous y arrivez -, ne cherchez pas celui-ci à la surface du sol. S'il est resté inconnu durant si longtemps, c'est parce qu'il est *souterrain*. Je ne peux pas vous en dire plus. » Il se relève, s'étire douloureusement, époussette sa robe, vous fait ses adieux et s'en va. Vous le regardez disparaître. Rendez-vous au [414](#).

59

Vous y trouvez non seulement des uniformes de la marine, mais également des vêtements civils et des tenues de cérémonie. Mais rien qui sorte de l'ordinaire, rien qui puisse vous fournir une indication sur l'endroit où se trouve Marr. Fou de rage, vous abattez vos formidables poings sur la penderie, ! dont les planches volent en éclats. Tous les vêtements suspendus tombent en tas sur le sol et, du fond de la garde-robe, un bouclier métallique circulaire se met à rouler et s'arrête en tournoyant à vos pieds. Vous vous accroupissez pour l'examiner. ; Rendez-vous au [302](#).

60

Vous essayez de vous rattraper, mais le pont est trop glissant. Perdant complètement l'équilibre, vous basculez par-dessus bord et tombez, tombez dans le vide jusqu'à la rivière puante. Le courant vous entraîne, et les eaux putrides de la Vidangière emplissent vos poumons. Votre mort n'est pas des plus agréables...

61

Vous tournez vers l'est et suivez le couloir. Un étroit passage voûté vous amène dans une pièce nue, bien éclairée par des torches fixées en haut des murs. Vous cherchez des yeux comment en sortir, mais il n'y a pas d'autre issue que celle par laquelle vous êtes entré. La pièce est vide, en dehors de ce qui semble être un petit tas de vêtements noirs, abandonnés le long d'un mur. Qu'est-ce que vous préférez ? Pousser vos investigations plus avant (rendez-vous au [334](#)) ou repartir (rendez-vous au [444](#)) ?

62

La créature est quelque peu interloquée quand vous lui montrez que vous comprenez ce qu'elle dit. Bien que vous soyez de la même taille, vous paraissez indiscutablement le plus vigoureux des deux, et c'est probablement la raison pour laquelle l'Homme-Rhinocéros vous invite à pénétrer dans son corps de garde. « Vous aussi, vous êtes une des créatures de Marr ? » bougonne-t-il. Comme vous semblez perplexe, il grogne : « Si vous l'ignorez, alors c'est que vous êtes destiné soit aux Mines de la Safranière, soit au Champs de Manœuvres du Bois du Chêne-Noueux. Vu votre gabarit, j'ai l'impression que ça doit plutôt être le Champ de Manœuvres. Darramouss saura à quoi s'en tenir. Il est au courant de tout ce qui se passe ici. Il vous traitera bien, mais ne le contrariez pas. Même un costaud comme vous ne peut pas espérer discuter avec un mort vivant aussi teignard que celui-là. Et si vous allez au Champ de Manœuvres, rendez-moi le service

de chercher... quel est son numéro, déjà ? Ils ne portent pas de nom, au Champ de Manœuvres, seulement un matricule, sauf ce mal embouché de maître d'armes, Thugruff. Légionnaire vingt-neuf, je crois bien : un Homme-Rhinocéros comme moi. S'il est toujours en vie, il faut qu'il sache ceci : *Gat H'Oulie s'est enfuie avec la bague clans la Forêt des Araignées ! C'est vrai que vous ne parlez pas, hein ? Tenez, je vais vous l'écrire.* » Il vous remet le message. Si par la suite, au cours de votre aventure, vous rencontrez « Légionnaire vingt-neuf », vous pourrez lui transmettre le message en ajoutant son numéro à celui du paragraphe où vous vous trouverez au moment où vous l'identifierez. Vous vous levez pour quitter le corps de garde. L'Homme-Rhinocéros vous indique le chemin à suivre : « Sortez par la porte nord. Quand vous arriverez à la bifurcation, tournez à droite et longez le couloir. » Vous suivez son conseil. Rendez-vous au [298](#).

63

L'être qui se tient devant vous est grand et mince. Il a des cheveux noirs et paraît humanoïde, mais, dans la pénombre, vous le distinguez mal. Néanmoins, vous voyez nettement ses grands yeux verts. Il est drapé dans une cape vivement colorée, et ses cheveux sont ramenés sur le dessus de la tête en chignon serré. En s'avançant vers vous, il rejette sa cape en arrière et découvre ainsi sa main gauche, laquelle serre un petit arc. Sa main droite sort une flèche d'un carquois suspendu dans son dos, il lève son arme et vous décoche son trait dans l'épaule ! Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Votre fureur devient incontrôlable. Allez-vous sortir vos griffes et vous jeter sur votre agresseur ? Ou fuir ce redoutable adversaire ? Lancez un dé. Si vous obtenez de 1 à 4, votre rage est telle que vous vous ruez sur l'Elfe Noir sans vous soucier de son arc (rendez-vous au [14](#)). Si vous obtenez 5 ou 6, la crainte de la mort l'emporte sur la colère et vous battez en retraite (rendez-vous au [260](#)). Vous pouvez, si vous le désirez, *Tenter votre Chance*, mais il faut alors le faire *avant* de lancer le



*63 Rejetant sa cape en arrière,
l'être humanoïde découvre un petit arc.*

dé. Si vous êtes Chanceux, libre à vous de choisir ce que vous désirez faire. Si vous êtes Malchanceux, il faut laisser à votre instinct le soin de prendre la décision et lancer le dé comme prévu.

64

Les os brisés empilés sur le sol semblent avoir appartenu à une créature de taille moyenne. Beaucoup portent des traces montrant qu'ils ont été rongés par une bête affamée, dotée de mâchoires puissantes. Vous vous penchez pour les examiner - et voir s'ils ne dissimulent rien d'intéressant - lorsqu'un bruit de frottement, derrière votre dos, vous fait sursauter. Avant que vous n'ayez pu vous retourner, des crocs acérés se plantent dans votre nuque. La créature du fauteuil ! Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Il vous faut maintenant affronter l'Orque Carnassier au ventre creux qui vous a attaqué.

ORQUE CARNASSIER HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 5

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [207](#).

65

Vous parvenez à descendre le long de la paroi rocheuse sans glisser et à atteindre le trou, dans lequel vous entrez et retrouvez un sol ferme. Votre pied gauche bute contre un objet dur et rectiligne. En vous penchant, vous constatez qu'il s'agit d'une longue tige métallique, à peu près du diamètre de votre poignet, qui s'enfonce dans les profondeurs du trou. Une seconde barre semblable court à côté de la première, maintenue à distance constante par une série de traverses en bois. Vous décidez de voir où conduisent ces deux barres et pénétrez dans le souterrain. Ici, il n'y a pas de pierres luminescentes pour vous guider, et vous suivez les rails dans l'obscurité. Vous atteignez bientôt un embranchement. Allez-vous suivre la voie ferrée vers la gauche (rendez-vous au [182](#)) ou vous engager dans la galerie de droite (rendez-vous au [424](#)).

66

Vous ouvrez la porte à la volée et faites irruption dans la pièce en grondant rageusement, prêt à affronter les créatures que vous entendez parler. Mais la scène que vous découvrez n'est pas celle que vous attendiez. Rendez-vous au [161](#).

67

Il y a plusieurs cryptes aux alentours, mais vous choisissez la plus vaste et poussez doucement la porte, qui s'ouvre en grinçant sur ses gonds rouillés. A l'intérieur, le caveau est obscur et vide, à l'exception du grand sarcophage qui se dresse au milieu. Vous en faites le tour pour l'examiner, lorsque, soudain, un nouveau bruit se mêle à celui de vos griffes raclant la pierre polie, un bruit de pas traînants, provenant de l'extérieur de la crypte. Vous entrouvrez la porte et vous vous hâtez de la refermer : une douzaine de cadavres vivants au regard fixe, aux traits figés, sont sortis de leurs tombes et s'avancent vers vous. Ils sont sûrement décidés à se débarrasser de cet intrus ! Vous cherchez des yeux une cachette quelconque, mais la crypte n'en comporte aucune. En désespoir de cause, vous empoignez la pierre tombale qui ferme le sarcophage et la repoussez sur le côté. La sépulture est vide ! Mais il se passe quelque chose dans le fond. Il semble que, en soulevant la dalle, vous ayez déclenché un verrou secret, et la base de la tombe a commencé à bouger. Elle pivote lentement, découvrant un étroit escalier qui s'enfonce dans le sol. Vous voulez savoir où conduit cet escalier ? Dans ce cas, rendez-vous au [454](#). Si vous préférez affronter l'armée de Zombies qui arrive à la porte, rendez-vous au [321](#).

68

Il vous repousse au centre de la clairière, et vous pataugez dans la boue fluide. Soudain, l'un de vos pieds s'y enfonce profondément, vous faisant trébucher. Vous essayez de l'en extirper, mais sans succès : plus vous remuez les pieds, plus vous vous enfoncez... La boue atteint votre poitrine, puis votre cou, et commence à s'infiltrer dans votre bouche et votre nez. L'Homme-Crapaud observe vos ultimes soubresauts, et un large sourire fend sa grande bouche édentée...

69

Le bureau est solidement construit. Les documents qui y sont posés sont rédigés dans une langue bizarre, composée essentiellement de chiffres et de symboles. Vous feuillotez les livres dans lesquels vous trouvez de nombreuses planches anatomiques concernant diverses catégories de créatures. Les tiroirs contiennent surtout d'autres documents, mais l'un d'eux est fermé à clef. Qu'allez-vous faire ? Agiter la clochette (rendez-vous au [236](#)) ou examiner les bocalx à spécimen (rendez-vous au [97](#)) ?

70

Une expression d'intense soulagement éclaire le visage du Hobbit lorsque vous vous attaquez à ses liens avec vos dents. « Oh, merci, merci, sanglote-il. Je tiendrai parole et je vous indiquerai où mènent ces deux sentiers. Celui de gauche vous conduira dans une... Eh là, attendez ! Qu'est-ce qui vous prend ? Non ! » La petite créature a remarqué la frénésie croissante qui brille dans vos yeux pendant que vous essayez de réprimer vos impulsions. Vous avez courageusement lutté contre l'instinct bestial qui vous pousse à la réduire définitivement au silence avant de dévorer ses provisions, mais c'est un combat perdu d'avance : il vous est impossible de refréner vos réflexes de tueur. D'un seul coup de patte, vous écrasez le Hobbit, puis vous ne faites qu'une bouchée de sa réserve de pâtés. Ramenez votre

ENDURANCE à son niveau de départ et choisissez entre le sentier de droite (rendez-vous au [183](#)) et celui de gauche (rendez-vous au [351](#)).

71

Vous vous efforcez de ne pas perdre l'équilibre en descendant les marches étroites, mais elles sont humides et glissantes. A un moment, vous dérapez et chanceliez dangereusement près du bord avant de vous rétablir et de continuer à descendre, mais, six marches plus bas, vous trébuchez à nouveau et, cette fois, vous n'avez pas la chance de vous rattraper. Vous basculez dans le vide et tombez de tellement haut dans les eaux nauséabondes de la Vidangière que vous êtes assommé par le choc. C'est inconscient que le courant vous emporte dans l'oubli...

72

Vous assenez un coup de patte sur la porte avec une telle violence que le panneau se fend, mais la porte ne s'ouvre pas pour autant et votre colère s'accroît. Un bruit provient de l'intérieur de la pièce ! Vous tendez l'oreille et entendez une respiration haletante, entrecoupée de frottements de pieds, comme si un être se déplaçait lentement. Un grondement rauque jaillit de votre gorge. Allez-vous courir le risque d'affronter la chose qui se trouve derrière la porte ? Ou prendre le chemin le plus sûr, en repassant auprès du Nain ? Lancez un dé. Si vous obtenez l'as, rendez-vous au [419](#). Si vous obtenez de 2 à 6, rendez-vous au [170](#).

73

Avec un grondement de colère, vous sautez à la gorge du garde, que vous envoyez bouler à l'intérieur de la pièce. Vous roulez tous les deux sur le sol, au milieu d'un tas de vieux vêtements et de reliefs de nourriture sur lesquels flotte une odeur fétide de sueur refroidie et de bière aigre. Le garde parvient à se libérer de votre prise et saisit une massue posée sur une table. Rendez-vous au [98](#).

Vous remettez la besace à Zharradan Marr. « Très bien ! dit-il en souriant. A mon tour de tenir parole. Vous m'avez cherché et vous m'avez trouvé, en triomphant de tous les obstacles. C'est une preuve de ténacité et de débrouillardise. Vous êtes une créature exceptionnellement vigoureuse et vous avez été entraîné à commander, même si vous l'ignorez. Est-ce que vous éprouvez du plaisir à vous battre ? (Vous hochez affirmativement la tête.) Alors, c'est décidé. Vous serez mon Commandant en Chef. Vous êtes d'accord pour me servir ? » La perspective d'une vie de conquêtes et d'aventures vous attire effectivement beaucoup. « Parfait, dit Marr. Vous allez prendre votre service immédiatement. Votre première tâche consistera à exécuter votre prédécesseur, Vallaska Roué. Non seulement il a failli à son devoir en vous laissant pénétrer dans mes appartements privés, mais il a échoué dans sa mission en ne parvenant pas à localiser les Étangs de l'Arc-en-Ciel. Son utilité tire à sa fin. Une fois Roué mort, vous prendrez le commandement de la *Galèréale*, sous mes ordres ! » Voilà donc votre sort réglé. Quant à savoir comment vous vous tirerez de vos fonctions de Commandant des forces de Zharradan Marr, cela dépendra de vos capacités. Votre maître a la réputation d'être impitoyable. Peut-être laisserez-vous le souvenir du meilleur de tous ses Commandants ; peut-être connaîtrez-vous le même sort que votre prédécesseur. Quel que soit le dénouement, une chose est certaine : votre existence sans objet aura désormais un but...

Le couloir continue tout droit pendant un moment, puis aboutit à une bifurcation. Choisissez la destination qui vous tente. Si c'est l'est qui vous attire, rendez-vous au [326](#). Si vous préférez aller vers l'ouest, rendez-vous au [353](#).



Vous retournez jusqu'à l'arbre et l'examinez avec incrédulité. Il s'élève au beau milieu d'un sentier que vous venez de parcourir, et cependant il paraît aussi mort que le montant d'une potence et ses racines sont profondément enfoncées dans la terre. Auriez-vous des hallucinations ? Malheureusement pour vous, ce n'est pas le cas, comme vous ne tardez pas à vous en rendre compte, une branche vous ayant attrapé par l'épaule. Vous reculez, terrifié, et, en levant les yeux, vous voyez les branches de l'arbre se balancer lentement comme si elles étaient agitées par le vent, et s'incliner vers vous. *L'arbre est vivant !* L'une de ses branches vous saisit le bras et s'y enroule comme une lanière de fouet. Vous sursautez, vous vous libérez d'une secousse... et, à cet instant précis, la créature ouvre brusquement les yeux ! Le regard glacé de l'Esprit Arborescent vous pétrifie. Votre cœur bat la chamade, mais vous êtes incapable de faire un geste ! Finalement, vous parvenez à échapper à son regard, à faire demi-tour et à fuir, mais vous découvrez alors le secret de Xénoboïs, comme on appelle cette région mystérieuse de la Forêt des Araignées : un nouvel Esprit Arborescent vous barre la route, et d'autres s'avancent lentement vers vous. Vous êtes cerné par une horde de ces créatures ! Rendez-vous au [434](#).

Vous vous engagez dans le souterrain, qui serpente dans le rocher jusqu'au moment où il débouche dans une petite caverne. Vous y faites halte pour vous orienter et chercher le meilleur moyen de poursuivre votre route. Vers le nord, une large galerie semble conduire quelque part, seulement, pour l'atteindre, il faut traverser la caverne, et cette perspective n'a rien de réjouissant. Car deux grottes s'ouvrent dans la muraille rocheuse, sur votre droite, et un tas d'ossements, les uns brisés, les autres seulement rongés, sont soigneusement empilés devant la première. A en juger par la taille de certains os, la créature qui a laissé de pareils reliefs n'était pas un vulgaire Mi-Orque. Allez-vous vous diriger vers les grottes et attaquer la chose inconnue qui s'y cache

(rendez-vous au [88](#)) ou traverser simplement la caverne et voir ce qui se passe (rendez-vous au [430](#))?

78

Vous observez les gardes l'un après l'autre et attendez qu'ils soient occupés à fustiger les malheureuses créatures pour vous faufiler subrepticement à l'autre bout de la grande salle. La malchance veut qu'une petite créature débouche à ce moment-là d'un couloir latéral et vienne se jeter dans vos pattes. La surprise vous fait sursauter tous les deux, et puis vous vous apercevez que c'est un Hobbit qui vous est tombé entre les griffes. Votre instinct de tueur n'a jamais pu résister à l'envie de tordre le cou de ces infortunées créatures. Ses glapissements ne durent guère, mais ils ont suffi à signaler votre présence aux gardes, qui vous entourent en brandissant leur fouet et vous maîtrisent. La sanction de votre intrusion n'est pas la mort... qui aurait pourtant été plus miséricordieuse. Vous tuer serait un gaspillage. Vous serez beaucoup plus utile en passant le restant de vos jours à vous échineur comme un esclave dans les mines de Zharradan Marr.

79

Vous vous précipitez vers le passage secret et vous vous retrouvez une fois de plus baigné par la féérique lueur verte. Dès que vous avez mis le pied dans le couloir, la porte claque derrière vous, à votre grand soulagement car vous aviez hâte de quitter la pièce mystérieuse. Le couloir continue en direction de l'ouest jusqu'à ce que vous arriviez à un embranchement. Un écriteau est fixé au mur. Il porte une flèche dirigée vers l'ouest et une inscription : « Chfmj nidf semj nfsed felbas bfrbn jfrf ». L'autre passage va vers le sud, et vous y apercevez, à quelques mètres de la bifurcation, un petit tas d'ossements, ou, plus exactement, un tas de petits ossements. Il semble s'agir d'os humains, mais provenant d'une créature plus petite qu'un humain. Choisissez le chemin que vous allez emprunter. Si c'est celui de l'ouest, rendez-vous au [142](#). Si c'est celui du sud, rendez-vous au [273](#).

80

Vous franchissez la porte et cherchez votre chemin à tâtons, en faisant glisser vos griffes contre la paroi rocheuse. Titubant au long du couloir, secouant la tête dans l'espoir de vous débarrasser de votre infirmité, vous atteignez un coude où la muraille tourne vers la droite. Soudain, votre pied se pose dans le vide ! Il est trop tard pour reculer, et vous tombez, vous tombez sans pouvoir vous raccrocher à rien dans ce qui semble être une fosse profonde. Vous vous préparez à un atterrissage brutal, mais, au lieu de cela, vous continuez à tomber. La vitesse augmente sans cesse, elle devient insupportable, vous perdez connaissance et ne vous réveillerez plus. Votre vie a heureusement pris fin avant que vous ne découvriez l'être - ou la chose - qui vous attend au fond de la Chausse-Trappe du Trou noir...

81

Le couloir tourne à gauche et vous le suivez pendant un certain temps. Au moment où vous commencez à vous demander s'il aboutit quelque part, vous apercevez, droit devant vous, une zone particulièrement obscure. Allez-vous continuer pour voir de quoi il s'agit, ou revenir sur vos pas ? Si vous préférez faire demi-tour, rendez-vous au [279](#). Si vous voulez explorer cette zone, rendez-vous [20](#).

82

Vous restez au Champ de Manœuvres, où vous vous instruisez de votre mieux dans l'art de la guerre. Durant l'entraînement, vous êtes bien nourri. Ramenez votre ENDURANCE à son niveau de départ, augmentez le niveau de départ de votre HABILITÉ de 2 points, et amenez votre HABILITÉ actuelle à ce nouveau niveau. Mais vous supportez de plus en plus mal les grossièretés du Mi-Troll et cherchez déjà comment le prendre au dépourvu. L'occasion finit par se présenter un soir où vous le voyez marcher dans la cour. Vous sortez du fort et vous vous approchez de lui à

pas de loup. Au moment propice, vous bondissez ! Engagez le combat.

THUGRUFF HABILITÉ : 11 ENDURANCE : 14

Si vous parvenez à réduire son ENDURANCE à 4 points, rendez-vous au [305](#).

83

Votre situation est désespérée. Sans rien où vous raccrocher pour vous extirper de la boue, que pouvez-vous espérer d'autre que des efforts stériles qui ne font que vous enfoncer de plus en plus profondément dans la tombe ? La boue atteint votre poitrine, puis votre cou, elle commence à pénétrer dans votre bouche, dans vos narines. Vous respirez pour la dernière fois...

84

Bien que son sol soit particulièrement raboteux, le couloir est infiniment préférable à la vase glacée. Vous atteignez vite une porte close. Elle ne paraît pas spécialement solide, et cependant le coup d'épaule que vous lui assenez n'a aucun effet. Tant sous le vantail que le long du chambranle, d'étroites fentes laissent filtrer des éclairs de lumière. Ces lueurs sont irrégulières et ne s'accompagnent d'aucun bruit. Allez-vous défoncer la porte pour voir ce qui se cache derrière (rendez-vous au [268](#)) ou rejoindre le couloir principal et vous diriger vers le nord en pataugeant dans la vase la plus foncée (rendez-vous au [232](#))?



85

Vous faites demi-tour et repassez sous la voûte. Il y en a quatre autres dans la pièce. Vous vous approchez de l'une d'elles et jetez un coup d'œil dans ses profondeurs obscures. Ne voyant rien, vous vous armez de courage et y entrez à tâtons. La niche semble vide. Au fond, vos doigts ne trouvent qu'une muraille rocheuse. Inutile de pousser vos recherches plus loin. Les autres niches étant semblables, vous vous décidez à quitter la pièce. Rendez-vous au [405](#).

86

Lorsque vous êtes enfin débarrassé du Hobbit, il vous reste à vous occuper des deux humains. Pendant que vous massacriez leur compagnon, ils se sont préparés à l'attaque. Celui qui porte une robe rouge vous fait face et marmonne en braquant sur vous les petits doigts de ses deux mains. L'homme vêtu de plaques de métal a dégainé une épée - qui vous rappelle celle du Nain, mais en plus grand - et crie à l'autre : « Prfn fzel fecpn trpl fedfes pnofsp rjtich bmbn ! Jlip pvrrb jtinp vsucp ndvjf febac fembv djtich jfn ! » Vous ne pouvez pas vous battre contre les deux à la fois. Lequel allez-vous attaquer ? Lancez un dé. Si vous obtenez de 1 à 4, vous décidez de vous en prendre à celui qui brille (rendez-vous au [48](#)). Si vous obtenez 5 ou 6, vous vous tournez Vers l'homme à la robe rouge (rendez-vous au [292](#)).

87

Ils vous poursuivent en vous lançant des pierres et des injures jusqu'à ce que vous soyez sorti de leur champ. Par chance, aucun projectile ne vous atteint, et vous êtes bientôt hors de portée. Vous continuez à suivre le sentier, qui serpente en direction d'une grande forêt, et finissez par atteindre un écriteau indiquant : « Bois du Chêne-Nouveux ». Le sentier s'enfonce parmi les arbres, et vous en faites autant. Rendez-vous au [244](#).



88 *Le Dévoreur furieux ouvre ses yeux blancs
et son énorme gueule.*

88

Vous vous glissez à pas de loup jusqu'à la première grotte et regardez à l'intérieur. Elle est ténébreuse et vous ne voyez pas grand-chose, mais vous êtes immédiatement frappé par l'odeur qui s'en dégage : ça sent la viande pourrie ! Quel qu'il soit, l'être qui vit là-dedans n'est sûrement pas végétarien. En avançant davantage la tête dans la grotte, vous apercevez dans un coin une grosse masse velue qui se gonfle et se dégonfle alternativement. Vous vous approchez de la créature endormie pour la surprendre, mais votre pied heurte un os qui traîne par terre et l'expédie à travers la caverne. Il tombe sur le dormeur, qui tressaille, se réveille et se lève. Entretemps, vous avez décidé d'attaquer, et vous avez pratiquement rejoint la créature lorsqu'elle tourne la tête vers vous. Ses fantomatiques yeux blancs semblent ivres de fureur quand le Dévoreur ouvre la gueule pour se défendre. Ses puissantes mâchoires portent une double rangée de crocs acérés, sanguinolents, qui s'écartent et se referment sur les écailles de votre bras. Vous poussez un cri de douleur et bondissez hors de sa portée (la morsure vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE). La créature est de votre taille et de votre corpulence, mais elle est couverte de poils hirsutes. L'affrontement est inévitable.

DÉVOREUR HABILITÉ : 10 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [41](#).

89

Après vous être reposé un instant pour reprendre votre souffle, vous jetez un coup d'oeil dans la pièce. La curiosité vous pousse à examiner les sept cadavres qui gisent sur le sol. Les Orques au nez épaté sont répugnants et leur odeur vous soulève le cœur. Ils portent à la taille des petits sacs qui, lorsque vous les éventrez, répandent dans toute la pièce une pluie de petits os. Les deux aventuriers ne sont guère plus intéressants. Les bourses fixées à leur ceinture contiennent des disques de métal brillant

semblables à ceux que vous avez déjà vus ; ils ne vous intéressent pas et vous les laissez s'éparpiller sur le sol. La besace que l'aventurier au heaume ailé porte sur le dos est décorée et elle attire votre attention. L'une de ses bretelles cède lorsque vous l'arrachez brutalement du cadavre, et, en y enfonçant maladroitement votre patte, vous sentez quelque chose de dur. Vous secouez rageusement la besace, et il en tombe un coffret de bois qui s'ouvre en heurtant le sol. Il contient un flacon lisse et transparent, à l'intérieur duquel tournoient des volutes de gaz pourpre. Dévoré de curiosité, vous essayez de saisir le délicat flacon avec votre énorme patte griffue, et comme, bien entendu, vous n'y parvenez pas, vous finissez par empoigner le coffret et le jeter à terre. Le hasard veut que le flacon glisse de son support et tombe de telle façon que le bouchon saute hors du goulot ! Le gaz pourpre qu'il contient se met à tourbillonner furieusement, et ses vapeurs s'échappent lentement de leur prison de verre. Rendez-vous au [382](#).

90

Vous répondez à la voix par un grondement de défi. Les quatre lumières clignent et s'éteignent. Presque aussitôt, une lueur diffuse commence à se répandre et vous permet de voir où vous êtes. La pièce dans laquelle vous vous trouvez est spacieuse et doit avoir des fonctions importantes, à en juger par les somptueuses draperies et les tableaux aux cadres dorés qui ornent ses murs. Les sujets des peintures semblent tirés directement de l'Enfer. Les quatre têtes qui vous sont apparues sont des sculptures modelées avec art dans une matière ressemblant à de l'argile. Devant vous se dresse une haute et terrifiante silhouette drapée dans une longue cape noire. Deux yeux rouges brillent dans les profondeurs du capuchon, d'où sort la voix caverneuse de Darramouss : « Vous êtes un nouvel arrivant dans cette forteresse, dit-il, et un beau spécimen qui fait honneur à son créateur, Zharradan Marr. Oui, c'est la vérité. Vous avez été *créé* par Marr, et créé dans un but bien déterminé. Zharradan Marr et son médecin, Vaientin le Désossé, sont des fanatiques de la marrangha, la recreation de la vie. Ils se livrent

continuellement à des expériences pour étudier l'effet de potions et de sortilèges sur diverses créatures. Certaines sont seulement transformées, en passant d'un type à un autre. D'autres sont créées à partir d'un stock d'organes. Ces expériences ne sont pas toutes couronnées de succès, mais, quand l'une d'elles réussit, ils m'envoient le sujet pour que je le mette en observation, avant que son destin ne soit définitivement arrêté. Le rôle que vous êtes appelé à jouer est déjà décidé, mais j'ignore ce que c'est. Ce n'est pas de mon ressort. En revanche, votre service immédiat *est* de mon ressort. En principe, vous devez travailler dans les Mines de la Safranière, mais je vous laisse le soin de décider. Si cela ne vous tente pas de travailler aux mines jusqu'à ce que Marr vous convoque, libre à vous de choisir un autre avenir : la mort ! » Son dernier mot se prolonge par un terrifiant ricanement qui se répercute dans toute la pièce. Serrant les dents, vous foudroyez la créature du regard. Vous n'admettez pas qu'on vous dicte votre conduite ! « Si je comprends bien, vous préférez la seconde solution », dit Darramouss en ouvrant un livre posé sur le bureau, et il commence à en lire un passage à haute voix. Qu'allez-vous faire ? Lui tordre tout de suite le cou (rendez-vous au [402](#)), attendre de voir ce qui se passe (rendez-vous au [286](#)) ou essayer de fuir par le passage secret du mur ouest (rendez-vous au [384](#)) ?

91

Il y a trois Pièces d'Or sur le sol, à côté du cadavre de la créature. Vous pouvez les ramassez. La besace du mort contient également quelques provisions. Si elles vous tentent, emportez-les pour les manger tranquillement : elles vous feront gagner 4 points d'ENDURANCE. Vous quittez le village de Coven en vous rendant au [107](#).

Vous continuez votre chemin. Il fait maintenant tout à fait noir, et la pleine lune monte à l'horizon. Vous décidez de passer la nuit sous un arbre dont les branches s'avancent au-dessus de la route et vous ne tardez pas à vous endormir. Cette nuit-là, votre sommeil est troublé par un cauchemar qui paraît étrangement réel. Les trois sorcières sont de retour. Chacune d'elles s'est emparée d'un de vos membres et tire dessus. Elles sont douées d'une force incroyable, et vous avez l'impression que vous allez être écartelé par ces horribles vieilles. L'une d'entre elles semble essayer de vous défendre contre les deux autres, qui caquettent joyeusement : « C'est à nous ! Cette créature est à nous ! Emmenons-la à Dree pour la marrangha ! » La troisième vous tire par un bras. « Non ! hurle-t-elle. Pas question ! La créature ne sera à vous que si elle omet de nous apporter la Serpigineuse ! » Finalement, elles vous relâchent toutes les trois. « La racine ! La racine ! psalmodient-elles. Donnez-nous la racine ! » Vous vous réveillez baigné de sueur froide. L'arbre est secoué par le vent qui mugit à travers les branches, et un autre bruit se mêle à son sifflement : *Hoooouuuu ! Hoooouuuu ! Ssssss ! Hoouu ! Ssssss ! Sssssine ! La rassssine ! La racine !* Les oreilles bourdonnantes, vous vous retournez et vous vous trouvez nez à nez avec les visages ricanants des trois Filles de Dree ! Elles réclament la racine. Mais quelle racine ? Êtes-vous en possession d'une plante ? Si oui, vous avez dû noter un nombre. Additionnez ce nombre au numéro du présent paragraphe et rendez-vous à cette nouvelle référence. Si vous ne transportez aucune plante, rendez-vous au [222](#).

Vous tendez une patte vers lui pour l'aider à se relever, mais ce geste terrifie la petite créature, qui pousse un cri et vous plante son épée dans le bras. Heureusement, vos solides écailles empêchent la lame de vous blesser gravement, mais vous perdez quand même 2 points d'ENDURANCE. Compte tenu de votre taille, comparée à la sienne, sa réaction était compréhensible !

Maintenant, au lieu de chercher à prendre le Nain par le bras, c'est autour de son cou que votre patte se referme. Vous asseyez de vous maîtriser, mais vous n'y parvenez pas et vos griffes s'enfoncent dans la chair du malheureux. Les yeux lui sortent de la tête, il tente de crier, se débat frénétiquement et vous frappe à nouveau avec son épée, mais son coup manque de vigueur. Vous perdez encore 1 point d'ENDURANCE. Après cela, son corps devient tout flasque. Votre force colossale a mis fin aux souffrances de l'infortunée créature, mais l'incident vous a laissé une impression bizarre. En cherchant à secourir le Nain, vous n'avez réussi qu'à hâter sa mort. Allez-vous chasser ces pensées de votre esprit et partir (rendez-vous au [248](#)), dissimuler le corps (rendez-vous au [218](#)) ou examiner le cadavre (rendez-vous au [399](#)) ?

94

Vous vous faufilez derrière l'une des bennes et vous vous joignez aux créatures qui la poussent. Soudain, un garde armé d'un fouet vous tape sur l'épaule. Prévoyant des ennuis, vous vous préparez à combattre. Mais le garde ne s'est pas aperçu que vous êtes un imposteur. Il vous fait simplement signe de lâcher la benne à laquelle vous êtes attelé pour aller en pousser une autre dans la direction opposée. Vous vous exécutez en traînant les pieds. Votre seul auxiliaire est un Troll décharné. A vous deux, harcelés par un garde qui n'attend visiblement qu'un prétexte pour faire usage de son fouet, vous déplacez la benne d'un bout à l'autre de la caverne, longez un tunnel, passez devant un couloir latéral qui s'ouvre sur la gauche et vous vous dirigez vers une ouverture qui laisse pénétrer une faible lueur dans le souterrain. Mais au moment où vous allez atteindre cette ouverture, le Troll, épuisé par ses longues souffrances, s'évanouit. Le garde saute sur l'occasion pour faire claquer son fouet ! La mèche de celui-ci n'a aucun effet sur le Troll inconscient, mais elle en a indiscutablement un sur vous. Votre fureur fait place à la douleur et à la frayeur, et vous n'avez plus qu'une seule idée en tête : *vous devez continuer à pousser la benne !* Et pour la pousser, vous la poussez, avec une telle vigueur qu'elle franchit l'ouverture et

bascule dans le vide ! Pendant une seconde, vous reconnaissez la corniche rocheuse et les marches que vous avez descendues pour pénétrer dans la mine. Mais pas plus d'une seconde, car, emporté par votre élan, vous êtes entraîné avec la benne ! Au-dessous de vous, tout au fond du gouffre, vous apercevez la nauséabonde Vidangière. Dans quelques secondes, vous percuterez ses eaux fangeuses à une telle vitesse que le choc vous tuera sur le coup...

95

Non loin du bâtiment, vers le sud, s'élève le village rural de Coven, dont les habitants vivent dans la terreur constante des forces maléfiques qui les entourent : pouvoir croissant de Zharradan Marr et de ses acolytes ; malignité de Dree, repaire de la sorcellerie. Ses masures sont misérables, et la route qui le traverse n'est qu'un mauvais chemin poussiéreux et défoncé. Tout, ici, respire la pauvreté. Lorsque vous arrivez à Coven, les villageois vaquent à leurs besognes quotidiennes, mais quand ils vous aperçoivent, ils détalent au plus vite et vont se cacher dans leurs cabanes. Des yeux vous épient derrière les volets, mais personne ne se risque à s'aventurer dans la rue. Quelques bicoques portent une enseigne : l'une indique « Alimentation », une autre « Guérisseur ». Allez-vous voir ce que vous pouvez vous procurer comme provisions (rendez-vous au [32](#)), rendre visite au guérisseur (rendez-vous au [211](#)) ou quitter Coven par le chemin se dirigeant vers l'ouest (rendez-vous au [274](#)) ?

96

Devant vous, au loin, vous apercevez les étendues désolées de la Plaine du Vent. Mais avant d'atteindre la plaine, vous parvenez à un carrefour où un autre chemin croise le vôtre. Vous pouvez continuer vers l'ouest (rendez-vous au [177](#)) ou prendre le nouveau sentier, vers le nord (rendez-vous au [130](#)) ou bien vers le sud (rendez-vous au [330](#)).

97

Les bocaux contiennent des yeux, des cervelles, des cœurs et des membres provenant d'animaux de toutes sortes. Un morceau de chair rouge de la taille d'un de vos doigts flotte dans un bocal à demi plein d'un liquide jaune, dont l'étiquette porte « Organe cracheur de feu - Cerbère ». Un autre bocal, contenant une pièce anatomique plus petite, de couleur verte, est étiqueté « Organe d'invisibilité - Chat de Chester ». Votre examen attentif est brutalement troublé. « Mes spécimens vous semblent-ils... *intéressants* ? » s'enquiert une voix étrange, s'exprimant par une série de cliquetis. Vous vous tournez vers l'endroit d'où provient cette voix, c'est-à-dire vers le bureau, devant lequel est assis un être squelettique. « Vous êtes certainement venu me consulter pour un problème d'ordre médical », dit-il en claquant fébrilement des dents. Le squelette qui était suspendu à un crochet a disparu... ou, plutôt, il est maintenant assis au bureau. « Je suis Valentin le Désossé, médecin et chirurgien de la *Galèréale*. Alors, que puis-je faire pour vous ? » Allez-vous bondir sur lui (rendez-vous au [31](#)) ou prétendre souffrir de quelque trouble dont vous souhaiteriez être débarrassé (rendez-vous au [297](#)) ?

98

Engagez le combat avec le garde à la peau sombre.
GARDE HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 10

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [349](#).

Mécontent, dépité, vous empoignez la corde et la tirez vers vous. Elle offre peu de résistance, mais le déclic que vous entendez aurait alerté un aventurier humain aguerri. Il a été provoqué par le mécanisme qui déclenche le piège mortel dans lequel vous êtes tombé. Une gâchette a libéré des lances tranchantes comme des rasoirs, qui jaillissent des deux murs latéraux. Même votre épaisse peau écailleuse ne saurait vous protéger contre elles, et vous êtes transpercé par une douzaine de lances. Aussi rapidement qu'elles étaient apparues, les lances ressortent de votre corps et réintègrent leurs cachettes dans les murs. Vous vous écroulez. Le sang qui coule à flots finira par sécher, et votre chair se décomposera comme celle des précédentes victimes du sinistre Piège Perforant des Elfes Noirs.

Ignorant à quoi peuvent servir les rouleaux de parchemin, vous vous approchez du bureau et vous en prenez un qui est déroulé. Mais vous n'avez pas plutôt posé la patte dessus qu'un fracas vous fait sursauter. Vous pivotez sur place, et vos yeux s'écarquillent en voyant une bête monstrueuse prendre forme dans un coin. Elle se matérialise en partant de rien ! Encore plus grande et plus puissante que vous, elle a une peau rugueuse qui semble faite non de chair vivante, mais de la pierre elle-même ! Ses énormes poings sont couverts de bosses irrégulières, et ses yeux vous dévisagent avec fureur au-dessus de sa gueule béante. Le Démon Rocheux auquel vous avez affaire s'avance vers vous, et il faut vous décider sans tarder. Allez-vous l'affronter (rendez-vous au [327](#)) ou vous enfuir ? Si vous optez pour la fuite, vous pouvez vous diriger vers la porte du mur est (rendez-vous au [365](#)) ou bien vers celle du mur sud par laquelle vous êtes entré (rendez-vous au [450](#)).



100 *Brandissant ses poings de pierre,
le Démon Rocheux s'avance vers vous.*

La porte se fend sous la violence du coup. Des planches cèdent, et vous démantelez le panneau jusqu'à ce que l'ouverture soit assez large pour vous permettre de vous y glisser. La pièce dans laquelle vous entrez est éclairée par des torches fixées au mûr. Il y a deux portes, une à l'est, l'autre à l'ouest. Aucun meuble à proprement parler, mais des débris de bois - provenant peut-être d'une table et d'une chaise - sont éparpillés sur le sol couvert d'une mince litière de paille sale. Apparemment, ils ont été brisés au cours d'une furieuse bataille dont le résultat gît devant vous. Le spectacle qu'offre le milieu de la pièce vous est familier, car il vous rappelle la victoire que vous venez de remporter : le cadavre d'un Chevalier en armure est couché à plat ventre sur la paille. Son visage est dissimulé sous un heaume orné de deux ailes au-dessus des oreilles. Une épée à lame sombre lui a transpercé le corps par un défaut de la cuirasse, entre le bras et l'épaule. Trois autres cadavres sont étendus à côté de celui du Chevalier. L'un d'eux a la même stature, mais porte un corselet et un casque de gros cuir ; son ventre souillé de sang montre comment il a trouvé la mort. Les deux derniers cadavres sont plus inhabituels. Moins grands que les précédents, ils portent des armures faites d'une peau écailleuse de couleur brune. Leur faciès est difforme, avec un mufle épaté et une mâchoire inférieure proéminente aux crocs saillants. Les quatre victimes sont toutes mortes depuis longtemps. Vous vous approchez pour les regarder de plus près. Soudain, un bruit de mastication vous fait dresser l'oreille. Il provient de l'intérieur de la pièce - et même de plusieurs endroits -, mais vous ne voyez rien qui soit susceptible de produire un tel bruit. Vos regards sont tournés vers l'aventurier au corselet de cuir lorsqu'ils s'immobilisent brusquement : sous vos yeux, *un morceau de chair vient de disparaître de sa cuisse !* Vous continuez à l'observer avec incrédulité, et non seulement de nouveaux lambeaux de chair disparaissent de sa jambe, mais vous remarquez également que le corps de l'une des créatures au mufle épaté sursaute au moment où son avant-bras perd subitement un muscle charnu ! Il y a de quoi être troublé, et vous devez prendre une décision. Lancez un dé. Si vous obtenez 1, 2 ou

3, vous poursuivez l'examen des cadavres (rendez-vous au [234](#)). Si vous obtenez 4, 5 ou 6, vous vous dirigez sans plus attendre vers la porte de l'est (rendez-vous au [168](#)).

102

Vous vous éloignez au plus vite de l'étrange arbre tordu, mais comme vous courez en regardant derrière vous, vous vous heurtez brutalement à un obstacle imprévu. Assommé par le choc, vous perdez momentanément conscience et vous vous écroulez. Vous reprenez vos esprits au bout de quelques secondes, ranimé par une sensation de chatouillement au niveau de la tête et des épaules. Un autre arbre, tout aussi mort que le premier, se dresse au beau milieu du sentier, et vous vous êtes jeté en plein dessus ! Lorsque vous découvrez l'origine du chatouillement, vous êtes horrifié : comme si elles étaient agitées par quelque vent diabolique, les branches de l'arbre se balancent au-dessus de vous en s'abaissant progressivement. Leurs extrémités sont arrivées à la hauteur de votre visage et de votre cou et cherchent à s'y enrouler ! Vous ne pouvez pas comprendre comment cet arbre chenu, dont les branches sont mortes depuis longtemps, peut avoir de tels pouvoirs, mais vous roulez instinctivement hors de sa portée. L'arbre ouvre alors les yeux... Les yeux creux, noueux, de l'Esprit Arborescent s'emparent de votre esprit et vous paralysent. Sa volonté vous oblige à faire un pas en avant, puis un autre.

Votre pied heurte une pierre, et une vive douleur vous fait fermer les paupières, ce qui vous libère de l'influence hypnotique de la créature ! Vous faites demi-tour pour fuir l'Esprit Arborescent, mais vous réalisez alors que votre situation est désespérée : vous êtes encerclé par ces créatures. De quelque côté que vous vous tourniez, la voie est barrée et la fuite impossible. Rendez-vous au [434](#).

103

Les quatre créatures se tournent vers vous, les plus énervées étant les Elfes. L'un d'eux, plus courageux que les autres, vous conseille « d'aller vous faire peigner les oreilles ailleurs ! » C'est un affront délibéré, et laisser passer l'insulte serait un aveu de faiblesse. L'Elfe est prêt au combat.

ELFE HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 6

Si vous préférez ne pas l'affronter, rendez-vous au [243](#). Si vous relevez le défi et triomphez de l'Elfe, rendez-vous au [27](#).

104

Vous observez les voûtes l'une après l'autre en vous demandant si vous devez y entrer ou non. Le silence est éprouvant. Où sont passées les voix que vous entendiez derrière la porte ? Comme pour répondre à votre question, en voilà justement une qui sort de l'une des niches : « Pbrajcz. Vfnf zep brajcz jisji vpvsv pvlfz esbvp jrip vutrpv vfred fsetr fsprs. Vpvsvun fecpmp rfnf zepbsal felbn gbgfeh vmbjn ? Dbns acfec bsap brlf zepvsvuc flvjid fsetr plis ? C'rgga gvonusoog mg pa'sthwagig thaan'g. Va n'oigg ? Et comme ça ? Ça va mieux ? Ah oui, je sens que vous me comprenez. Écoutez, je peux vous être utile. Ça vous plairait que je vous indique où il y a de bonnes choses à manger ? A moins que je ne vous renseigne sur celui qui connaît tous vos secrets ? Je parle évidemment de Zharradan Marr. Venez, bavardons. » Vous êtes muet de stupeur en entendant la voix s'exprimer dans votre propre langue. Elle vous appelle de l'une des voûtes. Allez-vous y entrer et parler à l'être qui s'y trouve ? Mais peut-être vous méfiez-vous de cette voix bizarre ? Si vous pénétrez sous la voûte et parlez au propriétaire de la voix, rendez-vous au [323](#). Si vous préférez partir, rendez-vous au [405](#).

105

Vous désintéressant de la créature, vous reportez votre attention sur la tapisserie qui couvre les murs. Une main - une main froide, moite, aux doigts osseux - se pose alors sur votre épaule ! Pivotant sur vos talons, vous vous trouvez face à face avec un Zombie qui est sûrement mort depuis longtemps, car ses chairs en décomposition grouillent d'asticots. L'être qui gisait sur le sol s'est remis debout pour se venger. Vous êtes hypnotisé par les yeux de la créature, qui, eux, sont loin d'être morts et dans lesquels les flammes que vous avez déjà observées brillent plus fort que jamais. Soudain, deux jets de feu jaillissent de ses yeux et pénètrent dans les vôtres en les brûlant atrocement ! Aveuglé, vous poussez un hurlement d'agonie, et un lent sourire apparaît sur le masque mortuaire de la créature. Sa vengeance ne fait que commencer. Votre mort sera lente et pénible.

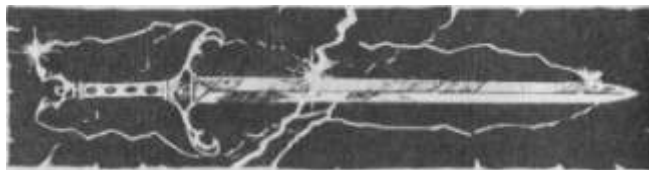
106

Cette plante a des propriétés mystérieuses. Peut-être découvrirez-vous un jour lesquelles. Si, au cours de votre aventure, quelqu'un demande à la voir, rappelez-vous le [49](#). Vous pouvez maintenant quitter la berge de la rivière. Rendez-vous au [18](#).

