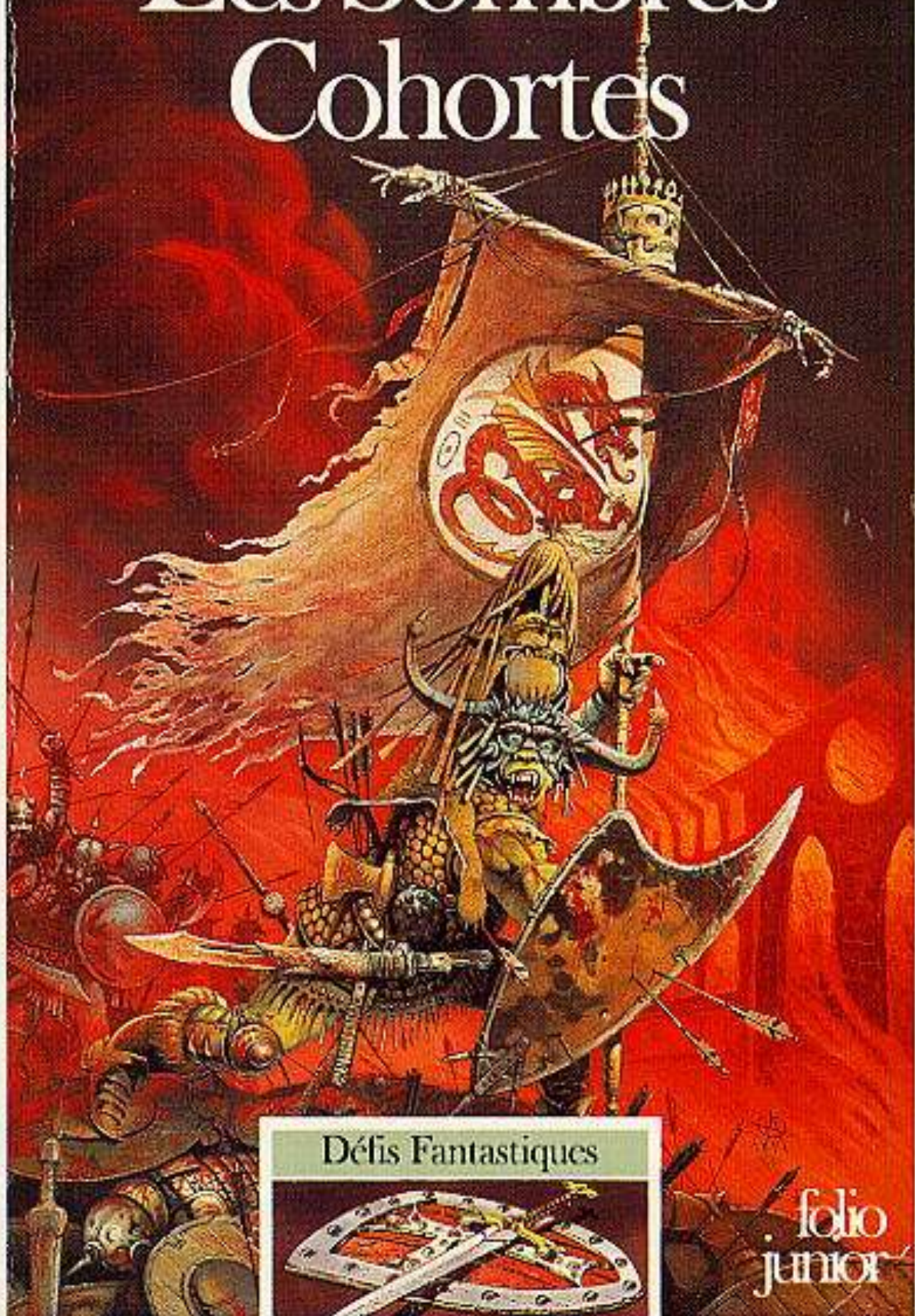


UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Ian Livingstone

Les Sombres Cohortes



Défis Fantastiques



folio
junior

Ian Livingstone

Les Sombres Cohortes

Illustrations de Nik William

Traduit de l'anglais par Noël Chassériau

UN LIVRE

DONT VOUS ÊTES

LE HÉROS

GALLIMARD JEUNESSE

Comment combattre les armées de la mort

Avant de vous lancer dans cette aventure, il faut d'abord déterminer vos propres forces et faiblesses. Deux dés, un crayon et une gomme sont tout ce dont vous allez avoir besoin pour cela. Vous trouverez en page 10 et 11 une *Feuille d'Aventure* sur laquelle vous pourrez inscrire tous les détails d'une partie. Nous vous conseillons d'en faire des photocopies afin de pouvoir l'utiliser lorsque vous jouerez à nouveau car il vous faudra peut-être plus d'une tentative pour mener à bien votre mission...

Habileté, Endurance et Chance

Lancez un dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le résultat dans la case HABILETÉ de votre *Feuille d'Aventure*. Votre total initial d'HABILETÉ sera donc compris entre 7 et 12.

Lancez deux dés. Ajoutez 12 au nombre obtenu et inscrivez le résultat dans la case ENDURANCE de votre *Feuille d'Aventure*. Votre total initial d'ENDURANCE sera donc compris entre 14 et 24. Lancez à nouveau un seul dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le résultat dans la case CHANCE de votre *Feuille d'Aventure*. Votre total initial de CHANCE sera donc compris entre 7 et 12. Les résultats que vous venez d'obtenir représentent *vos points de départ* d'HABILETÉ, d'ENDURANCE et de CHANCE. Ces totaux varieront constamment au cours de votre aventure, néanmoins ils ne pourront s'élever qu'en de rares occasions - qui vous seront explicitement signalées dans le texte - au-dessus du *total de départ*. Vous devrez garder un compte très exact de ces points et nous vous conseillons à cet effet d'écrire vos chiffres en très petit dans les cases ou d'avoir une gomme à portée de main. Attention: inscrivez vos différents totaux à mesure de leurs changements, mais n'effacez jamais le total de départ qui doit figurer en haut de la case ! Vos points d'HABILETÉ reflètent votre art dans le maniement de l'épée et votre adresse au combat ; plus votre total d'HABILETÉ est élevé, mieux c'est. Vos points d'ENDURANCE traduisent votre force, votre forme physique et votre capacité à résister aux coups et aux

blessures ; plus votre total d'ENDURANCE est élevé, plus vous serez capable de survivre longtemps. Quant à votre total de CHANCE, il indique si vous êtes naturellement *chanceux* ou *malchanceux*. Car la chance et la magie jouent un grand rôle dans l'univers imaginaire que vous allez découvrir.

Combat singulier

Il vous sera souvent demandé de combattre des créatures de toute sorte. Parfois, vous aurez la possibilité de prendre la fuite, sinon - ou si vous décidez de toute façon de combattre - il vous faudra mener les combats comme suit :

Tout d'abord, vous inscrivez les points d'HABILETÉ et d'ENDURANCE de votre adversaire dans une case vide des *Rencontres avec des créatures*, sur votre *Feuille d'Aventure*. Ces points sont indiqués dans le texte chaque fois que vous avez à combattre une créature.

Le combat se déroule ainsi :

1. Jetez deux dés pour la créature. Ajoutez ses points d'HABILETÉ au nombre obtenu. Ce total vous donnera sa *Force d'Attaque*.
2. Jetez deux dés pour vous-même et ajoutez au nombre obtenu 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 alors 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, aussi diminuez-vous son total d'ENDURANCE de 2 points. Vous pouvez faire appel à votre CHANCE pour tenter d'aggraver sa blessure (voir page 19).

5. La créature vous a blessé et vous devez alors retirer 2 points à votre total d'ENDURANCE. Vous pouvez recourir à la CHANCE pour tenter de minimiser les effets de la blessure (voir page 19).

6. Modifiez votre total d'ENDURANCE ou celui de la créature, selon le cas. Faites de même pour votre total de CHANCE, si vous en avez fait usage (voir p. 19).

7. Procédez au deuxième Assaut, en reprenant les étapes de 1 à 6. Vous poursuivrez ainsi jusqu'à ce que vos points d'ENDURANCE ou ceux de la créature que vous combattez aient été réduits à zéro (mort).

Batailles rangées

Contrairement à ce qui se passe dans les autres livres dont Vous êtes le Héros, vous n'êtes pas toujours seul au cours de cette aventure. Vous commandez une armée dont les unités sont composées de soldats appartenant à des races différentes. Lorsque vous partez en campagne, vous êtes à la tête de Nains, d'Elfes, de guerriers et de chevaliers, et d'autres se joindront à votre armée au cours de l'aventure. Les soldats tués au combat sont toujours perdus par groupes de cinq, et si des soldats de plusieurs races sont engagés dans une bataille, vous êtes libre de choisir lesquels ont péri ; si, par exemple, vous avez fait appel à des Nains et des chevaliers pour affronter des Gobelins et que vos pertes s'élèvent à 15 tués, vous pouvez perdre 15 Nains, ou 15 chevaliers, ou 10 Nains et 5 chevaliers, ou 5 Nains et 10 chevaliers. N'oubliez jamais de rectifier en conséquence votre *Feuille d'Aventure*. Les soldats perdus autrement que dans une bataille sont déduits de la même manière.

Combats d'Escarmouche

Pour cela, conformez-vous au processus ci-après :

1. Notez le nombre de vos soldats, sans vous inclure dans le compte.
2. Notez le nombre des soldats ennemis.
3. Comparez l'importance des deux troupes et déterminez la situation. Si, par exemple, 10 de vos Nains affrontent 10 Farfadets, la situation est Egale. Si 10 Nains sont opposés à 15 Farfadets ennemis, votre situation est Inférieure, alors qu'elle serait Supérieure si 15 de vos Nains affrontaient 10 Farfadets.

Chiffre obtenu par un dé		<i>Supérieure</i>	<i>Égale</i>	<i>Inférieure</i>
	1	5A	10A	15A
	2	5E	5A	10A
	3	5E	5A	5A
	4	5E	5E	5A
	5	10E	5E	5E
	6	15E	10E	5E
		<i>A = Allié E = Ennemi</i>		

4. Lancez un dé et consultez le tableau ci-dessus des Pertes dans un Combat d'Escarmouche. Suivant le chiffre obtenu, la colonne de Situation appropriée vous indiquera le montant des pertes.
5. Déduisez le nombre des soldats tués soit de l'armée ennemie, soit de la vôtre.
6. S'il reste des soldats vivants dans les deux camps, revenez au n° 1 ou 2 et rectifiez le nombre des soldats du camp qui vient de subir des pertes.
7. Si vos propres soldats sont tous tués, vous avez également péri dans la bataille.

Chance

Parfois le succès d'un combat ou d'une stratégie que vous mettez en œuvre, ou encore le dénouement de certaines situations, dépendra entièrement de votre CHANCE. Il vous sera alors demandé de *Tenter votre Chance*. Comme vous allez le comprendre, recourir à la CHANCE peut se révéler risqué... Pour *Tenter votre Chance*, vous procéderez ainsi :

Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est *inférieur ou égal* à votre total de CHANCE, vous êtes *chanceux*. Si le résultat est supérieur, vous êtes *malchanceux*. Quel que soit le résultat, vous devez soustraire 1 point de votre total de CHANCE chaque fois que vous *Tentez votre Chance*. Ainsi, plus vous recourez à cette procédure, plus vous risquez d'être *malchanceux* car votre total de CHANCE est de plus en plus bas. S'il tombe à 1 ou 0, vous serez systématiquement *malchanceux* ! Réfléchissez donc bien avant de *Tenter votre Chance*, quand vous n'êtes pas contraint de le faire (à savoir en cours de combat). Vous aurez parfois l'occasion de regagner des points de CHANCE. Toutefois, à moins que des instructions ne vous l'indiquent, votre total de CHANCE ne pourra jamais dépasser son niveau initial.

Utilisation de la Chance dans les Combats

À 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*. Dans ce cas, vous êtes obligé de recourir à votre CHANCE, mais il n'en va pas de même lors des combats: vous pourrez toujours *choisir* d'utiliser votre CHANCE soit pour aggraver la blessure que vous venez d'infliger à une créature, soit pour minimiser les effets de celle que vous avez reçue.

Si vous venez de blesser votre adversaire, vous pouvez *Tenter votre Chance* de la manière décrite plus haut. Si vous êtes *chanceux*, vous lui avez infligé une très grave blessure et vous pouvez ôter 2 points de plus à son total d'ENDURANCE. Si vous

êtes *malchanceux*, alors la blessure que vous avez infligée à votre adversaire n'était qu'une écorchure bénigne, et vous devrez rajouter 1 point à son total d'ENDURANCE (c'est-à-dire qu'au lieu de perdre 2 points d'ENDURANCE, la créature n'en perd que 1). Si la créature vient de vous blesser, vous pouvez également *Tenter votre Chance* pour essayer de minimiser les effets de la blessure qui vous a été infligée. Si vous êtes *chanceux*, vous avez réussi à atténuer le coup. Rajoutez alors 1 point à votre total d'ENDURANCE. N'oubliez pas que vous devez soustraire 1 point à votre total de CHANCE chaque fois que vous *Tentez votre Chance*.

Comment rétablir votre Habilité et votre Endurance

Habilité

Votre HABILETÉ ne variera pas énormément au cours de votre aventure. Parfois, il vous sera indiqué d'ajouter ou de soustraire 1 point à votre total d'HABILETÉ, selon que vous détenez un avantage stratégique ou que vous êtes handicapé pour quelque raison. Une arme magique peut augmenter votre total d'HABILETÉ de 1 point ; toutefois, même si vous possédez deux épées magiques, vous ne gagnerez que 1 point car il est impossible de se battre avec deux armes à la fois ! A moins d'instructions spécifiques, votre total d'HABILETÉ ne pourra jamais excéder son niveau initial.