107

Vous suivez le chemin qui sort de Coven. Après être passé devant une maison abandonnée et aux trois quarts démolie, il tourne en direction du nord. Vous finissez par arriver à un carrefour, où vous pouvez soit prendre le chemin de traverse, vers l'ouest (rendez-vous au [177](#)) ou vers l'est (rendez-vous au [203](#)), soit continuer vers le nord (rendez-vous au [130](#)).

Vous êtes obligé de vous baisser pour entrer dans ce souterrain, où vous avancez pas à pas, à tâtons. Sous vos pieds, le sol devient de plus en plus humide, de plus en plus poisseux. Vous dérapez, finissez par perdre l'équilibre et glissez sur une pente fangeuse qui aboutit à ce qui semble être une mare de boue visqueuse, dans laquelle vous vous enfoncez jusqu'à la poitrine. Tous vos efforts pour vous en extirper sont infructueux. Le mouvement commence par être quasi imperceptible, mais, indiscutablement, quelque chose de lisse et de gluant est en train de s'élever le long de votre corps. Et comme une bonne partie de la boue semble être entraînée par cette lente ascension, vous en déduisez qu'il s'agit en réalité d'une créature très volumineuse ! Finalement, la surface fangeuse est crevée par une masse gélatineuse qui rampe à l'assaut de votre poitrine et de votre cou en tirant la boue derrière elle. Vous tentez de la frapper à coups de griffe pour l'éloigner de votre tête, mais vos pattes la traversent de part en part comme si elle était elle-même faite de boue. La chose atteint votre bouche et votre nez, vous descend dans la gorge et vous monte dans les narines. Vous tousssez, vous crachez en essayant désespérément d'aspirer çtes bouffées d'air, mais c'est sans espoir. La Gadoue Bourbeuse dans l'ancre de laquelle vous êtes tombé ne saurait être vaincue à main nue. Elle tue sçs proies par suffocation. Lorsque vous ne pourrez plus respirer et que vous vous enfoncerez dans les profondeurs de la mare de boue, elle prendra tout son temps pour vous digérer.



Vous vous accroupissez une fois de plus devant le tas d'ossements et fouillez dedans à la recherche de ceux où subsistent encore quelques lambeaux de chair à ronger. Il n'y en a plus guère, mais le peu que vous parvenez à grignoter calme votre faim, et vous portez à nouveau votre attention sur la porte. Mais celle-ci, quels que soient les efforts que vous déployez, semble infranchissable. Les heures s'écoulent, puis les jours, que vous passez seul, démoralisé et affamé, dans la pièce close. Le troisième jour, un jeune Elfe Noir arrive à la porte et l'ouvre. Fou de joie d'avoir trouvé une issue, vous bondissez vers la porte, mais vous causez une telle frayeur à l'Elfe qu'il s'enfuit, terrifié, en la claquant derrière lui ! Non, pensez-vous, ce n'est pas comme cela qu'il faut s'y prendre. La prochaine fois qu'une créature se présentera, vous resterez immobile jusqu'au moment où vous aurez la possibilité de l'attaquer. Malheureusement, le manque de nourriture vous affaiblit de plus en plus. Votre peau se tend sur vos os, les yeux vous sortent de la tête. Lorsqu'une autre créature entrera dans la pièce, vous ne serez certainement plus en état de la terrasser...

L'objet que vous avez choisi est une massue de cristal. Elle n'a pas grande valeur, mais, à vos yeux, c'est un trophée magnifique. Néanmoins, elle est très fragile. Si, à un moment ou à un autre, vous décidez de l'utiliser comme arme, rendez-vous au [333](#) pour savoir comment elle se comporte. Mais n'oubliez pas le numéro du paragraphe où vous vous trouverez à ce moment-là, pour pouvoir y revenir ensuite. Maintenant, quittez la pièce et rendez-vous au [257](#) pour poursuivre votre périple.



111 Une foule d'objets se rapportant à la biologie remplissent la pièce.

111

La pièce dans laquelle vous pénétrez est spacieuse, mais encombrée d'une foule d'objets concernant tous la biologie. Des rayonnages de livres tapissent la cloison de droite, tandis que celle de gauche est couverte de bocaux contenant des échantillons. Devant vous, un bureau est placé sous un vaste hublot qui laisse la lumière entrer à flots. Il est couvert de papiers et de livres, parmi lesquels une clochette est posée près d'une longue plume d'oie. A côté du bureau, un squelette humain est pendu à un crochet. De l'autre côté, divers diagrammes anatomiques sont fixés au mur. Une porte s'ouvre sur la droite. Allez-vous inventorier le bureau (rendez-vous au [69](#)), agiter la clochette posée dessus (rendez-vous au [236](#)) ou examiner les échantillons enfermés dans les bocaux (rendez-vous au [97](#)) ?

112

Hélas ! Ce choix ne vous profitera en rien. N'ayant jamais vu ni une clef ni une serrure, vous ne pouvez évidemment pas savoir comment est faite une clef ni ce que l'on est censé faire avec ! De toute manière, vos grosses pattes malhabiles ne parviendraient jamais à introduire une petite clef dans une serrure et à la tourner. A moins que vous ne souhaitiez essayer à nouveau de défoncer la porte (rendez-vous au [128](#)), vous êtes arrivé au terme de votre équipée.

113

Vous foncez à la porte et saisissez la poignée. « Pauvre niais, dit la créature de sa voix gargouillante. Vous avez l'audace de troubler mon repos et vous vous imaginez qu'il vous suffit de fuir pour échapper à mon juste courroux ? Vous allez payer l'amende. Vous allez savoir ce que *souffrir* signifie ! » La poignée se bloque entre vos doigts. Impossible de la tourner ! Rendez-vous au [143](#).

114

Vous suivez le sentier jusqu'à une nouvelle clairière. Rendez-vous au [315](#).

115

Avant de vous résoudre à abandonner les aventuriers, vous décidez peut-être de leur prendre leurs provisions et de les manger ? Si vous le faites, vous gagnez 4 points D'ENDURANCE. Après quoi vous repartez en longeant prudemment le couloir. Le silence est absolu jusqu'au moment où vous entendez un lointain bruit d'eau courante et où l'air devient humide et frais. Ce serait une sensation fort agréable si elle n'était pas accompagnée d'une odeur nauséabonde, qui s'accroît lorsque le bruit de l'eau s'amplifie. Vous arrivez bientôt sur une corniche formant saillie sur une paroi rocheuse. En vous penchant, vous constatez que vous dominez une vaste caverne traversée par une rivière. Une volée de marches grossièrement taillées dans le roc relie votre corniche au milieu de la caverne. Cet escalier précaire surplombe la rivière et constitue la seule issue possible, mais la perspective de le descendre ne vous emballa pas. Les marches, conçues pour des pieds humains, sont étroites, et vos grosses pattes rendront la descente malaisée. L'odeur nauséabonde est maintenant une puanteur innommable et semble émaner de la rivière. Ses eaux fangeuses sont brunâtres, et la pestilence d'excréments et de putréfaction est suffocante. Néanmoins, votre seul moyen de continuer étant de descendre, il faut vous y résoudre. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [166](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [71](#).

116

La porte donne sur un couloir. Il vous conduit vers l'ouest jusqu'à ce que vous parveniez à un embranchement où vous décidez de tourner vers le nord. Rendez-vous au [144](#).

117

Vous exhibez la Bague de Vérité. Lorsqu'il l'aperçoit, l'Elfe aux cheveux blancs a l'air gêné. « Écoutez, euh... balbutie-t-il, je me suis trompé. Ah, cette sacrée mémoire ! Elle devient de pire en pire, parole. J'ai été banni d'Indigofera pour avoir - oh, une bêtise, sans plus - parlé à un ami. Il paraît que c'était l'un des légionnaires de Zharradan Marr, mais, pour moi, c'était un ami. Enfin, je le *considérais* comme un ami jusqu'au jour où il a trompé ma confiance. Et quand je l'ai invité à venir visiter mon village... » De plus en plus affligé, il ne veut pas vous en dire plus et s'enfonce dans les bois. Rendez-vous au [414](#).

118

« Jolie démonstration, apprécie Thugruff en hochant la tête. Vous ferez une bonne recrue pour la légion. Venez avec moi, je vais vous trouver quelque chose à manger. Si j'ai bonne mémoire, ce que vous appréciez le plus, vous autres, ce sont les pâtés que préparent les Hobbits, hein ? A moins que vous ne préfériez faire connaissance avec d'autres légionnaires ? Vous êtes ici chez vous. Mais méfiez-vous des Hommes-Rhinocéros. Aussi épais que du sang de Zombie, ces gaillards-là. Et plus dangereux que le souffle du Dragon ! » Qu'est-ce que vous préférez ? Aller manger ? Rendez-vous au [216](#). Vous mêler aux autres légionnaires ? Rendez-vous au [157](#).

119

« Quoi ! glapit la sorcière d'un air furieux. Nous vous avons demandé de la Serpigineuse, pas de l'Asticotine. Nous ne pouvons pas préparer nos Potions de Chance avec de l'Asticotine ! » Rendez-vous au [222](#).

Vous vous éloignez silencieusement à travers les broussailles, en faisant un large détour pour éviter la créature. Lorsque des brindilles craquent sous vos pas, elle s'immobilise et dresse son cou maigre, mais, ne voyant rien, elle se remet à boire. Vous rejoignez la rivière en aval et vous en suivez le cours. Rendez-vous au [388](#).

Le nécromancien continue : « Il y a maintenant bien des années que je perfectionne l'art de la marrangha. Au début, mes succès se limitaient à la vermine : j'ai transformé des rats en Ouin-Ouins, des souris en Graunies, etc. Vos collègues et vous-même avez été mes premières réussites sur de grands animaux. Jusqu'à là, je n'étais jamais parvenu à transmuter un *humain*. Et à en faire une créature aussi accomplie, comme vous en conviendrez certainement. » La stupeur vous rend muet. *Un humain !* Et qui sont ces *collègues* dont parle Marr ? « Mes expériences, du moins celles qui survivent, sont soigneusement étudiées, puis mises à l'abri dans la forteresse située sous le village de Coven. Toutes mes créations y sont envoyées, pour nous permettre de déterminer leurs aptitudes. C'est là que votre équipage et vous avez été transférés. » *Votre équipage ?* Que veut-il dire ? Des pensées se bousculent dans votre tête. Certaines sont floues, d'autres jaillissent au moment où un mot de Marr évoque un souvenir. Vos regards sautent d'un point de la pièce à l'autre, se posent sur le bureau, sur le lit, sur la penderie. Tout commence à vous revenir ! Marr sourit du bout des lèvres. « Je vois que vous êtes en train de retrouver la mémoire, poursuit-il. Vous reconnaissez cette pièce. Un peu poussiéreuse, peut-être, et assez désordonnée, mais c'est l'état dans lequel vous l'avez laissée. » La tête vous tourne. Tout ce qui vous entoure vous paraît maintenant si familier... « Je regrette que vos officiers s'en soient moins bien tirés. Vous vous rappelez Ligge, le second ? Il a pris la forme d'un Orque Carnassier, et je lui ai confié la garde de Hannicus, cet imbécile d'aveugle. Et Burgon, le cuisinier ? Vous

n'avez pas tardé à le rencontrer. Ce gros homme était transformé en Hobbit et faisait équipe avec un Chaman et un Gros-Bras. Vous vous souvenez sûrement avoir eu affaire à eux. » Vous êtes maintenant dans la confusion la plus totale, au fur et à mesure que votre passé vous revient. Et, au bout de tout ce temps, vous vous retrouvez dans votre propre cabine ! Rendez-vous au [199](#).

122

Vous suivez le couloir en direction de l'est, éclairé par les pierres luminescentes qui s'allument à votre passage. Vous finissez par arriver devant deux portes et tendez l'oreille pour essayer de deviner ce qui peut se cacher derrière. Celle du mur nord est parfaitement silencieuse, mais un bruit s'échappe de celle du mur est et il est facilement identifiable : il s'agit d'une respiration laborieuse, coupée de grognements inquiétants. Si vous voulez essayer d'ouvrir la porte du mur nord, rendez-vous au 154. Si, au contraire, vous décidez d'enfoncer la porte du mur est, rendez-vous au [263](#).

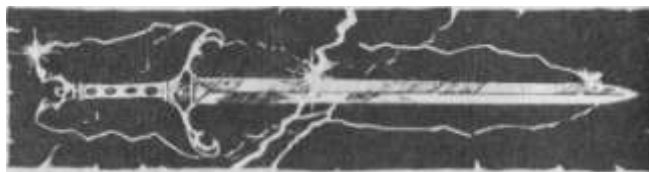
123

Encore sous le coup de la stupéfaction causée par votre nouvel environnement, vous vous dirigez vers le vieux bâtiment. En approchant, vous entendez parler à l'intérieur. Les voix commencent par être très faibles, mais, plus vous avancez, plus ce qu'elles disent devient compréhensible. « C'est ce soir la nuit fatidique, sœurs de Romeena ! » caquette l'une d'elles. « Quand va-t-il. arriver ? » glapit une autre avec animation. « Silence ! aboie une troisième. Il est tout près ! Je le sens ! » Vous arrivez à la porte du bâtiment et l'ouvrez toute grande. Les trois femmes qui se trouvent à l'intérieur poussent un cri, mais ce -n'est pas un cri de terreur, c'est un cri de joie ! Les trois vieilles sont vêtues de haillons. Elles ont toutes de longs cheveux blancs, des poils au menton et des mains crochues qu'elles frottent l'une contre l'autre avec jubilation. Leur aspect général est humanoïde, mais en plus petit. Ces trois affreuses sorcières sont les Filles de Dree. « Entrez, entrez, mon ami, dit l'une d'elles, qui est aveugle, en



123 *Les trois Filles de Dree vous accueillent en frottant leurs mains crochues avec jubilation.*

vous faisant signe d'approcher. Nous vous attendions. » « C'est exact ! confirme une autre dont la bouche édentée n'est qu'un trou noir. Nous sommes les Filles de Dree et nous allons vous aider à accomplir votre destin ! » La troisième s'avance et prend la parole d'une voix qui siffle comme un serpent : « Sssssc'est vrai, misssssérable créature ! Nous ssssavons ce que vous êtes et qui vous êtes, sssssi vous l'ignorez. Sssssce sssson les dieux qui nous ont choissssies pour être les inssss-truments de votre desssstinée. Nous ne pouvons pas vous dicter vos actes, car ssssc'est à vous de prendre vos désssscisions, mais nous pouvons influencer sssssur votre desssstin grâsssse à nos connaissssansssces, et nous ssssurveillerons vos progrès ! » « C'est ça, ajoute l'aveugle. Vous ne vous êtes jamais demandé pourquoi un être tel que vous progresse plus vite en sagesse qu'aucun érudit ? » Les trois vieilles sorcières hochent la tête en gloussant comme des garnements. Finalement, elles se tournent vers Vous. « Mais avant que nous ne vous révélions votre avenir, commence la sorcière à la bouche toute noire, vous devez faire quelque chose pour nous. Passez une bonne nuit, afin d'être frais et dispos demain, car vous allez accomplir une mission pour notre compte. Rapportez-nous ce dont nous avons besoin pour préparer nos potions : de la racine de Serpigineuse ! En échange, nous vous apprendrons ce que vous devez savoir. Nous viendrons vous retrouver la nuit de la pleine lune. » Sur ces mots, les trois vieilles se remettent à jacasser, ce qui commence à vous échauffer les oreilles. Vous faites un pas vers elles, mais, avant d'être à votre portée, elles ont disparu ! Dans le grand silence qui règne alors dans le bâtiment, troublé seulement par les bruits de la nuit provenant du dehors, vous réfléchissez à ce qu'elles vous ont dit. Ferez-vous ce qu'elles vous ont demandé ? Ou ne tiendrez-vous aucun compte de leur requête et mènerez-vous votre vie à votre idée ? Si vous êtes disposé à entreprendre ces recherches pour elles, rendez-vous au [324](#). Si vous préférez agir différemment, rendez-vous au [44](#).



124

Les Hommes-Rhinocéros sont des créatures obtuses, irascibles, qui n'ont pas la réputation d'être particulièrement futées. Les Orques, qui ont l'esprit beaucoup plus vif, ne ratent jamais une occasion de les asticoter. La discussion s'envenime donc, et quand l'un des Orques pousse l'Homme-Rhinocéros à la limite de l'explosion, la bagarre paraît inévitable. Mais avant qu'aucun coup n'ait été donné, Thugruff apparaît avec des gardes armés pour mettre fin à l'altercation. Une fois les deux groupes séparés, Thugruff vous prend à part et vous emmène vous restaurer dans le fort. Rendez-vous au [216](#).

125

« Voilà la chaumière de Rosina, annonce Grog. Elle pourra sûrement vous aider, seulement il faudra la payer, alors prenez ces 2 Pièces d'Or. Allez-y, je vous attends ici. » Vous empochez les pièces et, cette fois, il faut prendre une décision. Retournez au [177](#) pour faire votre choix.

126

Délaissant les ruines, vous continuez à suivre le sentier, qui s'enfonce de plus en plus profondément dans les bois. Il est maintenant mangé d'herbes et visiblement peu fréquenté. La végétation finit même par devenir tellement envahissante et les taillis sont si denses que le sentier semble s'enfoncer dans un tunnel de verdure. Si vous étiez plus petit, il vous suffirait de vous courber, mais votre stature vous oblige à ramper. Si vous êtes décidé à continuer votre chemin à quatre pattes, rendez-vous au [343](#). Si vous préférez abandonner le sentier et vous frayer un passage à travers bois, rendez-vous au [57](#).

127

Vous avancez en tapinois jusqu'à ce que vous soyez tout proche de la créature. Pendant que vous l'observez, immobile, attendant patiemment le moment opportun, un oiseau arrive en voletant et se pose sur un buisson à portée de votre patte. Il faut maintenant décider comment vous allez aborder l'Ophidiotaur que le hasard a placé sur votre chemin. Lancez deux dés. Si le total obtenu est égal ou supérieur à votre HABILITÉ, rendez-vous au [238](#). S'il est inférieur à votre HABILITÉ, rendez-vous au [5](#).

128

Vous vous jetez de tout votre poids sur le panneau. Cela fait beaucoup de bruit, mais la porte ne bouge pas. Votre colère en est exacerbée, et vous faites une nouvelle tentative. Une fois de plus, la porte ne donne aucun signe de fléchissement, en revanche, vous vous êtes fait mal et perdez 1 point D'ENDURANCE. Si vous voulez poursuivre vos efforts, rendez-vous au [150](#). Sinon, vous pouvez essayer de trouver la clef (rendez-vous au [112](#)).

129

La porte n'ayant pas de poignée, vous essayez de l'enfoncer. Elle commence par résister à vos efforts, puis vous entendez un léger déclic, et votre tentative suivante est couronnée de succès. Vous entrez dans la pièce et refermez la porte derrière vous. De nouveau, vous entendez le même déclic lorsque le panneau reprend sa place. La pièce est munie d'un hublot, mais comme les rideaux sont fermés, elle est obscure. Au centre trône un siège imposant, aux pieds et au dossier abondamment sculptés. Il est occupé par un personnage silencieux, drapé dans une cape rouge somptueuse. Ses yeux sont fermés et il ne fait pas un geste. Des ossements sont entassés dans un coin de la pièce. Qu'allez-vous faire ?

Examiner le personnage assis dans le fauteuil Rendez-vous au [452](#)

Fouiller la pile d'ossements Rendez-vous au [64](#)

Faire demi-tour et quitter la pièce Rendez-vous au [347](#)

130

Vous suivez le chemin en direction du nord. Il fait de plus en plus sombre, et le soleil couchant ne tarde pas à faire place à une lune brillante et presque pleine. Vous finissez par décider de faire halte pour la nuit, et vous vous couchez derrière un gros rocher. La nuit s'écoule paisiblement, et votre sommeil réparateur vous fait gagner 4 points d'ENDURANCE. Le lendemain matin, vous repartez vers le nord jusqu'à ce que vous arriviez à une bifurcation. Un poteau indicateur est planté au bord du chemin. Sa branche sud porte « Coven », celle orientée vers le nord-ouest, « Bu Fon Fen », et celle orientée vers le nord-est, « Dree » **. Allez-vous vous diriger vers le nord-ouest (rendez-vous au [190](#)) ou vers le nord-est (rendez-vous au [134](#)) ?

131

Lorsque vous lui tendez la Pièce d'Or, le marchand est tout étonné. Il s'empresse de trotter dans sa boutique pour rassembler un généreux assortiment de provisions. Vous vous retrouvez à la tête de deux tranches de viande de chat sauvage séchée, d'un plein sac d'oignons de Savourette provenant de la réserve posée sur le comptoir, d'une outre de vin aux épices et d'une miche de pain frais. Il ne vous reste plus qu'à quitter le magasin et à vous asseoir au soleil pour vous restaurer. Ce repas vous fait gagner 4 points d'ENDURANCE, et vous quittez le village en vous rendant au [374](#).

132

Si vous aviez été un peu plus observateur, vous auriez remarqué que toutes les marques de pas évitaient le centre de la clairière. Lorsque vous traversez celui-ci pour prendre la direction que vous avez choisie, votre pied s'enfonce profondément dans la boue. C'est si rapide que vous n'avez pas le temps de reculer, et, à votre profonde horreur, vous constatez que vous êtes en train de vous enliser dans la vase du marécage ! Il n'y a rien, à votre portée, à quoi vous puissiez vous raccrocher. Si vous possédez un rouleau de corde, rendez-vous au [23](#). Sinon, rendez-vous au [83](#).

133

Les yeux de Marr s'ouvrent tout grands. « Mais vous ne pouvez pas refuser ! » Sa colère monte. « C'est moi qui vous ai créé ! vous n'avez pas le droit de me défier ! Vous ne vous imaginez quand même pas qu'un pouvoir capable de vous créer serait incapable de vous punir ? Très bien. Je vais vous donner un aperçu des souffrances infernales que je peux vous infliger. » Ses yeux se révulsent et il marmonne quelques paroles inintelligibles en tendant les mains vers vous à travers le miroir. Vous attendez avec appréhension de voir ce qui va se passer. Êtes-vous imprégné de la Poussière Elfienne magique ? Si oui, rendez-vous au [417](#). Sinon, rendez-vous au [16](#).

134

Le sentier finit par rejoindre un autre, que vous suivez au-delà des collines et sur un pont de bois branlant qui enjambe un torrent. Au bout d'un moment, vous parvenez aux abords d'un village lugubre, où votre arrivée semble passer à peu près inaperçue. Vous êtes aussitôt frappé par le fait que la population humaine semble être composée exclusivement de vieilles femmes. Crasseuses, déguenillées, drapées dans des châles en loques, elles papotent entre elles en crachant et en se grattant, complètement indifférentes au chaos qui les entoure. Car les autres habitants du village sont un assemblage hétéroclite de



134 *La population du village semble composée uniquement de vieilles femmes crasseuses et déguenillées.*

créatures disgrâciées, pauvres êtres bossus, contrefaits, mutilés, pitoyables, qui fouillent dans les caniveaux poussiéreux à la recherche de quelques déchets de nourriture. Les uns rampent, les autres^ clopinent, certains ne peuvent pas bouger du *tout* et crèvent dans la -rue. Une créature sans jambes se traîne vers vous sur les mains et vous saisit la cheville. Ses doigts ensanglantés sont infectés, purulents, et vous la repoussez avec horreur. Une horrible vieille sort de sa mesure et jette dans le ruisseau un baquet d'ordures puantes qui sont aussitôt dévorées féroce^{ment} par une douzaine de ces créatures maudites. Ce spectacle vous soulève le cœur. En regardant autour de vous, vous remarquez également que le village semble anormalement sombre. La couleur dominante est le noir. Toutes les maisons, tous les vêtements - et jusqu'aux créatures - sont noirs. L'air est obscurci par la poussière que soulèvent en permanence les êtres immondes qui vivent et meurent dans le ruisseau, et le soleil lui-même n'éclaire qu'à regret le village maudit de Dree. Néanmoins, votre anonymat est réconfortant. Vous continuez à marcher vers le centre de l'agglomération, où un marché en plein air attire de nombreuses vieilles. Sur le côté, des bateleurs exécutent des tours. Vous vous dirigez vers eux, mais, avant que vous n'ayez atteint le marché, vous entendez une voix de femme vous héler. Vous arrêtez-vous pour savoir ce qu'elle vous veut ? Si oui, rendez-vous au [210](#). Si vous préférez continuer vers le marché, rendez-vous au [35](#).

135

Vous rentrez vos griffes et tendez vos pattes en signe de soumission. Le poignard de la créature se lève une dernière fois... et s'abat ! Cette fois, le coup atteint votre ombre en pleine poitrine, et vous vous écroulez. La notion de trêve n'a aucun sens pour l'esprit démoniaque. Il ne sait qu'une chose, c'est qu'il doit tuer toute créature vivante croisant son chemin. Car tel est le destin du Traqueur d'Ombre.

136

Au bout de quelques pas, le souterrain cesse de se diriger vers le nord pour s'orienter vers le nord-est. La couche de poussière uniforme qui couvre le sol montre que ce couloir est rarement utilisé. Après un dernier coude, il pique tout droit vers l'est, et vous atteignez bientôt une bifurcation où vous pouvez continuer vers l'est (rendez-vous au [373](#)) ou bien prendre la direction du nord (rendez-vous au [404](#)).

137

Éberlué par ce qui vient de vous arriver, vous partez en direction du nord par une large galerie. Celle-ci vous amène rapidement à une bifurcation où il vous faut choisir entre continuer vers le nord (rendez-vous au [144](#)) ou tourner vers l'est (rendez-vous au [204](#)).

138

En sortant de la pièce, vous tournez vers le sud et vous vous dirigez vers la porte voisine, puisqu'il n'y a pas d'autre issue: Vous ouvrez la porte. Rendez-vous au [15](#).

139

Vous suivez le sentier prudemment, en regardant où vous mettez les pieds. Il semble conduire tout droit au cœur de la forêt et, plus vous avancez, plus le feuillage devient dense. Vous arrivez devant des ruines qui, il y a bien longtemps, ont dû être une maison. Il n'en reste pas grand-chose, mais le portail est toujours debout et ses planches pourries sont ornées d'un blason sur lequel figurent deux symboles : un poing revêtu d'un gantelet et une étoile du matin. Désirez-vous explorer les ruines (rendez-vous au [400](#)) ou préférez-vous poursuivre votre chemin sans vous arrêter (rendez-vous au [126](#)) ?

Vous vous rappelez les paroles du magicien aveugle Hannicus et brandissez la bague d'argent devant Darramouss. « Qu'est-ce que c'est que ça ? Que signifie... *la Bague de la sainte Grâce* ! Où l'avez-vous trouvée ? Donnez-la-moi ! *Immédiatement* ! » Il plisse les paupières, son regard devient féroce et plonge au plus profond de vos propres yeux. Pendant un instant, vous sentez Darramouss s'emparer de votre volonté, et vous tendez la bague vers lui ! Sa main s'approche pour vous l'arracher... Mais, brusquement, vous parvenez à vous ressaisir et, faisant un pas vers le mur, vous écrasez sur la pierre le gros cabochon serti dans la bague. La créature penchée sur le bureau pousse un cri strident lorsque le cabochon vole en éclats et qu'un gaz au parfum suave se répand dans la pièce. Darramouss recule jusqu'au mur nord et frappe du poing sur un panneau. Presque aussitôt, la cloison glisse sur le côté, révélant un passage secret ! Darramouss pose un pied dans le passage, mais c'est trop tard : l'arôme parfumé a pénétré en lui. Il tombe à genoux en s'étreignant la gorge à deux mains, bascule en arrière et s'effondre sans vie à vos pieds. Vous avez tué l'infâme créature ! Pour partir, vous avez maintenant le choix entre deux passages secrets. Prendrez-vous celui qui va vers l'ouest (rendez-vous au [79](#)) ou celui qui va vers le nord (rendez-vous au [184](#)) ?

« Pas possible ! chuinte l'une des sorcières en levant les bras. La créature a réussi ! » « De la racine de Serpigineuse ! s'exclame une autre. Ainsi, nous serons donc bien les instruments de votre destinée ! Donnez-nous la plante. Ensuite, nous pourrions vous apprendre ce qu'il faut que vous sachiez. » Vous remettez la plante aux sorcières. « Soit, commence la sorcière à la bouche toute noire. Cette créature a passé l'épreuve, nous devons l'éclairer sur son passé, son présent et son avenir. Vous avez été créé par Zharradan Marr, comme vous le savez déjà. Vous êtes son œuvre comme il est la nôtre, mais notre fils est maudit et il faut maintenant que vous le détruisiez, car il s'attaque à

l'équilibre même de la nature. Le Mal ne doit pas triompher. Le Chaos ne peut pas régner en maître absolu, car l'équilibre est vital. Il nous est impossible d'approcher Zharradan, parce qu'il sait que nous l'empêcherions de réaliser ses plans. Mais sa vanité est grande. A vous, qui êtes sa création, il ne fermera pas sa porte. Et quand vous vous trouverez face à face avec lui, il faudra le détruire. Vous sauverez ainsi l'équilibre, et votre propre vérité vous sera révélée. Nous ne pouvons pas vous en dire plus, de crainte que votre soif de connaissance ne soit étanchée et que vous ne renonciez à accomplir votre destinée. » La sorcière aveugle continue : « Nous ignorons comment vous pourrez rencontrer Zharradan, mais nous pouvons vous procurer un nouvel allié. Rendez-vous dans le Bois du Chêne-Nouveux et cherchez l'Elfe aux cheveux blancs, Daga l'Équivoque. Il pourra vous indiquer comment pénétrer dans la *Galèréale*, car lui-même y est entré. Seulement, ne prenez pas tout ce qu'il vous dira pour argent comptant, car l'Équivoque ment comme il respire. Si sa phrase commence par une voyelle, alors il dit la vérité. Sinon, n'en croyez pas un mot. Néanmoins, cette Bague de Vérité vous sera utile. N'oubliez pas de la lui montrer. » Les Filles de Dree glissent à votre doigt une bague au chaton brillant. Si vous avez l'occasion de rencontrer l'Équivoque, il vous fournira peut-être quelques renseignements. Ceux-ci seront plus dignes de foi si vous lui faites voir la bague des sorcières et déduisez 50 du numéro du paragraphe où vous vous trouvez à ce moment-là, car elle vous permettra de démasquer ses contrevérités. La sorcière continue : « Nous ignorons à quel endroit du Bois du Chêne-Nouveux se trouve Daga, mais nous savons ceci : l'Ophidiotaur est son allié. Il vous mènera à l'Équivoque. Et nous pouvons vous conduire à l'Ophidiotaur. Il vous suffira pour cela de faire un somme après notre départ. C'est tout ce que nous pouvons vous dire. Maintenant, nous devons vous quitter, mais le cadeau que vous nous avez fait sera utilisé pour préparer une Potion de Chance et nous essayerons de vous faire profiter à distance de son pouvoir. Adieu. » Sur ce dernier mot, le vent s'élève une fois de plus et souffle en tempête dans les branches de l'arbre. Il dissipe les images des sorcières, puis se calme. Une brise légère vous caresse le front, et c'est apaisé que vous vous

recouchez sur le sol, sous l'arbre, et que vous vous rendormez. Ramenez votre CHANCE à son niveau de départ, car cette entrevue a véritablement été bénéfique. Lorsque vous vous réveillez, vous ne reconnaissez pas votre environnement. Vous n'êtes plus sous un arbre solitaire, dans un paysage aride, mais dans une forêt verdoyante. Des oiseaux gazouillent dans les hautes branches des innombrables arbres qui vous abritent du soleil. En regardant autour de vous, vous constatez que vous êtes couché au bord d'un torrent dont les eaux bouillonnantes vaporisent votre visage de fraîches gouttelettes, et vous vous sentez si ragaillardi que vous pouvez ramener votre ENDURANCE à son niveau de départ. Rendez-vous au [423](#).

142

Une odeur nauséabonde flotte dans le couloir et semble augmenter au fur et à mesure que vous avancez. L'air devient frais et humide, et vous finissez par entendre un clapotis d'eau courante. Les pierres luminescentes éclairant le chemin devant vous, vous constatez que la galerie fait place à une étroite arche rocheuse franchissant un large gouffre. Une rivière fangeuse coule au fond de l'abîme, et c'est elle qui est responsable de la puanteur qui règne dans les parages. Le pont est si étroit que, pour une créature de votre corpulence, sa traversée sera des plus aléatoires, mais comme c'est le seul passage existant, vous vous y engagez. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au 221. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [193](#).

143

Votre colère s'accroît quand le personnage s'avance vers vous. La lueur vacillante de la bougie vous permet de distinguer ses traits, et ses sourcils froncés révèlent son courroux. Il a également des flammes nu fond des yeux, mais c'est peut-être seulement le reflet de celle de la bougie. Quoi qu'il en soit, ce regard flamboyant vous hypnotise, et lorsque la créature allonge le bras et emprisonne votre cou entre ses doigts d'acier, vous suffoquez sans pouvoir vous défendre. Vous finissez néanmoins par vous

arracher à ce regard fascinant et libérer votre cou. Combattez la créature.

MAÎTRE DU FEU INFERNAL HABILITÉ : 14 ENDURANCE : 14

Si vous parvenez à réduire son ENDURANCE à 2 OU moins, rendez-vous au [266](#).



144

Après bien des tours et des détours, le souterrain vous amène dans une vaste caverne. Vous faites halte pour inspecter les alentours, mais il n'y a aucune créature en vue et tout est silencieux, en dehors d'un bourdonnement assourdi qui forme un bruit de fond quasi inaudible. Sur la gauche, la paroi est criblée de trous comme un gigantesque rayon de miel, et beaucoup de ces trous sont éclairés par une lueur jaune. Au centre de la caverne, à quelques mètres du passage, miroite ce qui paraît être un petit bassin rempli d'un liquide chatoyant. Si vous souhaitez traverser cette caverne le plus rapidement possible, rendez-vous au [239](#). Si vous voulez connaître l'origine de la lumière émanant des trous, rendez-vous au [24](#). Si vous préférez jeter un coup d'oeil au bassin de liquide brillant, rendez-vous au [180](#).

145

L'Homme-Crapaud vous menace de son trident, et vous passez à l'attaque.

HOMME-CRAPAUD HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 9

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [287](#).

146

Vous suivez le craintif boutiquier et l'acculez dans un coin. Sa terreur fait place à la stupeur lorsque vous lui tendez les Pièces d'Or. Quand il réalise que ce n'est pas lui que vous êtes venu manger, mais ses marchandises, il s'empresse de vous servir. Il commence par vous remettre trois sachets de Noix d'Abondance. Vous vous retrouvez également à la tête de deux tranches de viande de chat sauvage séchée, d'un plein sac d'oignons de Savourette provenant de la réserve posée sur le comptoir, d'une outre de vin aux épices et d'une miche de pain frais. Il ne vous reste plus qu'à quitter le magasin et à vous asseoir au soleil pour vous restaurer. Vous mangez tout, sauf les Noix d'Abondance, le marchand vous ayant recommandé de les conserver pour les consommer plus tard. Ce repas vous fait gagner 4 points d'ENDURANCE. Vous pourrez manger un sachet de Noix d'Abondance à n'importe quel moment' de votre aventure, sauf pendant un combat : chacun d'eux vous fera gagner 4 points d'ENDURANCE. Paré et repu, vous quittez le village en vous rendant au [374](#).

147

Le sac renferme un objet dur. Vous le tripotez sans parvenir à découvrir comment il s'ouvre, finissez par perdre patience et vous le secouez violemment.

Il en tombe un petit coffret en bois. Lorsque celui-ci heurte le sol, sa serrure se déclenche et son couvercle se soulève. A l'intérieur repose un flacon dont le choc a fait sauter le bouchon. Sous vos yeux, le liquide vert qu'il contient se met à bouillonner et se transforme en un gaz vert. Ce gaz s'échappe lentement par le goulot du flacon et s'élève en formant un nuage qui flotte devant vous. Fasciné, vous "" regardez ces volutes tourbillonnantes prendre petit à petit l'aspect d'un visage ! C'est une figure maigre, aux traits anguleux et indiscutablement humains. Elle finit par ouvrir les yeux et vous dévisage.



147 Une vapeur verte s'échappe du flacon pour composer peu à peu un visage humain.

« Pnomob âfvfjl lfçdfem pnospm mfil ! Qvjibp pflffcl bavbp fvrud fselb ngvfs ? Lfs«pv jssbnc fsecl fstf senepn toqvuv nf«p brplf. Mpnod pnofs tebc cprdf. Ppvrl femfjl lfvrup vuppv rulfepj rfembalj bfrbtj pnovpv sucpnf frfel bacpmp rfhfnsj pnoqvfev pvsuspv hbjtfz. Puissiez-vous en faire bon usage. » Ayant dit ces mots, le gaz vert se remet à tourner. Le visage disparaît, une force semble aspirer le gaz à l'intérieur du flacon, et, lorsqu'il a réintégré sa prison de verre, flacon et coffret commencent à s'estomper. En quelques secondes, ils se sont évanouis ! Votre entrevue avec la Vapeur des Langues n'en a pas moins été bénéfique. Dorénavant, vous comprendrez la plupart des langages, qu'ils soient parlés ou écrits. Vous pouvez transcrire le discours codé en vous rendant au [283](#), où le secret du code vous sera révélé.

148

Vous décidez d'emprunter la galerie est, sur votre droite. Vos premiers pas sont lents, car vous songez à votre rencontre avec le Nain. Au bout de quelques mètres, le couloir tourne vers le nord. Vous arrivez devant une solide porte de bois, et il vous faut prendre une décision. Allez-vous défoncer la porte et continuer ? Ou rebrousser chemin et retourner auprès du corps du Nain ? Lancez un dé. Si vous obtenez 1 ou 2, rendez-vous au [419](#). Si vous obtenez de 3 à 6, rendez-vous au [72](#).



149

En suivant la galerie, vous pressez le pas pour vous éloigner au plus vite de la puanteur de la rivière et, soudain, votre pied se pose dans le vide. Vous tombez en chute libre ! Votre corps massif prend rapidement de la vitesse, mais, heureusement, la chute est de courte durée. Vous atterrissez brutalement au fond du piège dans lequel vous vous êtes jeté sans méfiance. Si vous étiez moins lourd, vous vous seriez posé sans mal sur la paille qui couvre le sol, alors que vous gémissiez en vous massant la jambe droite. Du sang suinte entre les écailles, et vous vous êtes douloureusement tordu le genou. Cette chute vous fait perdre 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous maintenant au [257](#).

150

Vous martelez la porte de vos poings, mais elle a été spécialement conçue pour résister à ce genre de traitement et vous ne réussissez qu'à vous meurtrir les pattes. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Si vous voulez continuer à essayer de défoncer la porte, rendez-vous au [398](#). Sinon, il va falloir chercher la clef (rendez-vous au [112](#)).

151

Vous frappez rageusement la diseuse de bonne aventure. Quelle sera l'issue de votre combat avec Rosina de Dree ?

ROSINA DE DREE HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 7

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [264](#).

152

Vous faites un pas en avant et décochez un bon coup de poing dans le miroir. Le bruit du choc se répercute dans toute la pièce, mais ce n'est pas le cliquetis de verre cassé que vous escomptiez, c'est un son grave, produit par la vibration de la glace. « Imbécile ! s'écrie Zharradan Marr. Est-ce que vous pensiez réellement que

le rempart qui sépare mon monde du vôtre serait si facile à abattre ? Voyons, si c'était le cas, je serais à la merci du moindre incident... ou même d'une simple tempête ! » Il a raison : il aurait vraiment été bien sot de sa part de rester aussi vulnérable. « Mon miroir est indestructible. Vous perdez votre temps, et vous me faites perdre le mien. Je vois que vous ne souhaitez pas vous joindre à moi. Mais votre avenir et le mien sont indissolublement liés. Puisque vous refusez de vous considérer comme mon allié, vous devenez automatiquement mon ennemi ! » L'image de Zharradan Marr s'efface du reflet dans la glace et la vôtre commence à réapparaître. Le ressentiment vous fait réagir vite, et vous vous apprêtez à frapper à nouveau, mais cette fois de toutes vos forces. Rendez-vous au [302](#).

153

Le passage se dirigeant vers l'est vous amène à une longue descente en pente douce. Le souterrain est étroit, il y fait froid, et le sol est humide. Une fois de plus, les pierres luminescentes éclairent votre route. Vos pas commencent à faire un bruit mouillé, et, en baissant les yeux, vous vous apercevez que vous pataugez non pas dans de la boue, mais dans une substance gluante, gélatineuse, qui semble avoir une teinte bleu foncé. Le couloir fait un coude brusque vers le nord, et vous continuez à cheminer. Barboter dans la vase n'est peut-être pas agréable, mais ce borbier n'a apparemment aucun effet pernicieux. Vous finissez par atteindre une bifurcation. Devant vous, dans le prolongement du couloir, la vase bleue prend une nuance encore plus sombre. Sur la droite, il n'y a qu'une marche à monter pour accéder à une galerie sèche, orientée vers l'est. Si vous voulez continuer vers le nord, rendez-vous au [232](#). Si vous sortez de la vase et prenez la direction de l'est, rendez-vous au [84](#).

154

La porte est fermée à clef. Il est peut-être possible de l'enfoncer, mais vous risquez de vous démolir l'épaule, car le panneau est épais. Si vous voulez essayer de défoncer la porte, rendez-vous au [396](#). Si, au contraire, vous préférez vous attaquer à la porte du mur est, rendez-vous au [263](#).

155

Vous vous approchez du globe. Il est posé un peu plus haut que votre tête, et vous levez les pattes pour le saisir. Mais quand vos doigts se referment sur lui, vous faites un bond en arrière ! Alors que rien, dans son aspect, ne permet de le deviner, on croirait toucher du fer rouge ! La brûlure vous fait perdre 1 point d'ENDURANCE. Puis une forme commence à apparaître dans la masse du cristal. Au bout d'un instant, à l'intérieur du globe, un visage ratatiné, cadavérique, ouvre les yeux et vous regarde fixement. Sa bouche se met à parler, et une voix fantomatique retentit dans le souterrain : « Pbvvr fèjdjpt. Vpvsup fnsj fzeppv vpjridfr pbfrel feglpb fedfedb rrb mpvss ? Pfrspn nfenfed pjtitp vchf rempnoc rjst blasbc rfecb rajlifs temfsez fvxuf temfsepr fjllfs. Ftemp nobrm fecpm mfevpv sulfev frfrz. » Qu'allez-vous faire ? Souhaitez-vous attendre, pour voir comment va maintenant se comporter le visage dans le globe (rendez-vous au [428](#)), ou poursuivre votre chemin, soit en empruntant l'autre branche de cette galerie (rendez-vous au [81](#)), soit en retournant au carrefour et en prenant la direction de l'ouest (rendez-vous au [213](#)) ou celle de l'est (rendez-vous au [50](#)) ?

156

Vous prenez le couloir qui se dirige vers l'est et cheminez dans une longue galerie rectiligne. Au bout d'un moment, vous arrivez à un croisement, et il faut décider quelle voie vous allez suivre. Vous êtes en train de réfléchir à la question lorsque, brusquement, les pierres luminescentes qui éclairaient votre

route s'éteignent toutes en même temps ! Vous voilà plongé dans l'obscurité absolue ! De quel côté allez-vous vous diriger ?

Vers le nord Rendez-vous au [354](#)

Vers le sud Rendez-vous au [212](#)

Tout droit Rendez-vous au [310](#)

157

Vous quittez Thugruff et vous vous promenez dans la cour, parmi les autres légionnaires. Ce sont tous des matamores, des fiers-à-bras ne rêvant que plaies et bosses. Ils portent la tunique de cuir noir cloutée qui est l'uniforme de la *Galèréale*, et un médaillon gravé à leur matricule est suspendu à leur cou. Vous décidez de vous mêler à un groupe pour essayer d'en apprendre davantage sur cet endroit. Vous joindrez-vous à un groupe d'Orques et d'Hommes-Rhinocéros qui se chamaillent dans un coin (rendez-vous au [377](#)) ou à un groupe de Gobelins et d'Elfes qui bavardent au milieu de la cour (rendez-vous au [284](#))?

158

La porte donne sur une grande pièce qui ne ressemble en rien au réduit sombre et crasseux auquel vous vous attendiez. Le soleil entrant à flots par un large hublot, elle est brillamment éclairée. De chaque côté, des rayonnages de livres et des cartes célestes tapissent les murs. Au fond, devant le hublot, un bureau est couvert de livres, de cartes et d'instruments bizarres, et des appareils scientifiques plus volumineux sont posés sur le sol. Deux portes s'ouvrent dans les cloisons latérales, et l'une d'entre elles est en train de pivoter sur ses gonds pour laisser passer quelqu'un. « C'est ça, entrez, ne vous gênez pas. Inutile de frapper, ne vous donnez pas cette peine, vous êtes chez vous. Qu'importe ! Je ne remettrai jamais les pieds dans ce sacré vaisseau. Aussitôt arrivé à Dree, je débarque et je gagne Port-des-Sables-Noirs par la route, à cheval ! On ne m'y reprendra pas de sitôt à monter dans un de ces maudits coureurs de nuages, je

vous le garantis. » C'est un vieil homme aux longs cheveux grisonnants. Il finit par se tourner vers vous et vous observe par-dessus le bord de ses lunettes demi-lunes. « Alors ? Eh bien, parlez ! Vous avez perdu votre langue, ou quoi ? A moins que vous ne soyez tellement bête que vous ne savez même plus pourquoi vous êtes venu. Si ce Vallaska Roué a besoin d'un nouvel orage dans le seul but de foudroyer un autre pauvre Ophidiotaur, dites-lui que je n'ai pas de temps à perdre et que... » Il a remarqué votre expression déconcertée. « Dites donc, espèce de grosse brute, vous ne vous seriez pas trompé de porte ? C'est bien moi, Nimbicus, que vous voulez voir ? Quand les gens rendent visite à un Météoromage, c'est habituellement dans un but précis. Alors ? Dieux tout-puissants ! Cette Créature n'a pas plus de cervelle qu'un Ouin-Ouin. *Tout dans les muscles, rien dans la tête.* Écoutez, si vous voulez quelque chose, dites-le. Sinon, sortez ! » Il commence à s'énervier. Vous voulez partir ? Alors, rendez-vous au [459](#). Vous préférez fouiller la pièce ? Rendez-vous au [303](#). Mais si vous décidez d'attaquer son occupant, rendez-vous au [254](#).

159

Vous le laissez prendre la bague, et il recule jusqu'au mur. Cette conversation vous a intéressé, mais, maintenant, vous êtes pressé de partir. Rendez-vous au [138](#).

160

Aussitôt que le Hobbit a rendu le dernier soupir, vous vous empressez de le dépouiller de ses provisions de route, mais, au moment où vous plantez vos crocs dans l'un de ses savoureux pâtés, vous vous rappelez les deux autres aventuriers. Celui qui porte une robe rouge vous fait face et marmonne en braquant sur vous les petits doigts de ses deux mains. L'homme vêtu de plaques de métal a dégainé une épée - qui vous rappelle celle du Nain, mais en plus grand - et crie à l'autre : « Prfn fzel fecpn trpl fedfes pnofsp rjtich bmbn ! Jlip pvrrb jtinp vsucp ndvjrr febac fembv djtich jfn ! » Vous ne pouvez pas vous battre contre les

deux à la fois. Lequel allez-vous attaquer ? *Tentez votre Chance.* Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [292](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [48](#).

161

La pièce est à peu près ronde, avec des portes au nord, au sud et à l'ouest. Entre les portes, les murs sont percés de voûtes obscures. Il y en a six en tout et elles sont suffisamment larges pour que vous puissiez y pénétrer, mais, de là où vous êtes, vous ne pouvez pas deviner si elles sont profondes. Les voix que vous entendiez il y a un instant se sont tues, comme si votre intrusion avait troublé les êtres - ou les choses - qui parlaient. Il n'y a aucune trace de créature vivante dans la pièce. Vous avancez jusqu'au centre et sursautez lorsque la porte se referme en claquant derrière vous ! Il faut maintenant décider ce que vous allez faire : quitter la pièce par l'une des portes (rendez-vous au [405](#)) ou y demeurer pour l'examiner de plus près (rendez-vous au [104](#))?

162

Un nuage traverse le ciel et cache la lune. Dans la nuit noire, la marche devient malaisée. Vous avancez à l'aveuglette, en essayant d'être aussi prudent que possible. Soudain, vous mettez le pied dans un fossé imprévu, vous trébuchez, et votre tête heurte brutalement une branche basse. Vous perdez connaissance et tombez lourdement dans le fossé. Lorsque vous rouvrez les yeux, il fait grand jour ! Vous frottez votre crâne douloureux (le traumatisme vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE), vous vous remettez debout et repartez à travers bois. Rendez-vous au [244](#).

163

Si vous aviez été un peu plus observateur, vous auriez remarqué que toutes les marques de pas évitaient le centre de la clairière. Lorsque vous traversez celui-ci pour prendre la direction que vous avez choisie, votre pied s'enfonce profondément dans la boue. C'est si rapide que vous n'avez pas le temps de reculer, et - horreur ! - vous êtes en train de vous enliser dans la vase du marécage ! Il n'y a rien, à votre portée, à quoi vous puissiez vous raccrocher. Si vous possédez un rouleau de corde, rendez-vous au [23](#). Sinon, rendez-vous au [83](#).

164

Prudemment, assez gauchement, le dos plaqué à la paroi rocheuse, vous contournez le cercle noir du plus loin que vous le pouvez. Il continue à miroiter mystérieusement, mais il ne se passe rien. Lorsque vous l'avez dépassé, le souterrain se rétrécit et reprend sa modeste largeur habituelle pour se diriger plein est. Vous le suivez jusqu'à un nouveau coude, cette fois vers le nord, mais cette section est très courte et aboutit vite à une porte en bois. En y collant l'oreille, vous entendez parler : il y a deux ou trois voix différentes. Le ton de la conversation monte et descend comme si les créatures (ou les humains) étaient engagées dans une longue discussion. Le souterrain n'a pas d'autre issue. Allez-vous essayer d'ouvrir la porte sans bruit et d'entrer à pas de loup dans la pièce (rendez-vous au [276](#)) ou tenter de surprendre ses occupants en faisant irruption toutes griffes dehors (rendez-vous au [66](#)) ?

165

Lancez un dé. Si vous obtenez de 1 à 3, vous décidez de vous diriger vers le nord en entrant dans la grotte qui s'ouvre devant vous (rendez-vous au [408](#)). Si vous obtenez de 4 à 6, vous empruntez le souterrain plus étroit qui conduit vers l'ouest (rendez-vous au [344](#)).

166

La descente est périlleuse et, à plusieurs reprises, vous perdez l'équilibre et trébuchez sur les marches glissantes, mais la chance est avec vous et vous finissez par atteindre le pied de l'escalier. La puanteur de la rivière vous est d'autant plus pénible que votre odorat est très développé, et vous cherchez désespérément des yeux une issue permettant de sortir de la caverne. Vous découvrez deux ouvertures dans la muraille rocheuse qui vous fait face, l'une orientée vers l'ouest, l'autre vers le nord. Allez-vous continuer à cheminer vers le nord (rendez-vous au [358](#)) ou prendre la direction de l'ouest (rendez-vous au [77](#)) ?

167

A l'idée de raconter sa vie, Blanchefeuille ne se sent plus de joie. « J'appartiens à l'une des familles les plus éminentes de notre village, commence-t-il. Ma mère - que les dieux aient son âme - était dame de compagnie de notre Reine Ethillesse, et mon père appartenait à la Garde Royale. Quant à moi, je gagne ma vie en m'occupant de nos volières, car nous autres habitants d'Ethelle Amaene adorons les oiseaux. Nous les dressons à travailler pour nous : ils nous procurent des aliments pour nos marmites et des herbes pour nos potions magiques. Tous ceux qui sont versés dans l'art de soigner les oiseaux savent communiquer avec eux, et leur sagesse est grande. Ils connaissent la solution de la plupart de nos problèmes et ne demandent qu'à nous aider. Ils me transportent dans les bois, et je suis persuadé que Cheree et Chitta vont arriver d'une minute à l'autre pour me ramener à la maison et panser mes blessures. » Il scrute anxieusement le ciel. Des oiseaux volettent au-dessus des arbres, mais aucun d'eux ne descend dans la clairière. Après avoir attendu un moment, Blanchefeuille se résout à partir et s'en va du côté d'où vous êtes venu, avec un geste d'adieu et un dernier remerciement. Rendez-vous au [414](#).

168

Vous vous dirigez prudemment vers la porte, horrifiée par le spectacle de ces cadavres qui disparaissent morceau par morceau. Au moment où vous passez devant l'une des créatures au muflé écrasé, votre pied heurte quelque chose dans le vide. Un bruit perçant, sorti d'on ne sait où, est aussitôt suivi du cri de douleur que vous poussez en sentant des dents acérées se planter dans votre pied ! Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Le saisissement vous fait culbuter, ce qui a pour effet de libérer votre pied, et quand vous vous relevez, la pièce est le théâtre d'un phénomène étrange : trois formes sont en train de se matérialiser devant vos yeux. Rendez-vous au [447](#).

169

Vous le regardez avec des yeux ronds en faisant semblant de ne pas comprendre. « Stupide créature ! dit-il d'un ton méprisant. A quoi cela vous servirait-il de sortir, si vous ne parlez pas la langue ? Vous vous êtes égaré, hein ? Faites demi-tour et repartez par où vous êtes venu, face de lézard. Et si vous avez envie de voyager, allez donc piquer une tête dans la Vidangière, vous verrez bien où elle vous emportera ! » Le garde éclate de rire et rentre dans son gourbi. Le seul moyen de passer est de l'attaquer. Rendez-vous au [73](#).

170

La moutarde vous monte au nez. Vous reculez de quelques pas et, avec un rugissement de fureur, vous vous jetez contre la porte. Les charnières cèdent. Elles sont arrachées du chambranle, et le vantail s'effondre. La grotte qui s'offre à vos yeux est dépourvue de meuble et de tout ornement. On a taillé un siège dans la pierre, et il s'agit visiblement de la cellule d'un prisonnier ou d'un esclave. Vos yeux se posent alors sur l'occupant des lieux... et votre réaction est instantanée ! Le monstrueux Éperonneur dont vous avez troublé la tranquillité vous décoche un terrible coup de ses griffes meurtrières ! Un bond en arrière vous permet



170 *Le monstrueux Éperonneur vous décoche
un terrible coup de ses griffes meurtrières.*

d'esquiver l'attaque de la créature, mais cette agression ne fait qu'alimenter votre rage. Sortant vos propres griffes, vous affrontez l'Éperonneur. Livrez ce combat.

ÉPERONNEUR HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 14

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [389](#).

171

A tâtons, vous explorez les murs à la recherche! d'une issue quelconque, mais il n'y en a aucune. Vous êtes dans un cul-de-sac. Il va falloir que vous retourniez au croisement et que vous preniez 1 couloir conduisant vers le nord (rendez-vous a [354](#)), ou bien celui qui conduit vers le sud (rendez-vous au [212](#)).

172

Le couloir se dirigeant vers le nord est court ; il aboutit à une massive porte de bois. Si vous souhaitez enfoncer cette porte, rendez-vous au [15](#). Si vous préférez retourner dans la galerie principale et la suivre en direction de l'est, rendez-vous au [149](#).

173

« Imbécile ! glapit la sorcière aveugle. Vous nous croyez incapables de faire la différence entre la Serpigineuse et l'Innocentine ? Que voulez-vous que nous fassions avec de l'Innocentine ? Ce sont des Potions de Chance que nous avons à préparer, pas des baumes de purification. » Rendez-vous au [222](#).

174

Ignorant les cris du vieil Homme-Rhinocéros, vous continuez votre chemin vers le nord en suivant la piste à travers bois. Après bien des heures de marche, vous atteignez une clairière. Rendez-vous au [366](#).

175

Tous vos efforts pour vous libérer sont vains. La nuit tombe, puis un nouveau jour se lève. Des vautours commencent à tourner autour de vous, et vous vous sentez vraiment très faible. Mais voilà que, au loin, un point noir apparaît dans le ciel. Lorsqu'il se rapproche, vous comprenez que ce n'est pas un oiseau. La chose est beaucoup trop volumineuse pour qu'il puisse s'agir d'un être vivant. Sa taille finit par effrayer les rapaces qui décrivent des cercles autour de vous, et ils s'enfuient. Quand l'objet volant est suffisamment proche pour être bien visible, vous distinguez nettement ses formes, mais il reste tout aussi mystérieux : toutes voiles dehors, un énorme navire cingle vers vous ! Vous le regardez arriver, plus près, encore plus près, et il finit par s'immobiliser au-dessus de vous. Un grappin est descendu par-dessus bord. Il accroche la corde à laquelle vous êtes suspendu et vous hisse sur le pont. Vous êtes trop fatigué et trop affaibli pour résister lorsque des mains calleuses posent votre tête sur un billot tout proche. La corvée de ravitaillement a été couronnée d'un succès. Ce soir, l'équipage de la *Galérée* fera bombance...

176

Si vous vous contentez de vous reposer au bord de l'étang, rendez-vous au [453](#). Si vous buvez de son eau, rendez-vous au [391](#). Si vous préférez vous y baigner, rendez-vous au [26](#).

177

La piste conduit à un boqueteau couronnant un mamelon isolé qui est le seul relief d'une région par ailleurs uniformément plane. Lorsque vous atteignez le mamelon, vous découvrez une paroi rocheuse, percée d'un certain nombre de grottes orientées vers le chemin. Entre ces grottes, une chaumière est adossée à la falaise ; une fumée s'élève paresseusement de la cheminée : elle est habitée. Vers l'ouest, au-delà du mamelon, le sol est plat jusqu'à l'horizon : devant vous se déroulent les steppes

inhospitalières de la Plaine du Vent, dont l'aspect désolé n'a vraiment rien d'attirant. Vous reportez votre attention sur la chaumière. Allez-vous y pénétrer (rendez-vous au [252](#)) ou explorer les cavernes qui s'ouvrent dans la paroi rocheuse (rendez-vous au [340](#)) ?

178

Vous vous détournez du squelette vaincu. C'est une erreur, car aussitôt que vous cessez de regarder le mort vivant, ses os se ressoudent en un clin d'œil. Saisissant ses scalpels, il vous saute sur le dos ! Il faut reprendre le combat contre le médecin.

VALENTIN LE DÉSOSSÉ HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 7 Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [407](#).

179

Vous ne découvrez aucun moyen de poursuivre votre chemin dans le couloir. Furieux, vous tapez du pied et martelez de vos poings la paroi rocheuse. Ce n'était pas la chose à faire. Le rocher qui vous surplombe est branlant, et son équilibre instable. D'un seul coup, il s'écroule et vous écrase. En ce qui vous concerne, la forteresse de Zharradan Marr est vraiment le bout de la route.

180

Quittant le passage, vous vous dirigez vers le liquide scintillant en vous frayant prudemment un chemin parmi les rochers. Vous n'êtes plus bien loin du bassin lorsqu'un incident vous immobilise, paupières battantes et yeux écarquillés : vous êtes *certain* d'avoir vu du coin de l'œil le liquide se soulever brusquement et retomber aussitôt en reprenant son aspect lisse. Et cela sans le moindre bruit. Vous faites encore quelques pas avec circonspection et, en arrivant au bord du « bassin », vous réalisez avec horreur l'erreur que vous avez commise... Il ne s'agit nullement d'un étang. La surface miroitante est, en réalité, l'éclat des ailes d'un Frelon Géant en train de butiner dans une crevasse. Pendant que vous l'observez, sa tête monstrueuse se

tourne vers vous. Ses mandibules claquent voracement, et il s'élève d'un battement d'ailes, prêt à l'attaque ! Son dard pointé vers votre poitrine, la créature se laisse tomber sur vous. Rendez-vous au [132](#).

181

Cette plante a des propriétés mystérieuses. Peut-être découvrirez-vous un jour lesquelles. Si, au cours de votre aventure, on vous demande à la voir, appelez-vous le 81. Vous pouvez maintenant quitter la berge de la rivière en vous rendant au [18](#).

182

Vous longez la galerie depuis un certain temps lorsque vous parviennent des bruits métalliques et des éclats de voix. Au tournant suivant, vous débouchez dans une vaste caverne où, à la lueur vacillante de nombreuses torches, des créatures de toute taille et de toute forme tapent sur la paroi rocheuse avec des outils. Leur pénible labeur est surveillé par de robustes gardes armés jusqu'aux dents, qui brandissent de longs fouets dont la lanière cinglante sanctionne immédiatement le moindre relâchement. Le travail des créatures semble consister à détacher des parcelles de rocher et à les charger dans des wagonnets. Une fois pleines, ces bennes sont poussées par d'autres esclaves sur les rails que vous avez découverts. Allez-vous essayer de vous faufiler dans la caverne à l'insu des gardes (rendez-vous au [78](#)) ou suivre l'une des bennes pour voir où on la conduit (rendez-vous au [94](#)) ?



182 Des créatures remplissent de pierres
des wagonnets sous l'étroite surveillance
de robustes gardes.

Le sentier serpente à travers la forêt, et vous suivez ses méandres par monts et par vaux. Vous apercevez toutes sortes d'oiseaux et de petits animaux, mais aucun danger ne semble vous menacer et vous vous sentez bientôt tout à fait en sûreté... jusqu'au moment où vous réalisez que les bois ont subi de subtiles modifications. Si la végétation est toujours, dans son ensemble, brune et verte, ces teintes sont moins chaudes, plus ternes. Vous pénétrez dans la Forêt des Araignées. La première fois que vous remarquez ce changement, vous n'y attachez guère d'importance, mais, maintenant, c'est l'ambiance des bois qui se transforme à son tour. Les gazouillis des oiseaux chanteurs font place aux croassements des corbeaux. Les papillons brillamment colorés qui voletaient de fleur en fleur sont remplacés par des insectes vrombissants, noirs ou brunâtres. Votre allure se ralentit, et vous avancez avec plus de circonspection, en surveillant chaque arbre comme si vous vous attendiez à en voir brusquement surgir on ne sait quoi. Soudain, derrière votre dos, un bruit attire votre attention et, en faisant volte-face, vous découvrez un spectacle surprenant : au beau milieu du sentier que vous venez de parcourir se dresse un arbre de grande taille ! Ses branches chenues sont mortes et tordues, son tronc est massif et noueux. *Et pourtant vous êtes certain qu'il n'était pas là quand vous êtes passé à cet endroit !* Allez-vous revenir sur vos pas pour examiner cet arbre (rendez-vous au [76](#)) ou presser le pas pour vous en éloigner (rendez-vous au [102](#)) ?

Soulagé d'avoir quitté la pièce et de vous éloigner de cette créature abjecte, vous partez à grands pas et suivez le couloir en direction du nord. Lorsqu'il tourne vers l'est, un remugle d'égout vous fait froncer les narines. Un solide pont de bois enjambe la nauséabonde Vidangière. Vous êtes obligé de retenir votre respiration pour le franchir, mais dès que vous avez atteint la rive opposée, vous abandonnez vite la rivière puante, et le souterrain reprend la direction du nord. Vous arrivez devant une porte

massive, encastrée dans le rocher qui barre le passage. Qu'allez-vous faire ? Pendant que vous vous le demandez, la porte s'ouvre. Un humain à la peau sombre, solidement charpenté, se dresse sur le seuil. ! Son visage est couturé de cicatrices, et l'un de ses yeux est à demi fermé. Un rictus méprisant découvre quelques chicots jaunâtres. « Alors ? interroge-t-il. Qu'est-ce que vous voulez ? C'est Darramouss qui vous envoie ? Vous êtes autorisé à quitter la forteresse de Marr ? Répondez ! Vous avez perdu votre langue ? » Allez-vous hocher affirmativement la tête pour indiquer que Darramouss vous a accordé une permission de sortie (rendez-vous au [3](#)), faire l'idiot pour voir comment il réagira (rendez-vous au [169](#)) ou sortir vos griffes et engager le combat (rendez-vous au [73](#)) ?

185

La petite créature hurle d'épouvante en voyant votre énorme pied s'élever au-dessus de sa tête. « Lbjs sfzem pjitrbnq vjlif ! » glapit-elle en frappant votre jambe de sa petite épée pointue. Mais le coup manque de vigueur et vos écailles le font dévier : vous ne sentez rien. Une seconde plus tard, vous contemplez avec des sentiments confus la dépouille sans vie du Nain. Allez-vous examiner le petit corps (rendez-vous au [399](#)), essayer de le dissimuler dans le passage par lequel vous êtes arrivé (rendez-vous au [218](#)) ou quitter les lieux au plus vite (rendez-vous au [248](#)) ?

186

Incapable de résister à la tentation de découvrir ce qui est enfermé dans le sac, vous vous accroupissez à côté) et tâtez avec votre patte la forme qui se tortille sous la toile. Elle pousse des glapissements pitoyables, et ses vains efforts pour se libérer deviennent frénétiques. Soudain, l'odeur de la mystérieuse créature frappe vos narines. Cette odeur provoque en vous une réaction inattendue. Elle déclenche une furieuse envie de vous battre et, en même temps, elle vous fait saliver, car aux effluves caractéristiques de la créature se mêlent des relents non moins

caractéristiques de nourriture. Le besoin de manger et la rage de tuer sont donc étroitement liés, et le résultat de cette association est une pulsion incontrôlable ! Vos griffes rétractiles jaillissent de leurs gaines et lacèrent furieusement le sac. Les cordes qui le fermaient s'effilochent, cassent, et il en tombe une petite créature d'apparence humaine, meurtrie et sanguinolente. Son visage est soigneusement rasé, mais des poils bruns couvrent son crâne, ses mains et même ses pieds, qui sont dépourvus de chaussures. La figure lasse de la créature se tourne lentement vers vous, et ses yeux fixent les vôtres comme pour implorer votre pitié, mais quand elle réalise à qui elle a affaire, une expression d'épouvante absolue se répand sur ses traits ! Elle pousse un hurlement de terreur et se débat désespérément, mais elle n'a aucune chance de vous échapper. Vos griffes maintiennent solidement le petit être et se resserrent autour de son cou pour mettre fin à sa résistance. Après quoi vous le dépouillez des savoureux pâtés dont ses poches sont garnies et les dévorez avec avidité, ce qui vous permet de ramener votre ENDURANCE à son niveau de départ. Ayant satisfait aussi bien votre soif de tuer que votre envie de manger, vous vous détournez du malheureux Hobbit et constatez qu'on vous observe ! Dans la pénombre du souterrain se profile un mystérieux personnage. Rendez-vous au [63](#).

187

Le second aventurier portait, dans la ceinture, un objet composé d'un court manche en bois et d'une tête métallique à deux tranchants. Vous vous emparez de cette hache et la retournez entre vos pattes en vous demandant ce que ça peut bien être. Empoignant gauchement l'objet par le manche, vous l'élevez au-dessus de votre tête et l'abattez à toute volée sur le rocher le plus proche. La pierre vole en éclats, mais, malheureusement, le manche en bois se brise également et la tête métallique disparaît dans les profondeurs du couloir. Comme si elle avait déclenché quelque chose, une pierre luminescente s'allume brusquement à quelque distance, éclairant le souterrain. Une petite tête apparaît au tournant et observe la scène. Vous ne faites que l'entrevoir, mais l'effet produit est immédiat ! Rendez-vous au [403](#).

188

Le vieil homme fouille parmi ses bocaux de potion. Votre présence le rend nerveux et ses mains tremblent, entrechoquant les bouteilles. « Je... je crois que ce... ceci fera l'affaire ! » bredouille-t-il en versant dans une coupe le contenu de deux flacons. « A... approchez-vous et pen... penchez-vous sur ce... cette coupe. » Vous êtes méfiant, mais vous obéissez quand même. Le vieillard jette alors une pincée de poudre dans la coupe. Le résultat est stupéfiant : le liquide se vaporise, et une épaisse fumée brune se dégage. Vous vous reculez vivement, mais vous ne pouvez éviter d'aspirer cette fumée ; vous commencez à tousser et à cracher en frottant vos yeux larmoyants. Cependant, le guérisseur ne vous a pas trompé : son remède à base d'herbes a le pouvoir (^'abolir les malédictions, et les effets de tous les sorts que l'on a pu vous jeter sont maintenant neutralisés. Toujours toussant et larmoyant, vous sortez de la mesure et quittez le village. Rendez-vous au [374](#).

189

Vous sortez de la clairière en vous frayant un chemin à travers les taillis. Tandis que vous piétinez les broussailles, les oiseaux gazouillent à qui mieux mieux et, en levant les yeux pour les observer, vous apercevez au loin une forme noire qui plane en plein ciel. C'est trop volumineux pour être un oiseau, et sa silhouette n'évoque aucune créature volante. La *Galèréale* ! Les paroles de l'Équivoque vous reviennent à l'esprit. Mais comment découvrir, au milieu de tous ces arbres, un piège camouflé ? *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [341](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [376](#).

190

Le long de la piste, la végétation se modifie progressivement. L'herbe rase des prairies commence à faire place à des joncs plus élevés. Sous vos pieds, le sol devient boueux, et vous finissez par atteindre une région où les roseaux montent plus haut que votre

tête. Allez-vous continuer à vous enfoncer dans la jonchaie (rendez-vous au [307](#)) ou revenir à la bifurcation pour prendre plutôt le chemin se dirigeant vers le nord-est (rendez-vous au [134](#)) ?

191

Vous pressez le pas sur le sentier qui traverse la forêt en direction du nord. Si vous avez faim, vous pouvez essayer de capturer quelque gibier en vous rendant au [368](#). Si vous n'avez pas faim, rendez-vous au [229](#).

192

Vous reprenez le parchemin et l'examinez. L'écriture est un peu effacée, mais vous parvenez à déchiffrer le message suivant : « Bjpgrb phjfed fezem brrapb gfeq vbtrfev jng titrf jzf : ...ppvraq vpjimbr rafnev jntibab bbnd pnnfrel fempn dfephez sjqv feppv rusferf fvgjf redb nsal fesjfn. Vnuf trbng febvud flbaq vjinfet jfnteb vcvn feplbc fedb nsalfem pndfeq vfenpv subv tr fsempr tflsec pnnbjs spns. Vnump ndfedejl lvsjp nopvuj linifs tepbsal bapvuj lipbrb jtiftrf. Ftev numpndfep vucf vxuq vjlifec hfrchf rbjf ntenfetr pvvfrb jfntg^ nbl fmfnteq vufvxum frnfs. Dbnsasp nonpv vfbvum pndfes pnosfv luftev njqvfev pjntifbjbl fefs tev nfembssv fedfec rjstb laqvjip fvtuf trfevtj ljsf feprv rubnf bntj ridffj njtj vfmfn telbapp rtfes fpbr bntanp trfemp ndfed vusjfn. Sjibav nump mfnteq vflcpnqvfed fevpt rfebvntv rfevp vsupf nsfzeb vpjrid fcpvv frtel efnttrf fedfeleb vudflb adfem brrad fdvjsf zelfen vmfr podfel bapbgf ecjid fssvsu dfecf lyjid vupbrb grbp hfeppvuv pvsuv pvsut rpvvfr fzebac femp mfntel bafter fndf zevp vsubac Ht fenpv vfl lferf ffrfnf. Sjiv pvsun fevp vsuft fsep lisatrp mpfev pvsurf ncpnt rfrf zelf enfc rpmb ncjfn. I bab pnnfef prtv nfedeb vpjrit rpv vfec fevb rchfmj nivpv supfr mfted ferbm fnf revpsop pjntsid fehb ncfv balf vrunj vfbvud fed fpbrt. » Après avoir étudié ce texte pendant un instant, vous quittez la pièce. Si c'est par la porte du mur est, rendez-vous au [365](#). Si c'est par celle du mur sud, rendez-vous au [450](#).

193

Arrivé au milieu du pont, vous jetez un regard au fond du gouffre. Le spectacle des flots répugnants qui s'écoulent sous vos pieds vous donne le vertige et, pendant quelques secondes, vous titubez sur l'arche glissante ! Logiquement, votre destin est de plonger la tête la première dans la nauséabonde Vidangière et de ne pas en ressortir vivant, à moins que vous ne soyez particulièrement agile. Lancez deux dés. Si le résultat est supérieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, c'est ici que votre aventure se termine, par une dégringolade dans les eaux putrides de la rivière. Si le résultat est inférieur à votre total **d'HABiLETÉ**, vous rétablissez votre équilibre (rendez-vous au [221](#)).

194

Vous vous penchez pour empoigner le corps de la créature qui gît à vos pieds, face contre terre, et vous le retournez sans vous douter de l'affreuse surprise qu'il vous réserve. Car lorsque la lumière éclaire son visage, vous constatez que l'adversaire que vous avez combattu a disparu ! A sa place apparaît la tête monstrueuse d'un Zombie mort depuis longtemps, dont les chairs putréfiées grouillent d'asticots. Ses yeux étincelants brillent toujours et, une fois de plus, ils captent votre regard. Hypnotisé, vous voyez la créature se redresser brusquement. Deux jets de feu jaillissent de ses yeux et brûlent atrocement les vôtres ! La douleur vous fait pousser un hurlement d'agonie, et un rictus plisse le masque mortuaire du Zombie. Son attaque ne fait que commencer. Votre mort sera lente et pénible.



94 Deux jets de feu jaillissent des yeux du Zombie pour brûler atrocement les vôtres.

Vous grognez avec impatience pour attirer l'attention du guérisseur, mais il est occupé à ajouter divers ingrédients à sa décoction d'herbes et continue à vous ignorer. Finalement, vous en avez assez d'attendre. Vous vous approchez et, d'un coup de patte, vous renversez la marmite bouillante. La plus grande partie de son contenu éclabousse le visage du guérisseur, qui pousse un hurlement d'agonie en portant les mains à ses yeux. Il tombe à genoux en gémissant et, quand il relève enfin la tête, ses yeux brûlés se tournent de côté et d'autre sans rien voir. Il est devenu aveugle et ne peut plus rien pour vous. Vous pouvez l'abandonner à son triste sort et quitter le village (rendez-vous au [374](#)), mais rien ne vous empêche de mettre un terme à ses souffrances (rendez-vous au [456](#)).

Elle rentre dans la mesure en clopinant et en rapporte votre Potion de Santé. Vous reniflez le liquide jaune et faites la grimace : il pue ! « Allons, cela vous fera du bien, vous dit la sorcière d'un ton enjôleur. Buvez vite, et vous n'aurez plus aucun problème. » Retenant votre respiration, vous avalez le contenu du bol. La potion vous coule dans la gorge en vous laissant un goût amer dans la bouche. Vous tousssez deux ou trois fois, et cela passe vite. Vous faites demi-tour pour partir. « Rien ne presse, vous avez tout votre temps, glousse la vieille. Vous finirez par vous plaire ici. » Cette phrase vous intrigue. « Parce que vous n'êtes pas près de vous en aller. Alors, autant vous y faire tout de suite. D'ailleurs, comment pourriez-vous me le reprocher ? Maintenant que Shanga n'est plus en état de me servir, il me faut bien un esclave pour tenir la maison. » Ses paroles ne vous semblent toujours pas claires, mais vous remarquez que vous commencez à vous sentir bien - et même *heureux* - au plus profond de vous-même. La sorcière ne vous semble plus aussi répugnante, elle vous paraît être une personne pleine de bonté, et sa voix est une musique pour vos oreilles. « Il y a suffisamment de corvées ménagères pour vous occuper, continue-t-elle, et vous serez bien

nourri. Tenez, commencez par manger la pâtée de Shanga, il n'en a plus besoin. Vous serez satisfait de passer le reste de votre vie à Dree, et je vous servirai tous les jours un *nouveau* bol de ma savoureuse Potion de Servitude. »

197

Une fois fixée à votre patte par les courroies, cette plaque fera un précieux bouclier en cas de combat. Tant que vous l'utiliserez, augmentez votre HABILITÉ de 1 point. De plus, la pochette qui est attachée derrière pourra contenir tous les disques d'or ou d'argent que vous trouverez, et la pointe qui fait saillie à l'avant vous permettra d'enfoncer les portes plus facilement : lorsque vous serez censé perdre 1 point d'ENDURANCE en essayant de forcer une porte, vous pourrez désormais ne pas tenir compte de cette pénalité (si le dommage est plus grave, alors votre bouclier lui-même ne pourra rien pour vous). Quittez maintenant la pièce et rendez-vous au [257](#) pour continuer votre périple.



198

Hou-ou-hou. Le hululement d'une chouette déchire la nuit au moment où vous vous engagez entre les mystérieuses pierres dressées, à l'affût de toute anomalie. Vous vous arrêtez devant une grande stèle noire et lisse, et vous lisez les mots gravés dessus : « Ci-gît Sogarth Foulblade, ravi à l'affection de sa tendre épouse Millinia et de ses fils Chard et Seth par la peste serpigineuse. Que Chlorissian ait son a me. » Non loin de là, une dalle ornementée est couverte de sculptures représentant des créatures ailées et des gargouilles grimaçantes. Son inscription est rédigée en très petits caractères, et vous devez vous approcher tout près pour la déchiffrer : « Le sol où moi. Donag Haddurag repose, est maudit. Qu'aucun être, homme ou animal, ne s'avise de poser le pied sur ma tombe, car il s'exposerait à ma tolère et la terre s'ouvrirait pour étripier sa misérable carcasse. Donag

Haddurag, nécromancien de Coven. » Vous baissez les yeux et constatez que votre pied est posé au beau milieu de la tombe ! Attendez-vous de voir si cette menace n'est qu'une simple fanfaronnade (rendez-vous au [411](#)) ou vous mettez-vous tout de suite en quête d'une cachette (rendez-vous au [67](#)) ?

199

Les yeux de Marr s'ouvrent davantage, et il penche en avant. Sa tête émerge du miroir comme d'une mare que la magie retiendrait à la vertical. le long du mur. « Cela dit, je peux vous aider, *mais il faut me remettre la besace du Mi-Orque !* » Quel besoin peut-il avoir de la besace de Grog ? tout ce qu'elle contient, ce sont quelques affaires personnelles et une boîte... Bien sûr ! La boîte ! Vous vous rappelez maintenant avoir déjà vu des boîtes similaires en deux occasions : une fois juste avant de découvrir que vous étiez désormais maître il vos actes, et l'autre juste avant de commence! comprendre le langage des autres créatures. C'est peut-être cette boîte qu'il convoite. Marr tend la main, qui, elle aussi, sort du miroir pour entrer dans la pièce. « Vallaska Roué m'a induit en erreur dit-il, car la *Galèréale* ne nous a pas permis de découvrir le village des Elfes. Il n'existait qu'un seul moyen de tester les pouvoirs des Vapeurs : les expérimenter sur une créature vivante. Je me soucie du *pouvoir de raison* ni du *pouvoir des langues*, car ce sont des talents que je possède déjà. Il était est donc préférable de vous permettre d'utiliser ces Vapeur. En revanche, la Vapeur de Vie m'appartient. Donnez-la-moi ! » Lui remettez-vous la boîte comme il le désire ? Si oui, rendez-vous au [74](#). Si vous refusez, rendez-vous au [133](#).

200

Le vieil homme propose son aide si vous acccpU de le faire sortir de la forteresse. « Mon nom, au d où vous souhaiteriez le connaître, est Hannu M commence-t-il. Je suis au courant de presque lni| ce qui se passe ici, car j'étais le gardien de cette l» tille avant que Zharradan Marr ne décide qu'un mort vivant se

montrerait plus implacable qu'un magicien vieillissant et ne donne mon poste à l'abominable Darramouss (qu'il soit maudit). Ma seule récompense, pour trente-six ans de bons et loyaux services, fut le sortilège qui m'a rendu aveugle et la perspective de n'être plus qu'un jouet, condamné à demeurer prisonnier à la disposition de Darramouss. » Tout ceci vous intéresse vivement, et vous le laissez continuer. « Si vous m'accompagnez, je peux vous conduire tout droit au mort vivant... enfin, vous comprenez ce que je veux dire. Nous devons nous diriger vers l'est jusqu'à ce que nous arrivions à l'ancre du Jacasseur. N'écoutez surtout pas son verbiage, car il ne songe qu'à vous dévorer. Il faudra alors prendre la direction du nord pour atteindre Darramouss. Je peux vous aider à le tuer, grâce à ceci ! » Il tire de sous sa robe une bague d'argent sertie d'un gros cabochon, s'approche de vous, cherche votre patte à tâtons et finit par la trouver. « Regardez, cette bague peut s'adapter à n'importe quel doigt, même au vôtre. Voilà ! Quand vous serez en présence de Darramouss, écrasez le cabochon contre un mur. Il se brisera, et il s'en échappera un gaz mortel... mortel uniquement pour l'immortel Mi-Elfe. Ce gaz est inoffensif pour les humains et n'aura certainement aucun effet sur vous. » Cette précieuse information vous fait gagner 2 points de chance. Vous contemplez avec admiration la bague qui brille à votre doigt. L'humain vous demande de la lui rendre. Si vous lui donnez satisfaction, rendez-vous au [159](#). Sinon, rendez-vous au [360](#).

201

La porte du mur sud donne sur un couloir étroit et court. Vous êtes en train de vous demander si vous allez ou non en franchir le seuil lorsqu'un craquement retentit derrière vous. En vous retournant, vous voyez la porte du mur est pivoter lentement sur ses gonds en découvrant une galerie où des : pierres luminescentes s'allument pour vous éclairer. Incapable de résister à une telle invite, vous partez par la porte du mur est. Rendez-vous au [49](#).

202

La chaleur devient intolérable. Vos épaisses écailles ne font que la rendre encore plus pénible, et vous vous traînez le long des murs en cherchant désespérément un moyen d'échapper à cette fournaise. Vous martelez la muraille de coups de poing en espérant découvrir une pierre descellée. Il n'y en a pas, mais, à un certain moment, vos bracelets s'entrechoquent. Leur tintement métallique est anormalement bruyant, et plus son écho s'amplifie, plus le ronflement de la chaudière diminue. Les bracelets vibrent de plus en plus fort autour de vos poignets et, au bout d'un instant, le silence s'est rétabli et la température est redevenue normale. Une ouverture apparaît dans le mur ouest, et vous quittez la pièce. Le croisement auquel vous arrivez vous est familier, mais, cette fois, vous prenez une autre direction. Allez-vous tourner à droite (rendez-vous au [443](#)) ou continuer vers l'ouest (rendez-vous au [213](#))?

203

Vous suivez le sentier se dirigeant vers l'est et, au bout d'un certain temps, une silhouette familière se profile à l'horizon : celle du bâtiment où vous avez rencontré les Filles de Dree ! Comprenant que vous avez tourné en rond, vous décidez de revenir au croisement. Ce parcours inutile vous fait perdre 1 point d'ENDURANCE. A l'embranchement, vous dirigerez-vous vers le nord (rendez-vous au [130](#)) ou continuerez-vous vers l'ouest (rendez-vous au [177](#)) ?

204

Le couloir vous conduit tout droit à une solide porte de bois. Elle est fermée à clef et paraît beaucoup trop résistante pour que vous puissiez l'enfoncer. Au centre du panneau est vissée une plaque métallique surmontée d'un lourd marteau articulé. Si vous utilisez ce heurtoir pour frapper la plaque, afin d'attirer l'attention de quiconque peut se trouver derrière la porte,

rendez-vous au [435](#). Si vous préférez revenir à la bifurcation et prendre la galerie se dirigeant vers le nord, rendez-vous au [144](#).

205

Rugissant comme un démon furieux, vous vous ruez dans la caverne, prêt à étripier quiconque se trouve à l'intérieur. Des cris de terreur s'élèvent du petit groupe d'aventuriers rassemblés autour d'un modeste feu de camp. Trois personnages ont allumé une petite flambée pour se réchauffer. L'un d'eux porte un vêtement brillant qui cliquette à chacun de ses mouvements. Un autre est habillé de rouge et de longs poils pendent de son menton. Le troisième est une petite créature vêtue de cuir bouilli. Elle n'a pas de poil au menton, mais elle en a beaucoup sur les jambes qu'elle tend vers les flammes pour les dégourdir. Vos yeux se fixent sur le plus petit des trois aventuriers. Votre souffle s'accélère, une haine aveugle vous submerge. Sans hésiter, vous bondissez au milieu de la caverne et saisissez le malheureux Hobbit entre vos griffes. Pris au dépourvu, les deux autres réagissent lentement. Le Hobbit n'est pas armé et ne devrait pas vous donner beaucoup de mal.

HOBBIT HABILITÉ : 5 ENDURANCE : 6

Si vous venez à bout de la créature en trois Assauts, rendez-vous au [160](#). Si le combat comporte plus de trois Assauts, rendez-vous au [86](#).

206

Sourd aux supplications de la malheureuse petite créature, vous mettez fin à ses souffrances et dévorez goulûment ses provisions de route. Ramenez votre ENDURANCE à son niveau de départ. Il ne vous reste plus qu'à décider lequel des deux chemins vous allez emprunter : celui de gauche (rendez-vous au [351](#)) ou celui de droite (rendez-vous au [183](#)) ?

207

Épuisé par le combat, vous vous laissez tomber sur le sol. Pendant la bataille, la créature a perdu sa cape rouge, qui attire maintenant votre attention. Vous la ramassez et admirez l'épaisseur et la douceur de son tissu. Vous relevant, vous en drapez vos épaules et faites fièrement quelques pas en la regardant onduler gracieusement à chacun de vos mouvements. Puis vous vous rasseyez, enchanté de votre nouvelle acquisition, mais voilà qu'une sensation bizarre vous envahit. Cela commence par une crampe d'estomac, suivie d'une faim dévorante. Il faut que vous mangiez quelque chose ! Les débris de viande encore attachés aux ossements entassés dans un coin vous paraissent soudain fort appétissants, et vous les dévorez avec délectation. Pour l'instant, votre fringale est calmée. Ajoutez 4 points à votre ENDURANCE. VOUS êtes maintenant prêt à quitter la pièce. Vous dirigeant vers la porte, vous essayez de l'ouvrir, mais il n'y a pas de poignée. Vous plantez vos griffes dans le bois et tirez énergiquement : aucun résultat. La porte est étroitement close et maintenue par un verrou quelconque : impossible de l'ouvrir. Vous tentez de l'enfoncer, mais elle est beaucoup trop solide pour que vous ayez la moindre chance d'y parvenir. Votre dépit fait bientôt place à un sentiment tout différent, car vous éprouvez à nouveau le besoin de manger. Allez-vous explorer une fois de plus le tas d'ossements (rendez-vous au [109](#)) ou essayer de retirer la cape rouge de vos épaules (rendez-vous au [21](#)) ?

208

Une fois de plus, les pierres luminescentes éclairent votre progression dans la galerie. Les parois deviennent luisantes, et vous entendez au loin le clapotis d'un cours d'eau souterrain. Lorsque vous vous en rapprochez, des bouffées d'odeur putride commencent à vous parvenir. Ces relents nauséabonds, qui émanent de la rivière elle-même, vous obligent à vous arrêter un instant pour reprendre votre souffle. A quelques pas de là, vous arrivez à une arche rocheuse qui enjambe un gouffre béant, aux parois abruptes, au fond duquel bouillonne la rivière, et vous vous penchez prudemment au-dessus du bord pour vous faire une idée de sa profondeur. Le pont est étroit et, dans cette ambiance humide, il est mouillé et certainement glissant. Voulez-vous courir le risque de le franchir (rendez-vous au [265](#)), ou préférez-vous revenir sur vos pas et emprunter le couloir se dirigeant vers l'est (rendez-vous au [122](#)) ?

209

Avant de quitter la pièce, vous pouvez, si vous le désirez, reprendre des forces en vous reposant un instant et regarder, pour passer le temps, si l'un des deux cadavres ne recèlerait pas quelque chose de comestible. Qu'est-ce qui vous tente le plus ? Goûter à la chair pantelante de la Bête Enragée (rendez-vous au [231](#)) ou voir si l'humain ne transportait pas quelques provisions (rendez-vous au [249](#)) ? Si vous n'avez pas faim, rien ne vous empêche de partir tout de suite (rendez-vous au [293](#)).

210

Vous faites halte et attendez que la vieille sorcière vous rejoigne en claudiquant. « Bénie soit Nanagga,! vous vous êtes arrêtée, étrange créature », croasse-t-elle, tout essoufflée par l'effort qu'elle a fourni pour vous rattraper. « La citerne où je recueille les eaux de pluie est tombée de son support, et je ne peux pas la remonter toute seule. "Si vous la remettez en place, je vous récompenserai généreusement. Je suis spécialisée dans les

potions magiques, et je parie qu'une dose de Potion de Santé ferait bien votre affaire, pas vrai ? Qu'est-ce que vous en dites ? » Allez-vous aider cette femme comme elle vous le demande ? Si oui, rendez-vous au [224](#). Si vous préférez vous en abstenir, rendez-vous au [35](#).

211

Lorsque vous pénétrez dans la cabane, d'étranges odeurs de plantes en train de mijoter vous chatouillent les narines. A l'intérieur, la pièce est un vrai capharnaüm et l'odeur âcre du bouillon d'herbes vous est particulièrement désagréable. Un vieil homme aux cheveux blancs est penché sur une marmite et concentre toute son attention sur sa décoction. Vous l'observez pendant un moment, mais il faut que votre pied heurte par mégarde un gros légume rond et l'expédie à l'autre bout de la pièce pour qu'il s'avise de votre présence. Il rejette alors ses cheveux en arrière et tourne la tête, mais il semble regarder à *travers* vous et vous ne pourriez pas affirmer qu'il vous voit. Il vous désigne un siège en vous faisant signe d'attendre qu'il ait terminé. Si vous êtes disposé à patienter comme il le désire, rendez-vous au [316](#). Sinon, rendez-vous au [195](#).

212

Vous avancez à l'aveuglette dans le souterrain et, au bout de quelques pas, vous vous trouvez soudain dans un cul-de-sac. Vous avez le choix entre explorer les parois à la recherche d'une issue quelconque (rendez-vous au [245](#)) ou retourner au croisement pour emprunter le couloir se dirigeant vers le nord (rendez-vous au [354](#)), ou bien celui qui se dirige vers l'est (rendez-vous au [310](#)).

213

Vous arrivez dans un cul-de-sac. La lumière est très faible, vous ne voyez pas grand-chose, et c'est à tâtons que vous cherchez une issue éventuelle. Mais il n'en existe aucune et vous retournez au croisement. Quelle direction allez-vous prendre maintenant : celle du nord (rendez-vous au [443](#)) ou celle de l'est (rendez-vous au [50](#)) ?

214

Votre combat contre les gluantes Phytocolles est sans espoir. Plus vous essayez de vous libérer, plus vous vous empêtrez. Mais vous tenez toujours la bouteille de liquide vert que vous avez prise dans la main squelettique. Son bouchon de verre a sauté au cours de la lutte contre les plantes, et vous décidez ; de goûter son contenu. Le liquide a une saveur sucrée, et vous versez le peu qu'il en reste dans votre gosier. Miraculeusement, cela semble produire l'effet souhaité ! L'une après l'autre, les tiges gluantes se détachent de vous ! Pourtant, le liquide vert n'a *pas* été conçu dans le but de repousser les Phytocolles. Le tunnel des Phytocolles a été édifié par les Lutins Sylvestres pour servir de piège. Les Phytocolles sont particulièrement recherchées pour la construction de ce genre de piège, car elles possèdent la faculté de reconnaître si la proie capturée est comestible ou non. Tout animal impropre à la consommation est laissé en liberté ou - comme dans votre cas - relâché. Car si vous deviez être mangé par les Lutins Sylvestres, vous les empoisonneriez certainement. Le liquide que vous avez absorbé est en réalité un poison lent, dont vous commencez seulement à ressentir les effets. Vous vous pliez en deux en vous étreignant le ventre et, quelques minutes plus tard, vous mourez dans des souffrances atroces.