Endurance

En revanche, votre ENDURANCE ne cessera d'être mise à rude épreuve par les combats et la fatigue, mais vous pourrez aussi reprendre des forces en vous reposant et en vous nourrissant, de sorte que votre total d'ENDURANCE variera sans cesse au cours de votre aventure. Lorsque vous approcherez du but, votre total d'ENDURANCE sera peut-être dangereusement bas et les combats se révéleront alors pleins de risques, aussi devrez-vous redoubler de prudence ! Contrairement à ce qui se passe dans d'autres livres dont Vous êtes le Héros, vous ne commencez pas

cette aventure avec des Provisions. Néanmoins, vous aurez l'occasion, au cours de l'aventure, de regagner des points d'ENDURANCE de diverses manières. Souvenez-vous que vos points d'ENDURANCE ne peuvent pas excéder leur niveau de départ, sauf si cela vous est spécifié dans un cas précis.

Chance

Vos points de CHANCE augmentent au cours de l'aventure lorsque vous êtes particulièrement *chanceux*. Les modalités vous seront précisées pour chaque cas à la page correspondante. 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 Démon Fuligineux

La gloire et la fortune sont les objectifs habituels de la plupart des aventuriers, et, depuis que vous avez survécu à l'abominable Labyrinthe de la Mort du Baron Sukumvit, vous possédez maintenant les deux. On était convaincu que personne ne parviendrait jamais à trouver son chemin dans le mortel dédale de Fang, défendu par les redoutables gardiens du baron. Vous avez cependant triomphé de toutes les embûches et gagné le prix de 20 000 Pièces d'Or couronnant l'Épreuve des Champions.

Maintenant, où que vous alliez, vous êtes acclamé dans toute la ville de Fang, et si vous entrez boire un verre dans une taverne, tout le monde vous interroge sur votre dangereux périple dans le souterrain. « Y avait-il un Diable Osseux dans le labyrinthe ? - Avez-vous vu la ravissante Sirène ? - Comment avez-vous vaincu la Reine des Ombres ? - À quoi ressemble un Frigigriffe ? - De quelle couleur est le sang d'un Orque Mutant ? » Chacun vous révère et veut tout savoir du labyrinthe diabolique. Mais la célébrité finit par être lassante, et vous décidez de vous lancer le plus vite possible dans une autre aventure. D'ailleurs, une nouvelle menace pèse aujourd'hui sur Allansia et, dans l'est, le danger s'accroît de jour en jour. Avant de partir l'affronter, vous décidez de dépenser une partie de la récompense si chèrement gagnée : en votre absence, on vous bâtit un petit château sur la rive sud du fleuve Kok, et les 6 000 Pièces d'Or restantes vous serviront à recruter des soldats pour former une armée. On a récemment signalé la présence d'un important rassemblement d'Orques et de Gobelins dans la Forêt des Démons, et le bruit court que son chef serait Agglax, le Démon Fuligineux. Comme chacun sait, un Démon Fuligineux est un serviteur des Princes Démoniaques et un commandeur de la Légion des Damnés. Pourtant, depuis leur bannissement dans le Néant, après la Première Bataille de Titan, les Princes Démoniaques étaient considérés comme vaincus à tout jamais. Et voilà qu'on prétend avoir aperçu l'un de leurs serviteurs. Le fait est rapporté par un vieux chiffonnier qui se fait appeler Drek et qui a découvert un

temple en ruine près de Zengis. En explorant les décombres à la recherche de quelque chose de monnayable, Drek a trouvé un pot en terre de couleur noire, fermé par un bouchon et scellé à la cire noire. Incapable de dominer sa curiosité, il a brisé le pot sur une pierre, espérant qu'il contiendrait de l'or ou des bijoux. Mais la suite des événements a rapidement transformé son excitation en terreur. Aussitôt le pot noir en morceaux, Drek a été assourdi par le cri le plus hideux et le plus malfaisant qu'il ait jamais entendu. Une brume a lentement commencé à se former, et elle a crû en taille et en épaisseur jusqu'à prendre la forme d'une longue robe noire à capuchon enveloppant un corps dont on ne voyait que deux flamboyants yeux rouge sang. Drek a hurlé d'épouvante, mais le Démon Fuligineux qu'il venait de libérer s'est contenté de faire demi-tour et de disparaître. Les hordes du chaos allaient se répandre à nouveau sur Titan. Sur la foi du récit de Drek, vous placardez dans toute la ville de Fang des avis de recrutement. L'honneur de combattre sous les ordres d'un chef aussi prestigieux que vous - joint à l'attrait d'une solde en or - attire une longue file de candidats devant la taverne où vous vous proposez d'enrôler vos soldats. Beaucoup viennent seuls, d'autres se présentent en groupes, mais tous brûlent de s'engager. Certains font état d'aventures antérieures, d'autres de monstres abattus. Vous savez déceler les qualités que vous recherchez et, avant la tombée de la nuit, vous avez choisi vos soldats. Ignorant quels dangers vous allez affronter, vous décidez de ne pas enrôler tous les guerriers qui se sont présentés, afin de conserver un peu d'or pour le voyage. En pointant la liste des recrues, vous constatez que vous avez engagé 100 guerriers, 50 Nains, 50 Elfes archers et 20 chevaliers. Au matin, vous achetez des vivres, des provisions et des mules de bât. Une fois tout payé, il vous reste 700 Pièces d'Or que vous serrez dans un coffre de bois et sanglez sur l'une des mules. Vous vous rendez ensuite sur la grand-place où votre petite armée est rassemblée, et vous remettez au chef de chacune des unités une bannière jaune blasonnée d'une symbolique épée flamboyante. Acclamé par les habitants de Fang, vous conduisez votre armée hors de la ville par la porte de l'Est, à la rencontre d'un ennemi inconnu et sûrement redoutable. Et maintenant, tournez la page !



On a signalé la présence d'un important rassemblement
d'Orques et de Gobelins dans la Forêt des Démons...

1

Vous n'avez pas parcouru plus de deux cents mètres qu'un gros homme barbu, suant et soufflant, vous rattrape en courant. Il est vêtu comme un marin, mais son uniforme de capitaine au long cours est sale et fripé, et son chapeau crasseux est tout cabossé. - Mande pardon, halète le capitaine, puis-je vous faire une proposition honnête ? Je viens de jeter l'ancre à Fang et j'ai trouvé la ville sens dessus dessous. Apparemment, c'est vous qui en êtes la cause. Il paraît que vous vous rendez dans l'Est pour combattre un démon ou je ne sais trop quoi. Les démons, je n'y connais rien, mais je peux vous conduire jusqu'à Zen-gis avec mon navire, vos hommes et vous... moyennant une petite rémunération, bien entendu. Pensez à tous les kilomètres à pied que ça vous fera économiser de remonter le fleuve Kok sur le *Toucan Volant*, le solide voilier du Capitaine Barnock. Et pour ce voyage tout confort, je ne vous demande que 50 Pièces d'Or. Avouez que c'est une affaire ! conclut le vieux loup de mer. Si vous désirez faire route à bord du *Toucan Volant*, rendez-vous au [37](#). Si vous préférez marcher, rendez-vous au [225](#).

2

Vous grimpez à l'arbre en vous protégeant avec votre bouclier, tandis que le Blog se faufile entre les hautes branches à la recherche d'un angle de tir favorable. N'ayant qu'une main de libre, vous vous cramponnez difficilement et, soudain, vous lâchez prise. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [396](#). Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au [140](#).

3

Je n'ai pas envie de parler, bougonne le chenapan. Alors bouclez-la et tirez-vous. Si vous décidez de faire ce qu'il dit et d'aller vous asseoir à la table des trois vagabonds, rendez-vous au [18](#). Si vous préférez continuer à parler, rendez-vous au [152](#).

4

Chacun des Elfes décoche deux flèches sur les cinquante Pyrodjinns. Pour savoir combien de Pyrodjinns sont abattus par ces salves, multipliez le nombre des Elfes de votre armée par deux, puis déduisez de ce chiffre le nombre de points amenés par deux dés, pour tenir compte des flèches qui ont manqué leur but. Contre les Pyrodjinns survivants, livrez un Combat d'Escarmouche avec trente guerriers. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [316](#).

5

Le sac à dos atteint son but et envoie valser l'épée, qui tombe bruyamment sur le sol. La jeune Elfe se met à pleurer de soulagement, tandis que vous tranchez les cordes qui la ligotent.

-Merci, sanglote-t-elle, merci de m'avoir sauvé la vie. Elle retire alors une bague de son doigt et dit : -Je vous en prie, acceptez cette bague en témoignage de ma gratitude. Elle vous portera bonheur. Si vous voulez prendre la bague, rendez-vous au [270](#). Si vous préférez refuser ce cadeau, récupérer votre sac et quitter la cabane pour rejoindre vos hommes, rendez-vous au [211](#).

6

Votre armée suit le sentier sur deux rangs et progresse rapidement. Le sentier aboutit à une nouvelle clairière hérissée de lances. Ces lances sont fichées dans le sol la pointe en l'air, et des crânes humains y sont embrochés. Si vous voulez traverser la clairière, rendez-vous au [48](#). Si vous préférez la contourner sous le couvert des arbres, rendez-vous au [389](#).



6 *Le sentier aboutit dans une clairière hérissée de lances sur lesquelles sont embrochées des crânes humains.*

7

Vos pertes sont plus élevées que vous ne le pensiez. Les corps sans vie de dix guerriers et de dix Elfes gisent dans l'épave du *Toucan Volant*, et cinq Nains et quinze chevaliers se sont noyés dans le fleuve, entraînés sous les eaux par le poids de leur armure. Vous perdez 1 point de CHANCE. Les survivants paraissent rassurés de sentir à nouveau la terre ferme sous leurs pieds et sont tout prêts à se mettre en marche. Vous décidez de partir immédiatement, dans l'espoir d'atteindre Zengis le lendemain. Rendez-vous au [366](#).

8

-Bonne réponse, mon ami, dit l'Oracle. Et maintenant, l'épreuve finale. Vous allez m'exécuter un petit tour de magie. Vous m'entendez, mais vous ne me voyez pas. J'estime que c'est injuste : nous devrions être à égalité. Rendez-vous invisible !

Si vous possédez un Cabrioleur apprivoisé, rendez-vous au [224](#).
Si vous ne possédez pas une telle créature, rendez-vous au [108](#).

9

Toutes les flèches manquent la cible qui s'élève rapidement, et le Dragon et son cavalier ne sont bientôt plus qu'un point à l'horizon, fuyant à tire-d'aile vers l'est. Comprenant qu'Agglax risque de vous envoyer d'autres assassins en puissance, vous donnez l'ordre à vos soldats de marcher sur Claw, mais en formation beaucoup plus serrée. Rendez-vous au [220](#).

10

Plongeant la main dans votre sac à dos, vous en tirez le hibou d'airain.

-Posez-le par terre, reprend l'Oracle. Bien. Mais, hélas ! je suis insatiable et cela ne me suffit pas. Auriez-vous un vase vert à m'offrir ? Si vous possédez un vase vert et si vous vous rappelez

le nombre de Pièces d'Or qu'il vous a coûté, rendez-vous au numéro correspondant. Si vous n'avez pas de vase vert, rendez-vous au [297](#).

11

Vous ne ressentez aucune modification après avoir bu l'eau, si ce n'est que vous n'avez plus soif. Ni empoisonné ni débordant d'une soudaine énergie, c'est assez déçu que vous traversez la caverne et prenez le couloir qui s'ouvre dans la paroi opposée. Rendez-vous au [221](#).

12

Peu après minuit, quelque chose trouble votre sommeil et vous vous éveillez dans un lumineux clair de lune. Vous regardez autour de vous en bougeant à peine la tête et vous apercevez une ombre mouvante à côté de tonneaux arrimés par le travers. Il n'y a pas trace de sentinelle sur le pont, et vous êtes immédiatement conscient d'un danger. Empoignant votre épée, vous vous approchez des tonneaux à pas de loup. Soudain, sans avertissement, un objet qui brille au clair de lune vole vers vous. Instinctivement, vous vous baissez. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à vos points d'HABILETÉ, rendez-vous au [246](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [267](#).

13

Les deux armées se heurtent dans un fracassant cliquetis d'épées. Le combat est sanglant, acharné, et, bien que très inférieurs en nombre, vous gagnez un peu de terrain. Au cœur de la mêlée, vous vous retrouvez ferraillant contre l'un des plus grands de tous les Trolls, le redoutable Troll des Collines.

TROLL DES COLLINES HABILETÉ: 9 ENDURANCE: 10

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [142](#).

14

Finalement, vous êtes le seul challenger, personne d'autre n'étant désireux de se mesurer au célèbre Gros Bide. Le Nain vous informe qu'une bourse de 100 Pièces d'Or récompensera celui qui sera capable de vaincre Gros Bidè et que le prix de l'inscription est de 10 Pièces d'Or. Vous lui remettez cette somme et allez vous asseoir à la table pour attendre le retour du champion. Bientôt de nouvelles acclamations s'élèvent et la foule s'écarte pour laisser passer le colosse. Il est suivi de deux autres Nains habillés en cuisiniers et portant un plateau sur lequel trône une énorme tourte fumante. Gros Bide s'asseyait devant la table en se trémoussant sur sa chaise pour loger sa panse dans le renforcement. On pose alors devant vous une tourte dont le fumet, où l'odeur du poisson se mêle à celle de la crème aux œufs, vous fait pincer les narines ; on vous remet une cuiller en bois, et le Nain crie :

-Attention ! Prêts ? Partez !

Vous plongez votre cuiller dans la tourte et commencez à manger. Pour déterminer qui est le vainqueur, il faut faire appel aux dés. Lancez un dé et ajoutez le résultat à vos points d'HABILETÉ. Après avoir noté le total, lancez à nouveau le dé et ajoutez le nouveau chiffre à la capacité de mangeur de tourte de Gros Bide, qui s'élève à 13. Notez également ce total. Lancez encore le dé et ajoutez le résultat à votre total actuel, puis recommencez l'opération pour Gros Bide. Continuez ainsi jusqu'à ce que l'un des deux totaux atteigne 40 points. Si c'est celui de Gros Bide qui l'atteint le premier, rendez-vous au [388](#) ; si c'est le vôtre, rendez-vous au [60](#).

15

Vous apercevez, par une trouée des broussailles, l'entrée d'une petite grotte proche du sentier. Si vous voulez visiter cette grotte, rendez-vous au [87](#). Si vous préférez passer votre chemin, rendez-vous au [181](#).