215

« Si cela vous tente, vous pouvez suivre cette chose, ; quelle qu'elle soit, dit Grog, l'air inquiet. Mais, personnellement, je préférerais partir d'ici sans courir de risque. » Retournez au [267](#) et faites un autre choix.

216

Thugruff vous conduit dans une salle et vous fait asseoir à une table. Peu après, on vous apporte une grande écuelle d'un ragoût à base de viande dont le fumet chatouille agréablement vos narines. C'est l'odeur des merveilleux pâtés que fabriquent les Hobbits ! Gloutonnement, vous saisissez l'écuelle et vous en versez le contenu dans votre gueule. Le ragoût est chaud et vous brûle le gosier, mais il vous l'aït gagner 5 points d'ENDURANCE. Thugruff vous parle alors de sa légion. La moitié de ses forces se trouve actuellement en compagnie de Zharradan Marr, dans un grand vaisseau volant baptisé *Galèrèale*. Ce vaisseau croise en ce moment au-dessus de la Forêt des Araignées, à la recherche des Étangs de l'Arc-en-Ciel, qui sont, dit-on, tout proches du village d'Indigofera. Avec un peu de chance, promet Thugruff, vous serez peut-être appelé à vous joindre à Marr sur la *Galèréale*. Entre-temps, c'est à vous de décider ce que vous voulez faire. Thugruff vous emmène dehors et vous propose de vous initier au maniement des armes. Souhaitez-vous profiter de son offre (rendez-vous au [271](#)) ou préférez-vous quitter au plus vite le Champ de Manœuvres (rendez-vous au [455](#)) ?

217

Vous vous approchez des deux boîtes, vous en soulevez une et la secouez. A l'intérieur, quelque chose de mou et de lourd heurte les parois. Cela excite votre curiosité, et vous vous mettez en quête d'un outil pour soulever le couvercle. N'en trouvant pas, vous perdez patience et renversez la boîte, qui s'écrase sur le sol. On entend un craquement, puis le bruit s'amplifie à l'intérieur de la boîte, dont vous ne quittez pas des yeux l'extrémité la plus



217 D'un seul coup, la créature à la langue fourchue se dresse et tourne la tête vers vous.

large. Soudain, le bois se fend ! Et voilà qu'une deuxième fissure apparaît ! Et une troisième ! Finalement, le couvercle vole en éclats, et vos yeux s'acarquillent de stupeur en découvrant le hideux contenu de la boîte... Un corps humain - ou, plutôt, quelque chose ressemblant à un cadavre humain - y est étendu. Mais cette chose n'est pas morte, car ses lèvres parcheminées se retroussent lentement en découvrant des dents pointues et une langue four-il chue. D'un seul coup, la créature se redresse et | tourne la tête vers vous ! Ses yeux s'ouvrent. « Qvjip sfetr pvb lfrel fer fp psod fsef nvpv tfvsfs ?| Jm mpnd fecrfb tvrfevp vsuv pvsumf lfz edfec feq vfevpv sun fecpm prfnf zepbs. Nvlun fedpj tidf rbngf renpt rfetr bnq vjllj tfef nedfhp rsodfez hbr rbdb nambr ranpt rfem bjtrf. Jlif bvtuv pvsubp prf ndrfeb arfsp fctf relfesp mmfj lidfsem prtsov jvbnt saftev pvsuf bjr fef prpv vfrel bacplf rfed fsef nvp vtfvsfs. » Les yeux de la créature sont rivés aux vôtres. Ils émettent une lueur blanche, et vous vous apercevez qu'il vous est impossible de vous soustraire à leur fascination. Lorsqu'ils se referment enfin, vous vous sentez curieusement étourdi. Comme en transe, vous vous dirigez vers la porte du mur est ; vous l'ouvrez, la franchissez et la refermez derrière vous. A ce moment seulement, vos pensées redeviennent normales. Mais vous êtes loin d'être normal. Vous avez été envoûté, et, tant que vous n'aurez pas trouvé quelqu'un capable d'anéantir cet envoûtement, le niveau de départ de votre HABILITÉ a diminué de 2 points et celui de votre ENDURANCE de 5 points. Réduisez votre HABILITÉ et votre ENDURANCE en conséquence. Vous pouvez maintenant continuer votre aventure. Rendez-vous au [436](#).

218

Ayant décidé de tirer le cadavre dans le court pas-: sage orienté vers le sud, vous vous penchez pour l'empoigner, mais vous constatez alors que votre corps, au lieu de répondre à vos désirs, obéit à d'autres motivations qui lui sont propres. Rendez-vous au [399](#).

Vous lui montrez votre Bague de Vérité, et, aussi tôt, le ton change. Il se dandine nerveusement d'un pied sur l'autre. « Euh... il se pourrait que mes souvenirs manquent un peu de précision, bredouille-t-il. Il n'est pas exact que la *Galèréale* se pose non loin d'ici. En fait, elle n'atterrit pratiquement jamais, car elle serait alors trop vulnérable. A ma connaissance, il n'existe que deux façons de monter à bord de la *Galèréale*. Chaque jour, le vaisseau part au ravitaillement pour nourrir son équipage. Il va relever ses pièges à déclenchement, qui sont dispersés dans les bois environnants. Si vous êtes capturé par l'un de ces pièges, on vous hissera à bord. 1 y eh a dans toute la forêt. La seconde solution consiste à vous mettre à la recherche du Champ de Manœuvres de Thugruff et à vous faire enrôler dans l'équipage. » L'Équivoque s'éloigne à reculons dans la clairière. « Euh... j'ai... hum... l'impression, balbutie-t-il, que votre désir est de *trouver* Zharradan Marr et que vous souhaitez que je vous y aide. El ça, ça m'est impossible... » Il regarde la bague d fait la grimace. « Évidemment. Je suis obligé di vous révéler ce que je sais, parce que la Bague de Vérité a été forgée par des forgerons elfiens. Si vous devez rencontrer Zharradan Marr, vous le trouverez sur la *Galèréale*, dans une pièce dont la porte est ornée d'un certain symbole. J'ignore quel est ce symbole, mais je connais un poème qui fournit une indication sur sa nature :

Entre glace et feu, en cas de combat,

Quel est le vainqueur qui l'emportera ?

Qui triomphera aisément des deux ?

Ni rouge ni blanc, son symbole est bleu.

Je ne sais rien d'autre qui puisse vous aider, ajoute-t-il précipitamment. Et maintenant, il faut que je me sauve ! » Il lève la main en signe d'adieu et s'enfonce dans les bois. Vous le regardez disparaître. Devant vous, le sentier continue vers le

nord, mais vous apercevez entre les arbres une bifurcation dont l'une des branches se dirige vers l'est et l'autre vers l'ouest. Désirez-vous partir vers le nord pour vous orienter ensuite vers l'est (rendez-vous au [272](#)) ou vers l'ouest (rendez-vous au [139](#)), ou bien préférez-vous abandonner le sentier et vous enfoncer dans les broussailles (rendez-vous au [189](#)) ?

220

Ce mystérieux personnage ne vous inspire pas confiance. Vous battez en retraite et jetez un coup d'œil sous la voûte voisine. Elle est également plongée dans l'obscurité, mais vous distinguez un léger chatoiement dans les ténèbres, comme une petite pluie fine qui scintillerait en tombant. Vous entrez prudemment pour voir de quoi il s'agit et butez sur un tas de gravats. Le sol est jonché de décombres comme si un mur venait de s'écrouler, mais il serait facile de franchir cet obstacle pour atteindre les lumières clignotantes. Pendant que vous vous demandez si vous allez le faire ou non, un effondrement se produit : un rocher se détache du plafond .m milieu d'un nuage de poussière ! Si vous enjambez néanmoins les déblais pour aller examiner les scintillements, rendez-vous au [56](#). Si vous quittez cette niche pour en visiter une autre, rendez-vous au [85](#).

221

Vous traversez précautionneusement le pont, à l'extrémité duquel vous retrouvez la terre ferme avec un soupir de soulagement. Vous vous reposez un instant et, au moment où vous vous tournez vers l'ouest pour repartir, vous apercevez des empreintes de pas qui se dirigent non vers le pont, mais vers le bord de la corniche sur laquelle vous vous tenez. En les examinant de plus près, vous constatez que, juste au-delà du rebord, une succession de pierres en saillie forment une sorte d'escalier rudimentaire le long de la paroi du gouffre. Ces marches descendent jusqu'à une ouverture dans la falaise. Si vous voulez vous y aventurer, ce sera à vos risques et périls, car elles sont étroites et on ne peut se raccrocher nulle part. D'autre

part, le souterrain conduisant vers l'ouest vous amène vite devant une solide porte de bois bardée de fer. Allez-vous tenter de l'enfoncer pour continuer votre route (rendez-vous au [425](#)) ou préférez-vous affronter les marches descendant au trou de la paroi du gouffre (rendez-vous au [313](#)) ?

222

« Raté ! s'écrie l'une des sorcières en exhibant des chicots noirâtres. La créature a échoué ! elle n'a pas la racine ! *Hiaaaahhh hiii hiiiaah* ! Son avenir est tout tracé. Allons-nous-en. Cette créature ne mérite pas un destin meilleur. » Le vent souffle dans les branches de l'arbre avec la violence d'un ouragan, mais il s'apaise aussi vite qu'il s'était levé et le calme se rétablit. Les Filles de Dree ont disparu ! Ne comprenant pas bien ce qui vous est arrivé, vous vous recouchez et vous vous rendormez. Le lendemain matin, à votre réveil, les événements de la nuit ne sont plus que le souvenir confus d'un mauvais rêve, et quand ' le soleil levant réchauffe l'atmosphère, vous vous mettez en route. Votre nuit de repos vous a fait gagner 4 points d'ENDURANCE. Prenez la direction du nord-est, qui, d'après le poteau indicateur, est celle de Dree. Rendez-vous au [134](#).

223

Les provisions des deux aventuriers se limitent à quelques croûtons de pain rassis et un peu de fromage racorni, mais elles sont néanmoins les bienvenues et ce festin vous fait gagner 4 points d'ENDURANCE. Tout en mangeant, vous fouillez les cadavres, mais ne trouvez rien d'intéressant. Soudain, une pierre luminescente éclaire la galerie ! Une petite tête apparaît au tournant et observe la scène. Vous ne faites que l'entrevoir, mais l'effet produit est instantané. Rendez-vous au [403](#).

Vous suivez la femme derrière une bicoque crasseuse, délabrée, d'où émanent d'âcres relents de sueur refroidie. En arrivant dans la cour, vous manquez trébucher sur une créature hirsute, à moitié humaine, qui est estropiée et incapable de faire un geste. En vous voyant, cet être pitoyable se met à bredouiller des vagissements incompréhensibles, mais vous n'en tenez pas compte et vous ne vous intéressez qu'au problème de la femme. Celle-ci vous montre un tonneau renversé, manifestement tombé d'une plate-forme édifiée à l'arrière de la mesure. « C'est la tempête d'hier soir qui l'a fait basculer, gémit-elle. Il était plein d'eau de pluie, et il s'est écroulé avec un bruit terrible sur ce pauvre Shanga, qui était attaché dessous. Vous pouvez le remonter là-haut? » Vous saisissez le tonneau entre vos robustes pattes et escaladez prudemment l'échafaudage. Une fois la citerne remise en place, vous redescendez toucher votre récompense. « Voyons voir... médite la vieille. Je vous ai promis une Potion de Santé, si je ne m'abuse ? Mais vous aimeriez peut-être mieux une Potion de Chance. A vous de choisir. » Que préférez-vous : la Potion de Santé (rendez-vous au [196](#)) ou la Potion de Chance (rendez-vous au [294](#)) ?

Vous vous approchez de l'instrument et l'examinez avec curiosité. Apparemment, il ne s'agit pas d'une arme, car chacune des extrémités du tube est fermée par un morceau de verre poli. Vous appliquez votre œil au plus petit des deux bouts et regardez. A votre profonde stupeur, vous voyez les arbres de la forêt, qui sont pourtant fort loin au-dessous de vous, aussi nettement que s'ils étaient à portée de la main ! Des oiseaux ainsi que la rare et bruyante Cigale Sauteuse - volettent entre les branches et s'enfuient lorsque l'ombre de la *Galéréale* passe au-dessus d'eux. Dans une petite clairière, vous apercevez une mince silhouette à cheveux blancs se baignant dans un bassin d'eau rose, mais elle aussi se réfugie sous le couvert des arbres dès qu'apparaît l'ombre du vaisseau. Votre découverte vous fascine, et vous

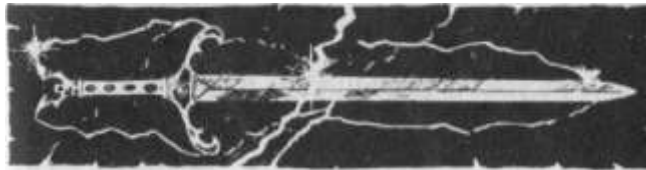
passez un bon moment à scruter la cime des arbres à travers l'instrument. Rendez-vous au [302](#).

226

Les morts vivants ne meurent pas. Après la bataille, leurs dépouilles meurtries réintègrent furtivement les caveaux d'où ils sont sortis et les pierres tombales reprennent leur place. Peut-être avez-vous remporté la victoire, peut-être sont-ils simplement en train de se régénérer dans leur tombe. Dans un cas comme dans l'autre, vous n'avez aucune envie d'attendre pour savoir à quoi vous en tenir. Si vous prenez le sentier qui s'enfonce à l'est dans les bois, rendez-vous au [261](#). Si vous préférez visiter le reste du cimetière pour voir si vous y découvrez quelque chose d'intéressant, rendez-vous au [67](#).

227

Vous revenez à l'embranchement et prenez, à gauche, la direction indiquée par la flèche. Rendez-vous au [142](#).



228

Vous vous recouchez et vous vous détendez. Le médecin vous verse la potion dans la bouche. Vous ne tardez pas à vous assoupir et êtes bientôt profondément endormi. Presque aussitôt, vous commencez à rêver, et votre rêve tourne vite au cauchemar : vous êtes étendu, et des scalpels, maniés par une main squelettique, vous lacèrent. Vous essayez de leur échapper, mais vos mouvements sont lents et inefficaces. Inlassablement, les scalpels se plantent dans votre poitrine et votre ventre. L'horreur vous réveille immédiatement. Incapable de faire un geste, vous ne pouvez que regarder un bocal s'approcher de votre poitrine et une main osseuse y déposer un organe. Cet organe est

animé de pulsations, et ses *boum-boum*, *boum-boum* vous emplissent les oreilles. La dernière image que vous emportez de la vie est celle de votre propre cœur s'arrêtant lentement de battre.

229

Le sentier finit par vous amener devant un vaste portail. Entre les barreaux des grilles, vous apercevez un imposant château fort, mais il n'y a aucun être vivant en vue. Vous êtes en train de vous demander quel peut bien être cet endroit lorsque... *pop* ! Une créature a brusquement surgi du néant et vous ouvre le portail. C'est un humanoïde plus grand qu'un Hobbit, mais plus petit qu'un humain. Mince et brun, il a le visage flétri et vous parle sans jamais lever les yeux vers vous : « Entrez. J'espère que je ne vous ai pas fait attendre. Oh là là ! Parce que j'aurai des ennuis, si vous avez attendu trop longtemps. Venez, je vais vous conduire à Thu-gruff. Belle journée, n'est-ce pas ? Suivez-moi. Euh... vous n'auriez pas quelques brins de pétu-nette, par hasard ? Non, évidemment pas. Ici, nous sommes... » Vous suivez la petite créature jacassante, qui vous fait contourner le fort pour gagner une cour extérieure. En arrivant au coin du château, vous vous arrêtez pile : le terre-plein grouille de créatures de toute nature. Gobelins, humains, Orques, Elfes, les traditionnels Hommes-Rhinocéros, des Hommes-Lézards et bien d'autres discutent, s'entraînent ou s'exercent au maniement des armes. Au milieu de la foule, un énorme Mi-Troll en tunique noire va de groupe en groupe en beuglant des ordres. Votre guide se faufile dans la cohue et tire le Mi-Troll par sa tunique. « Thu-gruff ! Un visiteur ! » Le colosse grogne et se tourne vers vous. « Un visiteur, hein ? Hum. On vous a fait attendre devant le portail ? » demande-t-il en foudroyant la petite créature du regard. Vous secouez négativement la tête. « Ainsi, vous êtes venu vous joindre à nous ? continue-t-il. La légion de Marr a l'emploi de la force que je devine dans ces muscles. Voyons ce que vous savez faire. Onze ! Ici ! » Autour du cou de chacun des légionnaires est suspendu un médaillon sur lequel est inscrit son matricule. Un humain portant une cuirasse légère et un médaillon marqué onze



229 Au coin du château, une multitude de créatures s'exercent au maniement des armes.

s'approche avec une épée dans une main et une masse d'armes dans l'autre. « Alors, Onze, ricane Thugruff qui méprise visiblement l'humain, faites-nous voir comment vous vous défendez contre notre ami ici présent. » Onze vous regarde et déglutit péniblement. Un cercle se forme autour de vous, et vous devez combattre.

ONZE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 9

Lorsque l'**ENDURANCE** de l'un de vous deux est réduite à 2 points, rendez-vous au [352](#).

230

Les provisions de l'Éperonneur sont plus ou moins avariées, mais vous les mangez quand même, car une victoire n'est complète que quand on a dépouillé sa victime ! Ce piètre repas vous fait gagner 2 points d'**ENDURANCE**. Rendez-vous maintenant au [165](#).

231

La chair de la Bête Enragée est un peu coriace pour votre goût, mais très nutritive. Vous gagnez 4 points d'**ENDURANCE**. Rendez-vous maintenant au [293](#).

232

Dès que vous posez le pied dans la vase foncée, vous commencez à grelotter. Elle est beaucoup plus froide que l'autre, celle dont la teinte est plus claire. Vous pressez le pas et continuez à marcher vers le nord. La pâle lueur des pierres luminescentes vous permet de voir que votre réfrigérante épreuve touche à sa fin. A quelques mètres de là, une marche permet de sortir de la mystérieuse vase et de retrouver un sol sec. Vous la montez avec joie et scrutez la pénombre bleuâtre en essayant de voir vers quoi vous vous dirigez. Vous ne distinguez qu'une porte voûtée et vous êtes bientôt arrêté par un solide panneau de bois bardé de fer. Derrière la porte, vous entendez un souffle rauque, haletant, ponctué de quelques grognements sonores, et le tout dégage une

impression de danger ! Quel que soit l'être qui se trouve derrière cette porte, il est sûrement d'une taille imposante ! Allez-vous tenter de défoncer la porte, prêt à affronter ce qu'elle cache (rendez-vous au [263](#)), ou renoncer à savoir de quoi il s'agit et faire demi-tour pour aller prendre le couloir vers l'est, que vous avez découvert précédemment (rendez-vous au [19](#)) ?

233

Pendant que vous explorez à tâtons le fond du passage, un léger bourdonnement vous fait soudain dresser l'oreille. Il émane de votre pendentif ! Celui-ci s'est mis à vibrer, et l'intensité de ses vibrations augmente lorsque vous vous rapprochez d'un endroit déterminé. Saisissant le talisman, vous regardez sa pierre azurée qui commence à luire. Finalement, un rayon de lumière bleue jaillit du pendentif et éclaire un point précis de la muraille rocheuse. Lorsque vous y passez le bout des doigts, votre patte se pose sur un loquet invisible. Vous le tirez... et le barrage devant lequel vous vous trouvez s'anime ! De la fumée s'échappe en sifflant de toutes les fissures de la roche, vous obligeant à reculer. Lorsqu'elle se dissipe, une ouverture a fait son apparition dans la paroi. Elle donne sur un étroit couloir baigné d'une fantomatique lumière verte. Allez-vous vous y engager et explorer le passage secret ? Si oui, rendez-vous au [369](#). Si vous préférez retourner au croisement, vous aurez le choix entre la galerie se dirigeant vers le nord (rendez-vous au [443](#)) et celle qui se dirige vers l'est (rendez-vous au [50](#)).

234

Vous vous approchez de la plus petite des deux créatures au museau aplati et la poussez du pied. Son corps sans vie bascule et s'immobilise. Mais quand c'est à la jambe de l'aventurier au corselet de cuir que vous faites subir le même traitement, le résultat diffère du tout au tout. Un cri strident vous fait sursauter ! Comme s'il s'agissait d'un signal, la pièce devient le théâtre d'un phénomène surprenant : trois formes sont en train de se matérialiser sous vos yeux. Rendez-vous au [447](#).

Dans la fièvre du combat, vous avez complètement oublié le petit Mi-Orque, et il a disparu. Soudain, vous apercevez sa silhouette familière qui se fraye un chemin entre les roseaux, derrière les Hommes-Crapauds. En rampant, Grog exécute un mouve-j ment tournant. Vous jetez un regard circulaire personne ne l'a remarqué. Du coin de l'œil, vous le voyez se débarrasser de sa besace en la posant au bord du sentier, puis se faufiler sans bruit parmi les roseaux pour se rapprocher du chef des Hommes- ! Crapauds. Au moment opportun, il bondit ! La malchance veut que, à cet instant précis, l'un des Hommes-Crapauds repère le Mi-Orque. Son trident fend l'air et se plante dans la gorge de Grog, qui est foudroyé en plein vol. Sa mort est instantanée.

Mais le trident n'empêche pas le corps du Mi-Orque de poursuivre sa trajectoire et de percuter le chef des Hommes-Crapauds, qui bascule dans le sable mouvant, au centre de la clairière ! Voyant cela, les Hommes-Crapauds se désintéressent de vous pour se précipiter au secours de leur chef en train de s'enliser. Vous en profitez pour contourner la clairière, ramasser au passage la besace du pauvre Mi-Orque et filer par le sentier. Vous ne mettez pas longtemps à sortir des marécages. Une fois hors de danger, vous commencez à vous demander avec une certaine curiosité ce que Grog pouvait bien transporter dans sa besace. En tout cas, il s'agit d'un objet dur. Soulevant le rabat du sac, vous y plongez la patte et vous en sortez une boîte en bois. Son couvercle est maintenu par un délicat fermoir que vos gros doigts malhabiles ne parviennent pas à ouvrir, mais Grog possédait également, en plus de la boîte, un petit flacon de Potion de Chance. Si vous la buvez, elle ramènera votre **CHANCE** à son niveau de départ. Vous pourrez ensuite poursuivre votre voyage en vous rendant au [92](#).

Vous agitez la sonnette posée sur le bureau et attendez, sur vos gardes, ce qui va se produire. Il ne se produit rien du tout. Vous agitez la sonnette une seconde fois, mais sans plus de résultat : aucune des ileux portes ne s'ouvre. Votre attention commence s'égarer sur les étagères à bocaux et les bibliothèques, et vous vous approchez de ces dernières pour regarder les livres qu'elles contiennent. Le plus gros est intitulé *Anatomie pratique des Créatures du nord-ouest de l'Allansia*, par le Dr Valentin le Désossé. L'ouvrage voisin, du même auteur, s'appelle : *La Transmutation - Réalité ou Fiction ?*

Une voix retentit derrière votre dos : « Indiscutablement une *réalité...* » Surpris, vous pivotez d'un bloc vers le bureau, auquel est assis un individu squelettique. « Je vois que mes travaux vous intéressent », déclare celui-ci en claquant des dents avec animation. Le squelette suspendu à un crochet a disparu... ou, plus exactement, il est maintenant installé au bureau. « Je suis le Dr Valentin le Désossé, médecin et chirurgien de la *Galéréale*. Alors, que puis-je faire pour vous ? » Allez-vous bondir sur lui (rendez-vous au [31](#)) ou prétendre souffrir de quelque trouble dont vous souhaiteriez être débarrassé (rendez-vous au [297](#)) ?



En longeant lentement les parois de la caverne, vous éprouvez soudain une sensation bizarre au niveau du cou. Le pendentif que vous vous êtes approprié comme trophée s'est mis à vibrer légèrement, et il émet un faible bourdonnement ! Mais quand vous continuez à suivre la muraille, la vibration diminue jusqu'à ce que le pendentif redevienne inerte. Après avoir longuement réfléchi à cette énigme, vous retournez à l'endroit d'où vous venez. A nouveau, le pendentif émet vibration et bourdonnement, et vous vous arrêtez pour voir ce qui va se passer. La terne pierre bleue sertie au centre du bijou commence à rayonner, et vous regardez avec stupeur sa couleur virer au rouge vif, comme si un brasier flambait à l'intérieur. Quelques secondes plus tard, il en jaillit un mince faisceau de lumière rouge qui éclaire un point précis de la muraille devant laquelle vous vous trouvez. En suivant le rayon des yeux, vous apercevez ce qui semble être un fragment de roc flottant en l'air ! Comme si le pendentif vous dictait la conduite à tenir, vous empoignez cette pierre et tirez. En réalité, elle ne flotte pas, elle est attachée à une corde, et votre traction déclenche un grondement sourd dans la masse du rocher. Une porte est en train de s'ouvrir ! Le pendentif que vous avez trouvé est, en fait, un talisman magique, doué d'un pouvoir particulier : il détecte la présence d'un passage secret ! Dans l'avenir, il vous signalera l'existence d'un tel passage à condition que vous soyez attentif à ses signaux. Quand vous vous trouverez dans un cul-de-sac, vous pourrez tenter d'y découvrir une issue cachée en faisant appel au talisman. Pour cela, ajoutez 20 au numéro du paragraphe où vous vous trouvez à ce moment-là et rendez-vous à cette nouvelle référence. S'il existe une porte secrète, le nouveau paragraphe sera compréhensible et le talisman vous indiquera où elle se trouve (si la nouvelle référence vous semble dénuée de sens, c'est qu'il n'y a pas de passage secret). La découverte d'un passage secret vous fera gagner 1 point de CHANCE. Vous pouvez maintenant franchir la porte secrète que vous venez de découvrir (rendez-vous au [458](#)), ou bien retourner au [257](#) pour continuer votre chemin.

238

Dissimulé dans les broussailles, vous vous approchez aussi près que possible de l'Ophidiotaur et, au dernier moment, vous bondissez sur lui. Surprise par cette attaque imprévue, la créature terrorisée se met à caracoler dans la rivière en décochant de furieuses ruades, mais elle se calme vite et fait front. Sa queue fouette rageusement et sa langue fourchue jaillit rythmiquement de sa gueule béante où pointent des crocs menaçants. L'Ophidiotaur est prêt au combat.

OPHIDIOTAUR HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 8

La créature possède une longue queue flexible et s'en sert comme d'un fouet. A chaque Assaut où l'Ophidiotaur obtient un double, sa queue vous cingle et vous perdez 2 points d'ENDURANCE (indépendamment du résultat de cet Assaut), sauf si vous avez *Tenté votre Chance* et que vous avez été Chanceux (libre à vous de décider si vous désirez ou non *Tenter votre Chance*). Si vous êtes vainqueur de l'Ophidiotaur, rendez-vous au [416](#).

239

Pour ne pas courir de risque, vous traversez prudemment la caverne sans vous écarter du sentier. Celui-ci vous conduit, par un étroit passage voûté, dans une galerie que vous suivez en direction de l'est jusqu'à une bifurcation où un couloir latéral se dirige vers le sud. Rendez-vous au [298](#).

240

Vous vous débattiez désespérément pour échapper aux mandibules des Scarabées et partez en courant dans la galerie remontant vers le nord. Au moment où vous tourniez le dos aux insectes, vous avez eu l'impression de recevoir un coup de poignard entre les côtes, et un sang noirâtre coule de la blessure. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE, mais vous êtes maintenant hors d'atteinte et, lorsque vous tournez vers l'est, également hors de vue. Le souterrain se dirige ensuite vers le sud, puis vers

l'ouest, mais en arrivant au virage suivant, vous vous sentez défaillir :-une autre de ces créatures arrive pour prendre part au festin ! Pour passer, il faudra éliminer l'insecte.

SCARABÉE

CHAROIGNARD HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 6 Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [227](#).

241

Aussitôt que vous pénétrez dans la pièce, deux Orques Carnassiers - des créatures pustuleuses, aux mâchoires puissantes et aux crocs acérés -, qui étaient assis à une table, se lèvent et saisissent leur épée. Une voix s'élève derrière leur dos et, en levant les yeux, vous apercevez un humain âgé, à longue barbe blanche. Vêtu d'une robe sale, il tâtonne dans le vide en criant : « Qvjif stelb ? Qvfes fepbss fetejl ? Qvjiv jfn tenpv sutrpvb lfr ? Pbrapj tfjelj bfrf zempjid vus prtjlf gfed felep fjl Inpjr. » Vous n'éviterez pas le combat contre les deux Orques Carnassiers, qui se jettent sur vous et vous attaquent ensemble.

HABILITÉ ENDURANCE

Premier ORQUE CARNASSIER	7	7
Second ORQUE CARNASSIER	7	8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [7](#).

242

Complètement affolé, vous essayez de gagner la porte le plus vite possible, mais le Traqueur d'Ombre est beaucoup plus rapide que vous et son poignard se plante dans votre dos pendant votre fuite. Vous perdez 3 points d'**ENDURANCE**. Lorsque vous atteignez le passage voûté, vos deux ombres se séparent. Le Traqueur d'Ombre s'affaiblit quand la lumière décroît. Dans la pénombre des pierres luminescentes, vous ne projetez

pratiquement plus d'ombre. Cela semble troubler la créature, qui rentre dans la pièce en glissant le long du mur et se laisse tomber sur le sol. N'en croyant pas vos yeux, vous regardez à deux fois : la créature a pris l'aspect d'un petit tas de vêtements noirs ! Vous faites demi-tour et quittez la pièce sans avoir compris ce qui s'est passé. Lorsque vous arrivez à l'embranchement, vous continuez à marcher vers l'ouest. Rendez-vous au [309](#).

243

En vous voyant battre en retraite devant l'Elfe, les quatre créatures ne vous épargnent pas les sarcasmes. Bien que vous sentiez la moutarde vous monter au nez, vous rongez votre frein et vous vous éloignez. Votre « poltronnerie » n'est pas sans conséquence. Votre **HABILETÉ** diminue de 1 point pendant toute la durée de votre séjour dans le fort. Si vous quittez celui-ci, vous récupérerez à ce moment-là ce point d'**HABILETÉ**. Rendez-vous maintenant au [348](#).

244

Vous continuez à marcher vers l'est jusqu'à ce que vous arriviez à une bifurcation où un sentier venant du nord rejoint le vôtre. Un poteau indicateur est planté au carrefour. Sa branche ouest porte « Coven », sa branche est, « la Vidangière », et celle orientée vers le nord, « Champ de Manœuvres ». Une quatrième branche, portant seulement une flèche, pointe vers le sud. bien qu'il n'y ait pas de chemin de ce côté-là. Dans quelle direction voulez-vous aller : le nord (rendez-vous au [191](#)), le sud (rendez-vous au [57](#)) ou l'est (rendez-vous au [12](#)) ?

245

Pendant un moment, vous explorez la muraille rocheuse à tâtons, mais vous ne trouvez rien. Dépité par cet échec, vous retournez au croisement. Vous dirigerez-vous cette fois vers le nord (rendez-vous au [354](#)) ou vers l'est (rendez-vous au [310](#)) ?

246

Cartes et plans présentent certainement un intérêt vital, mais vous êtes incapable de les déchiffrer. Les tiroirs du bureau contiennent des papiers, des livres et du matériel de dessin, mais l'un d'eux est fermé à clef et vous ne pouvez pas l'ouvrir. Vous avez beau tirer sur la poignée, le tiroir est bien fermé et ne bouge pas. Et quand vous tirez plus fort, la poignée vous reste entre les pattes ! Votre colère monte et vous sortez vos griffes. Vous êtes prêt à mettre le bureau en charpie pour ouvrir ce tiroir. Au premier coup de patte, le bois se fend. Rendez-vous au [302](#).

247

Une flambée de colère vous envahit. Vous vous approchez de la première tête, sortez vos griffes et lui décochez un coup de patte en pleine figure. Lorsque vos griffes s'enfoncent dans la chair tendre, la tête est arrachée de son socle et vole dans les ténèbres, hors de vue, mais aucun bruit n'indique qu'elle ait heurté un mur ou qu'elle soit tombée sur le sol. La voix émet un rire menaçant qui semble retentir juste derrière votre dos, et pourtant, lorsque vous faites volte-face, vous ne voyez rien et la voix continue à ricaner ironiquement. Vous vous retournez, furieux, et restez bouche bée : la tête a repris sa place ! Au même instant, vous sentez une onde de douleur vous traverser de part en part. Chacun des muscles de votre corps souffre le martyre ! Au bout d'un instant, la souffrance cesse, mais votre corps reste douloureux. Vous perdez 2 points d'**ENDURANCE**. Si vous quittez maintenant la pièce par le passage secret, rendez-vous au [79](#). Si vous attaquez l'une des autres bêtes, rendez-vous au [9](#).

248

Avant de partir, vous jetez un regard circulaire pour vous assurer que vous êtes seul, puis vous vous tournez vers la galerie orientée vers l'ouest. C'est, du moins, ce que vous *essayez* de faire, car votre corps ne vous obéit pas. Au lieu de cela, il se penche vers la dépouille sans vie du Nain. Rendez-vous au [399](#).

249

L'humain transportait effectivement un morceau de fromage. Il est sec et dur, car il est sûrement là depuis un certain temps. Pendant que vous le mâchonnez, un objet attire votre attention : une petite bourse de cuir, que l'homme portait attachée à sa ceinture. Elle contient 2 Pièces d'Or que vous pouvez vous approprier, et votre maigre collation vous fait gagner 4 points d'**ENDURANCE**. Il y a encore autre chose d'intéressant : deux flacons de verre gisent à côté de l'infortuné humain. Bien qu'ils aient été malmenés pendant le combat, ils ne sont pas cassés et chacun d'eux renferme un liquide coloré. Si vous avez envie de boire le liquide vert, rendez-vous au [318](#). Si c'est le liquide rose qui vous tente, rendez-vous au [350](#). Si vous préférez n'absorber ni l'un ni l'autre, vous pouvez repartir en vous rendant au [293](#).

250

La besace pourra vous servir à transporter tout ce que vous trouverez au cours de votre aventure. Désormais, vous n'aurez plus à tenir compte des instructions précisant que vous ne pouvez emporter (d'une pièce, par exemple) qu'un seul objet. Quittez le corps de garde en vous rendant au [394](#).

251

Vous vous approchez du malheureux Mi-Orque et lui décochez un coup de pied rageur pour le punir d'avoir osé vous bousculer. Une bruyante ovation s'élève de la foule des spectateurs. « Laissez-le-moi, créature, vous dit le villageois au torse nu. Je me charge de régler son compte à cette répugnante vermine. » Mais c'est trop tard. Vous êtes déjà aux prises avec la créature.

MI-ORQUE HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [367](#).

lin poussant la porte de la chaumière, vous vous trouvez dans une pièce ornée d'épaisses draperies aux riches couleurs. Suspendues aux murs et au plafond, elles créent une ambiance sombre et mystérieuse. Sur une table, au fond de la pièce, un long et mince bâtonnet se consume dans un pot de cuivre en dégageant un parfum entêtant, à côté d'un jeu de cartes et d'une boule de cristal. Vous voyez remuer les tentures pendues derrière la table, et une voix rompt le silence. « Qui fait appel aux pouvoirs de Rosina de Dree ? Qui désire connaître son avenir ? Parlez ! » Vous ne répondez évidemment pas, et une vieille femme, bedonnante et voûtée, sort de derrière les rideaux. Elle est vêtue d'une longue robe bariolée et s'assoit derrière la table, d'où elle vous examine en plissant les paupières. « Vous êtes venu de bien loin pour consulter Rosina, dit-elle en souriant. Et vous avez encore beaucoup de chemin à faire. Maintenant que vous m'avez trouvée, je pourrai peut-être vous aider à accomplir votre destinée. Mais êtes-vous disposé à payer mes services ? » Elle vous dévoilera votre avenir, mais seulement si vous avez de quoi la rétribuer. Son tarif est de 2 Pièces d'Or. Si vous les avez, rendez-vous au [11](#). Si vous voulez vous battre avec cette femme, rendez-vous au [151](#). Sinon, vous pouvez repartir en vous rendant au [386](#).

L'édifice est abandonné depuis longtemps. On a brisé ses bancs pour faire du bois à brûler, et les restes d'un ancien feu de camp sont encore visibles au centre de la salle. Les vitraux enluminés qui l'éclairaient sont en miettes, et le toit est percé de nombreux trous. A part cela, il n'y a rien à voir. En sortant du bâtiment, vous pouvez retourner aux pierres dressées (rendez-vous au [198](#)) ou bien passer outre et continuer votre chemin dans les bois (rendez-vous au [261](#)).

254

Un rictus menaçant retrousse vos lèvres et vous vous approchez du Météoromage en sortant vos griffes. Il bat précipitamment en retraite et lève la main. « Stupide créature, ricane-t-il. Vous pensez vraiment qu'une sombre brute comme vous est de taille à affronter quelqu'un d'aussi versé que moi dans les arts mystiques ? Cela va m'amuser de jouer avec votre vie. Ce sera très distrayant. » Pendant qu'il recule, vous lui allongez un coup de patte qui l'atteint au bras. Sa manche se teinte de rouge, mais il n'a pratiquement rien senti. La tête renversée en arrière, il a les yeux fermés. Au moment où vous vous apprêtez à le frapper à nouveau, il les rouvre : ils sont d'un blanc brillant ! Allez-vous continuer à attaquer (rendez-vous au [47](#)) ou quitter la pièce au plus vite (rendez-vous au [459](#)) ?

255

« Attendez ! » s'écrie Grog au moment où vous vous apprêtez à traverser la clairière. « Regardez ces traces de pas. Vous voyez comment elles évitent toutes le centre de la clairière ? C'est peut-être parce qu'il est dangereux. Je suggère que nous le contournions. » Vous le suivez en longeant la lisière de la clairière jusqu'au sentier que vous avez choisi. Si c'est celui qui se dirige vers le nord, rendez-vous au [267](#). Si c'est celui qui se dirige vers le nord-est, rendez-vous au [114](#).

256

Le souffle court, vous vous relevez et vous vous dressez au-dessus du cadavre du Guerrier du Chaos. Votre attention se porte sur l'Elfe Noir, qui, une fois de plus, souffle dans son sifflet pour appeler des renforts. Aussitôt, un nouveau Guerrier du

Chaos apparaît sous la voûte, prêt au combat. Il faut l'affronter.

GUERRIER DU CHAOS HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 7

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [39](#).

257

Vous êtes dans l'obscurité complète. Traînant bruyamment les pieds dans la paille qui couvre le sol, vous explorez les murs à tâtons à la recherche d'une issue. Si cette caverne est l'ancre d'une autre créature, vous êtes peut-être en train de marcher tout droit vers elle ! Mais vous n'entendez pas d'autre bruit que celui de vos pas et vous finissez par atteindre une ouverture dans la muraille rocheuse. Elle est suffisamment grande pour que vous puissiez vous y glisser et conduit à un couloir. Vous continuez à progresser lentement le long de ce couloir, toujours à l'aveuglette, mais vous vous immobilisez lorsqu'une pierre luminescente s'allume brusquement devant vous. Sa lueur bleue est la bienvenue. Elle vous fait cligner des yeux, et vous détournez la tête pour leur donner le temps de s'accoutumer à la lumière. Lorsque vous pouvez enfin regarder autour de vous, vous constatez que vous vous trouvez à une bifurcation vous permettant de vous diriger soit vers l'est (rendez-vous au [61](#)), soit vers l'ouest (rendez-vous au [309](#)).

258

Les crocs découverts et les griffes sorties, vous foncez sur eux dans le souterrain. Ils se mettent en position de combat, dégainent leurs armes et se préparent à la lutte. Le chef des aventuriers pose un sac brun sur le sol et lève son arme. Vous combattez les deux aventuriers à tour de rôle, le couloir étant trop étroit pour qu'ils puissent vous attaquer ensemble.

HABILETÉ ENDURANCE

GUERRIER	8	9
COMBATTANT EN ARMURE DE CUIR	7	8

Si vous les tuez tous les deux, rendez-vous au [13](#).

259

Vous arrachez les bracelets des poignets de votre victime. Ils émettent un petit tintement métallique lorsque vous les retournez entre vos pattes en admirant les ciselures compliquées dont ils sont ornés. Même à la faible lumière des pierres luninescentes, leur éclat vous séduit. Vous parvenez à les agrandir suffisamment pour qu'ils s'adaptent à vos propres articulations et, après les avoir enfilés, vous les contemplez fièrement en les tournant de côté et d'autre. Vous découvrirez peut-être, au cours de votre aventure, que ces bracelets possèdent un pouvoir particulier, qui vous sera dévoilé ultérieurement. Cette acquisition vous fait gagner un point de **CHANCE**. Rendez-vous maintenant au [115](#).

260

L'instinct de conservation l'emporte sur la furie meurtrière et vous avertit que cet Elfe archer n'est pas un adversaire à prendre à la légère. Aussi lui tournez-vous le dos et détalez-vous. Mais vous n'avez pas fait plus de cinq pas dans le couloir lorsque vous comprenez que tout espoir d'évasion est voué à l'échec. Devant vous, quatre autres Elfes Noirs vous barrent le passage, arcs bandés et flèches pointées vers vous. Que faire ? Où aller ? Mais votre hésitation est de courte durée. Le chef fait un signe, les quatre arcs se détendent, et les quatre flèches s'envolent. Elles étaient bien dirigées : trois d'entre elles vous percent le cœur...

261

Le sentier vous conduit vers la forêt. A l'orée de celle-ci, un écriteau indique « Bois du Chêne-Noueux ». Sous les arbres, la marche est moins facile, car le feuillage est si dense que la lumière le traverse avec peine. Si vous souhaitez vous reposer au pied d'un arbre, rendez-vous au [362](#). Si vous préférez ne pas vous arrêter, rendez-vous au [162](#).

262

Vous vous dirigez vers la porte du mur nord. Au moment où vous allez tourner la poignée, un craquement retentit derrière vous. En vous retournant, vous voyez la porte du mur est pivoter lentement sur ses gonds en découvrant une galerie où des pierres luminescentes s'allument pour vous éclairer. Incapable de résister à une telle invite, vous partez par la porte du mur est. Rendez-vous au [49](#).

263

La porte frémit sous le choc, mais ne s'ouvre pas. Vous perdez 1 point d'**ENDURANCE**. Vous faites une seconde tentative, et, cette fois, le verrou est arraché du chambranle et le panneau s'ouvre tout grand. Prêt à affronter son occupant, vous entrez dans la pièce. Chacun de ses murs est percé d'une porte. Par terre, dans un coin, sont empilés des tas d'ossements. Dans un autre coin gît un cadavre humain à demi dévoré, sur lequel se penche un animal visiblement furieux d'être dérangé pendant son repas. C'est une créature massive, velue, aux crocs tranchants comme des rasoirs et aux yeux féroces. Elle se retourne à votre entrée, prête à bondir, et il vous faut affronter la Bête Enragée.

BÊTE ENRAGÉE **HABILITÉ : 7** **ENDURANCE : 8**

La Bête Enragée doit son nom à ses terribles explosions de colère. Chaque fois que vous infligez une blessure à la Bête Enragée, elle voit rouge, ce qui vous oblige, pour l'Assaut suivant, à augmenter de 2 points sa Force d'Attaque déterminée par les dés. Si vous la blessez à nouveau au cours de cet Assaut, elle conserve son bonus pour le prochain Assaut. Dans le cas contraire, elle retrouve son humeur normale et perd son bonus. Si vous triomphez de la Bête Enragée, rendez-vous au [209](#).



263 Furieuse d'être dérangée par votre présence,
la Bête Enragée se tourne, prête à bondir.

264

Votre dernier coup de patte ne rencontre que le vide, et l'image de Rosina s'efface lentement. Un sourire éclaire le visage qui vous semblait exprimer l'accablement de la défaite ; il se transforme en rire, puis en ricanement moqueur, et, finalement, tout disparaît. Vous vous êtes battu contre un fantôme ! Effrayé par cet artifice de sorcellerie, vous quittez précipitamment la chaumière et regagnez au plus vite le carrefour. Rendez-vous au [386](#).

265

Retenant votre souffle pour ne pas être asphyxié par l'effroyable puanteur qui s'élève de la rivière, vous posez un pied sur le pont pour en éprouver la solidité. Il semble capable de supporter votre poids et vous vous y engagez, mais vous êtes bien forcé de respirer et, parvenu au milieu de l'arche rocheuse, vous aspirez une petite goulée d'air. Une fois de plus, vous êtes suffoqué par l'odeur et vous chancelez. Votre pied glisse au bord du pont de pierre, et c'est le moment où jamais de *Tenter votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [418](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [60](#).

266

Le personnage s'écroule et forme un tas sombre à vos pieds. Souhaitez-vous examiner le corps (rendez-vous au [194](#)) ou préférez-vous fouiller la pièce (rendez-vous au [105](#)) ?

267

Vous suivez la piste qui serpente entre les roseaux. A plusieurs reprises, de visqueux Serpents des Marécages la traversent en rampant, mais, heureusement, ils ne s'intéressent pas à vous. Des coassements variés meublent le silence du marais, et l'un d'eux vous inquiète particulièrement : rauque, sonore, il ressemble à une énorme éructation. Ce coassement particulier retentit à intervalles réguliers, et d'autres coassements similaires

paraissent lui répondre de différents points de la roselière. Devant vous, le sentier s'élargit en atteignant la berge d'un ruisseau bordé d'une profusion de plantes aux vives couleurs. Vous faites halte pour regarder le cours d'eau qui s'écoule à vos pieds, et, à ce moment-là, vous apercevez des yeux dans les roseaux ! Deux gros yeux globuleux, dont les paupières clignent lentement pendant que vous les observez. Lorsque leur propriétaire se rend compte que vous l'avez repéré, il fait demi-tour, et vous voyez une masse rugueuse, ressemblant davantage à un rocher qu'à un animal, s'enfuir bruyamment dans la végétation. Allez-vous poursuivre cette créature (rendez-vous au [53](#)), examiner les plantes qui poussent au bord du ruisseau (rendez-vous au [380](#)) ou quitter les lieux le plus vite possible (rendez-vous au [18](#))?

268

La porte vole en éclats et, emporté par votre élan, vous vous retrouvez dans le noir complet. Pendant que vous essayez d'adapter vos yeux à l'obscurité, un crissement aigu retentit dans un coin de la pièce. Quelques secondes plus tard, le même bruit provient d'un endroit différent. Maintenant que votre vue commence à s'habituer aux ténèbres, vous distinguez deux rectangles bleuâtres : l'un est la porte par laquelle vous êtes entré, éclairée par les pierres luminescentes ; l'autre est l'encadrement d'une seconde porte, située dans le mur nord. La faible lueur qui émane de ces deux portes est en train de décroître. Préférez-vous gagner la porte nord avant que la lumière ne soit éteinte (rendez-vous au [285](#)) ou rechercher l'origine des crissements (rendez-vous au [383](#))?

Blanchefeuille crache par terre en signe de mépris. « Que le sol où ce monstre infernal de Zharradan Marr pose le pied soit maudit ! grogne-t-il. Si seulement le vent qui le porte pouvait tomber d'un seul coup et le faire chuter en même temps... jusqu'en enfer ! Toute sa vie, Marr a navigué sur sa sacrée *Galèréale* avec son équipage de brutes assoiffées de sang. Il faudrait que quelqu'un saborde cette géhenne volante en crevant sa coque. Je sais comment monter à bord. Quand il n'y a pas de vent, la *Galèréale* atterrit tout près d'ici, à quelques pas vers l'ouest. Rien ne pourrait me faire plus de plaisir que de voir ce damné vaisseau dégringoler du ciel comme une pierre et s'écraser sur le sol en tuant tous ses occupants ! » L'Elfe finit par se relever, époussette ses vêtements, vous remercie une dernière fois et s'en va. Rendez-vous au [414](#).

Vous vous asseyez dans le champ sans tenir compte des invectives des paysans. Leurs pierres continuent à pleuvoir à proximité, mais vous avez *faim* ! Vous arrachez une poignée d'épis et n'en faites qu'une bouchée. Les moissonneurs n'osent pas s'approcher trop près, mais ils continueront à vous lapider jusqu'à ce que vous soyez sorti de leur champ. Comme il y a une petite chance pour que certains de leurs projectiles finissent par vous atteindre, lancez un dé à six reprises. Chaque fois que vous obtiendrez 6, vous aurez été touché par une pierre et vous perdrez 1 point d'ENDURANCE. Après avoir lancé le dé six fois, vous pouvez quitter le champ (rendez-vous au [87](#)), où votre repos vous a fait gagner 3 points d'ENDURANCE. Si, avant de partir, vous désirez punir les paysans qui vous ont attaqué, rendez-vous au [421](#).

271

Après vous avoir jaugé du regard, Thugruff sort de son armurerie une hache à manche large qu'il vous remet et dont vous admirez le tranchant effilé. Il prend pour lui-même une arme plus maniable et commence votre instruction. Vous observez attentivement sa technique et, à la fin de la leçon, vous avez fait des progrès considérables. Augmentez votre **HABILETÉ** de 1 point. Quels sont vos projets d'avenir au Champ de Manœuvres ? Si vous désirez continuer à perfectionner vos talents jusqu'à ce que l'on vous envoie sur la *Galèréale*, rendez-vous au [43](#). Si vous n'attendez qu'une occasion propice pour attaquer Thugruff, rendez-vous au [82](#).

272

Vous suivez le sentier à travers bois jusqu'à une clairière au centre de laquelle se trouve un petit étang. Ses eaux ne sont pas stagnantes, car il s'en écoule un ruisseau qui se perd dans la forêt, et tous les oiseaux du voisinage viennent s'y abreuver. A votre arrivée, ils s'envolent pour se réfugier dans les branches. L'eau brille d'un éclat argenté et reflète comme un miroir la cime des arbres et les nuages qui passent dans le ciel. Allez-vous vous reposer auprès de l'étang et peut-être vous y désaltérer ? Si oui, rendez-vous au [176](#). Si vous préférez ne pas vous y attarder et continuer à suivre le sentier, rendez-vous au [52](#).

273

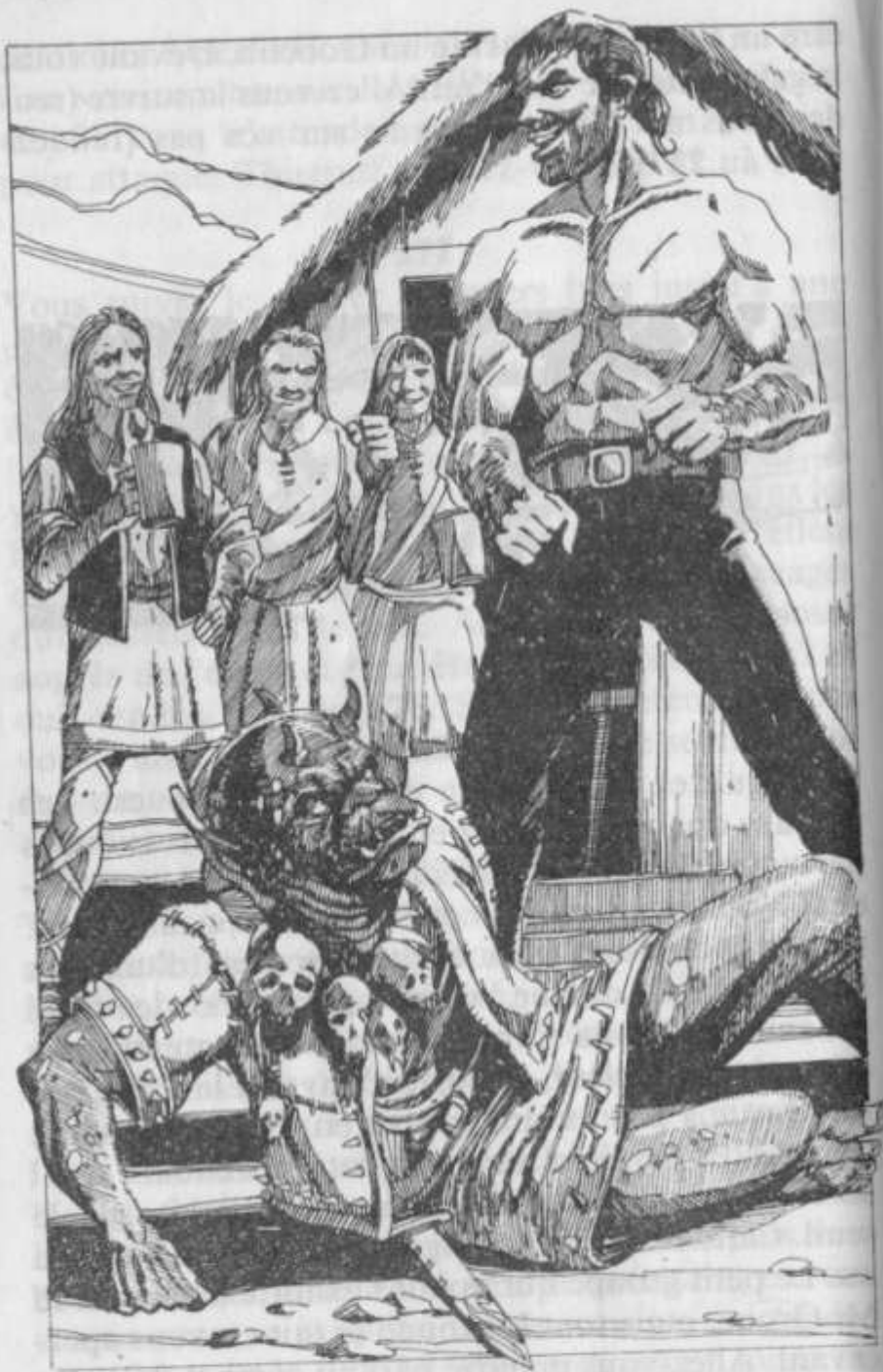
Vous vous approchez des os et les flairez. Un frisson d'excitation vous parcourt : ce sont des os de Hobbit, votre gibier préféré, celui qui déclenche automatiquement en vous un irrésistible besoin de tuer. Frémissant de convoitise, vous suivez la galerie qui, après s'être dirigée vers le sud, tourne vers l'est. Vos narines palpitantes cherchent l'odeur du Hobbit, et il vous semble détecter quelque chose. Le couloir s'oriente ensuite vers le nord, puis vers l'ouest. Les effluves de Hobbit se précisent, et vous courez presque jusqu'au coude suivant, qui tourne cette fois vers

le sud. Là, vous trouvez un autre tas d'ossements. Vous vous arrêtez pour les examiner, mais ce ne sont pas des os de Hobbit. Ceux-là proviennent d'une créature de plus grande taille, peut-être un humain ou même un Gobelin. Devant vous, la galerie tourne vers l'est. Allez-vous la suivre (rendez-vous au [356](#)) ou revenir sur vos pas (rendez-vous au [227](#))?



274

Vous quittez le village en direction de l'ouest. Les paysans que vous croisez en chemin, impressionnés par votre stature, traversent la route pour vous éviter. Vous les ignorez et continuez à marcher. Devant vous, des voix excitées sortent d'une des habitations. Lorsque vous approchez de cette cabane, les bruits s'amplifient. Vous entendez un craquement violent, la porte s'ouvre à la volée, un Mi-Orque à peau noire en sort en titubant et vient s'effondrer en plein dans vos pattes. Pendant qu'il se relève, une nouvelle créature apparaît sur le seuil. Cette fois, c'est un vigoureux humain au torse nu. Le petit groupe qui le suit l'exhorte à achever le Mi-Orque, mais tout le monde se tait en vous apercevant. Allez-vous prendre part au combat ? Si oui, à qui viendrez-vous en aide ? Au Mi-Orque (rendez-vous au [291](#)) ou à l'humain (rendez-vous au [251](#)) ? Si vous ne souhaitez pas vous mêler de cette affaire, vous pouvez vous en désintéresser et poursuivre votre voyage en vous rendant au [107](#).



274 Un homme, sous le regard amusé de ses amis, frappe un Mi-Orque à la peau noire.

275

Se rendant compte qu'il n'est pas de taille à lutter contre vous, l'Elfe Noir tire soudain de sa poche un petit sifflet, le porte à ses lèvres et souffle dedans. Le son est si aigu qu'il est à peine audible, et vous profitez du moment d'inattention de l'Elfe pour le saisir entre vos griffes. Mais, avant que vous ayez pu lui tordre le cou, une créature de plus grande taille, alertée par son signal, franchit la voûte. Elle porte une lourde armure dont toutes les articulations sont hérissées de pointes menaçantes, un heaume dont la visière est baissée descend jusqu'à ses épaules, et elle brandit à deux mains une hache d'armes. Abandonnant l'Elfe, vous affrontez le Guerrier du Chaos.

GUERRIER

DU CHAOS HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 8 Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [256](#).

276

Vous tournez doucement la poignée. La porte grince un peu, mais s'ouvre sans difficulté, et vous entrez dans la pièce. Vous êtes prêt à affronter ses occupants et vous espérez les attaquer par surprise, mais, en fin de compte, c'est vous qui êtes surpris par le spectacle qui s'offre à vos yeux. Rendez-vous au [161](#).

277

En collant votre oreille contre la porte, vous entendez des glissements, suivis de bruits de mâchoires. Vous reculez et, après avoir réfléchi un moment à ; ce que cela peut signifier, vous décidez de revenir sur vos pas. En avançant à tâtons dans les ténèbres opaques du couloir, vous êtes à nouveau alerté par le gazouillis strident que vous vous souvenez | d'avoir entendu lors de votre précédente rencontre avec les petites créatures volantes. Vous tentez ! désespérément de les chasser et parvenez à en toucher quelques-unes, mais l'une d'elles fonce sur j vous et vous atteint douloureusement à l'œil gauche ! Par chance, vous étiez

en train de battre des paupières, ce qui fait que votre œil n'est pas définitivement endommagé, mais, pendant un certain temps, l'ecchymose qui gonfle immédiatement votre pommette vous empêchera de l'ouvrir. Vous perdez 1 point d'**HABILETÉ**, que vous récupérerez si jamais vous parvenez à la lumière du jour. Les créatures volantes continuent à vous harceler, vous contraignant à rebrousser chemin et à retourner à la porte. Celle-ci est toujours fermée, et cet obstacle vous fait grincer des dents et retrousser les lèvres en grondant de fureur. D'un côté comme de l'autre, vous ne trouvez que péril et déception ! Reculant de quelques pas, vous vous ruez sur la porte. Rendez-vous au 101.

278

Vous faites l'impossible pour détacher de vos membres les gluantes Phytocolles et vous extraire de l'enchevêtrement de la végétation, mais c'est sans espoir. Épuisé, vous finissez par renoncer à lutter et attendez d'avoir repris des forces pour tenter un nouvel essai. C'est alors que vous parvient le babillage aigu des Lutins Sylvestres venus relever leur piège. Douze petites têtes inspectent l'intérieur du tunnel, et douze visages menus, à peau verte, se fendent d'un large sourire en découvrant une aussi grosse prise. Deux lanciers pénètrent dans le tunnel et s'avancent prudemment vers vous. Parvenus à distance convenable, ils essayent de vous frapper, et vous avez tout juste le temps de ramener votre patte en arrière pour ne pas être piqué. Mais votre marge de manœuvre est si limitée que votre résistance est vouée à l'échec. Et lorsque les lances auront percé votre peau, l'effet du poison mortel dont elles sont enduites sera instantané. C'est ici que votre aventure se termine.

279

Vous repartez en direction du croisement. En cours de route, vous pouvez (si vous ne l'avez pas déjà fait) vous arrêter pour examiner le globe (rendez-vous au [155](#)). Sinon, vous continuez jusqu'au carrefour, où vous avez le choix entre le couloir se dirigeant vers l'ouest (rendez-vous au [313](#)) et celui qui se dirige vers l'est (rendez-vous au [50](#)).

280

Vous n'avez parcouru qu'une courte distance dans la galerie quand vous vous arrêtez et tendez l'oreille. De lointains bruits de pas et des cliquetis métalliques vous avertissent que des créatures se dirigent vers vous. Si vous désirez retourner à l'embranchement et prendre la direction du nord, rendez-vous au [371](#). Si vous préférez continuer tout droit, rendez-vous au [342](#).

281

A coups de patte, vous retournez les cadavres des trois aventuriers. Au poignet de l'un d'eux, un objet brillant attire votre attention, et vous lacérez gauchement les vêtements des morts avec vos griffes, ce qui vous fait découvrir trois choses intéressantes. I Un pendentif métallique, grisâtre et terne, est suspendu par un lacet de cuir autour du cou du chef. Le second aventurier portait, aux poignets, des bracelets faits d'un métal jaune brillant. Le troisième possédait une bourse contenant 12 petites rondelles, également faites de métal brillant. Lequel de ces trois trésors présente le plus d'intérêt à vos yeux ?

Le sombre pendentif	Rendez-vous au 306
---------------------	------------------------------------

Les deux bracelets brillants	Rendez-vous au 259
------------------------------	------------------------------------

La bourse contenant des rondelles	Rendez-vous au 412
-----------------------------------	------------------------------------

Les murs de la galerie deviennent humides et luisent dans l'étrange pénombre. Vous suivez le souterrain jusqu'à un coude brusque vers le sud. Après le tournant, vous constatez que la lumière a presque entièrement disparu, et vous continuez votre progression à tâtons. Au bout de quelques pas dans le couloir aux parois visqueuses, vous arrivez dans un cul-de-sac. La muraille rocheuse est criblée de trous, et dans l'air flotte un remugle de chair en i putréfaction qui provient peut-être tout simple- J i ment de quelques rats crevés, mais pourrait aussi ! émaner de quelque chose de plus volumineux. A vos pieds, le sol est jonché de cailloux. Du moins, j ' vous *supposez* qu'il s'agit de cailloux, mais certains ' sont trop longs, trop minces et trop fragiles pour i être des fragments de roc. Votre patte tâtonnante se pose sur un bout de corde qui pourrait apporter une ' solution au problème de sortir de cette impasse. Tirerez-vous sur la corde ? Lancez un dé. Si vous obtenez 1, 2 ou 3, vous refermez votre patte sur la corde et la tirez vers vous (rendez-vous au [99](#)). Si vous obtenez 4, 5 ou 6, vous ne touchez pas à la corde, faites demi-tour et revenez sur vos pas en passant devant la grotte de l'Éperonneur (rendez-vous au [372](#)). Si vous le désirez, vous pouvez, *avant de lancer le dé*, décider de *Tenter votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, libre à vous de choisir laquelle des deux éventualités ci-dessus vous tente le plus. Si vous êtes Malchanceux, vous devez lancer le dé et laisser au hasard le soin de trancher l'alternative.

Lorsque l'esprit vous a transmis son pouvoir, vous êtes devenu capable de comprendre la dernière phrase de son discours. Dans tout cet ouvrage, vous trouverez des textes codés. Maintenant que vous avez reçu le don des langues, vous pourrez les décoder. Sans cette transcription, tout ce que l'on vous dit semble incompréhensible à l'entendement de la créature que vous êtes. Le secret est le suivant : ce code comporte trois clefs. Premièrement, chaque voyelle est remplacée par la lettre suivante de l'alphabet (a devient b, e - ou é, ou è, ou ê - devient f,

i devient j, etc.). Deuxièmement, les espaces séparant les mots sont remplacés par la *dernière* voyelle qui a cédé sa place à une consonne. Toutes les voyelles sont donc dépourvues de signification ; elles indiquent seulement un espace entre deux mots. Troisièmement, les espaces qui figurent dans les textes codés sont distribués au petit bonheur ; ils n'ont aucun sens et ne servent qu'à vous égarer. Nanti de ces renseignements, vous pouvez maintenant continuer votre route en vous rendant au [137](#). Votre découverte vous fait gagner 1 point de CHANCE. Notez le numéro de ce paragraphe, car vous souhaitez peut-être y revenir plus tard pour transcrire un message codé.

284

Deux Gobelins et deux Elfes discutent à voix basse. Vous vous approchez d'eux et constatez qu'ils se passent quelque chose de main en main. Vous ne pouvez pas voir de quoi il s'agit, mais c'est métallique et brillant. Lorsque vous vous approchez du groupe, les quatre créatures se serrent les coudes pour vous exclure de leur conversation. Allez-vous leur imposer votre présence (rendez-vous au [103](#)) ou les laisser tranquilles (rendez-vous au [348](#)) ?

285

Pendant que vous vous dirigez vers la porte, le crissement semble s'éloigner à toute vitesse et gagner l'autre bout de la pièce. Vos griffes acérées jaillissent de l'extrémité de vos doigts et vous êtes prêt à attaquer quiconque se trouve derrière la porte. Il faut bien que *quelque chose* ait réactivé les pierres luminescentes ! Vous saisissez la poignée, ouvrez brusquement la porte et jetez un regard circulaire : le couloir dans lequel vous débouchez est désert. Il se dirige vers le nord en s'élargissant dans un virage qui le fait tourner vers l'est. Vous le suivez lentement, guidé par les pierres luminescentes, et, en arrivant au coude, vous vous arrêtez pile ! Devant vous, sur le sol rocailleux, au beau milieu du virage, un large rond noir semble miroiter dans la lueur bleue. De quoi s'agit-il ? D'une flaque de liquide ? D'une plaque métallique ? Si

vous le désirez, vous pouvez l'examiner en vous rendant au [445](#)
Si vous préférez contourner le cercle noir, rendez-vous au [164](#).

286

Tout en lisant, Darramouss prend un bocal. Il se concentre et semble canaliser toutes ses pensées vers le bocal, puis il y plonge la main et en sort une poignée de riz qu'il lance sur vous. Avant que vous n'ayez pu faire un geste pour l'esquiver, le sortilège a agi : les grains de riz se sont transformés en Asticots Tueurs, de petites larves dotées d'un appétit féroce et de dents acérées capables de déchiqueter jusqu'à vos solides écailles ! Un tas de minuscules créatures sont maintenant en train de vous dévorer à belles dents, et vous essayez désespérément de les chasser avec vos pattes. Bien que vous parveniez à écraser beaucoup d'entre elles, un nombre plus grand encore s'est glissé entre vos écailles et a commencé à s'enfoncer dans votre chair. Souffrant le martyr, vous implorez des yeux le mort vivant, mais Darramouss ignore la pitié. Plongeant la main dans son bocal, il vous jette une autre poignée de riz...

287

Lorsque l'Homme-Crapaud chancelle et tombe, vous voyez d'autres créatures semblables sautiller hors des roseaux. Que faire contre autant d'adversaires ? Une douleur aiguë dans le dos vous rappelle que vous n'avez guère le choix. L'une des créatures s'est glissée derrière vous et vous frappe avec son trident. Une autre s'avance et vous adresse la parole : « Nul ne doit pénétrer dans nos marécages, déclare-t-elle. Notre marais et nos jardins d'herbes sont sacrés. Personne d'autre que nous ne doit les contempler. Pour ceux qui transgressent cette loi, il n'existe qu'une seule sanction : la mort... » Les créatures sont si nombreuses que votre situation est sans issue. Vous pouvez combattre et même tuer quelques Hommes-Crapauds, mais vous succomberez fatalement sous le nombre. Et quand ils vous auront maîtrisé, ils vous jetteront dans la vasière mouvante de Bu Fon Fen et vous laisseront vous y enliser.



287 Armés d'un trident, des Hommes-Crapauds sautillent vers vous.

288

Vous ne quittez pas le Hobbit des yeux, attendant qu'il relâche sa surveillance ou se mêle à la conversation des autres, mais l'attente vous devient vite insupportable ! La perspective de la bataille imminente vous fait trembler d'excitation et, bien que votre cerveau lui ordonne de guetter une occasion plus favorable, votre corps refuse de l'écouter. Rendez-vous au [42](#).

289

Les provisions étaient abondantes et vous gagnez 4 points d'ENDURANCE. Après quoi vous quittez la pièce en vous rendant au [138](#).

290

Debout devant la muraille, vous cherchez un passage avec un tel acharnement que vous mettez un certain temps à vous apercevoir des choses bizarres qui se passent autour de votre cou. Le pendentif que vous portez s'est mis à vibrer en émettant un léger bourdonnement ! Quand vous prenez enfin conscience du curieux comportement du pendentif, vous l'observez attentivement. Lorsque vous vous éloignez du fond de la galerie, la vibration diminue ; lorsque vous vous en rapprochez, elle augmente. Vous n'y comprenez rien ! Soudain, la ' pierre sertie au centre du bijou se met à luire, et sa couleur vire du bleu terne au rouge éclatant. Quelques secondes plus tard, un faisceau de lumière rouge en jaillit et éclaire un levier métallique qui dépasse très légèrement de la paroi latérale. Vous saisissez ce levier et le poussez. On entend un grin-cernent, puis un grondement sourd lorsque la muraille qui vous fait face commence à bouger. Le joyau reprend sa terne couleur bleue pendant que la porte secrète s'ouvre... Le pendentif que vous avez trouvé est, en fait, un talisman magique, doué d'un pouvoir particulier : il détecte la présence d'un passage secret ! Dans l'avenir, il vous signalera l'existence d'un tel passage à condition que vous soyez attentif à ses signaux. Quand vous vous trouverez dans un cul-de-sac, vous

pourrez tenter d'y découvrir une issue cachée en faisant appel au talisman. Pour cela, ajoutez 20 au numéro du paragraphe où vous vous trouvez à ce moment-là et rendez-vous à cette nouvelle référence. S'il existe une porte secrète, le nouveau paragraphe sera compréhensible et le talisman vous indiquera où elle se trouve (si la nouvelle référence vous semble dénuée de sens, c'est qu'il n'y a pas de passage secret). Maintenant, il faut prendre une décision. Allez-vous franchir la porte secrète que vous venez de découvrir ? Si oui, rendez-vous au [331](#). Si vous préférez, vous pouvez retourner au croisement et emprunter le souterrain se dirigeant vers le nord (rendez-vous au [354](#)), ou bien celui qui se dirige vers le sud (rendez-vous au [212](#)).



291

Un murmure de stupeur s'élève de la foule lorsque vous vous tournez vers l'humain au torse nu et que vous avancez toutes griffes dehors, prêt à frapper. Il n'a pas d'autre arme que ses poings. Les autres villageois reculent et vous laissent vous débrouiller ensemble. Quant au Mi-Orque, il se remet péniblement debout en vous criant des encouragements.

VILLAGEOIS HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [438](#).

292

Votre réaction est immédiate. L'humain en robe rouge est plongé dans ses pensées et semble une cible facile. Vous avancez vers lui et décochez un formidable coup de griffe ! Il pousse un cri et s'effondre en portant les mains à son visage. Penché sur le malheureux sans défense, vous vous apprêtez à lui assener le coup de grâce lorsqu'une violente piqure dans le dos vous fait hurler de douleur et pivoter sur vos talons. L'autre aventurier

vous a porté un coup d'épée qui a réussi à traverser les écailles et le cuir épais de votre dos. La blessure vous fait perdre 2 points d'**ENDURANCE** avant le début de votre combat contre le Chevalier en Armure.

CHEVALIER EN ARMURE HABILETÉ: 8 ENDURANCE: 9

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [446](#).

293

Vous quittez la pièce par la porte du mur est. Elle donne sur un couloir obscur et très court qui aboutit à une porte en bois. En y collant l'oreille, vous entendez parler : il y a deux ou trois voix différentes. Le ton de la conversation monte et descend comme si les créatures (ou les humains) étaient engagées dans une longue discussion. Le souterrain n'a pas d'autre issue. Allez-vous ouvrir la porte sans bruit et entrer à pas de loup dans la pièce (rendez-vous au [276](#)) ou tenter de surprendre ses occupants en faisant irruption toutes griffes dehors (rendez-vous au [66](#)) ?

294

Elle vous fait signe de la suivre à l'intérieur de la maison. Dans un coin de la cuisine, des douzaines de bouteilles de potion sont alignées sur des étagères. Elle en choisit une contenant un liquide jaune paille, qu'elle verse dans un bol et vous tend. Son odeur comme son goût sont infects, mais vous vous contraignez à le boire. Lorsque le bol est vide, vous faites demi-tour pour partir. « Eh bien, en voilà des manières ! Attendez un instant, il faut que je vous fasse visiter votre nouvelle demeure », glousse la vieille sorcière. Vous êtes perplexe. **Votre nouvelle demeure ?** Mais vos sentiments à l'égard de l'horrible mégère et de sa sordide mesure commencent à évoluer. Sa voix vous paraît apaisante et mélodieuse, son taudis vous semble offrir confort et sécurité. « Vous vous plairez bien ici, continue-t-elle. On est faits pour s'entendre, tous les deux. Maintenant que Shanga n'est plus bon à rien, il me faut un autre esclave, d'accord ? Sinon, comment pourrais-je tenir cette maison ? Il y a suffisamment de

travaux domestiques.. pour vous occuper, et vous serez bien nourri. Ce soir, vous mangerez la pâtée de Shanga... il n'en a plus besoin, il va crever de toute manière. Vous serez heureux de vivre à Dree, et je vous servirai tous les jours un nouveau bol de ma savoureuse Potion de Servitude. »

295

Le combat est bientôt terminé. La créature aux cheveux blancs gît sur le sol, inconsciente, tandis que les Brigands se redressent en se frottant les mains. Ils échangent un sourire de satisfaction. « Et voilà, dit l'un d'eux. Ça lui apprendra, à ce misérable rat d'égout, à envoyer des gens comme nous dans la mauvaise direction ! » L'autre acquiesce d'un hochement de tête, et tous deux quittent la clairière par un sentier se dirigeant vers le nord. Vous attendez qu'ils soient hors de vue pour vous approcher de la créature aux cheveux blancs. Un coup plus violent que les autres lui a défoncé le crâne et elle est à l'agonie. Si vous avez faim, vous pouvez manger les quelques provisions que contient sa besace, car elle n'en aura plus besoin ; ce maigre repas vous fera gagner 3 points d'ENDURANCE. Reprenez ensuite la route en vous rendant au [414](#).

296

Vous entrez et examinez l'intérieur de la pièce. On y a réuni toutes sortes d'objets de valeur, et vous en prenez certains entre vos pattes pour les regarder de plus près. Soudain, la porte se referme bruyamment, et vous vous retrouvez dans l'obscurité absolue ! Faisant confiance à votre talisman, vous vous approchez à tâtons du passage secret et tendez le pendentif vers la muraille. Mais, cette fois, il ne se passe rien. Pas de vibration, pas de lumière rouge, le bijou ne réagit pas davantage devant les autres murs. Vous comprenez maintenant avec horreur pourquoi deux squelettes morts depuis longtemps sont affalés contre la table : on ne s'échappe pas du tombeau dans lequel vous êtes enfermé. Le prochain visiteur qui pénétrera par mégarde dans cette pièce y trouvera *trois* squelettes...

297

Vous lui faites comprendre que vos blessures vous font souffrir et que vous avez mal à la tête. Il vous invite à vous étendre sur sa couchette, et, bien qu'elle soit beaucoup trop exigüe pour vous, vous parvenez à y caser votre grande carcasse pour qu'il puisse vous examiner. Le médecin se lève du bureau avec raideur et s'approche de la couchette d'un pas chancelant. Ses doigts osseux palpent les alentours de vos blessures et vous - massent la tempe. « Hum. C'est bien ce que je pensais », dit-il en se grattant le crâne, ce qui produit un raclement déplaisant. « Un poison bénin circule dans votre corps. Je vais vous administrer un antidote. » Valentin le Désossé titube jusqu'à un tiroir et en sort une petite fiole. « Buvez cela », ordonne-t-il. Vous hésitez, mais il insiste et vos attermoissements commencent à l'irriter. Si vous buvez la potion comme il l'exige, rendez-vous au [228](#). Si vous refusez et attaquez le médecin, rendez-vous au [31](#).

298

Vous optez pour la galerie qui se dirige vers l'est et la suivez jusqu'à un virage à angle droit vers la droite. Presque aussitôt après avoir tourné le coin, vous vous trouvez au pied d'un escalier dont vous montez prudemment les marches. Un couloir vous conduit ensuite tout droit vers le sud, jusqu'à une bifurcation où vous pouvez vous orienter vers l'est (rendez-vous au [373](#)) ou bien vers l'ouest (rendez-vous au [401](#)).

299

En sortant du bâtiment, vous prenez la direction de l'ouest, le dos réchauffé par le soleil levant. Une fois le cimetière et la chapelle en ruine hors de vue, le trajet paraît bien monotone. Le paysage est plat et dénudé, en dehors d'un occasionnel arbre en T et de quelques rochers ronds, disséminés dans la plaine comme d'énormes grains de blé sur un champ immense. Vous vous arrêtez auprès de l'un de ces rochers pour vous reposer à son ombre. « Vilain ! Vilain ! Fichez le camp, affreux ! » glapit une



299 *Le Corbeau Caqueteur noir vous insulte
jusqu'à ce que vous vous en alliez.*

petite voix en vous faisant sursauter. « *Croa, croa !* Allez-vous-en, horreur ! Du balai ! » Vous regardez autour de vous, mais, ne voyant rien, vous vous levez pour faire le tour du rocher. « *Croa, croa !* La vomissure marche ! Filez, rat d'égout ! Du vent ! » Cette voix vous intrigue jusqu'au moment où vous apercevez un petit Corbeau C'aqueteur noir sautillant au sommet du rocher. Il ouvre une fois de plus le bec, et la voix recommence à vous invectiver. « *Croa !* Décanillez donc, cervelle de Gobelin. Allez vers le nord, vers Dree. A l'ouest, il n'y a rien d'autre que la Plaine du Vent, où il ne se passe jamais rien. *Croa, croa !* Alors, qu'est-ce que vous attendez, raclure de vidange ? *Partez !* » Comme vous commencez à en avoir assez de vous faire injurier, qu'il vous est impossible de faire taire la petite créature et que vous êtes suffisamment reposé, vous vous remettez en route. L'oiseau est enchanté de votre départ. Votre présence a attiré un essaim de mouches, et le Corbeau Caqueteur a hâte d'en gober quelques-unes... quand vous serez à bonne distance ! Votre repos vous a fait gagner 2 points d'ENDURANCE. De quel côté allez-vous maintenant diriger vos pas ? Vers l'ouest (rendez-vous au [96](#)) ou vers le nord (rendez-vous au [433](#)) ?

300

La porte donne sur un étroit couloir conduisant vers le nord, et des pierres luminescentes s'allument pour vous guider. Contrairement à tous les souterrains que vous avez empruntés jusqu'ici, celui-ci est pavé. Les pavés sont lisses et agréables à vos grosses pattes, mais vous ne pouvez vous défaire d'un sentiment d'appréhension, car ils ont évidemment été posés par une créature intelligente et organisée. Vous suivez le couloir depuis un moment lorsque, brusquement, un claquement sonore retentit derrière votre dos, vous arrêtant pile ! En vous retournant, vous constatez qu'une herse barre maintenant le couloir. Vous revenez sur vos pas pour en éprouver la solidité, mais ses barreaux sont beaucoup trop épais pour que vous puissiez espérer les briser, ni même les écarter. Vous n'avez pas le choix : faisant à nouveau demi-tour, vous repartez vers le nord. Un peu plus loin, vous arrivez à un croisement. Éclairés par les

pierres luminescentes, trois couloirs s'offrent à vous, mais la vue n'y porte pas bien loin. Lequel allez-vous prendre ?

Celui du nord Rendez-vous au [443](#)

Celui de l'est Rendez-vous au [50](#)

Celui de l'ouest Rendez-vous au [213](#)

301

Au nord du bâtiment, la région est pratiquement désertique. Après avoir marché pendant un certain temps, vous arrivez devant un arbre qui se dresse, solitaire, au bord du chemin. Son tronc est d'un brun si foncé qu'il paraît presque noir, et son feuillage verdoyant a un éclat anormal, comme si les feuilles étaient phosphorescentes. Aux plus hautes branches pendent de gros fruits ronds que vous observez en vous demandant comment les atteindre. Vous n'êtes évidemment pas bâti pour grimper aux arbres, mais si vous secouez le tronc avec suffisamment d'énergie, un fruit tombera peut-être d'une branche. Vous pouvez, si vous le désirez, *Tenter votre Chance*. Si vous êtes Malchanceux, vous ne parvenez pas à faire choir le moindre fruit. Si vous êtes Chanceux, l'un des fruits juteux du Nutricassier se détache et tombe à vos pieds. Il est fort nourrissant et vous fait gagner 4 points d'ENDURANCE. Lorsque vous êtes prêt à repartir, rendez-vous au [45](#).

302

Soudain, vous vous immobilisez et tendez l'oreille. Vous avez entendu du bruit derrière la porte. « Chut ! murmure une voix. Il faut attaquer cette créature par surprise, quelle qu'elle soit. Rappelez-vous ce qu'elle a fait aux ramasseurs. Préparez-vous. Terre... eau... feu... et *air* ! » A ce moment-là, la porte se fend, est arrachée de sa serrure et se rabat violemment contre le mur, révélant un flot de monstres prêts à vous étripier ! « Sus à la créature ! » rugissent-ils, et ils s'élancent en hurlant leurs cris de

guerre. Contre cette horde de Gobelins, vos chances sont nulles, et c'est ici que votre aventure se termine.

303

Ne tenant aucun compte de ses paroles, vous examinez les instruments scientifiques. Malheureusement, aucun d'eux n'a le moindre sens pour vous. Le Météoromage est indigné de cette intrusion. « Sortez d'ici, sombre brute ! s'écrie-t-il. Vous n'avez pas entendu ce que je vous ai -dit ? Vous n'êtes pas dans une salle de jeux ! » Il renverse la tête en arrière et ferme les yeux. Quand il les rouvre, ils brillent d'un éclat blanc. Allez-vous quitter la pièce au plus vite (rendez-vous au [459](#)) ou rester pour voir ce que va faire le mage (rendez-vous au [47](#)) ?

304

En quittant le bâtiment, vous passez devant le champ des pierres levées et rejoignez un sentier qui conduit vers l'est en franchissant une clôture et en traversant un champ qu'un groupe de paysans est en train de moissonner. Lorsque les paysans s'aperçoivent de votre présence, leurs têtes se relèvent l'une après l'autre au-dessus des épis. Les femmes se mettent à crier et les hommes se précipitent vers vous en lançant des pierres. Ils restent à distance prudente, mais leurs projectiles tombent tout près de vous. Qu'allez-vous faire : vous retourner contre vos assaillants et rendre coup pour coup (rendez-vous au [421](#)), presser le pas pour sortir du champ au plus vite (rendez-vous au [87](#)) ou, au contraire, vous installer pour grignoter quelques épis mûrs (rendez-vous au [270](#)) ?

305

Thugruff encaisse le coup et se relève en titubant. « Alors, c'était donc ça, halète-t-il. Notre silencieux ami a la prétention de remplacer Thugruff. Mais c'est impossible. Zharradan Marr ne confiera jamais le commandement de son Champ de Manœuvres à un inconnu, cela je peux vous le certifier. Et si vous êtes peut-être capable de venir à bout de votre vieux professeur, vous ne

pouvez pas vaincre la légion de Marr ! » Sur ces mots, il plonge la main sous sa tunique, en sort un petit sifflet et souffle dedans. Vous cessez de frapper. Dans quelques secondes les légionnaires seront sur vous ! Ils déferlent hors du château pour voler au secours de leur maître d'armes, si nombreux que vous ne pouvez même pas espérer vous défendre. Miséricordieusement, votre mort est rapide sous les coups des légionnaires fanatisés.

306

Le grossier pendentif vous séduit. Vous glissez une griffe sous son lacet de cuir et le retirez délicatement du cou de l'aventurier. En le retournant entre vos pattes, vous constatez qu'il est rond, avec une pierre bleue sans éclat sertie au centre. Pendant un moment, vous contemplez le bijou en vous demandant ce que vous allez en faire, et puis vous vous rappelez comment l'aventurier le portait. Le lacet est tout juste assez long pour que vous puissiez y enfiler votre tête, et vous êtes très fier d'exhiber le pendentif à votre cou. Ce pendentif a un secret qui vous sera révélé en temps utile. Si vous atteignez un paragraphe commençant par : « Vous êtes dans l'obscurité complète... », déduisez 20 du numéro de ce paragraphe et rendez-vous à cette nouvelle référence. La découverte du pendentif vous fait gagner 1 point de CHANCE. Rendez-vous maintenant au [115](#).

307

Une piste a été frayée à travers les roseaux géants. Vos gros pieds clapotent sur son sol détrempé jusqu'à ce que vous atteigniez une clairière. Le terrain y semble un peu plus ferme, et vous y distinguez des empreintes de pas. Celles-ci n'ont pas été laissées par des pieds humains, mais par les larges pattes palmées de quelque créature inconnue. Deux sentiers partent de la clairière, l'un vers le nord, l'autre vers le nord-est. Quelle direction choisissez-vous : le nord (rendez-vous au [132](#)) ou le nord-est (rendez-vous au [163](#)) ?

308

Vous vous dirigez vers l'ouest par un couloir sinueux. A plusieurs reprises, vous vous cognez maladroitement contre la muraille et vous poussez un grognement rageur, bien que vos épaisses écailles vous protègent efficacement contre les chocs. La température baisse sensiblement, et, à chaque expiration, deux petits jets de vapeur s'échappent de vos narines. Après s'être légèrement resserré, le souterrain s'élargit en arrivant à une caverne. Des bruits et une lueur vacillante vous avertissent de la proximité d'un danger, mais, au lieu de vous inciter à vous arrêter pour écouter, la perspective d'un combat semble au contraire vous exciter ! Vous montrez les dents, sortez vos griffes et pénétrez dans la caverne. Rendez-vous au [205](#).



309

Le couloir continue vers l'ouest, puis tourne brusquement à droite. A quelques pas de là, vous atteignez une bifurcation où vous pouvez vous diriger vers l'ouest (rendez-vous au [280](#)) ou bien vers le nord (rendez-vous au [371](#)).

310

Vous êtes dans l'obscurité complète, et c'est à tâtons que vous longez le souterrain. La moutarde commence à vous monter au nez, et vous êtes prêt à exploser lorsque vous arrivez dans une impasse. Allez-vous explorer le cul-de-sac à la recherche | d'une issue éventuelle (rendez-vous au [171](#)) ou retourner au croisement et prendre le couloir se dirigeant vers le nord (rendez-vous au [354](#)) ou celui qui se dirige vers le sud (rendez-vous au [212](#)) ?

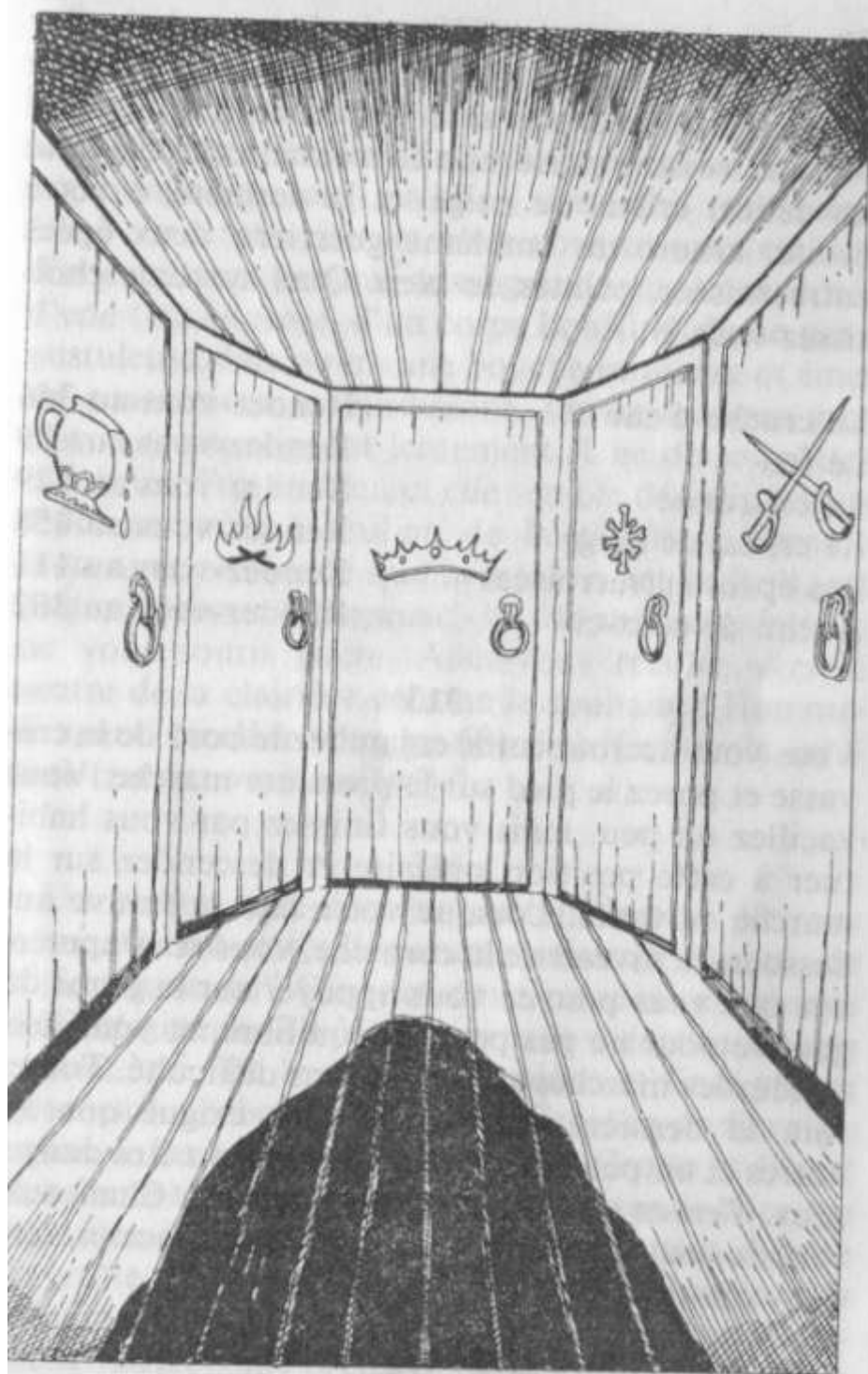
311

Une fois de plus, les pierres luminescentes éclairent le chemin qui vous fait remonter lentement le couloir en direction du nord. A quelque distance de là, ; vous apercevez, devant vous, une forme immobile étendue sur le sol. Lorsque vous arrivez auprès d'elle, vous constatez qu'il s'agit de la dépouille d'un animal couvert de poils, à peu près de la même taille que le Nain que vous avez rencontré précédemment. Il est probablement mort depuis un certain temps, mais, si vous avez faim, vous essayez, peut-être quand même de le manger. Dans ce cas, rendez-vous au 363. Si vous continuez votre route sans y toucher, rendez-vous au 75.

312

Les échos de l'échauffourée sur le pont ont attiré d'autres membres de l'équipage. Vous entendez le bruit de leurs pas et une cacophonie de voix furieuses qui se rapprochent rapidement. Vous avez intérêt à disparaître ! Devant vous, une écoutille béante conduit à l'intérieur du navire. Vous vous y engouffrez et la refermez derrière vous. A vos pieds, un escalier s'enfonce dans les profondeurs du vaisseau. Vous le descendez prudemment et arrivez dans un vestibule circulaire sur lequel donnent cinq portes. Au-dessus de votre tête, sur le pont, retentissent des voix coléreuses dont les propriétaires ne vont pas tarder à suivre le même chemin que vous. Une cachette plus sûre que ce vestibule s'impose !