La sentinelle parvient également à se débarrasser de son agresseur et vous remercie d'avoir donné l'alerte. Vous lui recommandez de garder désormais l'œil ouvert aussi bien côté terre que côté fleuve. Les autres sentinelles n'ayant rien d'anormal à signaler, vous retournez à votre couverture et vous vous rendormez. Au matin, vous vous mettez en marche dès le lever du jour, car vous voudriez atteindre Zengis avant la nuit. Au bout d'une heure environ, vous rencontrez un vieillard qui marche en sens inverse.

-C'est vous qui allez combattre Agglax, hein ? vous demande-t-il tout de go. Vous acquiescez d'un hochement de tête. -Bon ! reprend-il. Dans ce cas je vous conseille, quand vous arriverez au confluent, de longer la rivière qui vient du nord jusqu'au village de Claw. Il y a beaucoup d'Hommes des Collines, là-haut, qui ne demanderaient pas mieux que de s'enrôler dans votre armée. Vous remerciez le vieil homme de ce renseignement et repartez vers l'est. Au bout d'une heure, vous atteignez le confluent dont il vous a parlé. Si vous voulez suivre la rivière venant du nord, rendez-vous au [350](#). Si vous préférez la traverser et remonter le fleuve vers l'est, rendez-vous au [49](#).

La galerie fait un coude et, en prenant le tournant, vous vous trouvez nez à nez avec une silhouette qui vous barre le passage. Apparemment, il s'agit d'un être humain dont la tête est dissimulée sous un capuchon. Vous vous approchez pour l'examiner de plus près et, brusquement, la silhouette rejette son capuchon, révélant un visage de femme hideux, couronné, en guise de chevelure, par une masse de serpents qui se tortillent sur son crâne. Lorsque vous croisez le regard de ses horribles yeux rouges, vous êtes fasciné par le pouvoir magnétique de la Méduse. Aussitôt, vos membres commencent à se raidir, et vous n'êtes bientôt plus qu'un bloc de pierre.

18

Vous vous asseyez à la table des trois vagabonds, qui déclarent immédiatement se nommer Enk, Laz et Jip. Ils vous demandent ce que vous faites à Zengis. Si vous voulez leur parler de votre mission, rendez-vous au [395](#). Si vous préférez répondre que vous êtes à Zengis pour voir votre cousin, rendez-vous au [35](#).

19

En vous remettant vos gains, la jeune fille vous sourit et dit:

-Ça ne mérite pas un petit pourboire ? Si vous êtes disposé à lui donner une gratification, rendez-vous au [347](#). Si vous préférez quitter le tripot au plus vite, rendez-vous au [212](#).

20

Excellent ! déclare la voix de l'Oracle lorsque vous sortez le vase de votre sac à dos. Maintenant je vais vous poser une question, mais en laissant au destin le soin de décider de sa difficulté. Pour cela, je vais lancer mes dés. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [341](#). Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au [263](#).

21

Avant que les Pirates du Fleuve n'atteignent votre navire, la catapulte lance un nouveau globe de feu. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [159](#). Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au [74](#).

22

Au moment où vous pénétrez dans l'étable, l'Imitateur jette le Nain à demi étranglé sur le sol et tourne ses griffes ensanglantées vers vous.

IMITATEUR HABILITÉ: 10 ENDURANCE: 10

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [361](#).

23

A si courte distance, la pierre est un projectile mortel. Elle vous atteint à la tempe, et vous vous écroulez au milieu des autres braves qui ont donné leur vie pour sauver Allansia. Démoralisée par votre mort, votre armée tourne les talons et s'enfuit. Agglax est victorieux.

24

Le Gobelin bascule sur sa selle et s'écrase sur le sol en se tuant net. En fouillant sa dépouille, vous trouvez une corde d'arc et cinq têtes de flèche qui ne vous sont d'aucune utilité, mais vous y découvrez aussi un pendentif en os, à la base duquel est grossièrement gravé le chiffre 8. Conservez le pendentif si bon vous semble, avant de donner l'ordre de repartir vers Claw. Rendez-vous au [220](#).

25

Vous jetez une corde dans le trou et faites descendre un Elfe dans les ténèbres, une torche allumée entre les dents. A la force des poignets, il atteint vite le sol d'une vaste cavité, d'où il vous crie : -C'est absolument vide, en dehors d'une épouvantable puanteur d'excréments animaux. J'aperçois une galerie au fond de la caverne. Vous voulez que j'aille voir où elle mène ?

Si vous désirez que l'Elfe s'engage dans la galerie, rendez-vous au [198](#). Si vous lui dites d'empoigner la corde et de remonter pour que vous puissiez quitter la clairière, rendez-vous au [315](#).

26

Vous décidez d'épargner la vie du cabaretier, que vous laissez rejoindre ses amis en titubant pour faire panser ses plaies. Après quoi vous vous tournez vers la foule et déclarez :

-Je suis venu ici pour recruter des braves désireux de s'engager dans mon armée pour combattre le Démon Fuligineux qui sème la mort en Allansia. J'offre une solde de 10 Pièces d'Or, mais je ne veux que des combattants aguerris.

En moins d'une demi-heure, quinze guerriers se sont enrôlés. Vous leur expliquez où se trouve votre armée : ils s'y présenteront à Lexon, qui les payera (déduisez [150](#) Pièces d'Or de votre *Feuille d'Aventure*). Les autres consommateurs ne vous paraissant pas dignes d'intérêt, vous quittez le Dragon Noir pour voir si Zengis a autre chose à vous offrir. Rendez-vous au [382](#).

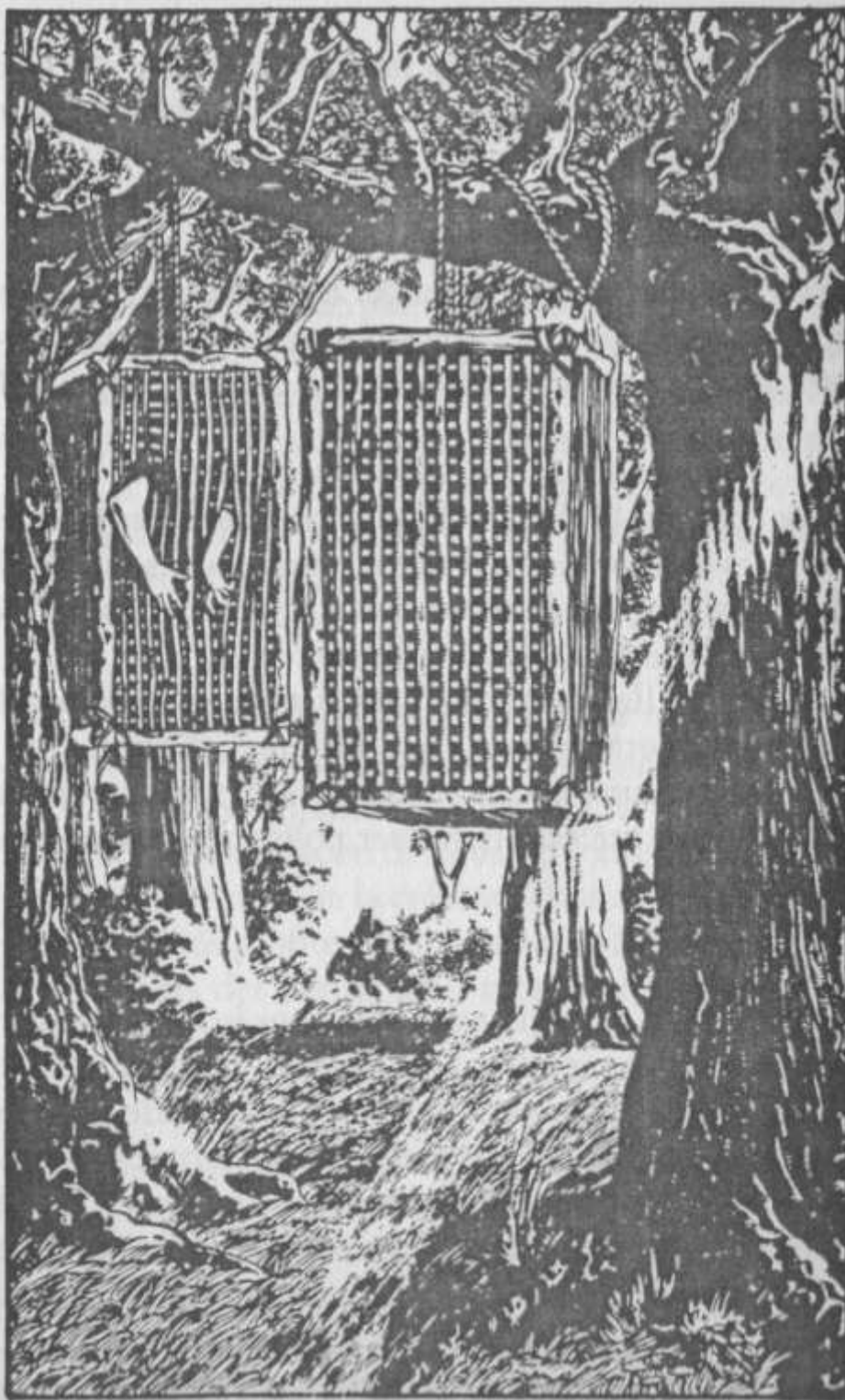
27

-Bon, eh bien si vous n'avez pas l'intention de rendre visite à l'Oracle, il n'y a pas de raison de vous rendre aux Grottes des Météores. Y a-t-il un autre endroit où vous aimeriez aller ?

Vous répondez que vous désirez traverser la Forêt des Démons. Rendez-vous au [319](#).

28

Accompagné de dix Elfes, vous pénétrez à pas de loup dans le bois, l'épée au poing. En vous faufilez rapidement d'arbre en arbre, vous commencez à entendre distinctement les appels au secours. Soudain, vous apercevez devant vous une cage en bois, suspendue par une corde à une grosse branche. Tout près de là pend une cage similaire, entre les barreaux de bois de laquelle



28 Vous pouvez voir deux bras passés entre les barreaux de bois de l'une des cages.

passent deux bras. Finalement, vous dénombrez onze cages, dont chacune enferme vraisemblablement un homme. Si vous désirez révéler votre présence aux prisonniers des cages, rendez-vous au [182](#). Si vous préférez ressortir du bois sans bruit et rejoindre vos soldats, rendez-vous au [143](#).

29

Votre épée a vite fait de venger la mort de vos soldats, après quoi vous criez à vos guerriers de regagner le sentier et de reprendre la route. Rendez-vous au [130](#).

30

Vous comptez 100 Pièces d'Or au chef des Nordiques et lui dites de monter à bord avec ses hommes. En dépit du regard perçant de ses yeux bleu glacier, vous avez le sentiment de pouvoir lui faire confiance. -Je m'appelle Laas, dit-il avec un sourire amical. Puis-je me permettre de vous offrir un présent ? Si vous souhaitez accepter son cadeau, rendez-vous au [358](#). Si vous préférez le refuser poliment, rendez-vous au [390](#).

31

Des échelons métalliques scellés dans le mur vous permettent de descendre dans l'égout, au fond duquel s'écoule lentement une fange nauséabonde dont la puanteur vous soulève le cœur. En scrutant les profondeurs du souterrain, vous apercevez ce qui paraît être la flamme vacillante d'une bougie, et comme vous percevez un faible chuchotement, vous en concluez qu'il s'agit d'autres Gobelins de Cloaque. Si vous voulez suivre le canal de vidange, rendez-vous au [232](#). Si vous préférez remonter l'échelle, rendez-vous au [300](#).

32

-Vous n'êtes vraiment pas observateur, mon ami, déclare gravement l'Oracle. Il m'est impossible de venir en aide à quiconque n'est pas digne de mes pouvoirs. Adieu.

Les yeux du visage de pierre se referment, et vous vous retrouvez seul, vous demandant ce que vous allez bien pouvoir faire. Un grincement derrière votre dos vous fait retourner, et vous voyez coulisser un pan de mur. Vous n'avez pas le choix : il ne vous reste plus qu'à emprunter la galerie qui vient d'apparaître. Rendez-vous au [280](#).

33

De nombreux soldats pataugent dans le marécage pour venir à votre aide en harcelant le Mangeboue de tous les côtés, mais son cuir épais est difficile à percer. C'est pourtant la seule façon de vous défendre. Comprenant que le ventre mou de la créature est son seul point vulnérable, vous profitez du moment où le Mangeboue se tourne vers des Nains qui l'attaquent sur sa gauche pour vous fendre, l'épée en avant. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à vos points d'HABILETÉ, rendez-vous au [392](#). S'il leur est supérieur, rendez-vous au [256](#).

34

Vingt guerriers traversent le pont sans problème avant que vous ne vous y engagiez à votre tour. Vous en avez franchi la moitié lorsque, soudain, une des cordes casse. Tous ceux qui se trouvaient sur le pont tombent comme des pierres au fond de la crevasse, où la mort les attend.

35

-C'est bizarre, dit Enk, le nombre de gens qui viennent à Zengis pour rendre visite à des parents. Personne, semble-t-il, n'est là pour affaires... mais n'allez pas croire qu'on mette votre parole en

doute. Où habite-t-il, ce cousin ? On pourrait peut-être vous indiquer le chemin. Qu'allez-vous répondre :

Qu'il habite rue des Gravats ? Rendez-vous au [92](#)

Que cela ne les regarde pas ? Rendez-vous au [223](#)

Que vous êtes pressé ? Rendez-vous au [311](#)

36

-Allons, suivez-moi, dit Thog d'un ton jovial destiné à rassurer les soldats inquiets. Ce ne sont jamais que des arbres et deux ou trois singes. Lorsque vous pénétrez dans la forêt, la lumière du jour décline vite, assombrie par l'épaisseur de la voûte de feuillage, et le silence est sépulcral. - Les créatures nous observent, chuchote Thog, mais les petites, à la lisière du bois, sont inoffensives. C'est plus loin qu'il faudra commencer à s'inquiéter. On va couper par là pour éviter les Hommes Arborescents. Votre armée se fraie un chemin à travers la forêt en s'enfonçant dans ses plus sombres profondeurs. Ren-dez-vous au [180](#).

37

Emboîtant le pas au Capitaine Barnock, vous conduisez vos hommes jusqu'au quai où est amarré le *Toucan Volant*. C'est un vieux rafiote qui, comme son capitaine, est en assez piteux état. Ce qui ne vous surprend guère, aucun navire digne de ce nom ne s'aventurant jamais au-delà de Port-des-Sables-Noirs. Vous dites à vos hommes de monter à bord et remettez au Capitaine Barnock ses 50 Pièces d'Or (déduisez-les de votre *Feuille d'Aventure*). Le capitaine donne l'ordre d'appareiller, et, sur le pont, vous regardez l'équipage hétéroclite larguer les amarres, escalader le gréement et déferler les voiles. Moins de vingt minutes plus tard, Fang a disparu à l'horizon et vous remontez le fleuve. Tout le monde est de bonne humeur, et les Nains et les Elfes eux-mêmes oublient leurs divergences pour bavarder gaiement, unis par leur commun désir de débarrasser Allansia du

Démon Fuligineux. A la proue, un groupe de guerriers, penchés sur le bordage, scrutent le fleuve. Soudain, l'un d'eux tend le bras en criant :

-Regardez ! Un tonneau flotte à notre rencontre ! Vous jetez un coup d'oeil par-dessus le plat-bord et apercevez effectivement un gros tonneau fermé qui danse sur les vaguelettes. Si vous voulez ordonner à l'un de vos hommes de se mettre à l'eau afin de hisser le tonneau à bord, rendez-vous au [145](#). Si vous préférez continuer votre route sans vous arrêter, rendez-vous au [346](#).

38

Vous arrivez à un chemin orienté nord-sud et décidez de le suivre vers le sud. Bientôt, un écriteau, également dirigé vers le sud, indique « Karn - 8 km ». Si vous voulez continuer à marcher vers le sud en direction de Karn, rendez-vous au [266](#). Si vous préférez vous diriger vers le sud-est, rendez-vous au [331](#).

39

Lorsqu'il aperçoit le Cristal de Lumière au creux de vos paumes, Agglax a un violent mouvement de recul. Se couvrant le visage de ses mains, il saute brusquement à bas de son siège et s'enfuit en lançant un ordre aux Ninjas tout de noir vêtus de sa garde d'élite. L'un de ces fanatiques vous barre aussitôt le passage pour vous empêcher de poursuivre Agglax. Brandissant à deux mains son sabre courbe, le sinistre tueur est tout prêt à sacrifier sa vie pour sauver son maître. -Tanaka San dire vous mourir ! rugit-il en bondissant, bien décidé à vous couper en deux sans autre forme de procès.

NINJA HABILITÉ: 10 ENDURANCE: 10

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [254](#).

40

Vous répondez au cabaretier que vous n'avez ni le temps ni l'envie de vous ridiculiser en vous livrant à des performances d'ivrogne pour distraire sa clientèle de poivrots et que vous êtes là pour recruter de valeureux guerriers prêts à combattre Agglax, le Démon Fuligineux. Fronçant ses épais sourcils noirs, le cabaretier semble brusquement très intéressé.

-Fallait le dire plus tôt ! riposte-t-il avec un grand sourire qui illumine soudain son visage. Les meilleurs combattants de la ville sont tous mes clients, et la plupart d'entre eux sont ici en ce moment ! Une demi-heure plus tard, vous avez enrôlé quinze guerriers de plus. Vous leur indiquez où se trouve votre armée : qu'ils se présentent à Lexon, qui leur remettra 10 Pièces d'Or à chacun (déduisez 150 Pièces d'Or de votre *Feuille d'Aventure*). Après avoir serré la main du gros cabaretier, vous quittez le Dragon Noir pour explorer Zengis, qui pourrait encore avoir autre chose d'intéressant à vous offrir. Rendez-vous au [382](#).

41

Vous vous placez au centre de la pièce, l'épée à la main, pour affronter la maîtresse d'armes. Sans avertissement, celle-ci bondit soudain en avant en fendant l'air de son épée. Instinctivement, vous parez le coup en relevant votre arme.

MAX HABILITÉ: 11 ENDURANCE: 7

Si c'est vous qui touchez le premier, rendez-vous au [195](#). Si c'est Max qui touche la première, rendez-vous au [385](#).

42

Avoir bu l'Eau des Dieux vous a sauvé d'une mort affreuse. La lueur irradiante décroît progressivement, et vous reprenez rapidement votre aspect habituel.

Vos yeux font le tour de la caverne sans y découvrir la moindre issue. Dans la paroi rocheuse est sculpté un visage d'homme aux yeux clos dont la bouche est ouverte. Lorsque vous vous en approchez pour l'examiner de plus près, les yeux s'ouvrent et une voix grave jaillit de la bouche :

Je suis l'Oracle. Bien que votre présence ici ne soit pas la bienvenue, j'admire votre courage et votre ténacité. Quelque noble que soit votre cause, vous devez payer pour obtenir des réponses à vos questions. Moi aussi, je vous poserai des questions, et si vous me donnez une seule réponse inexacte, cela vous coûtera la vie. C'est moi qui ouvrirai les débats, puisque je sais tout, mais, avant cela, vous pouvez commencer par m'offrir des présents. Vous étiez récemment à Zengis. J'espère que vous avez songé à m'acheter un hibou d'airain, et il faut me dire combien vous l'avez payé.

Si vous êtes en possession d'un hibou d'airain et que vous vous rappelez le nombre de Pièces d'Or qu'il vous a coûté, rendez-vous à ce nombre. Si vous ne possédez pas de hibou d'airain, rendez-vous au [206](#).

43

Maintenant, beaucoup de vos hommes sont réveillés. Aucun ne semble avoir subi le moindre dommage, en dehors de la sentinelle qui a une grosse bosse sur le crâne, le rôdeur de minuit l'ayant assommée par derrière. Vous mettez un homme de garde supplémentaire, et tous les autres se recouchent et se rendorment. Peu après l'aube, le Capitaine Barnock donne l'ordre de repartir vers l'amont. Rendez-vous au [188](#).

44

-La chance vous sourit, mon ami, reprend l'Oracle. Mais je suis insatiable et il m'en faut davantage. Voyons, auriez-vous un vase vert ? Si vous possédez un vase vert et si vous vous rappelez le nombre de Pièces d'Or qu'il vous a coûté, rendez-vous à ce nombre. Si vous n'avez pas de vase vert, rendez-vous au [297](#).

45

La bague s'adapte parfaitement au doigt de la statue, et vous voyez avec stupeur le poing fermé s'ouvrir lentement. Au creux de la paume de pierre scintille un magnifique cristal. Soudain, les lèvres du roi s'ouvrent et il en sort une voix caverneuse : -Je vous donne le Cristal de Lumière ! Vous prenez le cristal et courez rejoindre vos hommes, furieusement excité. Après leur avoir montré votre trésor, vous repartez le long du sentier. Rendez-vous au [130](#).

46

Le clef tourne dans la serrure, provoquant un léger déclic. Celui-ci est suivi d'une sorte de sifflement, et, avant d'avoir réalisé ce qui se passe, vous avez respiré une partie du gaz qui s'échappe du trou de la serrure. C'est un poison mortel, et vous vous écroulez comme une masse, suffoquant, les mains crispées sur votre gorge. Votre aventure est terminée.

47

-Je suis sûr que vous vous entendrez bien avec ce corbeau. Il s'appelle Billy et comprend même quelques mots d'orquais. Dix Pièces d'Or pour un pareil corbeau, permettez-moi de vous dire que c'est une affaire en or. Si vous désirez acheter le corbeau, rendez-vous au [245](#). Si vous préférez quitter la boutique sans acquérir le corbeau, rendez-vous au [218](#).

48

Un frisson vous court le long du dos lorsque vous passez entre les lances. Au milieu de la clairière s'élève un monticule de terre fraîchement retournée, à côté duquel traîne une pelle. Si vous désirez creuser le monticule, rendez-vous au [98](#). Si vous préférez poursuivre votre route, rendez-vous au [315](#).

49

Le restant de la journée s'écoule sans incident, et quand la lumière commence à baisser, vous donnez l'ordre de dresser le camp à une quinzaine de kilomètres de Zengis, dans un endroit facile à défendre. Lorsque vous vous couchez pour la nuit, après vous être régalé de civet de lapin, vous repensez aux événements de la journée, mais vous ne tardez pas à vous endormir. Si vous portez autour du cou une amulette en forme de scarabée, rendez-vous au [128](#). Si vous ne portez pas une telle amulette, rendez-vous au [279](#).

50

Le lendemain matin, vous éveillez vos hommes de bonne heure et vous vous mettez rapidement en marche vers le sud-est. A midi, vous faites une halte pour vous restaurer, mais vous êtes bientôt repartis. À la fin de l'après-midi, vous apercevez au loin une rangée de collines.

-Les Grottes des Météores, annonce un homme de Zengis.

Vous atteignez les grottes avant le coucher du soleil et décidez d'y pénétrer seul. Une bougie dans une main et votre épée dans l'autre, vous franchissez le seuil d'une grande caverne obscure. Rendez-vous au [219](#).

51

Personne n'a de belladone. Une heure plus tard, une fièvre de cheval vous secoue de tremblements incoercibles. Vos joues et vos bras commencent à se couvrir de poils, et la forme de votre visage se modifie jusqu'à vous faire ressembler au Loup-Garou qui vous a mordu. Vos soldats assistent avec horreur à cette transformation et finissent par prendre la décision déchirante de mettre fin à vos souffrances. Démoralisée par la mort de son chef, votre armée renonce à la croisade contre Agglax.



52 Du seuil de la taverne, vous constatez qu'aucun des consommateurs ne paraît particulièrement recommandable.

52

Deux minutes plus tard, vous apercevez au-dessus de la porte d'une vieille baraque en bois une misérable enseigne représentant un dragon survolant les mots « Au Dragon Noir ». Un brouhaha de cris et de rires s'échappe de la taverne, et vous décidez d'y entrer sans plus tarder. Vous montez quelques marches de pierres usées et poussez une lourde porte de chêne. Bien qu'il fasse grand jour, la salle est sombre et les chandelles sont allumées, car les petites fenêtres sont si crasseuses qu'elles ne laissent pénétrer pratiquement aucune lumière. Du seuil, vous constatez que la taverne est pleine de consommateurs, mais qu'aucun de ceux-ci ne paraît particulièrement recommandable. Des groupes de vagabonds enveloppés dans de longues pèlerines sont agglutinés dans les coins obscurs, tandis que des chenapans turbulents, que n'améliore en rien toute la bière qu'ils ont déjà absorbée, occupent le milieu de la salle et injurient tous ceux qui passent à leur portée, y compris les serveuses harassées qui doivent se faufiler entre les tables avec leurs plateaux lourdement chargés. Aucune de ces tables n'étant libre, pas question de vous installer seul. Où allez-vous vous asseoir :

Au comptoir ? Rendez-vous au [197](#)

Avec un chenapan aviné ? Rendez-vous au [378](#)

Avec trois vagabonds ? Rendez-vous au [18](#)

53

Vous arrivez rapidement dans un cul-de-sac et, sentant le danger, vous pivotez sur vos talons et rebroussez chemin en courant. Mais avant que vous n'ayez atteint l'entrée de la galerie, les dents de pierre qui garnissent le haut de celle-ci glissent vers le bas, vous barrant le passage. Bloqué à l'intérieur du souterrain, vous êtes condamné à mourir de faim.

54

Une demi-heure après avoir croqué les pommes, certains soldats sont pris de douleurs. Vous êtes du nombre. Déduisez 2 points de votre ENDURANCE et 1 point de votre HABILITÉ. L'état des malades s'aggrave à vue d'œil, et deux d'entre eux meurent rapidement. Avant la fin de la journée, cinq en tout ont péri. Déduisez-les de votre *Feuille d'Aventure* et réduisez votre total de CHANCE de 1 point. Regrettant d'avoir distribué les pommes à vos hommes, vous prenez la décision de ne plus vous laisser distraire, à l'avenir, de votre objectif principal. Rendez-vous au [209](#).

55

Immobile, le serviteur d'Agglax gît sur le sol, car votre épée s'est enfoncée au seul point vulnérable de son corps, un endroit déterminé de son ventre par ailleurs dur comme la pierre. Satisfait d'avoir éliminé l'Homme de Roo, qui ne combattrait plus dans l'armée du Mal, vous donnez l'ordre du départ. Rendez-vous au [114](#).

56

Ne sachant pas si vous avez raison ou non de leur faire confiance, vous remettez néanmoins 100 Pièces d'Or aux vagabonds. Laz sort une carte de sous sa pèlerine et la déploie sur la table. Zengis y figure au centre, et le village de Karn au sud. Plus loin vers le sud-est apparaissent les Grottes des Météores et, à l'est de Zengis, la Forêt des Démons commence à l'endroit où le fleuve Kok se divise en deux bras et pique vers l'est, presque jusqu'au bord de la carte. Laz sort un crayon de sa poche et trace une croix à la limite est de la carte, là où se termine la Forêt des Démons.

-C'est ici que vous le trouverez, déclare Laz. Vous repliez la carte et la glissez dans une poche de votre tunique.

-Et votre unique espoir de vaincre Agglax réside dans votre visite à l'Oracle, chuchote Jip. Quant à savoir si l'Oracle vous parlera,

c'est une autre paire de manches. Ça dépendra de son humeur et des cadeaux que vous lui apporterez. Vous le trouverez dans les Grottes des Météores.

Vous remerciez les vagabonds de ces renseignements et quittez la taverne en vous demandant qui peut bien être ce fameux Oracle. Pour poursuivre l'exploration de Zengis, rendez-vous au [382](#).

57

-Autrement dit, vous êtes, encore un de ces hurluberlus qui s'est mis dans la tête de consulter l'Oracle, pas vrai ? Si vous décidez de répondre « oui », rendez-vous au [144](#). Si vous préférez répondre « non », rendez-vous au [27](#).

58

Vous apercevez soudain par terre un sac de jute crasseux, à demi dissimulé dans les herbes. Vous le fendez d'un coup d'épée et, à votre grande surprise, vous avez la joie d'y trouver 10 Pièces d'Or. Vous rassemblez gaiement vos hommes, leur annoncez qu'il est temps de partir, et quelques minutes après, vous êtes de nouveau en marche. Rendez-vous au [274](#).