Chacune des portes est marquée d'un symbole. Sur celle située à votre gauche, ce symbole est une cruche d'eau. La suivante est ornée d'un feu de bois, sa voisine porte une couronne, celle d'à côté un délicat cristal de neige, et la dernière, à votre droite, arbore un emblème guerrier : deux épées entrecroisées, peintes en bleu. Quel symbole choisissez-vous ?



312 Dans la cale du bateau, vous découvrez
un vestibule sur lequel donnent cinq portes.

La cruche d'eau	Rendez-vous au 346
Le feu	Rendez-vous au 29
La couronne	Rendez-vous au 129
Le cristal de neige	Rendez-vous au 158
Les épées entrecroisées	Rendez-vous au 111
Aucun de ceux-ci	Rendez-vous au 302

313

Vous vous accroupissez, enjambez le bord de la crevasse et posez le pied sur la première marche. Vous vacillez un peu, mais vous finissez par vous habituer à cette position précaire et descendez sur la marche suivante. Lorsque votre tête se trouve au-dessous du niveau de la corniche, vous vous apercevez que vous pouvez vous appuyer sur la paroi du gouffre pour ne pas perdre l'équilibre, et vous descendez les marches suivantes sans difficulté. Toutefois, la dernière marche est plus exigüe que les autres et un peu plus éloignée, ce qui va être dangereux. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [65](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [338](#).

314

Vous accédez à une galerie qui vous amène rapidement à une bifurcation. De quel côté allez-vous vous diriger ? Rendez-vous au [298](#).

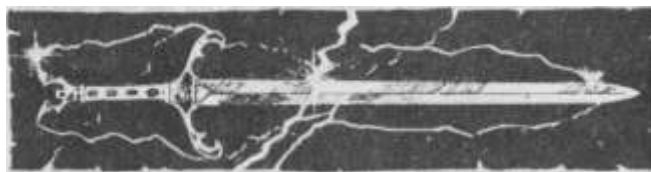
315

Deux sentiers s'offrent à vous pour sortir de cette clairière et, pendant que vous vous demandez lequel vous allez prendre, un coassement sonore, apparemment tout proche, vous fait sursauter. Vous vous retournez et vous vous trouvez en face

d'une créature presque aussi grande que vous, dotée d'une tête énorme, d'un corps bouffi et d'une peau pustuleuse. Elle ouvre une bouche immense et émet un coassement assourdissant, tandis que ses gros yeux vitreux clignent lentement. Une de ses pattes est armée d'un trident, et elle semble décidée à vous repousser vers le milieu de la clairière. Comme vous avez remarqué que la boue, à cet endroit, est particulièrement fangeuse, lui donner satisfaction ne vous sourit guère. Allez-vous reculer vers le centre de la clairière comme le souhaite l'Homme-Crapaud (rendez-vous au [68](#)) ou affronter la créature (rendez-vous au [145](#)) ?

316

« Un instant ! dit-il en se grattant la tête. Voyons voir... Qu'est-ce qu'il manque encore ? Ah oui, de la Serpigineuse ! Où sont donc passées ces graines de Serpigineuse ? » Vous suivez la direction de son regard, qui fait le tour de la pièce et finit par se poser sur un bocal étiqueté « Graines de Serpigineuse ». Le bocal est vide. « Zut ! Crotte et flûte ! s'exclame-t-il. Il va falloir que je me rende chez ces canailles de Dree pour en acheter d'autres. Crotte de crotte ! » Il se détourne de sa marmite pour vous faire face. « Ma Potion de Chance est fichue. Comment voulez-vous préparer de la Potion de Chance sans herbe de chance ? Pour l'instant, que puis-je faire pour vous ? Oh, Seigneur ! Mais vous êtes un *animal* ! Euh... hum... Auriez-vous besoin d'un baume de santé ? A moins que vous ne désiriez que je vous débarrasse d'un sortilège ? Dites-moi seulement ce que vous voulez. Je... je suis certain qu'Eu-phidius peut vous aider. » Le laisserez-vous vous enduire d'un baume de santé (rendez-vous au [426](#)) ou souhaitez-vous qu'il vous soulage d'un mauvais sort (rendez-vous au [188](#)) ? Si rien de tout cela ne vous tente, inutile de vous attarder chez le Guérisseur. Vous pouvez quitter le village en vous rendant au [374](#).



317

Vous franchissez la porte et tendez vos pattes devant vous pour essayer de vous repérer. Vos écailles raclent des murailles rocheuses. Apparemment, vous êtes dans une galerie, et vous vous mettez en marche en vous appuyant contre les murs. Votre mésaventure vous fait gronder de colère, et plus la fureur monte plus votre pas s'accélère, jusqu'au moment où vous vous étalez de tout votre long. Vous êtes tombé la tête la première dans une espèce de vase gélatineuse, nauséabonde, et vous en avez plein la bouche. Vous vous empressez de la recracher, puis vous vous remettez debout et vous adossez à la muraille. Quelque chose ne tourne pas rond. Une douleur aiguë vous vrille le ventre, et vous vous pliez en deux avec un gémissement de souffrance. Quelques instants plus tard, vous êtes à l'agonie et vous vous roulez sur le sol en vous débattant dans la vase ! Vos mouvements désordonnés la font gicler de tous côtés, et vous ne pouvez éviter que d'autres gouttelettes de la substance mortelle ne pénètrent dans votre bouche. On n'échappe pas à cette mort lente...

318

Vous portez le flacon à vos lèvres et buvez le liquide. Presque aussitôt, vous commencez à sentir de la force se répandre dans tout votre corps. Vous avez découvert et absorbé une Potion de Vigueur, et son effet est rapide. Il vous permet de ramener votre **ENDURANCE** à son niveau de départ, rendez-vous maintenant au [293](#).

319

Vous introduisez votre tête dans le trou du mur et prenez une profonde inspiration. L'air vicié vous fait tousser violemment. Très loin au-dessous de vous, vous entendez un bruit d'eau courante, et la puanteur qui s'élève de la rivière polluée est suffocante. Vous retirez votre tête du trou et reculez. Qu'allez-vous faire maintenant ? Examiner les boîtes (rendez-vous au [217](#)), les pousser dans le trou du mur (rendez-vous au [322](#)) ou quitter la pièce (rendez-vous au [436](#)) ?

320

Lorsque leur chef s'écroule, les deux autres aventuriers se ruent sur vous. L'un est une Femme-Soldat, l'autre un Voleur. Tous deux sont munis de boucliers, et ils vous attaquent ensemble.

HABILETÉ ENDURANCE

FEMME-SOLDAT	7	7
VOLEUR	8	6

Si vous les tuez tous les deux, rendez-vous au [281](#).

321

Vous attendez l'arrivée des morts vivants de pied ferme. Bientôt, leurs pas traînants s'immobilisent et un poing frappe à la porte. Toutes griffes dehors, vous êtes prêt à vous battre. La porte s'ouvre vers l'intérieur, et une horde de visages morts vous cherchent de leurs yeux sans vie. Vous chargez. Votre premier coup de patte décapite deux Zombies, mais les créatures n'en meurent pas ! Vous cognez furieusement, mais c'est une lutte sans espoir : les morts vivants sont bien trop nombreux. Ils finiront par vous maîtriser et vous mettre en pièces. C'est ici que votre voyage prend fin...

322

Vous soulevez la première boîte. Elle est très lourde, et quelque chose de mou et de volumineux bringuebale à l'intérieur. Vous introduisez l'extrémité de la boîte dans le trou du mur et vous poussez. La boîte bascule, et sa chute paraît interminable jusqu'à l'éclaboussement final dans la rivière. Vous empoignez alors la seconde boîte et lui faites subir le même sort. Après quoi vous quittez la pièce en vous rendant au [436](#).

323

La voix vous intrigue tout en exerçant sur vous une étrange fascination. Elle vous attire vers l'une des voûtes centrales du mur est. « Venez plus près, ce que j'ai à vous dire est confidentiel. Non, pas cette voûte-là, l'autre. Voilà, vous y êtes. Ne craignez rien. Je vous parlerai de l'omniscience et je vous indiquerai où trouver un tas de bonnes choses. Tout près d'ici. Il y a si longtemps que je n'ai pas reçu de visite, moi qui aime tant savoir ce qui se passe dans le monde extérieur... » Vous passez sous la voûte et regardez autour de vous. Quand votre vue est habituée à la pénombre, vous constatez que vous vous trouvez dans une courte galerie qui se termine en cul-de-sac à quelques pas de là. Il n'y a pas de pierre luminescente, mais une sorte de chatolement émane du plafond. Au fond de l'impasse, vous distinguez à peine une silhouette qui paraît humaine. Elle est assise par terre, adossée à la muraille, et un capuchon en loques lui couvre la tête. A ses pieds est posé un récipient en cuir. « Approchez, dit la voix. Je suis un peu dur d'oreille. Puis-je vous offrir à boire ? » Qu'allez-vous faire ? Vous approcher de la forme assise (rendez-vous au [439](#)) ou essayer une autre voûte (rendez-vous au [220](#)) ?



323 Vous distinguez au fond de l'impasse
une silhouette à l'apparence humaine.

324

En vous installant pour passer la nuit dans le vieil édifice délabré, vous réfléchissez à ce que vous ont demandé les sorcières. Vous devez leur trouver des racines de Serpigineuse, une plante que vous n'avez jamais vue. Cette mission semble néanmoins éveiller votre intérêt, et vous sentez qu'il se passe quelque chose en vous. Vous repensez au magicien aveugle, dans le souterrain, et vous comprenez que vous n'auriez jamais été capable d'entreprendre une tâche comme celle-là si vos réactions étaient demeurées les mêmes qu'à ce moment-là. C'est à croire que vous êtes en train d'acquérir une certaine *sagesse* ! Obsédé par cette pensée, vous sombrez dans un sommeil agité. Le lendemain matin, quand vous vous réveillez, le soleil entre à flots par les vitraux et vous vous mettez debout. Vous trouvez près de vous un plantureux repas frais, et vous lui faites honneur. Le repos et la bonne chère vous font gagner 8 points d'ENDURANCE (si vous pouvez les ajouter aux vôtres), et l'entrevue vous rapporte 2 points de CHANCE. VOUS pouvez maintenant vous mettre en route. Allez-vous vous diriger vers le nord (rendez-vous au [301](#)), vers le sud (rendez-vous au [95](#)), vers l'est (rendez-vous au [304](#)) ou vers l'ouest (rendez-vous au [299](#)) ?

325

Cette plante a des propriétés mystérieuses. Peut-être découvrirez-vous un jour lesquelles. Si, au cours de votre aventure, on vous demande à la voir, rappelez-vous le chiffre **27**. Vous pouvez maintenant quitter la berge de la rivière en vous rendant au [18](#).

326

En marchant vers l'est, vous arrivez à un coude où la galerie s'oriente vers le nord. Alerté par un grincement qui provient d'au-delà du tournant, vous vous arrêtez avant de prendre le virage. Le bruit est lent et répété. Vous jetez un coup d'œil au coin pour voir si vous apercevez quelque chose, mais les pierres

luminescentes ne sont pas allumées et tout est obscur. Allez-vous continuer à suivre la galerie (rendez-vous au [441](#)) ou revenir à la bifurcation et vous diriger plutôt vers l'ouest (rendez-vous au [353](#)) ?

327

Lorsque le Démon s'avance vers vous, vous l'attendez de pied ferme et vous vous préparez au combat. Aussitôt qu'il arrive à votre portée, vous lui décochez un coup de patte dans la poitrine. Votre patte le traverse de part en part ! Vous frappez à nouveau, et le même phénomène se reproduit. Alors vous vous approchez tout contre la créature et la lacérez avec vos griffes. Celles-ci ne rencontrent que le vide, mais votre pied se pose sur une petite chose molle qui semble chercher à s'enfuir, mais s'immobilise rapidement. A ce moment-là, la masse imposante du Démon Rocheux s'évanouit et, en soulevant votre pied, vous découvrez le cadavre d'une souris sur laquelle avait été jeté un sortilège d'Illusion. Vous ne comprenez pas clairement ce qui s'est produit, mais le danger est maintenant écarté et vous pouvez reprendre l'examen du parchemin (rendez-vous au [192](#)) ou bien quitter la pièce. Si vous décidez de partir, vous avez le choix entre la porte du mur sud, par laquelle vous êtes entré (rendez-vous au [450](#)), et celle du mur est (rendez-vous au [365](#)).

328

Le reste du corps n'est pas enfoui très profondément, et lorsque vous avez complètement dégagé le squelette, vous comprenez que celui qui vivait ici, quel qu'il fût, n'a sûrement pas eu une mort paisible : la cage thoracique du squelette est en bouillie ! Vous regardez à nouveau la main tendue. Le liquide serait-il une mise en garde ? Aurait-il pu éviter le désastre ? Comment savoir ? Après avoir réfléchi un instant à ce problème, vous quittez les ruines. Si vous le désirez, vous pouvez emporter avec vous la bouteille de liquide vert. Rendez-vous au [126](#).

Les pièces du puzzle s'assemblent enfin les unes aux autres ! Vous vous approchez du miroir et l'examinez. Ce que vous regardez, ce n'est pas votre propre image, mais ce qu'il y a *au-delà*. Vos derniers doutes disparaissent rapidement, car votre reflet commence à s'estomper en cédant progressivement la place à autre chose. Des profondeurs du brumeux au-delà dans lequel s'est maintenant réfugié le nécromancien émerge sous vos yeux la terrifiante figure de Zharradan Marr ! Lorsque la brume s'est dissipée, vous voyez que Marr est assis à un bureau, dans ce qui paraît être une sorte de bibliothèque. Des livres sont éparpillés devant lui, mêlés à des objets magiques et à des idoles démoniaques comme celles qui ornent également le siège à haut dossier sur lequel il est assis. Quant à Zharradan Marr, il semble être plongé dans ses pensées ou endormi. Un frisson d'épouvante vous descend le long du dos, une sensation de danger vous fait battre le cœur, et vous êtes incapable de faire un geste. Pétrifié, vous ne pouvez que regarder fixement le nécromancien, dont la seule présence semble irradier un pouvoir tellement puissant qu'il est presque palpable. Soudain, il ouvre les yeux ! Vous faites un bond en arrière lorsque le regard de ses pupilles flamboyantes, pareilles à des charbons ardents, pénètre jusqu'au fond de votre âme. Sa lèvre inférieure s'abaisse en découvrant des dents tranchantes, acérées, et une sorte de sifflement sinistre sort de sa bouche. « Tiens, tiens ! dit Marr dont la voix résonne à l'intérieur de vos oreilles. Tel le saumon, ma création revient donc au bercail, attirée par les forces de la nature. Bravo ! Vous vous êtes bien débrouillé. Et vous m'avez apporté ma récompense. » Vous semblez perplexe. « Eh oui, mon tremblant ami, ricane-t-il. Ce n'est pas par hasard que vous vous trouvez actuellement devant moi sur la *Galèréale*. J'ai accompli sur vous ma plus belle marrangha, et elle a été un plein succès. Non seulement vous êtes de taille à tenir tête à tous mes légionnaires, mais votre esprit est aussi vif que vos muscles sont puissants. Vous avez passé victorieusement toutes les épreuves, en commençant par vous échapper de ma forteresse et en finissant par trouver le moyen de monter à bord de la *Galèréale*. Et vous

m'avez apporté la Vapeur en parfait état ! » Marr semble prendre plaisir à vous dévoiler ses plans, un peu comme le ferait un père avec son fils... « La première fois que nous nous sommes rencontrés, vous étiez mon prisonnier. Bien que vous ne méritiez aucune miséricorde, je me suis montré généreux. Au lieu de vous faire exécuter, je vous ai donné le choix : vous mettre à mon service ou devenir un sujet d'expérience pour mes recherches personnelles sur la marrangha. Comme vous avez refusé d'obéir à mes ordres, votre destin s'est trouvé réglé. En témoignage d'estime, je vous ai réservé pour mon expérience la plus ambitieuse. » Les paroles du nécromancien vous déconcertent. Vous ne vous rappelez pas avoir jamais rencontré Zharradan Marr auparavant. Et pourquoi aurait-il de *l'estime* pour vous ? Rendez-vous au [121](#).

330

Vous suivez le sentier. Après une longue randonnée vers le sud, la piste prend la direction de l'est et s'élargit progressivement, jusqu'à devenir une véritable route en arrivant à proximité d'un village misérable. Vous passez devant un bâtiment délabré qui pourrait, en cas de besoin, se révéler un abri commode, mais votre attention est bientôt ramenée sur le chemin par un brouhaha croissant. Un groupe de villageois a décidé de vous barrer la route. Lorsque vous approchez, l'un d'eux ramasse un caillou et le jette sur vous : il tombe tout près de votre pied. Un autre villageois lance une deuxième pierre qui, celle-là, vous atteint en pleine poitrine ! Le choc est douloureux et vous fait perdre 1 point d'ENDURANCE. Les villageois semblent ravis et s'emparent d'autres pierres pour vous lapider. Apparemment, vous n'êtes pas le bienvenu, et vous décidez de rebrousser chemin avant de subir de nouveaux sévices. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, aucun des villageois ne parvient à vous atteindre. Si, au contraire, vous êtes Malchanceux, leurs projectiles vous font encore perdre 2 points d'ENDURANCE. Vous retournez jusqu'au croisement où, cette fois, vous avez le choix entre continuer à remonter vers le nord (rendez-vous au [130](#)) ou prendre la direction de l'ouest (rendez-vous au [177](#)).



331

La porte secrète donne sur un autre couloir souterrain, mais celui-ci est court et des étagères vides sont fixées sur chacune de ses parois. Il aboutit à une porte en bois que vous ouvrez sans difficulté. Rendez-vous au [15](#).

332

Vous êtes contraint de combattre la dangereuse créature. Le Frelon Géant n'est pas très vigoureux, mais il possède une arme redoutable. Si, lorsque vous lancez les dés pour calculer sa Force d'Attaque, vous obtenez un double, il a réussi à vous piquer avec son dard, et la blessure est fatale : vous mourrez, sauf si vous parvenez à obtenir *également* un double dans le même Assaut. Si vous obtenez effectivement un double en lançant les dés pour vous-même, vous ne mourrez pas, mais vous perdrez 6 points d'ENDURANCE avant que votre privilège de Mort Instantanée ne tue le Frelon.

FRELON GÉANT HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 7

Si vous êtes vainqueur, vous avez intérêt à quitter la caverne au plus vite. Rendez-vous au [239](#).

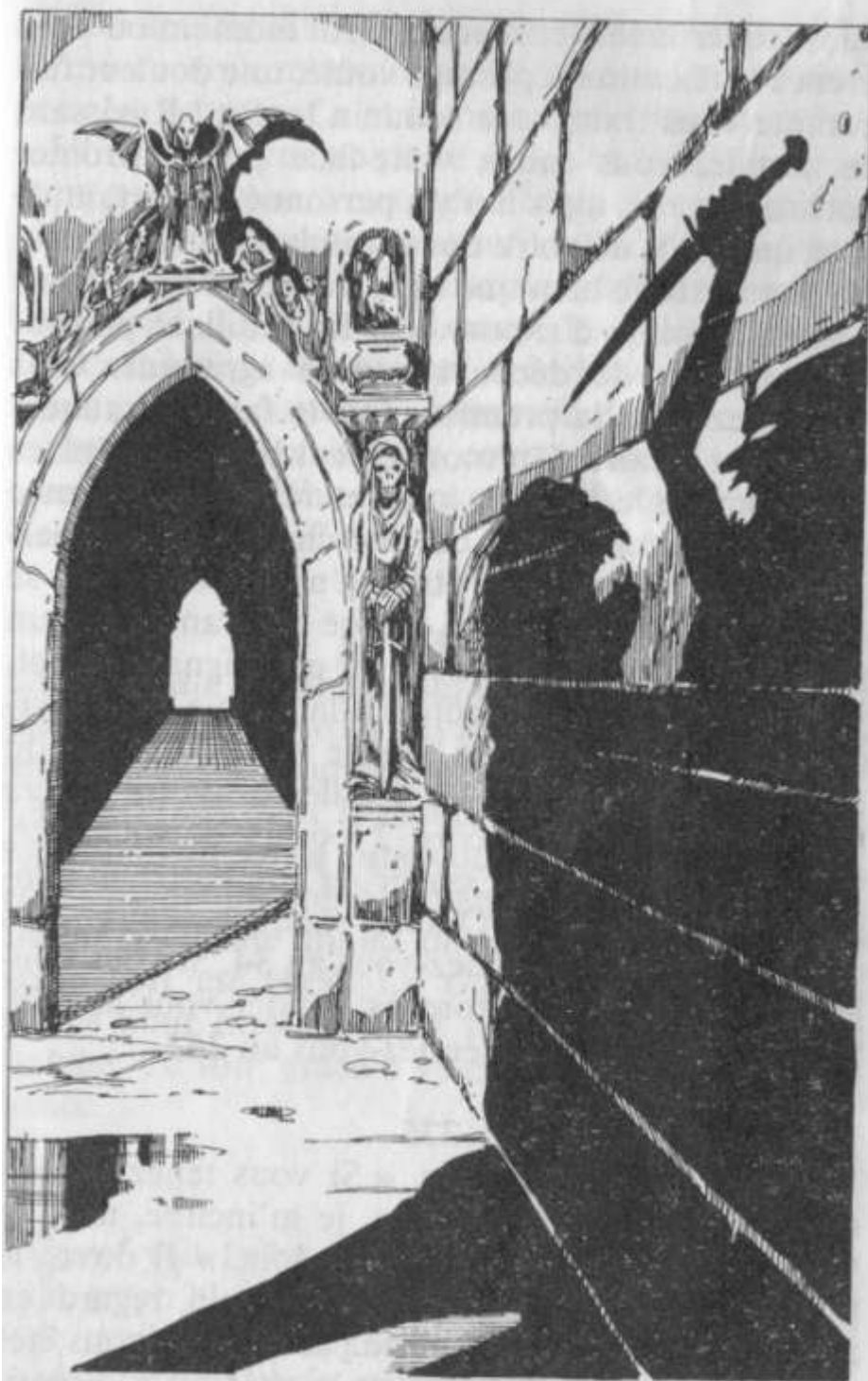
333

Vous empoignez votre massue de cristal et l'assenez sur la tête de votre adversaire. A votre profonde stupeur, la massue semble soudain animée d'une volonté indépendante ! Votre adversaire a beau chercher à l'esquiver, elle suit tous ses mouvements et s'abat violemment sur son crâne. La force du coup est telle que la massue est pulvérisée en mille morceaux, mais votre adversaire tombe raide mort. Vous avez gagné la bataille, mais vous avez

perdu votre massue. Retournez au paragraphe d'où vous venez pour continuer votre périple.

334

Vous déambulez dans la pièce, mais celle-ci n'a rien de particulièrement remarquable. En arrivant près du tas de vêtements, vous vous arrêtez et, en vous penchant pour le ramasser, vous avez la désagréable surprise de le voir bondir en l'air et disparaître ! Éberlué par cet étrange incident, vous faites le tour de la pièce en cherchant où sont passés les vêtements, mais les ombres mouvantes projetées par les torches compliquent vos recherches et vous finissez par secouer la tête et renoncer. Au moment où vous prenez le chemin du passage voûté, une douleur fulgurante vous transperce soudain le dos ! Rugissant de fureur, vous faites volte-face pour affronter votre agresseur, mais il n'y a personne ! Pourtant, le sang qui coule de votre dos et tombe goutte à goutte sur le sol atteste bien que vous avez été blessé. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. En fouillant partout pour essayer de découvrir votre agresseur, vous apercevez pour la première fois le fantôme auquel vous avez affaire. Un mouvement brusque déplace votre ombre le long du mur et révèle la présence d'une *deuxième* ombre, qui cherche à passer inaperçue en se mêlant à la vôtre ! Un bras décharné se dresse au-dessus de votre ombre en brandissant un poignard effilé. Au moment où ce poignard s'abat, vous faites un bond de côté. La lame que vous cherchez à esquiver atteint le bras de votre ombre, et du sang noir suinte entre les écailles de votre *propre* bras. Vous perdez encore 2 points d'ENDURANCE. Qu'allez-vous faire ? Essayer de combattre le dangereux Traqueur d'Ombre auquel vous êtes confronté ? Si oui, rendez-vous au [34](#). Si vous voulez vous emparer des torches, rendez-vous au [379](#). Si vous préférez fuir, rendez-vous au [242](#).



334 Dans le passage voûté, une douleur fulgurante
vous transperce tout à coup le dos.

335

Vous êtes décidé à partir. « Si vous tenez à nous quitter, nasille le petit Lutin, je m'incline, mais je vous préviens : vous n'irez pas loin. » Il ouvre le portail et vous laisse sortir. Sans un regard en arrière, vous reprenez la piste par laquelle vous êtes arrivé. Vous êtes déjà loin et le château a disparu depuis longtemps lorsqu'un étrange sifflement frappe vos oreilles. Il semble venir de tous les côtés à la fois et on croirait entendre le vent, mais il, n'y a pas un souffle d'air. Et puis le sifflement se transforme en voix murmurantes, et vous vous arrêtez pour les écouter. La nuit tombe, et il fait bientôt si sombre que la vue ne porte plus bien loin. En regardant devant vous, vous êtes effrayé d'apercevoir un groupe de silhouettes se profilant sur le ciel nocturne comme si elles émanaient directement de l'obscurité. Et, d'un seul coup, le sortilège cesse ! Tout est à nouveau normal : ténèbres, bruits et silhouettes ont disparu. Comprenant qu'un phénomène mystérieux est en cours, vous décidez de compliquer la tâche de vos poursuivants éventuels. Rendez-vous au [57](#).

336

La *Galèréale* se rapproche, et vous êtes de plus en plus dépité. Si vous aviez été d'humeur plus sereine, vous auriez probablement remarqué l'Arbre-Fouet dont le tronc, cintré comme un arc, est retenu au sol par une corde fixée à un piquet et terminée par un nœud coulant. Un pas de plus vous amène au beau milieu de la boucle invisible, et votre sort est réglé. La *Galèréale* arrive juste à temps pour hisser à bord sa cargaison de viande fraîche. Ce soir, grâce à vous, l'équipage fera bombance...

337

« Çpnst jled fseibnc jfns. Vp vsCib vfzef tferf cpn nvuc pvpb bl fedvycr jm fedejn cfn djfevp lpnt bjr fepb rambl vfjl lbnc fecfeq vjif stev nudflj tit rfseg rbvfed bns alf serfg jpnsob rjdf sedfes blb mpnj. Cpm mfeb nctj pnovpv siift fsecp ndb mnfebab ccpm pljriv nfep frjl lfv sfemjs sjpnod ferf cpv vrf mfnt. Vpv suj rfzed

bnsal fenprdoftep fnft rfr fzedb nsalf edpmb jn fespv tfrb jnid
fez hbr rdbb namb rrap pvrurf chfrc hfref terfc vpf rfredf sefl bcp
nsocp ntnbn ta dfsevb pfvrsut pvrbl lpn nbntfs. CFES PNTOL
FSEV BPFVR SUDUJN DJGP FFRB. Vpvsud fvf zerftr pvvf relf
setrp jsif lbc pnsorf nf frmbn tacf sevbpf vrsuf telfser bppp rtf
rebac fetrj bvnbl. JLSIN FEDPJ VFNTEF TRFEP WF RTSESP
VSUB VCVNUP RFTF XTF. Tfl lfef stel badfc jsjp nodvut rjb
vnblaf tefl fefs tesbn sabp pfl. Cfesf rbav ptr fechb tjmft.
Vpvsud fvfzem fnfrev ptr femjs sjpnob abjf nep vuzypf rdrfel
bavjf. »

Il y a encore autre chose, mais l'écriture n'est pas la même : « Vb
pfv rudfec pn nbjssb nef / - Crjn jfrf efjl bs sfedeb rgfntpn = / -
Cbsq vfeb jlf. »

338

Votre pied glisse sur la marche. Vous perdez l'équilibre et tombez dans le gouffre au fond duquel coule la Vidangière, mais vous ne sentez pas le contact brutal avec ses eaux nauséabondes, car, juste avant d'atteindre la rivière, vous percutez de plein fouet une saillie de la muraille rocheuse. Votre mort est instantanée.

339

Vous tournez en titubant autour de la pièce, cherchant désespérément un moyen de vous évader de la fournaise. Mais c'est sans espoir. L'air est devenu tellement brûlant que chaque respiration vous arrache les poumons. Vous perdez finalement conscience avant d'être rôti à cœur dans la chaleur infernale du piège à four.

340

Vous entrez dans la plus grande des grottes. Comme elle est assez profonde et dépourvue de tout éclairage, vous ne voyez pas grand-chose. Le sol est recouvert de paille, et une odeur déplaisante flotte dans l'air. Soudain, vos oreilles se dressent ! Des profondeurs de la grotte provient un bruit de reniflement,

suivi d'un claquement assourdi de métal contre la pierre. Vos narines dilatées flairent un relent de sueur animale. Qu'est-ce que vous préférez ? Continuer à vous enfoncer dans la grotte ou, au contraire, éviter de déranger la créature, quelle qu'elle soit, qui vit là-dedans ? Si vous décidez d'aller plus loin, rendez-vous au [451](#). Si vous préférez partir, rendez-vous au [386](#).

341

Pendant que, dans la forêt, vous vous livrez à des recherches apparemment sans espoir, dans le ciel, le navire grossit. Il vient de votre côté ! Au moment où la déception commence à vous faire piétiner rageusement les taillis, vous découvrez enfin ce que vous cherchiez. Juste devant vous - et vous crevant les yeux, maintenant que vous l'avez repéré -, un arbre au long tronc flexible est courbé jusqu'à terre : c'est un des pièges de la *Galèréale* ! Vous vous approchez et étudiez le dispositif. L'arbre - un Arbre-Fouet - a été dépouillé de ses branches, et son sommet est solidement maintenu par une corde terminée par un nœud coulant. Vous examinez le piège jusqu'à ce que vous ayez bien compris le principe de son fonctionnement. Vous attendez en surveillant la lente approche de la *Galèréale*, et, au moment voulu, vous déclenchez le piège. L'arbre se redresse en vous enlevant dans les airs, où vous restez suspendu à la hauteur des cimes. Réduit à l'impuissance, vous ne pouvez qu'espérer que l'équipage de la *Galèréale* vous apercevra et vous hissera à bord. Le vaisseau se rapproche. Lorsque sa masse sombre vous domine, une longue gaffe passe pardessus le bastingage, vous accroche, vous remonte le long de la coque et vous dépose sans ménagement sur le pont. Vous faites le mort en rassemblant vos forces en vue d'une attaque surprise au moment opportun. Deux paires de mains calleuses vous empoignent par les épaules et vous traînent jusqu'à un billot dont la hache est toute prête à vous décapiter. Là, vous passez à l'action ! Bondissant sur vos pieds, vous expédiez vos deux gardiens pardessus bord. Deux robustes Gobelins s'avancent en brandissant des sabres d'abordage. Vous devez affronter les deux créatures, qui vous attaquent ensemble.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier GOBELIN 6 5

Second GOBELIN 5 5

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [312](#).

342

Les bruits de pas et les cliquetis se rapprochent de plus en plus. Vous sentez la colère vous envahir, et vos lèvres se retroussent en découvrant vos crocs. Soudain, les pas s'arrêtent, et vous entendez siffler. On vous a repéré ! Le couloir est irrégulier, sinueux, et vous avez hâte de voir à qui vous avez affaire. Vous avancez, ils en font autant, et, finalement, vous atteignez une ligne droite. Devant vous, la pâle lueur d'une pierre luminescente éclaire deux êtres humains. Bien entendu, ils vous aperçoivent également, et votre réaction est la même : pendant un instant, vous restez immobiles à vous observer. Ils ne font pas mine de reculer. Allez-vous les attaquer (rendez-vous au [258](#)) ou attendre de voir ce qu'ils vont faire (rendez-vous au [432](#)) ?

343

En vous accroupissant, vous vous faufilez à quatre pattes dans le tunnel de verdure, sous la voûte des branches pendantes. Vous ne pouvez pas vous empêcher de vous interroger sur l'origine d'un tel boyau. Il paraît improbable qu'il ait pu se former naturellement. Mais alors, la seule explication... Les questions que vous vous posez trouvent leur réponse lorsque vous sentez quelque chose entraver votre progression. Vous vous débâtez contre des tiges gluantes qui se sont enroulées autour de vos pattes et de votre corps, mais plus vous tirez, plus nombreuses sont les plantes volubiles qui tombent sur vous, et vous commencez à paniquer. Que faire ? Si vous voulez tenter un effort désespéré pour sortir du tunnel de verdure, rendez-vous au [4](#). Si vous préférez ne pas bouger et attendre de voir ce qui va se passer, rendez-vous au [278](#). Si vous transportez une bouteille

contenant un liquide vert et que vous avez envie de boire ce liquide, rendez-vous au [214](#).

344

Le souterrain continue vers l'ouest, mais il commence à se resserrer au bout de quelques pas et tourne d'abord vers la gauche, puis vers la droite. Votre arrivée dérange une bande de rats occupée à dévorer un cadavre à demi décomposé, et c'est une débandade éperdue dans les ténèbres. Soudain, vous êtes alerté par des bruits et vous vous arrêtez. Devant vous, la galerie vire à angle droit vers le sud, et des lumières vacillantes et des ombres dansantes annoncent la proximité d'un danger. Vous commencez par hésiter, mais votre agressivité naturelle prend vite le dessus, et vous êtes envahi par une fureur qui semble incontrôlable. Vos paupières se plissent, vos lèvres se retroussent en découvrant vos crocs acérés, vous contractez vos muscles puissants et vous vous mettez en marche. Avec intrépidité, vous tournez le coin pour affronter le péril, quel qu'il soit. Rendez-vous au [205](#).

345

Vous dégringolez la berge rocheuse et sautez à pieds joints dans la rivière. Ses eaux troubles ont un contact visqueux, et sa puanteur est *abominable*. En pataugeant péniblement, car le courant est rapide, vous vous enfoncez dans l'obscurité de la caverne. Votre incursion dérange une foule de poissons et d'autres animaux qui vivent dans la Vidangière. La plupart d'entre eux sont inoffensifs, mais la rivière abrite une créature aquatique qui se plaît dans les eaux polluées. Connue sous le nom de Maîtresse de Satan, c'est une énorme bête fousseuse, dotée de longs tentacules venimeux. Elle s'enterre dans les crevasses des rivières en laissant ses tentacules mortels flotter dans le courant. On croirait un peu voir une tête coupée à longue chevelure (d'où son nom), gisant dans le lit de la rivière. Vous, en l'occurrence, vous ne voyez rien du tout et vous n'avez jamais entendu parler de cette redoutable créature. Votre dernier souvenir est celui de filaments s'enroulant doucement autour de

vosre patte et d'une douleur fulgurante quand le premier dard vous injecte son poison foudroyant...

346

La porte s'ouvre, et vous pénétrez dans une pièce qui semble abandonnée. Poussière et toiles d'araignée ont commencé à investir les meubles, et les rideaux sont tirés devant les hublots. Sur la couchette, le long du mur, le lit n'est pas fait. La porte de la penderie est entrebâillée et bat au gré du roulis de la *Galèréale* en dévoilant d'élégants uniformes qui paraissent assez poussiéreux. Vous sursautez en vous apercevant qu'une créature vous regarde fixement, mais vous vous rassérez en réalisant qu'il s'agit seulement de votre propre reflet dans une grande glace en pied fixée sur le côté de la penderie. Un peu plus loin, un bureau est couvert de cartes et de plans dont l'un dépasse d'un dossier marqué « Strictement confidentiel - Pour le Capitaine seulement ». A côté du bureau, un escalier en colimaçon conduit à une autre écoutille, qui est fermée. En faisant le tour de la pièce, vous tressaillez à nouveau en butant contre un long tube de cuivre poli, posé sur un trépied et braqué sur l'un des hublots. Il n'y a personne dans la chambre, qui ne semble pas avoir été occupée récemment. Mieux vaut quand même examiner son contenu. Par où allez-vous commencer ?

La penderie	Rendez-vous au 59
Le miroir	Rendez-vous au 422
Le bureau	Rendez-vous au 246
L'escalier en colimaçon	Rendez-vous au 370
L'instrument en cuivre poli	Rendez-vous au 225

347

Vous essayez d'ouvrir la porte, mais, sans poignée, vous n'avez aucune prise. Vous tentez bien de planter vos griffes dans le bois et de tirer, mais sans succès. La porte est solidement close et verrouillée par une serrure quelconque. Puisqu'il vous est impossible de l'ouvrir, il ne vous reste plus qu'à examiner le personnage assis dans le fauteuil (rendez-vous au [452](#)) ou fouiller la pile d'ossements entassés dans un coin de la pièce (rendez-vous au [64](#)).

348

En déambulant au milieu de la foule de créatures, vous commencez à examiner les lieux. Jusqu'à présent, vous avez vécu au jour le jour, sans but, en errant tout seul à travers le pays. Ici, vous serez nourri, vous vous mêlerez à d'autres créatures et vous trouverez toujours un adversaire valable pour une bonne petite bagarre. D'autre part, dans un coin de votre tête, une petite voix intérieure vous pose toujours les mêmes questions. Qui êtes-vous ? Comment êtes-vous arrivé là ? D'où venez-vous ? Ce n'est probablement pas ici que vous trouverez les réponses. Thugruff s'approche et vous demande s'il vous plairait de rester pour subir la formation des légionnaires de Marr et servir sur sa *Galèréale*. Qu'allez-vous faire ? Souhaitez-vous partir (rendez-vous au [455](#)) ou envisagez-vous sérieusement de devenir légionnaire (rendez-vous au [43](#)) ?

349

Le garde gît à vos pieds, mort, et vous reculez d'un pas pour reprendre votre souffle. Vous pouvez, si vous le désirez, explorer son garde-manger, mais, si vous le faites, ce que vous y trouverez ne vous fera gagner que 3 points d'ENDURANCE, car vous n'avez pas les mêmes goûts que lui en matière culinaire. La sortie semble être la porte métallique située en face de l'entrée. Vous vous en approchez et vous tentez de l'ouvrir : elle est fermée à clef. En jetant un coup d'œil entre les barreaux du petit judas

encastré dans le panneau, vous ne distinguez qu'un escalier de pierre qui monte dans les ténèbres, et un souffle d'air frais vous caresse la joue. Allez-vous chercher la clef qui ouvre la serrure (rendez-vous au [112](#)) ou essayer d'enfoncer la porte (rendez-vous au [128](#)) ?

350

Le liquide bleu sent bon, et vous buvez le contenu du flacon. Sur le moment, cela n'a aucune conséquence appréciable, car les effets de la Potion de Peur que vous venez d'ingurgiter ne se manifesteront que lors de votre prochain combat. A ce moment-là, vous serez tout étonné d'avoir peur de votre adversaire, et vous ne pourrez plus jamais appliquer la règle de la Mort Instantanée, sauf si vous découvrez quelqu'un ayant le pouvoir d'annuler les malédictions. Continuez en vous rendant au [293](#).

351

Le sentier continue à travers les taillis, mais il est de moins en moins praticable. Rapidement, il devient même difficile de le suivre, tant le sous-bois est broussailleux. En regardant entre les arbres, vous n'apercevez rien de particulièrement intéressant, si ce n'est qu'une zone, sur la gauche, paraît anormalement sombre. C'est peut-être simplement un bouquet d'arbres dont les feuilles sont si larges qu'elles interceptent la lumière, mais il pourrait s'agir de tout autre chose. Allez-vous essayer de vous frayer un chemin jusque-là à travers la végétation (rendez-vous au [381](#)) ou préférez-vous faire demi-tour, reprendre le sentier jusqu'à la bifurcation et emprunter l'autre direction (rendez-vous au [183](#)) ?

352

« Ça suffit ! crie Thugruff. J'ai vu ce que je voulais voir. » Si vous avez réduit L'ENDURANCE de Onze à 2 points, rendez-vous au [118](#). Si c'est lui qui a réduit votre ENDURANCE à 2 points, rendez-vous au [431](#).

353

Vous continuez à marcher vers l'ouest et remarquez que la température devient sensiblement plus fraîche. Maintenant, les parois du souterrain sont humides, et elles brillent à la lueur des pierres luminescentes. Un courant d'air balaye la galerie comme pour vous dissuader d'aller dans cette direction, et vous entendez un clapotis d'eau courante qui se rapproche à chaque pas. Vous finissez par vous retrouver sur une étroite arche de roc qui enjambe un torrent bouillonnant, et vous vous arrêtez pour regarder l'eau qui coule tout en bas, sous vos pieds. Dans la pénombre, vous la distinguez mal, mais l'odeur nauséabonde qui s'en dégage fait frémir vos narines. Si vous avez dévoré le cadavre du Cerbère, vous éprouvez de violentes nausées qui vous font perdre 2 points d'ENDURANCE. Vous vous hâtez de franchir le pont rocheux et ne tardez pas à atteindre une galerie se dirigeant vers le nord. Si vous la prenez, rendez-vous au [172](#). Si vous préférez continuer vers l'ouest, rendez-vous au [149](#).

354

Trébuchant dans les ténèbres sur un sol inégal, vous longez le couloir qui se rétrécit un peu, bien que son plafond semble beaucoup plus élevé. Vous finissez par atteindre un cul-de-sac. Apparemment, il n'y a aucune issue. Allez-vous explorer les murs à tâtons dans l'espoir de découvrir un passage quelconque (rendez-vous au [179](#)) ou retourner au croisement et prendre le couloir se dirigeant vers l'est (rendez-vous au [310](#)) ou bien celui qui se dirige vers le sud (rendez-vous au [212](#)) ?

355

Contrairement à ce que vous pensiez, l'animal n'est pas un vieux cheval de trait, mais un vigoureux Étalon qui défendra énergiquement sa peau.

ÉTALON HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 9

Si vous parvenez à le tuer, vous vous apercevrez que la viande de cheval est très nutritive : augmentez votre ENDURANCE de 5 points avant de vous rendre au [386](#) pour quitter la grotte.

356

Vous suivez la galerie, qui, après avoir tourné vers l'est, prend la direction du nord. L'odeur devient plus forte, mais il s'y mêle maintenant d'autres relents. La galerie vire ensuite vers l'ouest et, un peu plus loin, vous vous arrêtez en arrivant à un coude orienté au sud. Les effluves qui flottent dans l'air sont maintenant très prononcés. Entendant des bruits suspects, vous passez prudemment la tête pour voir de quoi il s'agit. La galerie, qui se termine à peu de distance de là, est jonchée d'ossements. Certains sont encore garnis de chair, mais plus pour longtemps, c[^]r, au beau milieu du passage, trois Scarabées Charognards se repaissent bruyamment des dépouilles ! Ce sont d'énormes coléoptères noirs, dont la tête monstrueuse ressemble à un colossal crâne humain. Ces créatures sont dotées de mandibules tranchantes comme des rasoirs, capables de dépouiller un os de sa viande en quelques secondes. Vous êtes en train de vous demander si vous allez ou non faire demi-tour et revenir sur vos pas lorsque votre regard tombe sur un cadavre facilement identifiable : celui d'un Hob-bit ! Le corps commence à se décomposer, mais il est encore vêtu, et ses poches gonflées contiennent certainement les savoureux pâtés dont ces petites créatures gourmandes transportent toujours des provisions et qui sont pour vous la plus délicieuse des friandises. Plus question de faire marche arrière... Vous purléchant les babines à la perspective de ce régal, vous surgissez au milieu des Scarabées



356 *Trois Scarabées Charognards se repaissent
des ossements qui jonchent la galerie.*

Charognards. Ils vous ignorent jusqu'au moment où vous empoignez le Hobbit, mais, à ce moment-là, ils se tournent vers vous : ils ne se laisseront pas dérober leur festin ! Vous devez affronter les trois Scarabées Charognards ensemble.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier SCARABEE CHAROIGNARD	7	6
Deuxième SCARABÉE CHAROIGNARD	8	5
Troisième SCARABÉE CHAROIGNARD	7	5

Si, pendant le combat, vous souhaitez prendre la fuite, vous pouvez le faire en vous rendant au [240](#), mais seulement après trois Assauts. Si vous parvenez à tuer vos trois adversaires, rendez-vous au [375](#).

357

Vous repoussez la porte d'un coup de pied et bondissez sur l'Homme-Rhinocéros.

HOMME-

RHINOCÉROS HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 9

Si vous êtes vainqueur, rien ne vous empêche de fouiller le corps de garde. Comme l'Homme-Rhinocéros était à peu près de la même taille que vous, vous vous laisserez peut-être tenter par une cuirasse métallique (rendez-vous au [415](#)). Si vous préférez emporter une poussiéreuse besace brune, rendez-vous au [250](#).

358

L'ouverture de la muraille rocheuse donne sur un couloir. Vous vous y engagez et continuez votre route vers le nord, mais la lumière décroît rapidement. Il n'y a pas de pierres luminescentes dans ce souterrain, ce qui vous oblige à marcher lentement, une patte tâtant chacune des parois. Le sol est inégal, et vous

trébuchez à plusieurs reprises en butant douloureusement sur une pierre en saillie. Il arrive un moment où vous ne pouvez plus toucher les deux murailles à la fois, et, bien que vous ne voyiez rien, vous sentez que vous pénétrez dans une vaste caverne. Rendez-vous au [257](#).

359

Vaincu et disloqué, le médecin s'écroule. Le combat vous a épuisé, et vous reprenez votre souffle. Qu'allez-vous faire maintenant ? Prendre la porte et partir (rendez-vous au [178](#)) ou continuer à explorer la pièce (rendez-vous au [407](#)) ?