59

Leur nombre diminuant de minute en minute, vos soldats sont complètement démoralisés. A quelques mètres du front ennemi, ils tournent les talons et s'enfuient en désordre. Vous les exhortez à tenir bon et à combattre, mais vous ne parvenez pas à enrayer la débandade. De nombreuses mains s'emparent alors de vous, et c'est enchaîné que vous êtes conduit devant Agglax et exécuté.



60

Lorsque vous laissez tomber votre cuiller dans le plat vide en signe de victoire, la foule est muette de stupeur. Gros Bide, la bouche encore pleine de tourte, manifeste sa colère en balayant de la table son écuelle, qui va s'écraser sur le sol. Secouant la tête avec incrédulité, le Nain vous remet la bourse contenant 100 Pièces d'Or. Si vous voulez monter sur la table et parler à la foule d'Agglax de votre désir d'enrôler six solides combattants en échange de l'or que vous venez de gagner, rendez-vous au [165](#). Si vous préférez partir en emportant votre or, rendez-vous au [95](#).

61

Vous secouez la tête et parvenez de justesse à garder l'équilibre. Derrière vous retentit le rire tonitruant du cabaretier, et vous vous effondrez sur la chaise la plus proche, abruti par la boisson. Déduisez 1 point de votre ENDURANCE et lancez un dé. Si vous faites de 1 à 3, vous vous retrouvez à la table d'un chenapan ivre (rendez-vous au [378](#)). Si vous faites de 4 à 6, vous êtes assis avec trois vagabonds (rendez-vous au [18](#)).

62

Un autre Gobelin vous voit vous diriger vers le guerrier en mauvaise posture. Comprenant que vous êtes le chef, le Gobelin pointe son arbalète sur vous, vise soigneusement et tire. Si vous avez enrôlé, à Zengis, les Commandos de Max, rendez-vous au [153](#). Si vous n'avez pas engagé les mercenaires de la maîtresse d'armes, rendez-vous au [339](#).

63

La porte de la rue donne sur une grande pièce au centre de laquelle deux bretteurs s'entraînent avec des épées de bois. Sept autres hommes observent le combat. Au fond de la salle, une belle femme blonde, vêtue d'une armure de cuir, donne des conseils aux combattants. -Stop! crie-t-elle soudain. Faites une pause pendant que je vais voir ce que veut cet intrus. Elle s'approche de vous et vous dit :

-Max, c'est moi, et ces hommes sont mes élèves. Vous voulez vous joindre à eux ou les embaucher ? Vous répondez que vous pourriez envisager de les engager.

-Mes gars sont ce qui se fait de mieux dans le genre. Pour **200** Pièces d'Or, nous sommes à vous tous les dix. Qu'allez-vous faire :

Payer à Max le prix qu'elle demande ? Rendez-vous au [124](#)

Marchander ? Rendez-vous au [255](#)

Refuser la proposition et partir ? Rendez-vous au [314](#)

64

Les gardes vous crient de vous arrêter, mais vous prenez vos jambes à votre cou en cherchant des yeux une taverne où vous réfugier. Rendez-vous au [52](#).

65

La rue fait un coude vers la droite, et vous vous retrouvez bientôt devant la porte principale de Zengis. Vous rappelant la promesse que vous avez faite à Lexon, vous décidez d'aller rejoindre votre armée qui vous attend. Rendez-vous au [113](#).

66

Vous parvenez à libérer l'une de vos mains et enfoncez votre épée dans la patte de la bête féroce. Celle-ci pousse un grondement de douleur et, une fraction de seconde plus tard, vous êtes libre de vos mouvements et debout sur vos pieds. Ce qui augmente vos chances de venir à bout du carnassier.

NANDINOIRS HABILETÉ: 9 ENDURANCE: 11

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [362](#).

67

L'Homme des Collines est agile, et quand il passe brusquement à l'attaque, vous êtes jeté à terre par une double ruade volante avant d'avoir eu le temps de réagir. Vous mordez brutalement la poussière, et une violente douleur traverse vos bras lorsqu'ils sont tordus derrière votre dos comme dans un étau. Vous tentez de vous libérer, mais vous débattre ne fait qu'accroître vos souffrances, et vous êtes contraint de vous soumettre à Vine. Rendez-vous au [213](#).

68

Vous arrivez à une vaste clairière au milieu de laquelle s'élève un gros rocher rond. Le sol est jonché d'ossements, et le rocher est éclaboussé de sang séché. Si vous voulez attendre, tapi avec votre armée à la lisière de la clairière, le retour éventuel du ou des responsables de ce massacre, rendez-vous au [252](#). Si vous préférez traverser la clairière sans vous arrêter, rendez-vous au [312](#).

69

Dix de vos guerriers sont victimes des Mouches Harpons : au cours des prochaines semaines, leur corps servira de réserve de nourriture à l'asticot qui va éclore dans leurs entrailles. Les Mouches Harpons finissent par disparaître en vrombissant, et vous ramenez tristement vos hommes au navire. Déduisez 1 point de votre CHANCE. Le Capitaine Barnock se rend compte que vous n'êtes pas d'humeur à bavarder et donne l'ordre de mettre à la voile vers l'amont. Rendez-vous au [188](#).

70

Le Loup-Garou aperçoit votre amulette et se fige sur place, pétrifié par la terreur : il n'oppose aucune résistance lorsque vous lui réglez son compte d'un seul coup d'épée. Vous découvrez malheureusement que la sentinelle est morte. Le restant de la nuit s'écoule sans autre incident et, au matin, vous conduisez votre armée hors de la forêt, en terrain à nouveau dégagé. Rendez-vous au [323](#).

71

Le cabaretier vous regarde avec stupeur, puis fouille sous son comptoir et en sort une massue qu'il brandit en braillant :

-Je vais lui apprendre à vivre, à cette espèce de m'as-tu-vu !

Vous vous laissez glisser de votre tabouret et dégainez votre épée pour affronter l'énorme brute, tandis que les consommateurs forment le cercle pour ne rien perdre du spectacle.

-Faites-en de la chair à pâté, Gros Lard ! lance une voix dans la foule.

-Grouillez-vous, Gros Lard, mon verre est vide, rugit une autre.

Et le combat s'engage.

CABARETIER HABILETÉ: 9 ENDURANCE: 7

Si vous êtes le premier à remporter trois Assauts, rendez-vous au [26](#). Si c'est le cabaretier qui est le premier à remporter trois Assauts, rendez-vous au [227](#).

72

Une autre demi-heure s'écoule, et la paralysie commence à s'atténuer. Vos membres reprennent vie, et vous êtes bientôt capable de bouger librement. Rendez-vous au [284](#).

73

Vous levez vivement le bras, et votre bouclier dévie le vol de la fléchette. Le Blog prend la fuite et disparaît dans les broussailles. Si vous voulez le poursuivre, rendez-vous au [171](#). Si vous préférez ramener vos soldats sur le sentier et continuer votre route, rendez-vous au [130](#).

74

Le globe de feu percute le grand mât et tombe sur le pont en tuant cinq de vos hommes. Deux Nains étouffent rapidement le globe de feu sous des couvertures mouillées, évitant ainsi un incendie à bord. Rendez-vous au [192](#).

Pendant que vos hommes reprennent des forces, vous vous interrogez sur les plans qu'Agglax est en train de tramer. Quelque part, au-delà de la Forêt des Démons, il vous attend, vous et votre armée. Lorsque vos soldats sont enfin en état de reprendre la route, vous décidez de marcher tout droit sur Agglax et dirigez donc votre armée vers l'est et la Forêt des Démons. Après avoir traversé l'un des affluents du fleuve Kok, vous atteignez l'orée de la Forêt Ténébreuse. Des arbres noirâtres, aux formes tourmentées, dressent vers le ciel un rempart menaçant, et un murmure d'appréhension court dans les rangs de l'armée. Vous rompez le silence angoissant en donnant l'ordre de pénétrer dans la forêt. La lumière décroît rapidement sous l'épaisse voûte de feuillage qui s'étend au-dessus de vos têtes, et seuls les glapissements stridents de quelques singes effarouchés réveillent parfois la futaie silencieuse. Au bout d'une demi-heure, un soldat envoyé en éclaireur revient signaler qu'il a aperçu un groupe de huttes en bois, quasiment enfouies sous la végétation. Si vous désirez vous rendre à ce village avec dix hommes, rendez-vous au [238](#). Si vous préférez continuer à marcher avec votre armée, rendez-vous au [180](#).

Le couloir débouche dans une autre caverne, mais celle-ci est absolument vide. Néanmoins, vous avez le choix entre plusieurs issues. Dans la paroi du fond s'ouvrent les entrées de trois galeries, chacune sculptée de façon à évoquer la gueule béante de quelque étrange créature ne ressemblant à aucun animal connu. Vous remarquez que trois des dents de la mâchoire supérieure de chaque tête sculptée portent un chiffre gravé. Choisissez la galerie que vous désirez emprunter et rendez-vous au numéro correspondant.



76 L'entrée de chaque galerie évoque la gueule béante de quelque étrange créature.

La vieille porte de bois est coincée, et vous ne parvenez à l'ouvrir qu'à coups d'épaule. Quand le vantail pivote enfin sur ses gonds, une voix féminine pousse un cri perçant et vous sursautez devant le spectacle qui s'offre à vos yeux. Au centre de la cabane jonchée de détritrus, une jeune Elfe est ligotée sur une table boulonnée au plancher. Au-dessus d'elle, à deux mètres de son estomac, une épée est suspendue par un simple fil de coton enroulé à l'extrémité d'une tige de fer fixée horizontalement sur un madrier planté dans un trou du plancher délabré.

-Ne bougez pas ! crie la jeune Elfe. En marchant sur une certaine lame du parquet, vous déclencheriez une gâchette qui ferait tomber l'épée. À vous de décider si vous voulez sauver la vie de la jeune Elfe. Qu'allez-vous faire :

- | | |
|--|------------------------------------|
| Bondir pour empoigner l'épée ? | Rendez-vous au 154 |
| Lancer votre sac à dos sur l'épée ? | Rendez-vous au 205 |
| Abandonner l'Elfe à son sort et partir ? | Rendez-vous au 320 |

Vous vous hâtez de filer avant d'avoir attiré l'attention de qui que ce soit. Sentant une bosse sous vos vêtements, vous vous rappelez soudain le sac de cuir. Vous le sortez et dénouez la cordelette qui le ferme, puis vous le retournez et le secouez pour en faire tomber le contenu dans votre main... et vous êtes horrifié de découvrir un scorpion au creux de votre paume. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [253](#). Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au [240](#).

Sentant que vous êtes en difficulté, Agglax s'apprête à savourer son triomphe. Rendez-vous au [301](#).

80

La mouche bleue hésite une seconde avant de foncer sur la confiture que vous avez choisie. Augmentez votre CHANCE de 1 point. Impassible, l'homme dégrafe sa broche et vous la tend sans un mot. C'est un bijou magnifique, orné d'un motif en relief représentant un dragon qui crache le feu. En le retournant, vous remarquez qu'on a grossièrement gravé au dos le chiffre 87. Vous en prenez mentalement note avant de fixer la broche sur votre tunique. Si vous voulez demander au chenapan quel est son nom, rendez-vous au [3](#). Si vous préférez le quitter et aller vous asseoir à une autre table en compagnie de trois vagabonds, rendez-vous au [18](#).

81

-Excusez-moi, dit-il, je suis un peu bavard, hein ? Il vous remet votre clef, et vous montez l'escalier pour gagner votre chambre. Rendez-vous au [376](#).

82

Vous vengez la mort de vos soldats d'un rapide coup d'épée avant de descendre de l'arbre et de crier à vos hommes de regagner le sentier et de reprendre leur route. Rendez-vous au [130](#).

83

Cinq de vos guerriers sont victimes des Mouches Harpons : au cours des prochaines semaines, leur corps servira de réserve de nourriture à l'asticot qui va éclore dans leurs entrailles. Les Mouches Harpons finissent par disparaître en vrombissant, et vous ramenez tristement vos hommes au navire. Sentant que vous souhaitez quitter au plus vite cet endroit funeste, le Capitaine Barnock ne perd pas de temps et reprend aussitôt la remontée du fleuve. Rendez-vous au [188](#).

84

L'armée fait route vers l'est en longeant la rive du fleuve Kok jusqu'à un important confluent. Devant vous, l'horizon est barré par un sombre rempart d'arbres dont les troncs noueux se tordent vers le ciel : c'est la sinistre Forêt des Démons. Vous remontez vers le nord jusqu'à un endroit où l'affluent peut être traversé sans danger. Vos soldats murmurent lorsque vous pénétrez dans la forêt, où la lumière décroît vite sous l'épaisse voûte de feuillage qui s'étend au-dessus de vos têtes. Seuls les glapissements de quelques singes effarouchés troublent par moments le mystérieux silence de la forêt. Lorsque vous vous y enfoncez, la futaie devient très dense, et l'armée met du temps à se faufiler entre les arbres. Si vous souhaitez presser le mouvement, rendez-vous au [155](#). Si vous voulez envoyer un éclaireur repérer un itinéraire plus facile pour traverser la forêt, rendez-vous au [120](#).

85

La galerie se met à monter, et la pente est vite si raide qu'il devient pénible de la gravir, mais vous vous sentez soudain des ailes lorsque vous apercevez au loin une tache de lumière blanche. L'air paraît plus frais, et vous vous retrouvez bientôt en plein air, au grand jour, devant l'entrée d'une caverne distante d'une centaine de mètres au plus de vos hommes qui, assis par terre, attendent patiemment que vous ressortiez de la grotte dans laquelle vous êtes entré un moment plus tôt. Vous les hélez et courez les rejoindre pour leur raconter votre aventure souterraine. Vous décidez de retourner sans plus attendre auprès de votre armée, mais le trajet de retour commence par une rencontre déplaisante. L'apparition d'un nuage de poussière se dirigeant vers vous est bientôt suivie par les claquements de sabots d'une cavalcade. Dix centaures hostiles foncent sur vous, vous obligeant à livrer un Combat d'Escarmouche. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [299](#).