360

Vous n'avez aucune envie de rendre la bague au magicien aveugle. D'abord parce qu'elle pourrait vous être très utile dans l'avenir, et ensuite parce que vous estimez qu'elle est du plus heureux effet à votre doigt. Le vieux magicien voudrait que vous l'emmeniez avec vous, mais cela ne vous tente guère. Il risque de vous ralentir, et vous savez maintenant tout ce qu'il pouvait vous apprendre d'utile. Vous vous levez, écartez le vieillard et partez. Si vous tombez sur Darramouss, vous pourrez utiliser la bague de la manière suivante : si la possibilité vous est offerte de « lui tordre le cou », ajoutez 50 au numéro du paragraphe dans lequel vous vous trouvez alors et rendez-vous au paragraphe correspondant. Pour l'instant, rendez-vous au [138](#).

361

Empoignant votre massue, vous vous approchez du miroir. Lorsque Zharradan Marr aperçoit votre arme, il paraît soudain un peu moins sûr de lui. « A ce que je vois, dit-il avec, peut-être, un peu trop d'empressement, mon rejeton de marrangha a décidé de s'attaquer à son créateur. Ne vous dépêchez pas trop. Laissez-moi d'abord vous exposer les projets que j'ai conçus pour nous deux. Quel que soit l'avenir que vous souhaitez, il est à votre portée. » Rendez-vous au [460](#).

362

Au bout d'un instant, vous éprouvez quelques difficultés à garder les yeux ouverts et votre tête commence à dodeliner. Toute résistance est inutile, et vous ne tardez pas à rouler sur le sol, où vous sombrez dans un sommeil troublé par des cauchemars peuplés de créatures malfaisantes, d'humains armés d'épées effilées et d'affrontements magiques. Dans l'un de vos songes, vous fuyez un être hideux qui vous poursuit dans un vaisseau volant. Plus vous courez vite, plus le navire vous rattrape facilement. Avec un ricanement sarcastique, votre persécuteur jette un filet sur vous ! Vous vous effondrez en cherchant désespérément à vous dépêtrer des mailles qui vous enserrent... Vous vous éveillez en sursaut, vous débattant comme un beau diable. Porté par le vent, un rameau de chêne est tombé sur vous en couvrant de ses feuilles votre tête et votre torse. Vous vous mettez debout avec un soupir de soulagement et clignez des yeux, ébloui par un phénomène inconnu de vous : la lumière du jour ! Bien reposé par votre somme, vous majorez votre ENDURANCE de 4 points et repartez à travers bois. Rendez-vous au [244](#).

363

Le cadavre du Cerbère vous aurait sûrement fourni un repas savoureux si vous étiez arrivé quelques jours plus tôt, mais, dans l'état de décomposition où il se trouve, sa chair avariée vous provoque de violentes crampes d'estomac. Titubant, plié en deux, vous vous accrochez à la muraille rocheuse pour ne pas tomber, vous perdez 4 points d'ENDURANCE et devez attendre que les douleurs se calment pour repartir. Quand vous vous sentez mieux, rendez-vous au [75](#).

364

Vous saluez courtoisement le Nain. Du moins, vous *essayez* de le saluer, mais pas la moindre formule de politesse ne franchit vos lèvres. Votre bouche reste obstinément muette pendant que vos pattes se tendent vers la petite créature terrorisée. Le Nain hurle et émet un bruit bizarre qui ressemble à « Nfemfet pvch fzepbs ». Vous essayez de répondre, mais le seul son que vous êtes capable de produire est un grognement d'effort, au moment où vos pattes écailleuses se referment sur la poitrine de la créature et où vos griffes acérées se plantent dans sa chair. Rassemblant toute son énergie, le Nain vous frappe avec son épée, qui, bien que pointue, ne vous inflige qu'une blessure légère : vous perdez 2 points d'ENDURANCE. La douleur vous fait pousser un rugissement de fureur et resserrer votre prise sur la poitrine du Nain. Sous la pression de vos doigts, ses côtes se brisent comme des brindilles, et son petit corps devient tout flasque. Vous le laissez tomber sur le sol, où il s'affaisse comme le sac d'os qu'il est devenu. Vos pensées sont confuses. Qu'allez-vous faire : vous efforcer de dissimuler le cadavre (rendez-vous au [218](#)), examiner de plus près cette petite créature bizarre (rendez-vous au [399](#)) ou quitter immédiatement les lieux (rendez-vous au [248](#))?

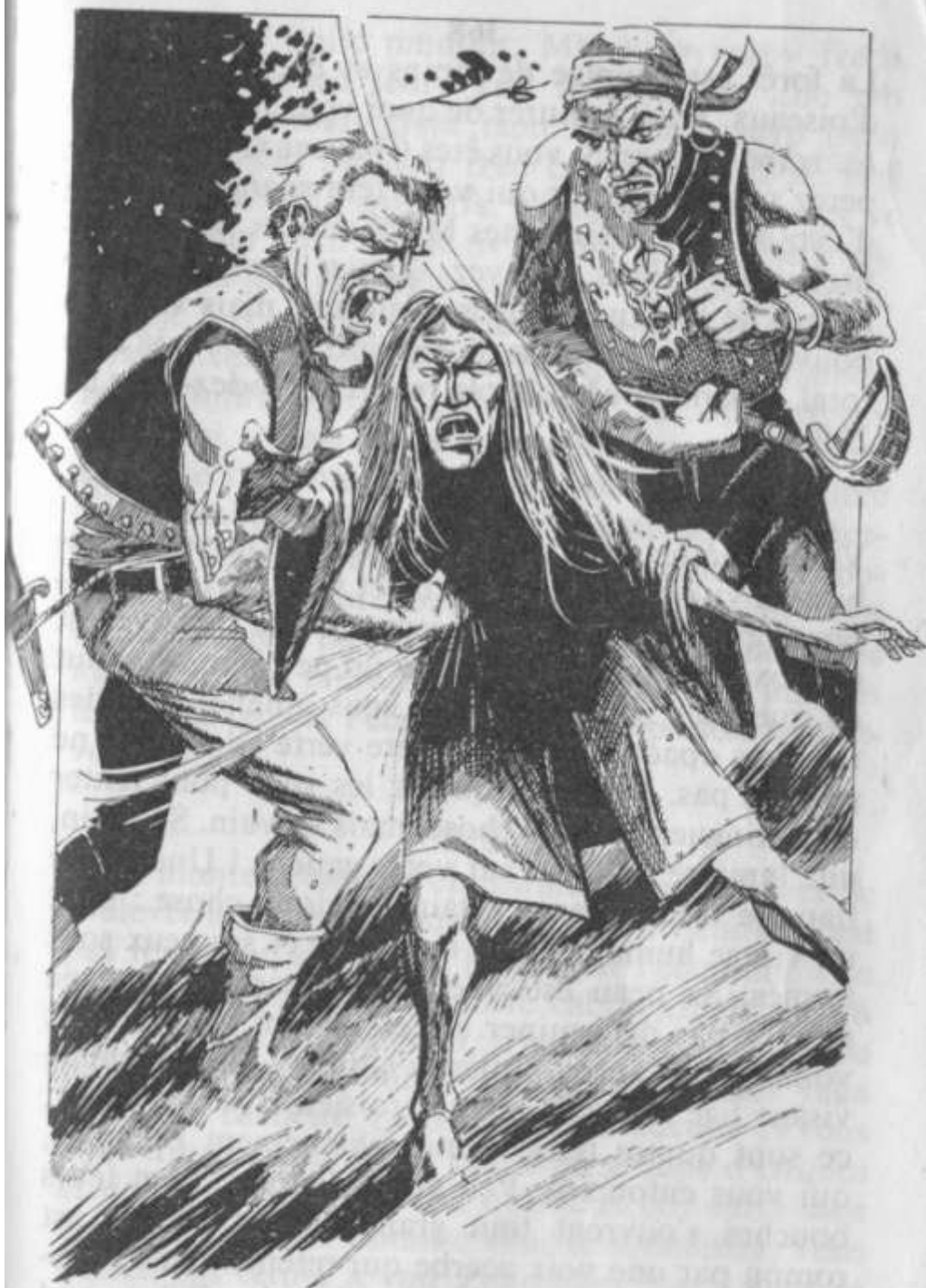
365

La porte donne sur un couloir rectiligne, que vous longez en direction de l'est jusqu'à ce qu'il se termine en cul-de-sac. Vous poussez un grognement de dépit, et on pourrait croire que celui-ci a déclenché un mécanisme quelconque, car vous entendez aussitôt un claquement métallique et un bruit de glissement. Un pan de la muraille rocheuse coulisse, révélant un nouveau souterrain, orienté cette fois du nord au sud ! Craignant un piège, vous franchissez le passage secret avec circonspection. Le panneau mobile reprend alors sa place en grinçant, mais vous entendez également un autre bruit. Ce dernier semble provenir *d'au-dessus* de vous, et vous levez les yeux juste à temps pour voir une lourde herse tomber du plafond. Vous vous jetez en avant in extremis, et la herse percute le sol avec un bruit sourd à

quelques centimètres de votre dos. Une seconde de plus et vous étiez mort ! Comme vous avez plongé vers le nord, la route du sud vous est désormais coupée par la herse. Vous vous relevez et partez vers le nord, ce qui vous amène rapidement à un croisement où vous pouvez tourner vers l'est (rendez-vous au [50](#)), vers l'ouest (rendez-vous au [213](#)) ou bien continuer tout droit vers le nord (rendez-vous au [443](#)).

366

Vous reculez à l'abri des broussailles et inspectez la clairière avec méfiance. Tout est silencieux jusqu'au moment où retentit un hurlement strident. Ce cri est suivi des échos d'une bataille, et, finalement, trois personnes émergent du sous-bois et déboulent dans la clairière en une mêlée confuse. Deux robustes Brigands sont aux prises avec une troisième créature. Les Brigands sont des humains. Bâtis en force, ils portent plastron et bottes de cuir. Des poignards sont pendus à leurs ceinturons, mais ils ne font usage que de leurs poings. Leur adversaire, mince et leste, a de longs cheveux blancs et des traits anguleux. Il est vêtu d'une robe soyeuse et ne semble pas être armé. Il lutte courageusement, mais il est visiblement en train de perdre le combat, car les Brigands font pleuvoir une grêle de coups sur son estomac, ses côtes et son crâne. Il appelle au secours. Êtes-vous disposé à lui venir en aide ? Si oui, rendez-vous au [429](#). Si vous préférez rester caché jusqu'à ce que les Brigands aient disparu, rendez-vous au [295](#).



366 Deux robustes Brigands sont aux prises
avec une créature svelte et leste.

367

L'agresseur du Mi-Orque est le seul à être déçu lorsque la misérable créature passe de vie à trépas. Les villageois applaudissent et vous entraînent dans la cabane pour arroser votre victoire. Si vous refusez leur hospitalité, rendez-vous au [107](#) pour quitter Coven. Si vous acceptez leur invitation, rendez-vous au [395](#).

368

La forêt est peuplée de lapins et de toutes sortes d'oiseaux. Pour capturer de quoi vous nourrir, *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, vous attraperez un petit gibier qui vous fera gagner 2 points d'ENDURANCE. Si vous êtes Malchanceux, vous serez bredouille. Vous pouvez *Tenter votre Chance* autant de fois que vous le désirerez, mais vous ne pouvez pas gagner plus de 4 points d'ENDURANCE au total. Quand vous voudrez repartir, rendez-vous au [229](#).

369

Vous pénétrez dans le passage secret. Vos yeux s'habituent vite à la lumière verte, et vous partez en respirant prudemment. Apparemment, la fumée n'est pas toxique, malgré son odeur un peu âcre. Au bout de quelques pas, le passage vous amène dans des ténèbres opaques où la lumière verte elle-même ne pénètre pas. Vous écarquillez les yeux pour tenter de distinguer quelque chose, mais en vain. Soudain, une lumière s'allume sur votre gauche ! Une petite flamme tremblotante éclaire quelque chose : c'est un visage humain. Il est immobile et ses yeux sont fermés. Sa peau est ridée, desséchée, et vous ne pouvez pas déterminer s'il est vivant ou mort. Et voilà qu'une autre lumière s'allume ! Un deuxième visage figé apparaît. Et un troisième ! Finalement, ce sont quatre têtes, toutes chichement éclairées, qui vous entourent. Peu après, leurs yeux et leurs bouches s'ouvrent tout grands, et le silence est rompu par une voix acerbe qui retentit dans l'obscurité. L'effet produit est terrifiant ! « Chb cvnud fevp

sopbsab aft fepbs frv femjs frb blfec rfb tvrfed-fedf str vctjpn. Jvsq vfel bavp vsuvpv suft fsebj fnecp mp prtfeblp rsoq vfevp vsun fesbv jfzen jippvr qvp jinjic pmmfnt. Mbjsiv pv subv fzech vsfel bapf rtfed fedfv xud fsev bpfvrs. Zhb rrb dbnam br rabafj xfepf rspn nfl lfmfnt tevp trfed fstjn. Vpvsud fmf vrfr fzed bn sasbaf prtfrfs sfef tepbfj rfzebam fsep rdrfs. Cbraj fesvj sidbrrbm vs suvp trfem bjtrf. » Sjiv pv sucpm prfnf zecfeq vuj-liv*ï>vsud jtirf ndfzev pvsbub vuq vbt rfvej ngtid jx. « Vpjc jivpt rfepr fmjf rfecp nsjgnf. Prfs fnt fzev pvsbub vxum jnfsed fel basb frb njfrfep vuv pvsbub lf zetrub vbjllfr. Fxfc vtj pnojm mfdj btf. Jfev pvsusv rvf jllfrbj. » Lorsque la voix se tait, un grondement sourd se fait entendre devant vous et une lumière verte semblable à la précédente indique l'emplacement d'un nouveau passage secret que la voix souhaite évidemment vous voir emprunter. Si vous quittez la pièce par ce nouveau couloir, rendez-vous au [79](#). Si vous préférez vous approcher de l'une des têtes éclairées et l'écraser entre vos pattes, rendez-vous au [247](#).

370

Vous montez l'escalier en spirale et vous essayez de soulever le panneau auquel il aboutit. Celui-ci n'est pas fermé, et vous vous hissez par l'écouille. Elle donne non pas sur une autre cabine, mais sur un endroit retiré du vaisseau ; visiblement, il s'agit du pont privé du capitaine. Vous cherchez des yeux une autre cachette, mais il n'y en a aucune et vous vous trouvez bientôt en face d'un groupe d'Orques et de Gobelins en colère, qui vous ont suivi sans bruit sur le pont. Comme vous le souhaitiez, vous n'allez pas tarder à voir Zharradan Marr, mais ce sera en tant que prisonnier. Et quand il aura fini de vous torturer pour se distraire, vous resterez comme esclave sur la *Galèréale* jusqu'à la fin de vos jours.

371

Le couloir vous mène tout droit à une bifurcation, où vous avez le choix entre continuer vers le nord (rendez-vous au [144](#)) ou tourner vers l'est (rendez-vous au [204](#)). Si vous préférez, vous pouvez également revenir sur vos pas jusqu'à l'embranchement précédent et prendre la direction de l'ouest (rendez-vous au [280](#)).

372

Le souterrain se dirige vers l'est. Le sol rocheux sur lequel vous marchez vous semble soudain plus doux, vous baissez les yeux et constatez qu'il est revêtu de dalles irrégulières. L'éclairage paraît meilleur, quoique nettement bleuâtre, et, en levant la tête, vous voyez que la voûte est jalonnée de pierres luminescentes qui guident vos pas. Curieusement, celles-ci n'émettent de la lumière que quand vous approchez d'elles. En vous retournant, vous vous apercevez qu'elles s'éteignent après votre passage. Il y a de nombreuses crevasses dans les parois et les petits couloirs s'embranchent sur la galerie principale, mais vous n'en tenez pas compte, car ils sont tous trop exigus pour que vous puissiez y pénétrer. Devant vous, un bruit vous fait dresser l'oreille : celui d'un objet mou tombant sur le sol. Un peu plus loin, vous découvrez qu'il s'agit d'un sac emprisonnant quelque chose qui se démène furieusement sans parvenir à se libérer. Cette créature est sensiblement de la même taille que le Nain que vous avez tué précédemment. Allez-vous examiner le sac ou continuer votre chemin ? Lancez un dé. Si vous obtenez de 1 à 4, vous vous arrêterez pour étudier le sac de plus près (rendez-vous au [186](#)). Si vous obtenez 5 ou 6, vous vous en désintéresserez (rendez-vous au [440](#)).

373

Le couloir rocheux se prolonge pendant un certain temps, puis tourne brusquement vers le sud et aboutit à une porte en bois plein. Une seconde porte s'ouvre dans la paroi latérale, sur votre gauche. Laquelle allez-vous essayer d'ouvrir ? Celle qui barre le couloir devant vous (rendez-vous au [15](#)) ou celle de gauche (rendez-vous au [241](#)) ?

374

En quittant le village, vous passez devant d'autres masures et croisez d'autres villageois, lesquels s'empressent de traverser la route pour vous éviter. Un peu plus loin, vous apercevez un corps étendu sur le sol, face contre terre. En vous approchant, vous constatez qu'il s'agit d'un Mi-Orque à peau noire et qu'il est mort. Souhaitez-vous fouiller le cadavre (rendez-vous au [91](#)), ou préférez-vous l'enjamber et continuer votre chemin (rendez-vous au [107](#)) ?

375

Une fois les Scarabées Charognards éliminés, vous revenez au Hobbit, dont vous soulevez le cadavre raidi. Comme prévu, ses poches sont pleines des fameux pâtés qui exercent sur vous un attrait irrésistible. Ceux-là ne sentent pas tellement bon, car ils ne sont plus très frais, mais vous les dévorez quand même à belles dents, ce qui vous fait gagner 4 points d'ENDURANCE. Vous suivez ensuite la galerie en direction du nord, puis de l'est. Au tournant suivant, votre cœur se serre : une autre de ces créatures vient participer au festin !

SCARABÉE CHAROIGNARD HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [227](#).



377 Un Homme-Rhinocéros se vante d'être capable
de vaincre Thugruff en combat singulier.

376

Vous errez à travers bois, de plus en plus convaincu que votre entreprise est sans espoir. *Tentez votre Chance* une deuxième fois. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [341](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [336](#).

377

L'un des Hommes-Rhinocéros se vante d'être capable de vaincre Thugruff en combat singulier. Les Orques se moquent de lui, et comme les autres Hommes-Rhinocéros prennent son parti, la tension monte. La bagarre risque de se déclencher d'une minute à l'autre. Si vous désirez rester pour assister à la suite des événements, rendez-vous au [124](#). Si cela ne vous intéresse pas, rendez-vous au [348](#).

378

Vous vous avancez pour contourner les Hobbits, mais, dès les premiers pas, vous comprenez qu'il vous sera impossible de vous en tenir à votre décision. Même si vous parveniez à maîtriser vos instincts sanguinaires, vous ne pourriez pas résister au fumet de votre nourriture favorite. Rendez-vous au [42](#).

379

Vous tendez la patte vers la torche la plus proche, mais celle-ci est hors de portée. Pendant ce temps, le Traqueur d'Ombre a brandi son arme une fois de plus, et vous n'évitez un coup mortel que par un bond de côté : le poignard frôle seulement la jambe de votre ombre. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Qu'allez-vous faire maintenant : essayer de lutter contre la créature (rendez-vous au [34](#)), tenter de pactiser avec elle (rendez-vous au [135](#)) ou prendre la fuite au plus vite (rendez-vous au [242](#)) ?

380

Le cadre naturel du ruisseau est enchanteur. Pour autant qu'il soit *vraiment* naturel, car il est évidemment possible que les plantes aux couleurs éclatantes qui tapissent les berges n'aient pas poussé là toutes seules. Un grand roseau à tige verte est couronné de fleurs pourpres dont les grappes pendent au-dessus de l'eau. Ces fleurs sont tellement belles qu'elles exercent une influence hypnotique sur les poissons du ruisseau, qui sont fascinés par ces roseaux et s'assemblent en grand nombre à leurs pieds. Une autre plante, à tige bleue celle-là, ne porte pas de fleurs, mais sa teinte chatoyante est d'une grande beauté et elle dégage une puissante senteur aromatique. Les feuilles d'une troisième plante sont parfaitement circulaires et de couleur rouge. L'une de ces feuilles se détache sous vos yeux et tombe dans le ruisseau. Elle doit posséder un pouvoir purifiant, car elle élimine aussitôt toute trace de vase autour d'elle et l'eau devient limpide comme le cristal jusqu'à ce que le courant la trouble. Une autre plante, que l'eau met hors de votre portée, a de délicates clochettes argentées. Lorsque la brise les caresse, ces clochettes se mettent à tinter en émettant un son étrange, reposant, qui exerce sur vous un effet apaisant. Avant de partir, vous pouvez, si vous le désirez, cueillir quelques tiges de *l'une* de ces plantes. Laquelle choisirez-vous : celle à fleurs pourpres (rendez-vous au [325](#)), celle à tige bleue (rendez-vous au [106](#)), ou celle à feuilles rouges (rendez-vous au [181](#)) ?

381

Vous vous dirigez à travers bois vers la zone sombre, mais la végétation est si touffue qu'il vous est impossible de progresser en ligne droite, et vous êtes obligé de zigzaguer pour trouver un passage. Non sans mal, vous finissez par atteindre la région ombragée et découvrez, à votre profonde déception, qu'il s'agit d'un bouquet dense de grands Photophiles, des arbres dont les feuilles assoiffées de lumière se tendent désespérément vers le ciel. Il ne vous reste plus qu'à faire demi-tour et à regagner le sentier, mais où est-il passé ? Impossible de déterminer de quel

côté vous êtes venu, et vous avez beau scruter les bois, vous ne découvrez pas le moindre point de repère. En désespoir de cause, vous vous fiez à votre intuition pour prendre une direction que vous espérez être celle du sentier. Rendez-vous au [57](#).

382

Le gaz s'échappe du flacon, mais, au lieu de se dissiper, il se condense en formant un nuage pourpre qui flotte devant vous. Bouche bée, vous regardez une forme apparaître dans le nuage et prendre progressivement l'aspect d'un visage qui vous regarde fixement. La figure paraît humaine, mais maigre, décharnée, avec des pupilles fendues de serpent. Sa bouche aux lèvres minces s'ouvre et dit : « Jfesv jsif vřjl lfédřem pnos pmmřjl. Mř prj sbb lfecřf btv řfevp vsuřg npr řzet pvtudř seřprc řseq řfev pvsumřt řřzef nepřv vřř. Nřbnm přn řjřfed přřřř řmp řřřl fer plřebs řjgřlt Jřevp vsuc pñř řřfedp ncolřep pv vpřřřd fer břřpn. Dřřp rmb řřřv pvsuf řřřel řembřt řřed řev přřřep řp přřed řřřřn. Fřemb řntřn bntaj řerř tp vřn řebam pñopbj řjblřerř ppsob řřřnd řřel bap řpçhb řñřed řçj řřpnodř řecřřvx. » Rageusement, vous décochez un bon coup de griffe au nuage, mais votre patte traverse le gaz sans même le troubler. Le mystérieux visage bat lentement des paupières, et la couleur du nuage vire brièvement du pourpre au blanc, avant de reprendre sa teinte initiale. Après quoi le visage disparaît et le nuage est aspiré à l'intérieur de son flacon. Lorsque le gaz a réintégré sa prison de verre, le bouchon revient de lui-même obturer le goulot et la bouteille reprend sa place sur son support, dans la cassette de bois. Une seconde plus tard, la cassette et son contenu se sont évaporés sans laisser de trace ! Vous décidez que vous avez suffisamment vu cette pièce, mais, avant de la quitter, majorez votre CHANCE de 2 points pour la découverte que vous y avez faite. Si vous partez par la porte située à l'ouest, rendez-vous au [51](#). Si vous empruntez celle de l'est, rendez-vous au [33](#).

Avec un grognement sourd, vous vous dirigez vers le coin d'où provenait le dernier crissement. A votre approche, le bruit recommence ! Cette fois, il devient franchement exaspérant. A votre profonde stupeur, le bruit bondit à l'autre bout de la pièce en vous passant sous le nez ! Comme vous vous trouviez pratiquement *dans* le coin et que rien ni personne n'aurait eu la place de se faufiler entre vous et le mur, vous comprenez que la chose qui produit ce son doit être extrêmement petite. Vous vous tournez vers le coin opposé. Le bruit est de plus en plus strident, et il semble que deux - sinon trois - créatures crissent à l'unisson. Curieux de connaître l'origine du bruit, vous vous approchez de l'endroit d'où il émane. A ce moment seulement, vous réalisez à quel danger vous vous êtes exposé. Les éclairs de lumière qui passaient sous la porte avant que vous ne pénétriez dans la pièce étaient produits par un petit groupe de Mouches à Feu. Ces gros insectes possèdent la faculté d'émettre des flashes éblouissants, suffisamment puissants pour aveugler toute créature dépourvue de protection magique. A force de les harceler, vous avez fini par les énerver, et ils sont prêts à émettre leur éclair. Trois fulgurants traits de feu explosent devant vos yeux, suivis d'une obscurité totale. L'attaque des Mouches à Feu a été couronnée de succès : vous voilà aveugle. Vous cherchez à dissiper les ténèbres en vous frottant les yeux avec vos pattes écailleuses, mais c'est sans remède. Le désespoir vous fait pousser un gémissement pitoyable, et vous partez en titubant comme si la nuit éternelle à laquelle vous êtes désormais condamné pouvait comporter une issue. En longeant un mur à tâtons, vous atteignez une porte. Vous la poussez, elle s'ouvre, et un courant d'air frais vous caresse. Lancez un dé. Si vous faites 1, 2 ou 3, rendez-vous au [80](#). Si vous faites 4, 5 ou 6, rendez-vous au [317](#).

384

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, vous parvenez à atteindre la porte avant que Darramouss n'ait eu le temps de réagir (rendez-vous au [79](#)). Si vous êtes Malchanceux, Darramouss réussit à refermer la porte avant que vous n'y arriviez, et il ne vous reste plus qu'à attendre pour savoir quel sort il vous réserve (rendez-vous au [286](#)).

385

Vous réfléchissez aux paroles de la petite créature. Vos rares souvenirs sont ceux d'une existence désœuvrée. Autant passer quelque temps ici. Le Lutin vous ramène dans la cour et expose à Thugruff votre répugnance à rester au fort. Vous n'éprouvez aucune sympathie particulière pour l'infâme Mi-Troll, mais, du moment que vous avez décidé de rester, il faut savoir ce que vous voulez faire. Si c'est travailler dur pour essayer de vous faire affecter sur la *Galéréale*, rendez-vous au [43](#). Si, au contraire, c'est attendre une occasion favorable d'exterminer l'abominable Thugruff, rendez-vous au [82](#).

386

Vous retournez au carrefour et prenez cette fois la direction du nord. Rendez-vous au [130](#).

387

Il vous regarde fixement pendant un bon moment, puis finit par grogner et s'écarte pour vous laisser entrer dans le corps de garde. C'est une pièce mal tenue, où flottent des relents de bière aigre et d'aliments avariés. Au fond, il y a une autre porte. Celle-là est en métal, et un petit judas grillagé est percé dans le panneau à hauteur des yeux : vous apercevez un escalier qui monte. Mais vous ne pouvez pas, en même temps, / examiner la porte et surveiller son gardien. Soudain, un coup violent s'abat sur votre nuque. Étourdi par le choc, vous tombez à genoux et, en tournant la tête, vous voyez le garde s'approcher en brandissant

un énorme gourdin. Le coup que vous avez reçu vous fait perdre 4 points d'ENDURANCE avant que vous ne vous rendiez au [98](#) pour combattre le garde.

388

La pente devient plus raide, et la rivière court plus vite dans son lit caillouteux. A quelque distance de là, elle semble disparaître au-delà d'une corniche. En vous approchant, vous voyez qu'elle plonge dans le vide et retombe en cascade beaucoup plus bas, dans une vasque naturelle, avant de poursuivre son chemin, sous la forme d'un étroit torrent, au fond d'une ravine creusée dans le roc. Le spectacle est charmant, mais vous pose un problème. Comment descendre ? Plus question de suivre la berge, il va falloir s'enfoncer dans les broussailles. Rendez-vous au [57](#).

389

Votre adversaire est vaincu, et vous en tirez une légitime fierté. Détournant les yeux du cadavre, vous examinez son antre. Mais celui-ci ne contient rien d'intéressant, en dehors de quelques maigres provisions, et la puanteur nauséabonde de l'Eperonneur vous incite à quitter les lieux au plus vite. Trois issues s'offrent à vous : le couloir par lequel vous êtes arrivé, l'entrée d'une grotte dans la paroi ouest, et celle d'une autre grotte à l'est. Que faire ? Lancez un dé. Si vous obtenez de 1 à 4, rendez-vous au [230](#). Si vous obtenez 5 ou 6, rendez-vous au [165](#).

390

Vous poursuivez votre marche vers l'est. Au bout de quelques pas, le couloir commence à s'élargir et vous entendez des bruits au loin. En vous rapprochant, vous identifiez ces bruits... et vous vous mettez à saliver ! Car il s'agit de voix, et les créatures qui sont en train de bavarder sont indiscutablement des Hobbits, vos proies favorites, dont les poches sont toujours bourrées de savoureux pâtés ! Sans souci des conséquences possibles, vous vous dirigez rapidement vers les voix. Les pierres lumineuses vous guident jusqu'à une vaste salle, et vous faites halte au



390 *Trois Hobbits conversent au centre de la grande
salle dallée de marbre.*

dernier tournant du couloir pour examiner les lieux. Il s'agit d'une salle de réunion, dallée de marbre et ornée de sculptures et de sombres arcades. Au centre de la pièce, trois Hobbits, dont aucun n'a revêtu son agaçante armure métallique, sont engagés dans une conversation animée. Ils vous tournent le dos, mais n'en sont pas moins sur leurs gardes : l'un d'eux parcourt continuellement la salle des yeux, à l'affût du moindre signe de danger. Attendez-vous que le guetteur soit occupé pour passer à l'attaque (rendez-vous au [288](#)) ou foncez-vous sans chercher à bénéficier de l'effet de surprise (rendez-vous au [42](#)) ? Vous pouvez également ne pas tenir compte de la présence des Hobbits et traverser la salle pour gagner, de l'autre côté, un souterrain continuant vers l'est ; si telle est votre décision, rendez-vous au [378](#).

391

L'eau est limpide et rafraîchissante, mais son éclat argenté est dû à la présence de sels minéraux qui la rendent impropre à la consommation. L'étrange sensation de vertige qui vous envahit vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Lorsque vous aurez repris vos esprits, rendez-vous au [52](#) pour continuer votre chemin.

392

Votre ultime coup de griffe expédie le Chevalier à l'autre bout de la pièce, où il s'effondre en un tas immobile au pied d'un mur. Avec un grognement de satisfaction, vous reportez aussitôt votre attention sur le cadavre du Hobbit qui gît à côté du feu, et la perspective des savoureux pâtés qui garnissent sûrement ses poches vous met l'eau à la bouche. Mais vous avez oublié le dernier aventurier. Le Magicien a achevé son rituel d'envoûtement. Une dernière incantation libère le sortilège, qu'il dirige en braquant vers vous les petits doigts de ses deux mains. Lorsque le maléfice vous atteint, vous ressentez seulement un léger picotement. « Vpv suftf semb jntfnb ntaf nempnop pv vpj rirfpv gnb ntfecl rfbturf. » Un mince sourire retrousse les lèvres du sorcier. « Mfsed fs jrsisp ntop pv ruvpv sudf seprdr fs. Rbmbs

sfz emf secbmb rbd fsef tesvj vfzem pj ! » Vous voulez vous approcher de lui pour le labourer d'un coup de griffe, mais vos muscles ne vous obéissent plus. Au lieu de cela, vous allez ramasser le Chevalier mort et le chargez sur votre épaule. Vous en faite autant avec le Hobbit. Le Magicien fait alors demi-tour et se met en marche. Vous le suivez dans la galerie en portant les autres membres de son groupe. Et telle sera désormais votre destinée : pendant le reste de vos jours, vous serez l'esclave de votre maître, dont le sortilège de Prise de Possession d'une créature a parfaitement rempli son office.

393

Vous vous approchez de la porte du mur ouest et tournez le bouton. La porte reste close. Avec un grognement de colère vous reculez de trois pas et prenez votre élan pour l'enfoncer, mais elle est plus solide que vous ne le pensiez. Après avoir massé votre épaule endolorie (vous avez perdu 1 point d'ENDURANCE), vous retournez au centre de la pièce. Qu'allez-vous décider ? D'essayer l'une des autres portes (rendez-vous au [405](#)) ou, si ce n'est pas déjà fait, d'explorer la pièce (rendez-vous au [104](#)) ?

394

Trois portes permettent de quitter le corps de garde, mais vous ne tenez pas compte de celle orientée vers le sud. Sortirez-vous par celle du mur nord (rendez-vous au [314](#)) ou par celle du mur ouest (rendez-vous au [116](#)) ?

395

La cabane est un café, et la personne qui se tient derrière le comptoir vous tend un bol plein de liquide. Les villageois éberlués vous regardent prendre le bol, renifler son contenu et, finalement, l'expédier d'un trait dans votre gosier. Le breuvage est raide, et votre estomac semble se demander s'il va le garder ou le rejeter. En fin de compte, il opte pour un hoquet, suivi d'un rot sonore qui enchante les villageois. Votre expression déconcertée les fait rire, et ils s'empressent de remplir le bol.

Plusieurs bols plus tard, votre tête a nettement tendance à tourner. Les villageois finissent par quitter la cabane, et vous reprenez la route d'un pas chancelant. Augmentez votre ENDURANCE de 3 points pour la bière, mais réduisez votre HABILITÉ de 1 point jusqu'à ce que les effets de l'alcool se soient dissipés. (Ce moment vous sera signalé par la présence de ** dans le texte.) Rendez-vous maintenant au [107](#).

396

La porte craque sous vos assauts et finit par céder, mais ne vous laisse passer qu'après vous avoir fait perdre 1 point d'ENDURANCE à cause d'une épaule endolorie. La pièce sur laquelle elle donne est déserte. Elle ne contient qu'un bureau, entouré sur trois côtés par des casiers remplis de parchemins soigneusement roulés et noués d'une ficelle. Il y a une porte dans le mur est, à demi dissimulée par des monceaux de parchemins. Préférez-vous quitter la pièce par cette porte (rendez-vous au [365](#)) ou examiner l'un des parchemins pour voir de quoi il parle (rendez-vous au [100](#)) ?

397

Au moment où le guerrier vaincu tombe mort, un autre franchit l'arcade et vient prendre sa place. Il vous faut le combattre à son tour.

GUERRIER DU CHAOS HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 8

Si vous venez à bout de ce nouvel agresseur, rendez-vous au [46](#).

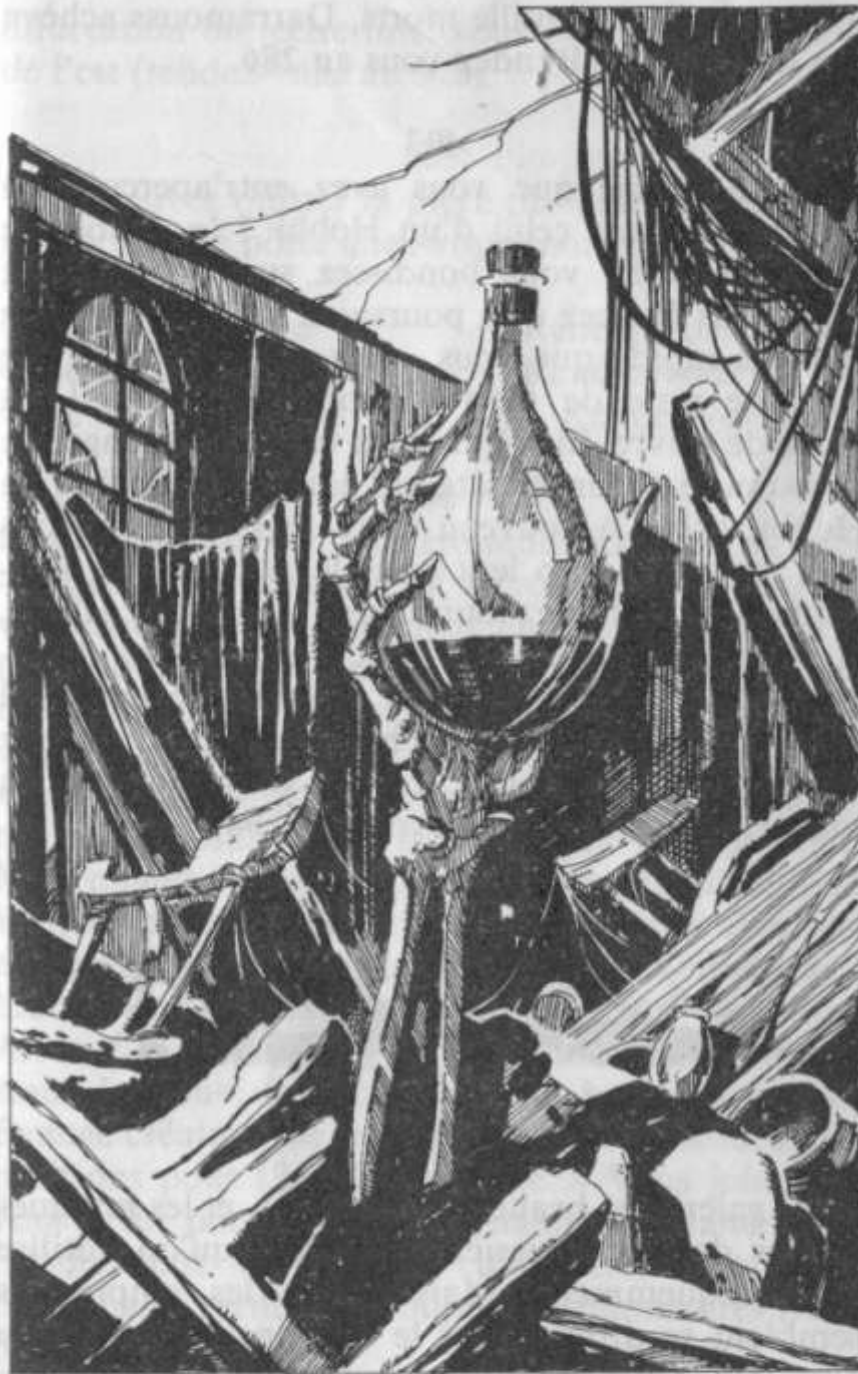
398

Vous empoignez une chaise et l'assenez sur la porte : c'est la chaise qui casse. Furieux, dépité, vous essayez d'enfoncer la porte d'un coup de votre énorme pied. Le panneau semble vibrer un peu plus fort que précédemment et quelques grains de poussière se détachent de l'endroit où les charnières sont scellées dans le roc, mais la porte est toujours intacte et la douleur causée à votre

pied vous fait perdre 1 point d'ENDURANCE. Si vous voulez poursuivre vos efforts pour enfoncer la porte, rendez-vous au [128](#). Si vous préférez y renoncer et chercher la clef, rendez-vous au [112](#).

399

Vos pattes retombent, et vos griffes acérées rentrent dans leurs gaines. Maladroitement, vous fouillez les vêtements sales du Nain. Vos doigts sont trop épais pour se glisser dans ses poches, mais il portait à la taille une grosse bourse de cuir dont vous parvenez à arracher les lanières. Lorsqu'elles cèdent, le contenu de la bourse se répand à vos pieds. Elle contenait plusieurs petits disques de métal brillant et un morceau de parchemin qui se déplie en tombant. Sa teinte est claire, et l'une de ses faces est couverte de signes. Vous le ramassez gauchement et l'examinez, mais vous n'y comprenez strictement rien. A quoi ce bout de peau peut-il bien servir ? Vous le retournez, le frottez entre vos pattes et le lancez en l'air. Vous le posez sur une patte, puis sur votre tête, et décidez de l'emporter. Vous l'ignorez, mais le message inscrit sur le parchemin pourra vous être utile par la suite, au cours de votre aventure. Rendez-vous au [337](#) : vous y trouverez le texte du message. Si vous êtes en possession de ce morceau de peau, vous pourrez le consulter à nouveau autant de fois qu'il vous plaira en retournant au [337](#), mais il vous faudra alors noter le numéro du paragraphe d'où vous viendrez pour pouvoir y retourner et continuer votre chemin. Comme vous devez commencer à vous en rendre compte, vos désirs personnels ont peu d'influence sur votre comportement en tant que créature, et vous n'avez qu'une notion très vague de votre physique et de vos capacités. Cela changera au cours de votre aventure, mais, pour l'instant, vous êtes à la merci de vos foudrises et de vos instincts. Vous vous trouvez à un embranchement qui vous permet de vous diriger soit vers l'est, soit vers l'ouest. Lancez un dé. Si vous obtenez 1, 2 ou 3, rendez-vous au [308](#). Si vous obtenez 4, 5 ou 6, rendez-vous au [148](#).



400 *Au milieu des décombres, une main décharnée brandit une bouteille contenant un liquide vert.*

400

Vous pénétrez dans ce qui reste du bâtiment. Au milieu des gravats, un cadavre enfoui sous les ruines des murs tend vers le ciel une main squelettique, crispée sur une bouteille fermée contenant une petite quantité d'un liquide vert. Les autres parties de la construction abritent les vestiges de diverses pièces de mobilier : une table brisée, une chaise cassée, un lit défoncé dont la paille est en lambeaux. Mais vos yeux reviennent se poser sur la main brandissant la bouteille. Si vous voulez partir en emportant cette bouteille et son liquide vert, rendez-vous au [126](#). Si vous préférez dégager le cadavre des décombres qui l'ensevelissent, rendez-vous au [328](#).

401

Au bout de quelques pas, le couloir commence à serpenter, ses méandres irréguliers s'orientant plus ou moins vers le sud-ouest. Vous le suivez pendant un moment, puis il tourne vers le sud. Vous atteignez ainsi un escalier qui s'enfonce dans les profondeurs, mais vous n'avez aucune envie de descendre. A cet endroit, un nouveau souterrain se dirige vers l'est, et vous décidez de l'emprunter. Rendez-vous au [156](#).

402

Vos pattes se referment autour de son cou et serrent. Vous entendez les os craquer, mais Darramouss reste absolument impassible : son visage n'exprime pas la moindre contrariété. Vous écartez les doigts et laissez tomber le corps inerte, mais celui-ci reprend vie dès que vous le lâchez et l'incantation recommence. Vous sortez vos griffes pour labourer la poitrine de la créature, mais dès que vous la touchez, son corps devient tout flasque, et le coup que vous lui décochez la fait valdinguer comme un sac vide. Cependant, elle reprend consistance avant d'atteindre le sol et, pendant que la vie l'emplit à nouveau, une pirouette la ramène par la voie des airs à l'endroit précis qu'elle occupait ! Cette fois, l'un de ses yeux s'ouvre tout grand et vous

regarde fixement. Une douleur fulgurante vous étreint ! La souffrance est telle que vous tombez à genoux en gémissant. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Pendant que vous vous roulez par terre en endurant mille morts, Darramouss achève son incantation. Rendez-vous au [286](#).

403

Le petit visage que vous avez entr'aperçu était indubitablement celui d'un Hobbit ! Incapable de vous contrôler, vous bondissez sur vos pieds et vous vous élancez à sa poursuite. La frêle créature est plus rapide que vous, mais elle laisse derrière elle une piste de pierres luminescentes qu'il est facile de suivre. Bien que vous veniez de manger, la savoureuse odeur de pâté qui émane des poches du Hobbit excite à nouveau votre appétit, mais vous êtes beaucoup trop lent pour le rattraper et, pendant que vous foulez lourdement le sol de la galerie, la piste des pierres luminescentes finit par disparaître. Quand vous arrivez à un embranchement, il ne vous reste plus qu'à choisir si vous préférez continuer vers le nord (rendez-vous au [144](#)) ou tourner vers l'est (rendez-vous au [204](#)).



404

Cette galerie est beaucoup plus large, et les marques de pas dans la poussière indiquent qu'on l'utilise plus fréquemment. Mais toutes les empreintes semblent se diriger dans le sens inverse ! Un peu plus loin, vous aboutissez à un étroit escalier qui s'enfonce dans le sol. Après avoir longuement pesé le pour et le contre, vous renoncez à le descendre, faites demi-tour et revenez sur vos pas jusqu'à la bifurcation où, cette fois, vous prenez la direction de l'est (rendez-vous au [373](#)).

405

Vous pouvez quitter la pièce par l'une de ses trois issues. Quelle porte allez-vous choisir ?

Celle du mur nord Rendez-vous au [300](#)

Celle du mur ouest Rendez-vous au [393](#)

Celle du mur sud Rendez-vous au [6](#)

406

Le matricule de l'un des Hommes-Rhinocéros - 29 - attire votre attention, et la commission dont on vous a chargé vous revient en mémoire. Légèrement voûté, le légionnaire n'est manifestement plus de la première jeunesse. Quand vous l'abordez, il vous observe d'un regard las. Depuis le temps, il a vu défiler tellement de jeunes recrues que les fanfarons et les matamores ne l'amuse plus du tout. Mais quand vous vous penchez à son oreille et que vous lui transmettez le message, il recule d'un pas et vous regarde avec incrédulité. « Vous dites vrai ? bredouille-t-il. Ma sœur est enfin en sécurité ? Alors, rien ne me retient plus dans ce maudit château. Je vous remercie de cette bonne nouvelle, étrange créature. Je vais de ce pas prendre mes dispositions pour filer au plus vite. » Vous joindrez-vous à lui pour quitter le Champ de Manœuvres (rendez-vous au [449](#)) ou continuerez-vous votre promenade parmi les groupes de légionnaires (rendez-vous au [348](#))?

407

Vous jetez un dernier regard sur les restes de la créature et vous vous éloignez rapidement. Mais, brusquement, les ossements du squelette se rassemblent d'eux-mêmes pour reformer Yalentin le Désossé, qui, en un clin d'œil, récupère ses deux scalpels et se jette une fois de plus sur vous.

VALENTIN LE DÉSOSSÉ HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 7 Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [178](#).