86

Au moment où vous dégainez, quinze Hommes des Collines apparaissent comme s'ils surgissaient du néant. Vêtus de peaux de bête et armés de massues et de haches de pierre, les hommes aux longues chevelures courent vers vous sur leurs jambes noueuses en hurlant de toute la force de leurs poumons. Vous devez livrer un Combat d'Escarmouche. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [340](#).

87

Lorsque vous pénétrez dans la pénombre de la grotte, votre jambe frôle des filaments gluants. Comme si ce contact avait déclenché une alarme, une énorme araignée velue surgit des ténèbres pour s'emparer de la proie qui s'est introduite dans son antre. Dégainez votre épée et défendez votre vie.

ARAIGNÉE GÉANTE HABILETÉ: 7 ENDURANCE: 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [275](#).

88

Vous entendez un bruit de froissement derrière d'épais buissons et, brusquement, il en sort dix énormes créatures qui ressemblent à des Gobelins et qui bondissent sur vous en brandissant des haches et des couperets. Hauts de plus de deux mètres, les Garks à peau brune se ruent à l'attaque. Il vous faut livrer un Combat d'Escarmouche. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [259](#).

89

-Merci beaucoup, dit l'Oracle. Et maintenant, en quoi puis-je vous être utile ?

Vous répondez qu'on vous a dit que l'Oracle pouvait vous aider à vaincre Agglax et que vous voudriez savoir si c'est exact.

-Ainsi, vous voulez détruire le Démon Fuligineux ? C'est une chance que vous soyez à la tête d'une armée, car vous n'auriez jamais pu approcher Agglax par vos propres moyens : les troupes qui l'entourent sont trop nombreuses pour que vous puissiez espérer passer au travers. Il faudra vous frayer un chemin jusqu'à lui à la pointe de l'épée. Vous trouverez à l'est de la Forêt des Démons un long cortège de ruines et de destructions. Suivez-le, il vous conduira directement à l'armée de la mort du Démon Fuligineux. Mais même si vous détruisez cette armée, Agglax continuera la lutte tout seul. Vos armes ne peuvent rien contre lui. Seul un envoûtement d'anéantissement parviendra à annihiler le Démon. Il faut vous procurer le Cristal de Lumière. Quand vous serez à moins de deux mètres d'Agglax, prenez le cristal dans vos deux mains et dites : « Trois, deux, un, disparaissent ». C'est ainsi que vous débarrasserez ce pays du Démon Fuligineux. Adieu et bonne chance.

Les yeux du visage de pierre se referment et vous entendez un grincement derrière votre dos. En vous retournant, vous voyez pivoter un morceau de la paroi rocheuse. Plein d'une confiance nouvelle, vous entrez dans la galerie qui vient d'apparaître. Rendez-vous au [280](#).

90

Vous ne déclenchez pas la chute de l'épée, que vous pouvez empoigner et jeter au loin. La jeune Elfe se met à pleurer de soulagement tandis que vous tranchez les cordes qui la ligotent.

-Merci, sanglote-t-elle. Merci de m'avoir sauvé la vie. Elle retire alors une bague de son doigt et dit : -Je vous en prie, acceptez cette bague en témoignage de ma gratitude. Elle vous portera bonheur. Si vous souhaitez prendre la bague, rendez-vous au [270](#). Si vous préférez refuser poliment ce cadeau et rejoindre vos hommes dehors, rendez-vous au [211](#).

91

Vos Nains luttent vaillamment contre les Guerriers du Chaos, mais ils sont très inférieurs en nombre. Refusant de reculer, ils se font tuer sur place jusqu'au moment où les deux derniers survivants affrontent dos à dos leurs adversaires fanatisés. Et puis l'un d'eux est fauché par une masse d'armes et l'autre est transpercé par un coup de lance dans le dos. Les hurlements humiliants des Guerriers du Chaos victorieux vous emplissent les oreilles. Vous attendez à une attaque, vous criez de nouvelles directives, mais les Guerriers du Chaos font demi-tour et regagnent leurs propres lignes. Estimant que l'offensive est la meilleure des défenses, vous donnez à votre armée l'ordre d'attaquer les Trolls de front. Rendez-vous au [178](#).

92

-Rue des Gravats ? dit Enk. C'est tout à côté de chez nous. On va vous y conduire. Ne trouvant pas d'excuse valable pour refuser, vous acceptez leur offre. Vous quittez la taverne en leur compagnie, suivez la rue pendant cinq minutes, puis tournez à droite dans une étroite venelle. Soudain, les trois hommes s'arrêtent et pivotent sur leurs talons en sortant leurs poignards.

-Rue des Gravats ! Il n'y a jamais eu de rue des Gravats à Zengis, ricane Enk. Trousses-moi cet étranger, les gars. Ses poches m'ont l'air d'être gonflées d'or ! Vous dégainez rapidement votre épée au moment où les trois vagabonds se jettent sur vous. Affrontez-les l'un après l'autre.

HABILETÉ ENDURANCE

ENK	8	7
LAZ	7	7
JIP	7	8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [133](#).

93

La clef tourne dans la serrure, provoquant un léger déclic. La dalle de pierre rentre dans la paroi en grinçant bruyamment, et vous pouvez repartir. Mais la galerie aboutit vite à un nouvel embranchement. Si vous voulez prendre à gauche, rendez-vous au [235](#). Si vous voulez prendre à droite, rendez-vous au [381](#).

94

Le guerrier laisse le cadavre dériver au fil du courant jusqu'à sa sépulture maritime et regagne à la nage le navire, qui ne tarde pas à repartir. Rendez-vous au [234](#).

95

Sur votre gauche s'ouvre une impasse au fond de laquelle sont empilés des tonneaux. Si vous souhaitez vous y engager pour voir de quoi il s'agit, rendez-vous au [352](#). Si vous préférez continuer à suivre la rue, rendez-vous au [177](#).

96

Vous arrivez à un endroit où la crevasse se resserre tellement qu'on a pu y poser une énorme dalle de pierre en guise de pont. Si vous désirez faire franchir ce pont à votre armée, rendez-vous au [138](#). Si vous préférez poursuivre votre chemin, rendez-vous au [310](#).

97

Vous êtes carbonisé par le globe de feu et mourez avant que vos soldats n'aient pu intervenir.

98

Le trou que vous creusez a un mètre de profondeur lorsque votre pelle heurte un objet métallique. En raclant le terre, vous dégagéz une portion de plaque de fer. Si vous voulez continuer à

creuser, rendez-vous au [184](#). Si vous préférez reboucher le trou et quitter la clairière, rendez-vous au [315](#).

99

-Les Grottes des Météores, dites-vous ? Oui, j'y suis allé. Un coin dangereux, truffé d'embûches. C'est l'Oracle qui les a aménagées pour décourager les visiteurs, parce qu'il déteste être dérangé. Mais il accepte de parler à la plupart de ceux qui sont capables de survivre à ses traquenards et d'atteindre son sanctuaire. C'est une gageure, vous comprenez ? Il n'admet pas qu'on lui fasse perdre son temps et n'accepte d'en consacrer un peu qu'à ceux qui ont véritablement besoin de lui. Mais même si c'est votre cas, il exigera quelques présents, en fonction des renseignements que vous lui demanderez. Je vous conseille de vous procurer un guide. Allez à Karn. 11 n'y a guère que là que vous en trouverez un.

Vous remerciez le chasseur de primes de ces informations et ressortez de l'égout avec lui. Le laissant prélever ses pièces à conviction sur les cadavres des deux Gobelins de Cloaque, vous vous demandez de quel côté vous allez diriger vos pas. Vous pouvez, si vous ne l'avez pas déjà fait, examiner les tonneaux (rendez-vous au [137](#)), ou bien quitter l'impasse et tourner à gauche dans la rue (rendez-vous au [177](#)).

100

Vous pénétrez dans une salle grouillante de monde, pleine de tables à jouer et de joueurs enragés. L'ambiance est frénétique. Vous regardez une jeune femme faire tourner une énorme roue de loterie et écoutez les grognements de dépit et les hurlements de joie des gens qui l'entourent lorsque le numéro 33 finit par s'immobiliser sur le curseur. Après avoir observé quelques parties de cartes à diverses tables, vous décidez finalement de tenter le sort au « Passe ou Manque ». La jeune fille qui tient les dés vous expose la règle du jeu : vous lancez deux dés après avoir annoncé si le résultat sera « passe » (8 à 12) ou « manque »



100 Une jeune femme fait tourner une énorme roue de loterie au milieu d'une foule hurlante de joueurs enragés.

(2 à 6), le chiffre 7 étant toujours perdant. Elle vous explique que vous pouvez parier jusqu'à 50 Pièces d'Or et qu'elle doublera votre mise si vous avez deviné juste. Vous ne pouvez jouer qu'une seule fois. Si vous gagnez, rendez-vous au [19](#). Si vous perdez, rendez-vous au [173](#).

101

En lui prenant sa hache, vous remarquez que le Matamore portait un sac de cuir à la ceinture, mais au moment où vous vous apprêtez à regarder ce qu'il contient, vous apercevez deux gardes municipaux qui arrivent en courant. Si vous voulez ouvrir le sac au risque de vous faire arrêter, rendez-vous au [281](#). Si vous préférez décamper en emportant seulement la bague en or, rendez-vous au [64](#).

102

La rue tourne deux fois de suite vers la gauche, et vous vous retrouvez bientôt devant la porte principale de Zengis. Vous rappelant la promesse que vous avez faite à Lexon, vous décidez d'aller rejoindre votre armée qui vous attend. Rendez-vous au [113](#).

103

Vous luttez de toutes vos forces, mais vous ne parvenez pas à vous libérer de la formidable étreinte du Nandi-nours. La bête furieuse vous lacère la gorge jusqu'à ce que vous cessiez de vous débattre, puis s'attaque au festin qu'elle se promettait depuis longtemps. Votre aventure est terminée.

104

Moins de dix minutes après avoir rejoint votre armée, vous donnez le signal du départ. Après avoir traversé la rivière à gué, vous obliquez vers le sud-est en direction de Zengis. Rendez-vous au [49](#).

105

Le poignard s'enfonce dans votre cœur et vous tombez à genoux, les mains crispées sur la poitrine. Votre dernière pensée est de vous reprocher la stupidité dont vous avez fait preuve en déclenchant le piège.

106

Quarante de vos vaillants soldats gisent sur le champ de bataille, morts ou mourants. (Réduisez d'autant l'effectif de votre armée sur la *Feuille d'Aventure*.) Des Trolls s'efforcent de refouler les valeureux survivants, tandis que des Gobelins et des Orques harcèlent impitoyablement leurs flancs.

A l'arrière, quelques Gobelins et quelques Orques, enivrés par la fièvre du combat, ont une telle envie d'en découdre qu'ils se battent entre eux. À votre droite, un guerrier est aux prises avec deux Gobelins qui l'ont attaqué chacun d'un côté. À votre gauche un autre guerrier s'écroule, assommé par un Troll des Collines. Si vous souhaitez porter secours au guerrier de gauche, rendez-vous au [269](#). Si vous voulez prêter main forte au guerrier de droite, rendez-vous au [62](#).

107

Le tonneau tombe dans le fleuve en soulevant une gerbe d'eau et disparaît bientôt au fil du courant. Rendez-vous au [209](#).

108

-La prochaine fois que vous viendrez me consulter, ne passez plus à côté d'une pierre sans regarder ce qu'il y a dessous. Pour l'instant, vos connaissances sont insuffisantes, je ne peux donc pas vous aider. Adieu, psalmodie l'Oracle d'un ton solennel. Les yeux du visage de pierre se referment et vous vous retrouvez seul, vous demandant ce que vous allez faire. Entendant un grincement derrière votre dos, vous vous retournez et voyez coulisser un pan de la muraille. Il ne vous reste plus qu'à

emprunter la galerie qui vient d'apparaître : que pourriez-vous faire d'autre ? Rendez-vous au [280](#).

109

Deux des flèches font mouche en se plantant l'une dans le ventre tendre du Dragon, l'autre dans le dos du Gobelin. Ce dernier s'affaisse sur sa selle, alors que le Dragon continue à s'élever dans le ciel malgré sa blessure. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [24](#). Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au [135](#).

110

Les Hommes Rats ne possèdent pas le moindre objet précieux et, après avoir fait disparaître les cadavres, vous vous installez pour dormir, mais vous vous sentez vaguement mal à l'aise. Rendez-vous au [50](#).

111

Le Cabrioleur fait quelques passes magnétiques avec ses drôles de petites pattes, et un bruit étrange sort du fond de sa gorge. Et tout à coup, vous voilà invisible. Vous touchez vos mains, mais vous ne les voyez plus. Au bout de deux minutes, vous reprenez votre aspect habituel.

-Il ne me reste plus qu'une chose à vous demander, dit l'Oracle d'un ton gêné. J'ai besoin d'une broche en or. Ma fille prétend que ce bijou lui est indispensable... Bien que je ne voie pas ce qu'elle compte en faire, vu qu'elle a quatre-vingt-dix-huit ans. Bref, si vous avez l'amabilité de me donner une broche en or, je serais à même de vous aider.

Si vous possédez une broche en or, rendez-vous au numéro qui est marqué dessus. Si vous ne possédez pas de broche, rendez-vous au [297](#).



112 La boutique du vieillard est pleine de petits animaux et abrite également quelques créatures étranges.

Lorsque vous poussez la porte, une petite clochette de cuivre tinte au-dessus de votre tête. Un vieil homme maigre et barbu, assis sur un tabouret derrière un comptoir en bois, est en train de parler à un gros corbeau perché sur sa main.

-Alors, qui est-ce qui est un méchant garçon, hein ? lui répond le corbeau, ce qui ne laisse pas de vous surprendre.

Apparemment, votre arrivée ne concerne pas le vieillard. Sa boutique est pleine de petits animaux - chats, oiseaux, rongeurs - et abrite également quelques créatures étranges. L'une d'entre elles se tient assise sur ses pattes de derrière comme un kangourou, mais elle ne mesure que cinquante centimètres et sa peau verte est dépourvue de poils. Une autre, dont la

peau ambrée a l'aspect du cuir, est dotée d'une paire d'ailes et paraît ravie de voleter d'un coin de la boutique à l'autre. D'autres sont tout aussi singulières, et vous les regardez avec des yeux ronds lorsque le marchand dit subitement :

-Avouez que vous êtes fasciné par mes bestioles ! Je vends aussi bien des animaux domestiques que des compagnons parlant comme vous et moi. Certains d'entre eux sont vraiment extraordinaires : ils réalisent même quelques tours de magie. Comme vous paraissez être un jeune homme menant une vie aventureuse, je suppose que c'est plutôt un compagnon que vous recherchez. Aimerez-vous acheter un animal qui parle comme le corbeau que voici (rendez-vous au [47](#)), ou recherchez-vous une créature sortant vraiment de l'ordinaire (rendez-vous au [369](#)) ?

Vous arrivez avant midi au camp, où vous êtes accueilli avec enthousiasme, et vous donnez aussitôt le signal du départ. Si vous voulez traverser le fleuve Kok et prendre la route du sud, rendez-vous au [262](#). Si vous préférez vous diriger vers l'est et la Forêt des Démons, rendez-vous au [84](#).

114

Vous arrivez devant une crevasse longue et profonde, trop abrupte pour qu'on puisse y descendre et trop large pour qu'on puisse la sauter. Si vous voulez la longer vers le nord, rendez-vous au [241](#). Si vous préférez la suivre vers le sud, rendez-vous au [327](#).

115

Deux heures plus tard, vous arrivez en vue d'un petit bois, à une centaine de mètres vers le nord. Brusquement, les Elfes archers s'arrêtent et tendent l'oreille vers le boqueteau, visiblement alertés par leur ouïe ultrasensible. L'un d'eux vient vous dire : - Nous entendons des cris. Dans ce bois, il y a des hommes qui appellent au secours. Si vous voulez savoir de qui émanent ces appels, rendez-vous au [28](#). Si vous préférez continuer à marcher vers l'est, rendez-vous au [295](#).

116

Le carreau d'arbalète frôle en sifflant votre oreille gauche et va percuter la muraille de la galerie quelque part dans les ténèbres, derrière votre dos. Poursuivant votre chemin, vous arrivez bientôt dans un cul-de-sac, où vous trouvez l'arbalète qui a tiré sur vous. En l'absence de toute issue, il ne vous reste plus qu'à revenir sur vos pas et à prendre l'autre galerie. Rendez-vous au [85](#).

117

Vous n'étreignez que le vide, l'agile Homme des Collines ayant bondi par-dessus vous. Vous tombez lourdement sur le sol et, avant d'avoir réalisé ce qui vous arrive, vous vous retrouvez le nez dans la poussière, les bras douloureusement tordus derrière le dos. Vous bandez tous vos muscles pour tenter de vous libérer, mais plus vous vous débattiez, plus vous souffrez, et, finalement, vous n'avez pas d'autre solution que de capituler. Rendez-vous au [213](#).

118

Brandissant leurs épées flamboyantes, les Chevaliers Blancs pourfendent les Guerriers du Chaos, pourtant beaucoup plus nombreux qu'eux. Lorsque la moitié d'entre eux ont mordu la poussière, les Guerriers du Chaos tournent casaque et s'enfuient. Prenant l'initiative, vous commandez au reste de votre armée de se joindre aux chevaliers et d'attaquer le front des Trolls. Rendez-vous au [178](#).

119

Un guerrier plonge et nage jusqu'au tronc d'arbre. - L'homme est mort ! crie le guerrier, un couteau d'Orque est planté dans son ventre. Il a aussi une clef en or autour du cou. Faut-il la prendre ? Si vous voulez la clef, rendez-vous au [318](#). Si vous préférez ne toucher à rien, rendez-vous au [94](#).

120

Au bout d'une heure, l'éclaireur revient vous informer qu'il a repéré, vers le sud, un village de huttes pratiquement enfoui sous la végétation exubérante. Il vous annonce également que, de ce côté, les arbres sont moins serrés. Vous faites immédiatement prendre à l'armée la direction du sud jusqu'au moment où il devient possible de repartir vers l'est sans trop de difficultés. L'éclaireur vous signale alors que le village se trouve plus loin au sud. Si vous voulez y aller avec dix hommes, rendez-vous au [238](#). Si vous préférez marcher vers l'est avec votre armée, rendez-vous au [180](#).

121

Une grande dalle de pierre barre la galerie en vous bouchant le passage. Toutefois, la présence d'une serrure et d'un interstice entre la dalle et la muraille vous font supposer que la première doit pouvoir s'escamoter dans la seconde. Autour du trou de la

serrure, trois crânes sont fixés sur des tablettes de pierre. Sur chacun d'eux est posée une clef, et un nombre est inscrit sur leur front. Si vous désirez essayer l'une des trois clefs dans la serrure, rendez-vous au nombre correspondant. Si vous préférez revenir à la bifurcation et emprunter l'autre galerie, rendez-vous au [17](#).

122

Votre ventre plein ralentit vos réflexes, et une brusque douleur vous laboure le flanc lorsque le poignard atteint son but. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [190](#). Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au [272](#).

123

Le Gobelin tombe sur le cadavre du Dragon, ce qui amortit sa chute. Bien que contusionné et souffrant apparemment de quelques côtes cassées, il est quand même vivant et pourra peut-être vous fournir quelques renseignements précieux. Vous approchant de celui qui a tenté de vous tuer, vous lui demandez sévèrement ce qu'il sait d'Agglax. Mais le Gobelin se contente de vous cracher au visage avant de se plonger un poignard dans le cœur. Vous décidez de le fouiller et trouvez dans ses poches une corde d'arc, cinq têtes de flèche et un pendentif en or à la base duquel on a griffonné le chiffre 10. Conservez le pendentif si bon vous semble, puis donnez l'ordre à vos hommes de marcher en direction de Claw. Rendez-vous au [220](#).

124

Vous dites à Max de se rendre dans votre camp, en dehors de Zengis, et de s'adresser à Lexon, qui lui remettra les **200** Pièces d'Or convenues (déduisez-les de votre *Feuille d'Aventure*).

-Vous ne regretterez pas de nous avoir engagés, dit-elle en emmenant ses hommes.

Vous la suivez du regard pendant un instant, avant de tourner le coin et de remonter la rue. Rendez-vous au [314](#).

125

La Cabrioleur sautille sur votre épaule en jappant frénétiquement, comme un chiot excité. -Ne pas tourner à droite en sortant des grottes, glapit le Cabrioleur. Qu'est-ce que vous feriez sans moi ?

Vous répondez par quelques suggestions ironiques et repartez. Rendez-vous au [166](#).

126

En détalant, vous ne voyez pas le Matamore viser votre dos et lancer une hache de jet. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [371](#). Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au [302](#).

127

On vous apporte un brin de belladone, que vous vous empressez d'avaler. La belladone est un poison (déduisez 2 points de votre ENDURANCE), mais, curieusement, elle combat la lycanthropie. Votre fièvre ne tarde pas à baisser, et vous sombrez dans un sommeil réparateur. Au matin, vous vous sentez beaucoup mieux et conduisez l'armée dans la plaine qui s'ouvre devant vous. Rendez-vous au [323](#).

128

Pour vous, la nuit sera longue, elle sera même éternelle. Dès que la lune se lève, l'amulette prend vie. Animé par la chaleur de votre peau, le scarabée s'enfonce dans votre cou et sectionne votre trachée.

129

Un quart d'heure passe, et vous êtes toujours incapable de faire le moindre mouvement. Et, soudain, vous voyez avec horreur une tête émerger tout doucement de la bouche d'égout. C'est un autre Gobelin de Cloaque. 11 commence par regarder les cadavres de ses deux camarades, puis tourne les yeux vers vous. Sortant du souterrain, il s'approche lentement de vous. Sa vengeance se contente d'un simple coup de poignard.

130

Le sentier finit par se perdre à un endroit où la forêt commence à s'éclaircir. La marche devient plus aisée sur le sol plat, tapissé d'aiguilles de pin, et vous prenez une fois de plus la direction de l'est. Rendez-vous au [114](#).

131

Le globe de feu s'écrase sur le pont en tuant cinq de vos hommes. Les autres se précipitent pour l'éteindre avant qu'il n'ait provoqué un incendie, et les flammes sont rapidement maîtrisées. Rendez-vous au [21](#).

132

-Pas question de continuer sans laissez-passer, gronde le Calacorm en tendant la patte vers sa lance. Le moment est venu de vous défendre.

CALACORM HABILETÉ: 9 ENDURANCE: 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [377](#).

133

Vous fouillez hâtivement les poches des vagabonds et y trouvez 10 Pièces d'Or, ainsi qu'une fiole contenant un liquide vert inodore. Si vous avez envie de boire le liquide vert, rendez-vous au [264](#). Si vous préférez le laisser où il est, prendre l'or et regagner la rue pour poursuivre l'exploration de Zengis, rendez-vous au [382](#).

134

Devant vous, un rocher se met soudain à bouger. Vous réalisez alors qu'il ne s'agit pas d'un rocher, mais du dos d'un Homme de Roc. Celui-ci se dresse gauchement sur ses pieds de pierre et se retourne pour vous faire face. Ce fidèle serviteur d'Agglax, qui ressemble à un homme gigantesque dont la peau rugueuse aurait l'aspect de la pierre, tend les bras vers vous, bien décidé à vous réduire en bouillie.

HOMME DE ROC HABILITÉ: 10 ENDURANCE: 6

Si vous perdez un Assaut, rendez-vous au [202](#). Si vous êtes vainqueur sans avoir perdu un seul Assaut, rendez-vous au [55](#).

135

Le Gobelin parvient à se cramponner à sa selle, et le Dragon n'est bientôt plus qu'un point dans le ciel, fuyant à tire-d'aile vers l'est. Comprenant qu'Agglax risque de vous expédier d'autres candidats assassins, vous donnez à vos soldats l'ordre de repartir vers Claw, mais en formation beaucoup plus serrée. Rendez-vous au [220](#).

136

Votre température s'élève, et la fièvre s'aggrave au fil des heures. Vous passez alternativement par des phases de conscience et d'inconscience, jusqu'au moment où le virus mortel finit par avoir raison de votre résistance. Votre aventure est terminée.

137

Les deux premiers tonneaux que vous examinez sont vides. Le troisième est fermé par un vieux sac. Avant même que vous ne l'ayez touché, il en sort une voix criarde qui glapit : - Allez-vous en ! Fichez-moi la paix ! On n'a plus le droit de faire une petite sieste sans être dérangé ? Si vous avez envie de relever le sac pour voir qui se cache dans le tonneau, rendez-vous au [328](#). Sinon, vous pouvez soit ressortir de l'impasse et tourner à gauche dans la rue (rendez-vous au [177](#)), soit, si vous ne l'avez pas déjà fait, descendre dans la canalisation souterraine située sous l'impasse (rendez-vous au [31](#)).

138

Dix guerriers franchissent le pont avant que vous ne vous y engagiez. Vous en avez parcouru la moitié lorsqu'il se met brusquement à bouger sous vos pieds. La dalle bascule, et vous êtes précipité dans les profondeurs de la crevasse, sur le fond rocailleux de laquelle vous vous écrasez cinquante mètres plus bas en vous tuant sur le coup. La dalle de pierre était en réalité un Monstre Pierreux que les serviteurs d'Agglax avaient amené là pour se débarrasser de vous.

139

Le temps que le *Toucan Volant* vire de bord et reparte, le vaisseau pirate est à moins de 200 mètres derrière lui. La distance se réduit rapidement, et vous ne tardez pas à être renversé par le choc, lorsque le pirate éperonne la poupe du *Toucan Volant*. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [384](#). Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au [215](#).

140

Vous tombez à la renverse, et le contact avec le sol, quelque cinq mètres plus bas, est brutal. Le choc vous étourdit, vous coupe le souffle, et une violente douleur dans le dos vous empêche de

vous relever. Vos yeux troubles voient le Blog perché dans l'arbre braquer sa sarbacane sur vous. La fléchette empoisonnée atteint son but, et c'est traîné par les pieds que vous vous acheminez vers la marmite du Blog.

141

Vous arrivez devant une vieille bâtisse qui ressemble à une grange, avec une haute porte cochère en façade. Un homme se tient devant cette porte, et un brouhaha de cris et d'acclamations s'échappe de l'intérieur du bâtiment. Lorsque vous vous dirigez vers l'entrée, l'homme vous arrête.

-Concours de mangeurs de tourtes, annonce-t-il d'un ton rogue. Le billet d'entrée coûte 5 Pièces d'Or et donne droit de participer au concours en affrontant notre champion Gros Bide, si vous vous croyez capable de manger plus que lui. Mais je vous préviens charitablement que, jusqu'ici, personne n'y est jamais arrivé. Si vous voulez acheter un billet et entrer, rendez-vous au [217](#). Si vous préférez continuer votre chemin, rendez-vous au [95](#).

142

La bataille acharnée continue, mais Agglax lui-même est toujours invisible. Vous n'avez pas plus tôt extirpé votre épée ruisselante de sang de la poitrine du Troll des Collines qu'un Orque de Montagne bardé de fer bondit par-dessus le cadavre pour vous affronter.

ORQUE DE MONTAGNE HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 7

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [208](#).

143

Vous êtes presque sortis du bois quand des cris de guerre sauvages retentissent, et vous voyez courir entre les arbres quinze Orques armés jusqu'aux dents, qui se ruent sur vous en



143 *Quinze Orques armés jusqu'aux dents surgissent entre les arbres et se ruent sur vous en poussant de sauvages cris de guerre.*

brandissant des sabres, des haches et des masses d'armes. Livrez un Combat d'Escarmouche. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [242](#).