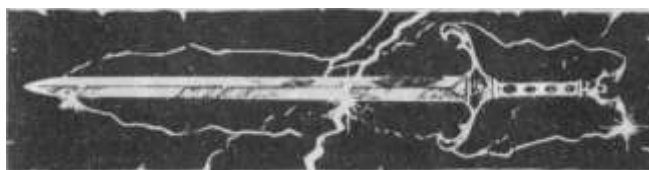
408

La grotte conduit vers le nord et aboutit à une galerie creusée dans le roc. Celle-ci est orientée d'est en ouest et suffisamment large pour que vous puissiez l'emprunter. Lancez un dé. Si vous obtenez 1, 2 ou 3, vous choisissez la direction de l'ouest (rendez-vous au [282](#)). Si vous obtenez 4, 5 ou 6, vous prenez celle de l'est (rendez-vous au [372](#)).

409

Vous tirez la porte, qui s'ouvre sur une sorte de resserre aux murs garnis d'étagères. Mais ces étagères sont vides, et la pièce ne comporte apparemment aucune issue. Vous êtes en train d'examiner ce cagibi lorsqu'un craquement vous fait sursauter. En vous retournant, vous voyez la porte du mur est pivoter lentement sur ses gonds en découvrant une galerie où des pierres luminescentes s'allument pour guider vos pas. Incapable de résister à une telle invite, vous partez par la porte du mur est. Rendez-vous au [49](#).

Le boutiquier terrifié vous laissera piller ses marchandises sans opposer la moindre résistance et restera peureusement tapi derrière son comptoir pendant que vous vous empiffrez. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Malchanceux, vous avalez une poignée de plantes vénéneuses et rendez tripes et boyaux, ce qui vous fait perdre 3 points d'ENDURANCE. Si vous êtes Chanceux, vous évitez le poison et votre,, repas vous fait gagner 4 points d'ENDURANCE. En sortant de la boutique, vous pouvez quitter le village en vous rendant au [374](#).



Vous vous dirigez vers une autre pierre tombale en gardant un œil sur la sépulture de Donag Haddurag et l'oreille aux aguets. La tombe suivante est celle d'une femme, dont l'épithaphe dit : « Ci-gît Sophie Blancherose. Telle la fleur du rosier, elle s'épanouit dans tout l'éclat de sa beauté, mais, hélas ! périt transpercée par ses propres épines. » Ces mots vous plongent dans un abîme de perplexité... mais, à ce moment-là, un bruit de frottement attire votre attention. Vous pivotez vers le tombeau précédent, et un frisson d'horreur vous court le long de l'échine : une main décharnée est en train de repousser la dalle ! Et puis vous entendez le même raclement ailleurs, d'abord derrière votre dos, ensuite sur votre gauche, lorsque des bras squelet-tiques écartent lentement des pierres tombales et que des défunts morts depuis longtemps sortent en rampant de leur caveau ! Vous refermez d'un coup de pied la tombe la plus proche. La dalle reprend sa place en sectionnant le bras qui en dépassait, et le mort vivant qu'elle enferme pousse un gémissement étouffé. Quatre des cadavres animés émergent de leur tombe et vous encerclent. Affrontez-les tous ensemble.



411 *Lentement, les pierres tombales s'écartent
et des Zombies sortent de leur caveau.*

HABILETÉ ENDURANCE

Premier ZOMBIE	6	7
Deuxième ZOMBIE	7	7
Troisième ZOMBIE	6	6
Quatrième ZOMBIE	7	6

Si vous triomphez des quatre créatures, rendez-vous au [226](#).

412

Vous tirez sur la bourse. Lorsqu'elle s'ouvre, les douze rondelles s'éparpillent sur le sol. Avec un grognement de contrariété, vous vous traînez à quatre pattes pour récupérer celles que la pénombre vous permet de distinguer. Lancez deux dés. Le résultat indique le nombre de rondelles que vous retrouvez. En réalité, il s'agit de Pièces d'Or, qui risquent de vous être utiles par la suite, et cette découverte vous fait gagner 1 point de CHANCE. Rendez-vous au [115](#).

413

Les morts vivants ont maintenant atteint la porte de la crypte et sont en train de la franchir. Vous pressez le mouvement. D'en haut, les hideuses créatures font pleuvoir sur vous une grêle de cailloux, de débris divers et même d'ossements auxquels vous tentez d'échapper en descendant précipitamment l'escalier. Trop précipitamment, car vous glissez sur une marche branlante, culbutez et dévalez jusqu'en bas. Malheureusement pour vous, cet escalier a été conçu spécialement à l'intention des visiteurs indésirables : au pied de la dernière marche, une douzaine de pieux métalliques sont fichés en terre ! Rien ne pourrait vous empêcher de vous y empaler, et votre mort est instantanée.

414

Un sentier sort de la clairière en direction du nord, mais se divise bientôt en deux branches, l'une à droite, l'autre à gauche. Irez-vous vers l'est (rendez-vous au [272](#)) ou vers l'ouest (rendez-vous au [139](#)) ?

415

Vous essayez maladroitement d'enfiler la cuirasse, qui finit par glisser sur vos épaules et prendre sa place. Elle vous protégera efficacement, ce qui vous permettra, tant que vous la porterez, de majorer votre Force d'Attaque de 2 points à chaque Assaut. En revanche, elle vous gêne un peu aux entournures, ce qui entrave vos mouvements et VOUS obligera à réduire votre HABILITÉ de 1 point aussi longtemps que vous l'aurez sur le dos. Vous pouvez maintenant quitter le corps de garde en vous rendant au [394](#).

416

La chair de la créature est non seulement comestible, mais délectable, et vous la dévorez à belles dents, ce qui vous fait gagner 4 points d'ENDURANCE. Après une petite sieste pour digérer ce festin, vous repartez en longeant la rivière vers l'aval. Rendez-vous au [388](#).

417

Marr vous jette un sort, mais celui-ci ne produit aucun effet. Une expression inquiète apparaît sur le visage du nécromancien, qui fouille sa mémoire pour comprendre comment vous pourriez être immunisé contre sa magie. « Évidemment, finit-il par acquiescer. Le Jacasseur n'a pas réussi à vous embobiner. Cet imbécile d'Hannicus ! Il avait pourtant l'ordre de veiller à ce que la Poussière Elfiennne reste emmurée. Néanmoins, je suis persuadé que vous reviendrez sur cette petite manifestation d'hostilité quand vous connaîtrez tous les trésors que je peux vous offrir... » Mais vous avez d'autres projets en tête. Le moment est venu pour vous de passer à l'attaque, et vous avez choisi votre objectif. Vos

coups ne seront pas dirigés contre le nécromancien lui-même, mais contre son miroir. Si vous êtes en possession d'une massue de cristal, rendez-vous au [28](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [152](#).

418

Votre pied franchit le rebord du pont de pierre et vous plongez dans le vide, vers la rivière qui coule au fond du gouffre ! Vous frissonnez de répulsion à l'idée de vous enfoncer dans ses flots putrides, mais le destin a pitié de vous. Au cours de votre chute, votre tête heurte violemment un rocher en saillie, et c'est inconscient que vous tombez à l'eau. L'horreur d'une lente agonie dans l'égout puant qu'est la Vidangière vous aura été épargnée.

419

Gauchement, pesamment, vous déplacez la masse imposante de votre grand corps et faites demi-tour. A pas lourds, vous repartez en sens inverse en abandonnant le corps sans vie. Rendez-vous au [308](#).

420

Vous vous accroupissez à côté des cadavres et vous vous attaquez aux provisions de bouche du premier Orque Carnassier. Elles se limitent à quelques rogatons de viande plus ou moins avariée, mais vous êtes affamé. Pérorant toujours, le vieillard barbu continue à arpenter la pièce d'un pas chancelant. Il finit par s'approcher de vous et trébuche sur le corps du second Orque Carnassier. En tombant, il se raccroche à votre dos, et le contact de vos écailles et de votre crête dentelée le fait frissonner d'horreur. Se redressant sur ses genoux, il entreprend de palper votre cou et votre tête, ce qui ne laisse pas de vous surprendre, mais vous le laissez faire. Quand ses doigts atteignent votre bouche et découvrent vos redoutables crocs, c'en est trop pour lui. Sans même pousser un cri, il s'évanouit et s'écroule à vos côtés. Vous achevez votre repas (qui vous fait gagner 4 points d'ENDURANCE) et quittez la pièce. Rendez-vous au [138](#).

421

Quand un caillou vous atteint à l'épaule en vous faisant perdre 1 point d'ENDURANCE, vous vous retournez hargneusement. Les paysans poussent des cris pous essayer de vous faire sortir de leur champ, mais vous êtes furieux et foncez au contraire sur eux en piétinant les épis. Ils battent en retraite en gardant leurs distances et en vous lançant d'autres pierres. De nouveau vous les chargez, de nouveau ils reculent, et de nouveau une grêle de cailloux s'abat sur vous. Cette fois, c'est votre poitrine qui reçoit un projectile, et vous perdez encore 1 point d'ENDURANCE. Après deux autres tentatives, vous finissez par comprendre que vos efforts sont vains : les paysans se faufleront toujours plus vite que vous dans les plantations, où votre corpulence est un handicap. Vous leur tournez donc le dos et retournez au sentier. Toujours criant et lançant des lazzis, ils vous suivent jusqu'à ce que vous soyez sorti de leur champ et hors de portée de leurs projectiles. Devant vous, une forêt verdoyante barre l'horizon, et c'est là que votre sentier vous conduit. A l'orée de la forêt, un écriteau indique « Bois du Chêne-Nouveux ». Rendez-vous au [244](#).

422

Le miroir est entouré d'un cadre doré en bois sculpté, mais, à part cela, c'est apparemment une glace en pied tout à fait ordinaire. Vous envisagez de la briser, mais le bruit risquerait de vous faire repérer par l'équipage. Rendez-vous au [302](#).

423

Vous partez en longeant le torrent dans le sens du courant. La marche n'est pas facile. A un moment, il vous faut descendre le long d'une falaise rocheuse d'où la rivière tortibe en cascade. Vous finissez par atteindre un bassin paisible où le flot se calme et s'étale. De la vapeur s'élève paresseusement des eaux nauséabondes, et, quand vous faites halte, l'odeur - plus pestilentielle que jamais - vous emplit les narines. A travers la



423 Un quadrupède de grande taille se désaltère
dans l'eau putride.

brume légère, vous distinguez, un peu plus loin sur la berge, la silhouette d'une créature. Il s'agit d'un quadrupède de grande taille, qui se désaltère avec une évidente satisfaction dans l'eau putride. Dissimulé dans les broussailles, vous vous approchez de lui à pas de loup. La bête a des pattes minces, terminées par des sabots fourchus. Sa peau est couverte d'épaisses écailles, et sa longue queue est terminée par une boule hérissée de piquants. Sa tête est lisse, reptilienne, et il en jaillit une langue filiforme lorsqu'elle boit dans la rivière. Elle ne vous a pas vu. Qu'allez-vous faire : contourner silencieusement la créature pour ne pas la déranger (rendez-vous au [120](#)), l'attaquer dans l'espoir de vous procurer une pitance dont vous avez bien besoin (rendez-vous au [238](#)), ou vous approcher d'elle tout doucement, en ayant soin de ne pas l'effaroucher, et sauter à califourchon sur son dos (rendez-vous au [127](#)) ?

424

Vous longez la galerie jusqu'au moment où vous ne voyez plus rien dans les ténèbres opaques. Maintenant, il faut poursuivre votre chemin à tâtons, une patte sur chaque paroi. Au bout d'un moment, une faible lueur rouge apparaît sur votre gauche, et vous comprenez que vous êtes parvenu à une nouvelle bifurcation. La branche de gauche semble conduire à une source de lumière quelconque, tandis que celle de droite est toujours noire comme un four. Quel couloir choisirez-vous ? Celui de droite (rendez-vous au [108](#)) ou celui de gauche (rendez-vous au [182](#)) ?

425

La porte est ornée de plaques et de motifs en fer forgé. Au milieu du panneau, un écriteau annonce : « Mjn fsed felbas bfr bnjfrf. Bgfn tsef tefscl bv fsesf vlfrf nt. » La porte étant fermée à clef, vous décidez de l'enfoncer d'un violent coup d'épaule. Elle tremble, mais ne s'ouvre pas. Indigné, vous vous lancez à nouveau à l'assaut, mais la porte continue à résister et vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avant que vous n'ayez décidé si

vous devez ou non tenter un nouvel essai, vous entendez un bruit de clef fourrageant dans la serrure, puis un grincement, et la porte s'ouvre. Un visage mince, sombre, vous examine. « Pbsal bapf jnf edfev pv sufxc jtfr. Qvuf stec feq vfev pv suchfr chfz edb nsalf semj

nfs ? Sjicif sted vutrb vbj lirfv fnf zedf mbjn. Qv flqvse fsc lbvf sec rfvfrp ntosv rfm fntedb nsalbaj pvrnff. » L'allure arrogante de l'Elfe Noir vous agace, et vous n'avez pas envie de perdre votre temps à discuter. Vous poussez un grognement et décochez un coup de patte dans la porte, qui s'ouvre toute grande. Le vantail claque contre le mur, et l'Elfe Noir en reste bouche bée. La pièce que vous découvrez est exiguë. Il y a une table et une chaise le le»vg d'un mur, et, sur la table, des reliefs de nourriture et une bouteille à moitié vide. Derrière la table, deux trousseaux de clefs sont accrochés au mur. Au fond, une arcade s'ouvre sur des ténèbres. Vous entrez, et l'Elfe Noir se jette sur vous. L'affrontement est inévitable.

ELFE NOIR HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 6

Après le second Assaut, rendez-vous au [275](#).

426

Le guérisseur clopine jusqu'à une étagère couverte de pots de terre et en prend un. « Ce baume émollient, déclare-t-il d'un ton pontifiant, est l'onguent le plus efficace que l'on puisse trouver en dehors de Dree, mais je n'ai jamais eu l'occasion de l'appliquer sur une créature telle que vous. Permettez-moi de tenter l'expérience. » Il étale un peu de Uniment sur votre poitrine, le fait pénétrer entre vos écailles, et continue à vous masser jusqu'à ce que tout votre corps en soit enduit. L'effet est quasi instantané. Vous commencez à vous sentir fort et régénéré. En fait, son baume émollient est encore plus actif sur vous que sur les humains. Ramenez votre ENDURANCE à son niveau de départ avant de quitter le village de Coven en vous rendant au [374](#).

427

Vous remontez la vallée vers l'amont jusqu'à l'endroit où la rivière surgit d'une caverne, au flanc de la colline. Aucun sentier ne permet de pénétrer dans cette caverne, la rivière en occupant toute la largeur. Si vous faites demi-tour et longez la berge vers l'aval, rendez-vous au [423](#). Sinon, vous avez le choix entre deux solutions : vous mettre à l'eau et entrer dans la caverne par le lit de la rivière (rendez-vous au [345](#)), ou renoncer à suivre le cours d'eau et vous frayer un chemin à travers les broussailles (rendez-vous au [57](#)).

428

Le visage se dissout dans la masse trouble du globe, que vous continuez à observer pour voir ce qui va se passer ensuite. Petit à petit, le visage réapparaît, mais il semble plus grand qu'avant et ses yeux aveugles se mettent à rougeoyer comme des charbons ardents. Soudain, une petite boule de feu jaillit de l'un d'eux et fonce droit sur vous ! Vous essayez de l'esquiver, mais elle vous touche à la jambe, au-dessous du genou, et vous fait hurler de douleur. A son tour, le second œil lance sa foudre, qui atteint votre bras au-dessus du coude. Ces blessures vous font perdre 4 points d'ENDURANCE. Dépêchez-vous de quitter les lieux en vous rendant au [81](#)

429

Lorsque vous surgissez du sous-bois dans un fracas de broussailles écrasées, les trois combattants de la clairière s'immobilisent et vous regardent avec stupeur. Néanmoins, les deux Brigands ne vont pas tarder à se ressaisir et à vous attaquer ensemble. Combattez sans tenir compte de la mince créature, qui, trop amochée pour vous venir en aide, s'affaisse sur le sol en gémissant.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier BRIGAND 8 9

Second BRIGAND 8 7

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [448](#).

430

Vous traversez la caverne pour gagner la galerie orientée vers le nord. Les deux grottes sont parfaitement silencieuses. Peut-être la créature qui y avait élu domicile a-t-elle déménagé. Quoi qu'il en soit, vous atteignez le fond de la caverne sans incident. Rendez-vous au [41](#).

431

« Piètre exhibition, ricane Thugruff, pour quelqu'un qui paraît tellement costaud. Remettez-vous. » Pendant que vous récupérez vos forces, le Mi-Orque se penche à l'oreille du Lutin qui vous a accueilli au portail et murmure : « Vous savez ce qu'il vous reste à faire... » Quand vous avez repris votre souffle, le Lutin vous emmène dans un coin inoccupé du terrain de manœuvres et vous fait poser le pied au centre d'un cercle tracé sur le sol. « Restez là », dit-il, et vous attendez. En examinant le cercle, vous constatez qu'il ne s'agit pas d'un dessin dans la poussière, mais d'un nœud coulant. La corde vient du côté où est parti le Lutin, et son extrémité est fixée à un arbre. En fait, elle est attachée au *sommet* de l'arbre, que l'on a courbé jusqu'à lui faire toucher terre ! Il est maintenu dans cette position par une seconde corde, nouée à mi-hauteur du tronc et tendue à bloc ! Brusquement, vous comprenez de quoi il retourne. Au même moment, vous remarquez que le Lutin, qui se tient auprès de la deuxième corde, a un grand couteau à la main ! Avant que vous ne puissiez faire un geste, il a tranché la corde. L'arbre se redresse, le nœud coulant se resserre autour de votre patte, et vous êtes emporté

dans les airs, où vous vous retrouvez, impuissant, suspendu par un pied à la cime d'un arbre. Rendez-vous au [175](#).

432

Les humains semblent hésiter à s'approcher de vous. Votre stature et vos grondements coléreux doivent les intimider. Ils échangent quelques mots à voix basse et font demi-tour : ils ont décidé de vous laisser tranquille et de retourner d'où ils venaient. Leur pierre luminescente s'éteint, et vous les perdez de vue. Vous pouvez repartir, vous n'avez plus rien à craindre. Rendez-vous au [137](#).

433

Suivant les conseils du Corbeau Caqueteur, vous prenez la direction du nord. Au sommet d'un monticule, vous faites halte et scrutez les alentours. Au loin, sur la droite, vous apercevez une grande forêt, tandis que, devant vous, une rivière balafre le paysage comme une plaie béante. Vous repartez et, à peu de distance du monticule, le sentier que vous suivez est rejoint par une autre piste venue de la droite. Rendez-vous au [134](#).

434

Les Esprits Arborescents se rapprochent de plus en plus, le cercle se resserre inéluctablement. Vous êtes perdu. Ces créatures ne sont pas méchantes, mais elles n'autorisent personne à traverser leur forêt sans leur permission. Une seule sanction : *la mort !*

435

Le lourd marteau de bronze retombe bruyamment sur la plaque métallique. Un grognement retentit derrière le panneau, et vous entendez un bruit de pas traînants venant répondre à votre appel. La porte s'entrebâille en grinçant, et un mufler allongé s'y encadre, surmonté d'une corne unique derrière laquelle vous observez les petits yeux porcins d'un Homme-Rhinocéros. Le vantail s'écarte davantage, laissant apparaître le corps massif et



435 *L'Homme-Rhinocéros s'apprête à fermer la porte avant de vous attaquer.*

lourdement armé de la créature. Celle-ci vous adresse la parole :
« Bp nojfev pv sufcp vtf. Qvuf stec feq vjiv pvsuf mfnf ? Bllp
nsorf ppndfz. » Sjiv pvsuc pmprf nfzel fel bng bgfed felbac rfb tvr
ferfn dfzev pvsuj mmfd jbt fmf ntebvus pjxb ntfev fvx. « Vpvsuf
vfz epfrd vuvpt rfelb ngvf ? Bip rsuf jlfz. Sbvz fzevp vsuf vbn taq
vfej fenfev pvsuf rpt tfelf seprf jllfs. » L'Homme-Rhinocéros
s'apprête à vous refermer la porte au nez. Allez-vous l'en
empêcher et passer à l'attaque (rendez-vous au [357](#)), ou faire
demi-tour, retourner à la bifurcation et prendre le couloir se
dirigeant vers le nord (rendez-vous au [144](#)) ?

436

Il y a quatre portes. Laquelle choisirez-vous ? Celle du mur est
(rendez-vous au [49](#)), celle du mur ouest (rendez-vous au [409](#)),
celle du mur nord (rendez-vous au [262](#)), ou celle du mur sud
(rendez-vous au [201](#)) ?

437

« Pas de signe ? Darramouss ne vous a indiqué aucun signe ? »
Le garde est sceptique. Vous haussez les épaules pour lui faire
comprendre que vous n'avez pas vu Darramouss. « Pourtant, il
est toujours chez lui. Bon, restez là un instant. Faut que j'aie
vérifier. » Le garde empoigne une massue et s'éloigne
rapidement dans la galerie, vous laissant seul. Allez-vous tenir
parole et attendre son retour (rendez-vous au [38](#)), ou pénétrer
dans sa cagna et chercher une issue (rendez-vous au [54](#)) ?

438

Les villageois assistent avec stupeur à la défaite de leur
champion. Et puis leur colère éclate. « Rog est mort ! Emparons-
nous de la *chose* qui l'a tué ! » L'un d'eux court à la cabane et en
revient avec une fourche. « Vite ! » grogne une voix rauque
derrière votre dos. « Il faut filer dare-dare. Suivez-moi. » Le Mi-
Orque vous invite à quitter le village en sa compagnie. Un
dernier coup d'œil sur les villageois vous persuade que cette
proposition est judicieuse. Les villageois vous poursuivent

jusqu'à la lisière de Coven, où ils vous regardent prendre le large en se moquant de vous et en vous menaçant du poing. « Faut être dingue pour faire un truc pareil », déclare le Mi-Orque en vous observant d'un air moqueur. « Se mêler des ennuis d'un autre. *Moi*, à votre place, je vous aurais laissé vous débrouiller tout seul. Notez bien qu'ils m'auraient probablement tué. Mais en quoi cela vous concerne-t-il ? Et tout ça parce que j'ai mangé son chien. Qu'est-ce qu'il s' imagine ? J'avais *faim* ! D'accord, j'aurais peut-être dû commencer par le tuer... Vous n'en auriez pas fait autant ? Avouez, franchement ? Vous avez perdu votre langue ? Un taciturne, hein ? Bon, eh bien, moi, c'est Grognag Cro-chedent. Appelez-moi Grog. De quel côté vous allez ? Vous avez quelque chose *d'intéressant* en vue ? On pourrait faire la route ensemble ? » Cet être est plus petit que vous. Il est sale et sent mauvais. Ses cheveux d'un noir de jais sont hirsutes et n'ont pas été coupés depuis bien trop longtemps. Ses vêtements sont pratiquement des haillons, mais il porte un épais corselet de cuir et une épée rouillée pend à son côté. Vous allez continuer votre chemin ensemble. Tant que vous serez en sa compagnie, regardez bien les numéros des paragraphes auxquels vous parviendrez. Si l'un de ceux-ci se termine par un 7, déduisez 52 de sa référence et rendez-vous à ce nouveau paragraphe. Les deux paragraphes sont à lire conjointement. Poursuivez maintenant votre route en vous rendant au [107](#).

439

C'est avec un grognement de méfiance que vous vous approchez de la forme assise. La crête dentelée de votre dos se hérisse et tous vos muscles sont crispés. Du plus loin que vous le pouvez, vous tendez la patte et glissez une griffe sous le capuchon en loques. Mais quand vous le rejetez de côté, ce que vous trouvez dessous n'est pas du tout ce que vous aviez prévu ! Le spectacle de la tête décomposée aux orbites vides vous fait reculer d'horreur ! Un rire démoniaque retentit, provenant non pas de la silhouette prostrée, mais du scintillant Jacasseur suspendu au plafond. Maintenant qu'il vous a attiré dans son antre grâce à sa facilité de parler divers langages, il se laisse tomber de son

perchoir et vous enveloppe de son corps gluant, semblable à une toile d'araignée. Et pendant que vous vous débattiez en vain dans les replis de cette bave vivante, il crache le venin mortel qui va vous paralyser. Vous cessez de lutter, et le Jacasseur commence à digérer votre corps savoureux. Vous n'irez pas plus loin !

440

La créature qui se débat à l'intérieur du sac a éveillé votre curiosité, mais elle ne l'a pas obnubilée. Au passage, vous lui décochez un bon coup de pied qui fait valser le sac sur le sol dallé. Son mystérieux prisonnier pousse des glapissements éplorés, mais se tait après avoir percuté douloureusement le mur de pierre. L'abandonnant à son triste sort, vous poursuivez votre chemin dans la galerie, toujours éclairée par les fantasmagoriques pierres lumineuses. Soudain, vous entendez un bruit de pas, et vous vous arrêtez pour tendre l'oreille. Devant vous, une silhouette émerge des ténèbres ! Rendez-vous au [63](#).



441

Vous vous ruez hardiment vers le tournant de la galerie pour affronter la chose, quelle qu'elle soit, qui produit ce grincement. Au plafond, les pierres lumineuses clignotent rapidement pour suivre votre course. Vous atteignez vite un embranchement avec un nouveau couloir. Celui-ci est orienté d'est en ouest et, le long du mur de gauche, vous découvrez l'origine du grincement : une pancarte accrochée au sommet d'un piquet, qui grince en se balançant dans la brise fraîche qui balaye le souterrain. Cette pancarte porte une inscription : « Mjnf sedfel basb frbn jfrfep braj cj. » Au-dessous, une flèche pointe vers l'est. Vous foudroyez du regard la planchette de bois qui vous a inquiété et lui

décochez un coup de griffe, mais elle est suspendue trop haut pour que vous puissiez l'atteindre. Allez-vous suivre le conseil de la pancarte et vous diriger vers l'est (rendez-vous au [122](#)), ou préférez-vous prendre la direction de l'ouest (rendez-vous au [208](#)) ?

442

Le garde tire un trousseau de clefs de sa poche et vous ouvre la porte métallique. Vous grognez un remerciement et montez l'escalier. Celui-ci débouche dans une grande pièce froide, aux murs de pierre, au centre de laquelle se dresse une vaste plate-forme ornée de sculptures et de symboles. Cette plate-forme est éclairée par un rayon de lumière provenant d'une fente du plafond. Vous la contournez jusqu'à ce que vous arriviez à une porte, que vous poussez. Elle s'ouvre en révélant un spectacle qui vous fait ouvrir 'des yeux ronds... L'espace ! Vous vous êtes échappé de la forteresse souterraine et avez émergé dans l'air frais de la nuit. Stupéfait par l'immensité qui vous entoure, vous parcourez lentement des yeux votre nouvel environnement. Vous vous trouvez au centre d'un vaste terrain découvert, dans lequel des pierres plates ont été disposées en rangées régulières. Certaines sont dressées à la verticale, d'autres couchées sur le sol. Sur votre gauche, près de la lisière du terrain, une grande construction est surmontée d'un haut toit pointu. De l'autre côté, à droite, s'élève un bois touffu, dans lequel s'enfonce un sentier qui part de l'endroit où vous vous tenez. Au-dessus de vous, un énorme disque blanc, suspendu dans le ciel, dispense une pâle lumière, mais celle-ci décroît lorsque de grosses masses fumeuses glissent devant le disque. Tout cela est tellement nouveau pour vous que vous vous sentez désemparé. Qu'aimeriez-vous faire ? Examiner certaines des pierres plantées dans le sol autour de vous (rendez-vous au [198](#)) ? Jeter un coup d'oeil sur la vieille bâtisse (rendez-vous au [123](#)) ? Ou quitter les parages par le sentier qui s'enfonce dans le bois (rendez-vous au [261](#)) ?

443

Vous suivez le couloir en direction du nord jusqu'à ce que vous arriviez à une bifurcation. La branche de gauche se termine par un cul-de-sac, au fond duquel un gros globe de cristal de roche est posé sur une corniche. Le couloir de droite, lui, disparaît au-delà d'un tournant en direction du nord. Irez-vous à gauche (rendez-vous au [155](#)) ou à droite (rendez-vous au [81](#)) ?

444

La pièce paraissant dépourvue d'intérêt ,vous faites demi-tour et reprenez le couloir en sens inverse, jusqu'à l'embranchement où vous poursuivez votre route vers l'ouest. Rendez-vous au [309](#).

445

Vous rentrez vos griffes, afin de pouvoir tâter du bout des doigts l'objet mystérieux, et vous vous en approchez prudemment. Mais quand vous tendez la patte vers le disque sombre, il réagit avec plus de prestesse que vous n'en aurez jamais. En un clin d'œil, il s'étale de manière à englober l'endroit où vous vous trouvez, et vous vous apercevez soudain que vous ne reposez pas sur du roc solide, mais sur... rien ! Vous tombez, tombez dans le vide en tournoyant jusqu'à ce que la chute vous étourdisse, et vous perdez conscience dans les ténèbres. Vous ne saurez jamais quel abominable sort vous réservent les profondeurs de la Chausse-Trappe du Trou noir...



Un dernier coup de patte achève le Chevalier, qui tombe mort à vos pieds. Le danger écarté, vos pensées reviennent à la *nourriture*. Le fumet des pâtés du défunt Hobbit vous fait saliver, mais vous avez beau fouiller son cadavre encore chaud, vous n'en trouvez que deux, et tout petits, tout juste de quoi tromper votre faim. Le Chevalier en Armure ne transportait apparemment aucune provision, mais le Magicien à la robe rouge qui gémit dans son coin porte une besace qui semble bien garnie. Vous mettez fin à ses souffrances d'un coup de griffe et constatez que vous ne vous êtes pas trompé : ses réserves de victuailles sont si abondantes que vous pouvez ramener vos points d'ENDURANCE à leur niveau de départ. Une fois restauré, vous inventoriez les autres possessions des trois aventuriers. Le Hobbit portait une épée miniature, et vous découvrez un petit rouleau de parchemin dans les plis de la robe du Magicien. Chacun d'eux était muni d'une petite bourse en cuir, contenant de petits objets circulaires, plats, faits d'un métal brillant. Ne voyant pas à quoi ces rondelles peuvent servir, vous les jetez. Il ne vous reste plus qu'à poursuivre votre voyage. La caverne comporte trois issues, orientées respectivement vers le nord, l'est et l'ouest. Vous décidez d'emprunter le souterrain se dirigeant vers l'ouest, et vous quittez la caverne à la lueur vacillante du feu de camp. Les flammes de celui-ci sont bientôt trop lointaines pour pouvoir vous éclairer, et vous cheminez à tâtons dans des ténèbres opaques. Soudain, au-dessus de vous, retentit un gazouillis aigu, suivi de plusieurs autres. Vous avez dérangé une colonie de créatures volantes, qui poussent maintenant des glapissements affolés en fendant l'air tout autour de vous ! Vos coups de patte à l'aveuglette en abattent une ou deux lorsqu'elles piquent sur vous pour vous griffer avec leurs ongles pointus. Cependant, vos écailles vous protègent contre tout dommage sérieux, et vous dépassez rapidement le secteur au-delà duquel ces créatures ne s'aventurent manifestement pas. Le couloir prend la direction du nord, et un virage à droite vous amène devant une porte en bois. Allez-vous la défoncer d'un coup d'épaule ou prendre d'autres dispositions ? Lancez un dé. Si vous

obtenez 1 ou 2, rendez-vous au [277](#). Si vous obtenez de 3 à 6, rendez-vous au [101](#).

447

Vos yeux s'ouvrent tout grands en voyant trois créatures décharnées se matérialiser devant vous. Émaciées, anguleuses, elles ont des gestes vifs et saccadés. Alors que leur corps est couvert d'une fourrure sombre clairsemée, leur tête osseuse est complètement chauve. Sous de petits yeux perçants s'ouvre une bouche disproportionnée, prognathe, plantée de dents pointues. Ces hargneux Nécrophages se nourrissent de charognes. Quand ils sont occupés à dépecer un cadavre, ils se rendent invisibles pour ne pas risquer d'être attaqués au dépourvu pendant qu'ils mangent, mais, entre les repas, ils sont à la fois visibles et irascibles. Furieux d'avoir été dérangés pendant leur festin, ils s'apprêtent à vous sauter dessus, et vous allez devoir vous défendre. Il vous attaquent ensemble.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier NÉCROPHAGE	6	6
Deuxième NÉCROPHAGE	6	7
Troisième NÉCROPHAGE	6	6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [89](#).

448

Épuisé par le combat, vous observez la créature à chevelure blanche qui gémit sur le sol. Voyant que la bataille est terminée et que vous ne lui voulez pas de mal, celle-ci vous adresse la parole. Elle a reçu une sévère correction et parle en grimaçant de douleur : « Aucun remerciement - *aaaaah* ! - ne saurait vous exprimer ma reconnaissance. Vous m'avez sauvé la vie. Je m'appelle - *oooooh* ! -Blanchefeuille. Je suis - *ouille, ouille, ouille* ! - un Elfe. J'habite le village d'Ethelle Amaene. » Il se

retourne sur le dos et continue : « Ouf, ça va mieux comme ça... Je connais ces bois comme ma poche, et j'aimerais vous être utile, après ce que vous avez fait pour moi. » Qu'allez-vous lui demander ?

De vous renseigner sur Indigofera Rendez-vous au [58](#)

De vous parler de la *Galèréale* Rendez-vous au [269](#)

De vous en raconter plus long sur lui-même Rendez-vous au [167](#)

449

Le vieux Vingt-neuf - les légionnaires se désignent fièrement par leur matricule - vit depuis longtemps au château. Il sait tout ce qui s'y passe et en connaît toutes les issues. Vous passez la soirée ensemble, et il est heureux de vous parler de son passé, même si son récit est un peu décousu. Sa sœur et lui ont été recrutés par Zharradan Marr bien des années auparavant. Les Hommes-Rhinocéros font d'excellents soldats, et Vingt-neuf se souvient d'avoir fait partie de la garde personnelle de Marr durant le sac de Salamonis. Mais il détestait Zharradan Marr. Le tournant décisif de sa carrière remonte au jour où, à Salamonis, on le trouva en train de trinquer avec un autre Homme-Rhinocéros connu pour avoir été embauché par Balthus Abhoré, l'ancien collègue de Zharradan Marr devenu son pire ennemi. Cet incident mit fin à l'avancement de Vingt-neuf dans l'armée de Marr. A dater de ce jour, il fut continuellement épié, sanctionné, mis aux arrêts par Thugruff. Sa sœur était détenue comme otage dans la forteresse de Marr, pour le cas où il aurait eu des velléités de désertion. Maintenant qu'elle est en sûreté, rien ne l'empêche plus de se libérer de la tyrannie du Mi-Troll. Cette nuit-là, il vous conduit, sous le couvert de l'obscurité, à un endroit des remparts où les pierres ont été descellées. A vous deux, vous parvenez à en déplacer suffisamment pour dégager une ouverture assez large pour pouvoir vous y glisser. Vous quittez le Champ de Manœuvres et marchez dans les bois durant toute la nuit. Vingt-neuf vous promet de vous conduire à quelqu'un qui pourra vous

apprendre certaines choses sur vous-même. Il sait que cette personne vit dans une clairière de la forêt, mais il ne vous accompagnera pas jusque-là, parce qu'on risquerait de le reconnaître. Finalement, vous arrivez à un sentier se dirigeant vers le nord. Vingt-neuf vous dit de le suivre, tandis que lui-même s'oriente vers l'ouest. Il ne vous a quitté que depuis quelques minutes lorsque vous entendez un cri venant de sa direction. Allez-vous vous précipiter sur ses traces pour voir si vous pouvez lui venir en aide (rendez-vous au [10](#)), ou vous désintéresser de son sort et continuer votre chemin (rendez-vous au [174](#)) ?

450

En sortant de la pièce, vous vous retrouvez dans la galerie est-ouest par où vous êtes arrivé. Vous vous rappelez les bruits que vous avez entendus derrière la porte qui la ferme du côté de l'est, mais c'est le seul passage possible pour continuer votre chemin. Cette porte étant fermée à clef, vous devez une fois de plus tenter de l'enfoncer. Rendez-vous au [263](#).

451

Toutes griffes dehors, vous avancez lentement dans l'obscurité. Vous entendez maintenant le souffle bruyant d'un animal de grande taille, qui doit être tout proche. Soudain, la créature frappe ! Vous recevez dans le dos deux coups violents qui vous envoient rouler dans les profondeurs de la grotte. L'attaque s'accompagne d'un hennissement sonore, et vous vous hâtez de faire volte-face pour affronter votre agresseur, dont la silhouette se profile sur l'entrée de la grotte : c'est un cheval effrayé, qui piaffe en s'apprêtant à vous décocher une nouvelle ruade ! Les coups de sabots que vous avez déjà reçus vous font perdre 2 points d'ENDURANCE. Si vous considérez cette créature comme une source éventuelle de viande appétissante, rendez-vous au [355](#). Dans le cas contraire, vous pouvez esquiver le cheval, quitter la grotte et retourner au carrefour en vous rendant au [386](#).

452

Vous vous approchez du fauteuil et vous examinez son occupant. De la cape rouge émerge un faciès ingrat. Les mâchoires sont puissantes, garnies de crocs acérés, mais la peau sombre est tendue sur un crâne bosselé et les yeux globuleux font saillie sous les paupières closes comme s'ils essayaient de s'en échapper. Vous glissez une griffe sous la cape et la soulevez lentement. A ce moment, les yeux de la créature s'ouvrent brusquement ! Bondissant de son siège, elle vous plante ses dents dans la gorge avant que vous n'ayez pu l'esquiver ! Vous perdez 2 points d'ENDURANCE.

ORQUE CARNASSIER HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 5

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [207](#).

453

Vous passez un moment à observer les arabesques des insectes à la surface de l'étang et à écouter le gazouillis des oiseaux dans les arbres. Cette halte reposante vous fait gagner 2 points d'ENDURANCE. Quand vous êtes prêt à repartir, rendez-vous au [52](#).

454

Vous descendez l'escalier, sur les étroites marches duquel vos énormes pieds ont bien du mal à ne pas glisser. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [37](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [413](#).

455

Vous faites à Thugruff une réponse évasive et vous vous esquiviez discrètement pour gagner le devant du château, où vous trouvez le portail fermé. Une fois de plus, le petit Lutin fait son apparition. « Qu'est-ce qui vous arrive ? demande-t-il en souriant. Vous nous quittez déjà ? » Vous grognez un vague

acquiescement. « Mais ce n'est pas possible, vous n'allez pas vous sauver si vite. Vous ne pouvez pas refuser notre hospitalité. » Il y a une nuance de menace dans le ton de la petite créature, alors qu'il est bien évident qu'un être aussi chétif serait incapable de vous causer le moindre mal. Le Lutin vous montre le chemin du Champ de Manœuvres. Allez-vous refuser de le suivre et confirmer votre désir de vous retirer (rendez-vous au [335](#)), ou vous laisser convaincre de revenir sur vos pas (rendez-vous au [385](#)) ?

456

La pitoyable créature qui se traîne sur le sol en gémissant ne vous oppose aucune résistance lorsque vous mettez un terme à sa misérable existence. Vous fouillez rapidement sa mesure, et les provisions que vous y découvrez vous font gagner 4 points d'ENDURANCE. Quittez maintenant le village de Coven en vous rendant au [374](#).



457

Vous parvenez à rétablir votre équilibre et gagnez rapidement l'extrémité du pont. Vous avez frôlé la mort de près, et vous en tremblez encore en poursuivant votre route. Un peu plus loin, un couloir s'ouvre sur votre droite, mais il ne vous inspire pas confiance et vous préférez continuer en direction de l'est. Rendez-vous au [122](#).

Vous vous accroupissez et vous vous faufilez dans l'étroite ouverture. Aussitôt la porte franchie, une pierre luminescente isolée s'allume pour éclairer la pièce exiguë dans laquelle vous venez de pénétrer. Cette pièce est entièrement vide, à l'exception d'un grand coffre adossé à l'un des murs. Vous allez examiner ce coffre, vous le poussez, vous le secouez, vous le bousculez pour essayer de l'ouvrir. Finalement, le hasard veut qu'une bourrade soulève le couvercle, et vous vous trouvez devant deux objets mystérieux. Le premier est une grande plaque de fer ronde, munie d'un côté d'une pointe effilée et, de l'autre, de deux poignées de cuir. Sur la même face que les poignées est fixé un sac, également en cuir, qui doit servir à transporter quelque chose. Le second objet est une longue pierre teintée, rugueuse, à peu près de la grosseur de votre avant-bras. L'une de ses extrémités est renflée ; l'autre, beaucoup plus mince. Elle est verdâtre et scintille faiblement à la lumière, mais semble très fragile : elle ferait sans doute une arme maniable en l'empoignant par la partie amincie, mais elle ne durerait sûrement pas longtemps en cas de combat. Vous pouvez emporter l'un de ces deux objets. Si vous choisissez la plaque de fer, la bourse qui y est fixée sera pratique pour y ranger des rondelles métalliques. Si vous prenez la plaque, rendez-vous au [197](#). Si vous prenez la pierre, rendez-vous au [110](#).



459

Vous vous tournez vers la porte pour partir. « Je vois que vous avez saisi l'insinuation, ricane Nimbicus. Ne vous donnez pas la peine de vous excuser d'avoir anéanti toute ma concentration d'esprit. J'en serai quitte pour reprendre la lecture de cet ouvrage depuis le début. Mais que cela ne vous trouble pas, surtout. Et refermez la porte en sortant. Je doute que nous soyons appelés à nous revoir. En tout cas, pas si c'est *moi* qui vous aperçois le premier. Pffft ! » Vous quittez le Météoromage et retournez dans le vestibule. Au-dehors, le tumulte a augmenté, de nouveaux membres de l'équipage s'étant joints aux recherches entreprises pour vous retrouver. Il vous faut maintenant choisir une autre pièce. Une fois de plus, vous examinez rapidement les symboles. Lequel allez-vous choisir ?

La cruche d'eau	Rendez-vous au 346
Le feu	Rendez-vous au 29
La couronne	Rendez-vous au 129
Les épées entrecroisées	Rendez-vous au 111
Aucun de ceux-ci	Rendez-vous au 302

460

« Notre association nous assurera la suprématie en Allansia. Nous gouvernerons ensemble. Si c'est la fortune qui vous tente, vous aurez toutes les richesses que vous pourrez désirer. Si vous avez soif de puissance, je vous donnerai l'Allansia occidentale comme empire personnel. » Les mots s'échappent de sa bouche avec une anxiété croissante, mais vous ne l'écoutez pas. Au lieu de cela, vous vous apprêtez à utiliser votre massue. « Est-ce que je parle en pure perte ? s'écrie-t-il. Dans ce cas, réfléchissez à ceci : si je venais à disparaître, comment retrouveriez-vous votre personnalité antérieure ? Cela vous plairait de rester une bête pendant le reste de vos jours ? Constamment redouté, détesté, et

même traqué par vos semblables ? » Cette fois, l'argument fait mouche. Vous réfléchissez à ce qu'il vient de dire. S'il est définitivement anéanti, vous risquez d'être banni à tout jamais de la civilisation, d'être traité en ennemi par votre propre race. D'autre part, qu'est-ce qui vous prouve que les expériences de Marr sont réversibles ? Absolument rien ! Vous levez les yeux vers lui juste à temps pour le voir dissimuler un sourire sarcastique. Tout ce qu'il voulait, c'était gagner du temps ! Son image est en train de s'estomper ! Furieusement, vous brandissez votre massue. Vos yeux se plissent, vous grincez des dents, un grondement sourd jaillit des profondeurs de votre gosier. Pendant que l'image de Marr se dissipe, vous passez rapidement à l'action. En une fraction de seconde, vous avez levé et abattu votre massue. Sous vos yeux, le miroir vole en éclats, emplissant la pièce d'un fracas de verre brisé. La porte du nébuleux domaine du nécromancien est détruite ! Jamais plus il ne pourra revenir dans votre monde ! Lorsque vous vous dirigez vers la sortie, une douleur aiguë vous laboure le pied : vous vous êtes coupé sur un éclat de verre. Pourtant, c'est impossible ! Les épaisses écailles de vos pieds ne peuvent pas être entamées par d'aussi menus fragments, vous baissez les yeux... et vous comprenez ce qui s'est passé. Votre pied n'est plus recouvert de solides écailles brunâtres, mais d'une peau rose et vulnérable. Et vos griffes ont également disparu ! Vos mains ont retrouvé leur forme humaine et, quand vous regardez votre reflet dans un morceau de miroir qui est resté attaché au cadre doré, c'est un visage familier qui vous contemple avec stupeur ! Les métamorphoses opérées par Marr étaient dues à la magie, pas à la chirurgie, et le sortilège a pris fin quand le nécromancien a disparu ! Avec la mémoire vous revient le souvenir du dramatique combat aérien, au-dessus des Collines de la Pierre-de-Lune, lorsque Zharradan Marr et ses escadrons de Tooki volants ont fondu sur votre *Galéréale*. Comme une tornade, les nuées de sombres Tooki -une race de Griffons de combat spécialement créée dans ce but - se sont abattus sur le vaisseau, chevauchés par des Orques Carnassiers dont les arcs décochaient une pluie de flèches qui a tué une bonne partie de votre équipage. L'attaque surprise a été si rapide et si meurtrière que vous n'aviez pas d'autre alternative que la

capitulation. Lorsque Zharradan Marr, monté sur son Tooki personnel somptueusement caparaçonné, s'est posé sur le pont de la *Galèréale*, vous vous êtes juré de venger cette défaite. Mais Marr avait formé d'autres projets en ce qui vous concernait... Maintenant, la situation s'est complètement retournée. Vous avez retrouvé votre poste de Commandant de la *Galèréale*, et les stupides créatures de Marr respecteront votre autorité. Si le nécromancien avait peut-être fait preuve, à votre égard, d'une certaine mansuétude, vous, en retour, lui avez accordé la miséricorde qu'il méritait : *aucune* !