144

-Je ne sais si vous êtes au courant, reprend Thog, mais les Grottes des Météores sont un endroit extrêmement dangereux, truffé de traquenards, un dédale de galeries et de cavernes dont l'une est la retraite de l'Oracle. Avec tous ses pouvoirs, l'Oracle pourrait rendre bien des services à ce pays, mais il hait le mensonge, la tricherie, la malhonnêteté, l'hypocrisie, la fourberie et l'assortiment de turpitudes variées qui sont le lot quotidien des habitants d>Allansia. Néanmoins, il tolère ceux qui font preuve d'initiative : il vous parlera. Et je vous y conduirai moyennant 30 Pièces d'Or. Vous versez sa rémunération à Thog et retournez avec lui à l'auberge. Le lendemain, vous réveillez vos hommes à l'aube, et votre armée prend bientôt la direction du sud-est. Thog entreprend de vous conter par le menu toutes ses aventures passées, lesquelles, à la longue, finissent par devenir extrêmement fastidieuses.

Il n'est pas encore midi lorsque vous donnez l'ordre de faire halte pour le déjeuner, espérant ainsi interrompre le caquetage de Thog, mais il en faut davantage pour l'arrêter, et c'est la bouche pleine, en postillonnant des miettes, qu'il vous décrit les plus passionnants de ses exploits. Heureusement, vous atteignez les Grottes des Météores avant la tombée de la nuit, et vous demandez à Thog de vous révéler tout ce qu'il sait. -Il y a deux choses qu'il faut que je vous dise, répond-il. D'abord, tournez toujours à droite à chaque bifurcation. Ensuite, si vous devez choisir entre plusieurs nombres, n'en prenez jamais un comportant le chiffre 4. Quant à savoir quelles questions vous posera l'Oracle, je crains que vous ne deviez trouver la réponse par vous-même. Il faut y aller tout seul et la découvrir.

Après avoir adressé un signe d'adieu à vos hommes, vous entrez dans la caverne obscure, une chandelle allumée dans une main et votre épée dans l'autre. Rendez-vous au [219](#).

145

Un guerrier plonge dans le fleuve, torse nu, et nage jusqu'au tonneau. On lui lance une corde, qu'il attache autour du tonneau avant de se faire hisser sur le pont par les hommes d'équipage. Le tonneau est ouvert dans un grand bourdonnement d'excitation, mais son contenu est décevant : il est rempli à mi-hauteur de pommes. Si vous voulez distribuer ces fruits à vos hommes, rendez-vous au [329](#). Si vous préférez les jeter par-dessus bord, rendez-vous au [107](#).

146

Au moment où vous passez devant une venelle, trois silhouettes enveloppées de capes noires jaillissent des ténèbres en brandissant des gourdins. Combattez ces coupe-jarrets l'un après l'autre.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier COUPE-JARRET	7	6
Deuxième COUPE-JARRET	7	7
Troisième COUPE-JARRET	8	6

Si vous êtes vainqueur, vous renoncez à aller plus loin dans l'obscurité et retournez « Chez Hélène ». Rendez-vous au [368](#).

147

Vous roulez sur vous-même, et la flèche se plante dans le sol en vous manquant d'un doigt. Le Gobelin fait reprendre à son Dragon le chemin du ciel, tandis que vos soldats se précipitent vers vous pour s'assurer que vous n'êtes pas blessé. Vous leur

criez de décocher leurs flèches sur le Dragon, mais celui-ci est déjà hors de portée, et vous donnez le signal du départ en vous demandant si cette attaque était une tentative d'assassinat fomentée par Agglax. Rendez-vous au [220](#).

148

Les chevaliers dégainent leurs épées, et vous constatez que celles-ci sont environnées de flammes blanches. Apparemment indifférents au nombre de leurs adversaires, les chevaliers chargent vos soldats sur leurs cinq étalons blancs, et vous les voyez s'enfoncer dans vos rangs comme s'ils étaient invulnérables. Lorsque l'un des chevaliers tourne son destrier vers vous, vous levez votre épée pour vous défendre, mais en heurtant la lame flamboyante du chevalier, elle se brise en mille morceaux. Le chevalier frappe à nouveau, transperçant votre cuirasse comme du beurre. La mort vous attendait au Pont de Biais.

149

La rue continue tout droit jusqu'à ce que vous vous retrouviez devant la porte principale de Zengis. Vous rappelant la promesse faite à Lexon, vous décidez d'aller rejoindre votre armée qui vous attend. Rendez-vous au [113](#).

150

Le Matamore vous attend de pied ferme en faisant des moulinets avec la hache d'armes qu'il brandit à deux mains.

MATAMORE HABILETÉ: 8 ENDURANCE: 8 Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [101](#).

151

-Je crains que la chance ne vous ait abandonné, mon ami, dit l'Oracle. Le sort a décidé que je ne pouvais pas vous aider. Adieu.

Les yeux du visage sculpté se referment, et vous vous retrouvez seul, vous demandant ce que vous allez faire. Entendant un grincement derrière votre dos, vous vous retournez et voyez coulisser un pan de la muraille. Il ne vous reste plus qu'à emprunter la galerie qui vient d'apparaître : vous n'avez pas le choix. Rendez-vous au [280](#).

152

-Je vous ai dit de filer, grogne le chenapan en repoussant la table et en se levant. Vous êtes sourd ou idiot ? Vous comprendrez peut-être mieux ça, ajoute-t-il avec hargne en dégainant son épée. Vous en faites autant.

CHENAPAN HABILETÉ: 7 ENDURANCE: 8 Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [276](#).

153

La maîtresse d'armes, qui était dans les parages, aperçoit le Gobelin au moment où il va déclencher son arbalète, et elle plonge sur vous, la tête la première, pour vous écarter du trajet de la flèche. Le choc vous jette par terre et, quand vous vous relevez, Max est morte, la poitrine traversée par la flèche du Gobelin. Vous jurant de la venger, vous vous ruez sur les deux Gobelins qui harcèlent toujours le guerrier acculé.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier GOBELIN	5	5
Second GOBELIN	5	6

Combattez-les l'un après l'autre. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [379](#).

154

Vous vous jetez sur l'épée en traversant le plancher en trois bonds. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [90](#). Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au [387](#).

155

Les arbres sont de plus en plus serrés, au point de donner l'impression de chercher à vous écraser. Contraint et forcé, vous ordonnez une halte et décidez de continuer seul, avec un éclaireur, pour voir si, un peu plus loin, la forêt s'éclaircit. Mais les arbres, loin de s'écarter, semblent au contraire se rapprocher jusqu'à ce que vous soyez pratiquement réduit à vous faufiler entre leurs troncs. Soudain l'éclaireur, qui vous précède de quelques pas, s'écrie : « Des Hommes Arborescents ! » Au moment où vous le rattrapez, un énorme tronc s'avance lentement sur ses racines écartées et cingle le malheureux avec ses deux branches maîtresses. La créature est à peu près indiscernable des arbres qui l'entourent : c'est tout juste si vous distinguez une bouche, dissimulée dans les craquelures de l'écorce, et, au-dessus, deux petits yeux cernés de rides qui ressemblent à des tronçons de branche. L'éclaireur est jeté par terre, et l'Homme Arborescent s'approche pesamment pour l'écraser sous ses racines. Méprisant le danger, vous tirez votre épée et attaquez l'Homme Arborescent.

HOMME ARBORESCENT HABILETÉ: 8 ENDURANCE: 8

Au cours de chaque Assaut, les deux branches maîtresses (disposant chacune de 8 points d'ENDURANCE) vous attaqueront séparément, mais vous devrez choisir laquelle des deux vous combattez. Attaquez la branche désignée comme dans un combat normal. Contre la seconde, lancez les dés de la manière habituelle pour déterminer les Forces d'Attaque, mais si la vôtre est supérieure, vous ne blesserez pas votre adversaire : vous considérerez seulement que vous vous êtes efficacement défendu. Bien entendu, si c'est la branche qui a une Force



155 *Un énorme tronc d'arbre s'avance sur ses racines et cingle le malheureux avec ses deux branches maîtresses !*

d'Attaque supérieure, elle vous blessera de la manière habituelle. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [290](#).

156

La vieille femme se confond en remerciements et prend votre main droite entre les siennes. -Laissez-moi vous lire les lignes de la main, dit-elle. Elle écarte vos doigts, approche votre paume de son visage ridé et, après avoir poussé une série de « Oh » et de « Ah », finit par lever les yeux et déclare : -Vous êtes un aventurier qui a une mission très importante à accomplir. Pour réussir, vous devez impérativement boire l'Eau des Dieux. Sinon, vous mourrez. Puis elle s'en va clopin-clopant, sans rien ajouter, et vous reprenez votre marche vers le sud. Rendez-vous au [38](#).

157

Votre vue se brouille de plus en plus, et vous vous sentez brusquement très mal. Vous titubez vers la table la plus proche, mais vous vous effondrez sur le sol dallé avant de l'avoir atteinte. Quand vous reprenez conscience, vous êtes dans un passage obscur, gisant sur un tas de détritrus. Des élancements douloureux vous labourent le crâne, et la puanteur qui se dégage des immondices n'améliore pas vos nausées. Heureusement, votre épée est toujours dans son fourreau, mais si vous possédiez un pendentif ou une bague, les tire-laine du Dragon Noir vous en auront délesté. Réduisez votre CHANCE de 1 point. Maudissant votre décision de venir à Zengis, vous vous mettez péniblement debout et quittez le passage d'un pas chancelant. Rendez-vous au [382](#).

158

Vos soldats deviennent soudain très silencieux, puis un murmure d'inquiétude court dans leurs rangs. Vous les rappelez à l'ordre et pénétrez dans la forêt, où la lumière décroît rapidement sous l'épaisse voûte de feuillage qui s'étend au-dessus de vos têtes. Au bout d'une demi-heure, un éclaireur revient signaler qu'il a aperçu un village de huttes pratiquement dissimulé par la

végétation exubérante. Si vous voulez aller jusqu'à ce village en compagnie de dix hommes, rendez-vous au [238](#). Si vous préférez continuer à marcher avec votre armée, rendez-vous au [180](#).

159

Le globe de feu tombe dans le fleuve en soulevant une énorme gerbe d'eau, à bonne distance du *Toucan Volant*. Rendez-vous au [192](#).

160

La lueur s'intensifie et votre peau devient péniblement chaude. Puis elle se met à vous brûler, et vous hurlez de douleur avant de sombrer dans l'inconscience. La mort par radiations ne tarde guère.

161

Vous serrez la main de l'homme pour sceller votre accord, vous adossez à votre chaise et attendez l'arrivée de la mouche. Moins d'une minute après, une grosse mouche bleue vient se poser sur la table et trotte vers les gouttes de confiture. Lancez un dé. Si vous faites de 1 à 3, rendez-vous au [231](#). Si vous faites de 4 à 6, rendez-vous au [80](#).

162

Vous parvenez finalement à contourner la clairière et rejoignez le sentier, que vous suivez vers le sud. Rendez-vous au [315](#).

163

L'un des gardes hoche la tête et dit : -C'est exact, j'ai vu l'armée de mes propres yeux, en train de dresser le camp en dehors de Zengis. L'aventurier doit dire vrai. Pour cette fois, on va vous laisser aller, mais n'y revenez pas.

Vous poussez un soupir de soulagement et certifiez aux gardes que votre seul désir est de recruter d'autres guerriers. Rendez-vous au [78](#).

164

Les cordes gémissent sous la charge, mais le pont résiste, et votre armée le traverse sans encombre. Vous dirigeant vers l'est, vous atteignez la lisière orientale de la forêt à la tombée de la nuit et décidez de dresser le camp sous le couvert des arbres. En contemplant le ciel nocturne, qui, enfin, est à nouveau visible, vous constatez que la lune est pleine. Connaissant l'influence que cet astre peut avoir sur les Loups-Garous, vous prenez la précaution de doubler le nombre des sentinelles. Rendez-vous au [278](#).

165

La foule qui vous entoure vous écoute avec attention exposer votre mission, mais vous ne pouvez pas vous douter que parmi elle se dissimule un espion d'Agglax. De cette mer de visages jaillit soudain un poignard, que vous voyez voler vers vous du coin de l'oeil. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à vos points d'HABILETÉ, rendez-vous au [293](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [122](#).

166

La galerie débouche dans une vaste caverne et se prolonge dans la paroi opposée, seulement un obstacle s'interpose entre cette issue et vous: un être reptilien, gigantesque, doté de deux têtes. Cette créature dépouille un serpent mort avec son poignard, puis en croque goulûment une bouchée avec chacune de ses deux gueules. Quand un reptile cuirassé possède deux têtes et un goût marqué pour la chair de serpent, il ne peut s'agir que d'un Calacorm ! Lorsque vous entrez lentement dans la caverne, la main sur le pommeau de votre épée, les deux têtes du Calacorm prennent la parole en même temps, ce qui fait qu'on ne comprend pas bien ce qu'elles disent. Heureusement, la créature



166 Un gigantesque être reptilien doté de deux têtes vous barre le passage.

mord dans le serpent avec l'une de ses gueules tout en continuant à parler avec l'autre.

-Le laissez-passer doit être signé et cacheté, déclare-t-elle avec mauvaise humeur, et elle vous colle un morceau de parchemin dans la main : -Votre cachet ! Apposez votre cachet là-dessus ! Si vous possédez un cachet en or, rendez-vous au numéro marqué dessus. Si vous n'avez pas de cachet, rendez-vous au [132](#).

167

La porte étant fermée à clef, vous devez la forcer avec votre épée. Elle finit par céder dans un grand craquement de bois éclaté, en découvrant un gros coffre métallique sur le couvercle rouillé duquel un avis est grossièrement tracé en lettres majuscules : « NE PAS OUVRIR, PROPRIÉTÉ DE UNMOU ». Si vous souhaitez néanmoins ouvrir le coffre, rendez-vous au [229](#). Si vous préférez vous conformer au désir du propriétaire et repartir, rendez-vous au [399](#).

168

Au moment où vous soulevez la statue, vous entendez un déclic. Un ressort se détend, et un poignard effilé comme une aiguille jaillit du socle et vole vers votre poitrine. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [365](#). Sinon, rendez-vous au [105](#).

169

Laissant les mains du Blog liées derrière son dos, vous lui décochez un bon coup de pied et le regardez détalé dans les broussailles. Après quoi vous criez à vos guerriers de regagner le sentier et de repartir. Rendez-vous au [130](#).

170

Partie de l'épaule dans laquelle se sont enfoncées les pointes du trident, une douleur lancinante vous laboure le bras. Réduisez votre ENDURANCE de 2 points. Serrant les dents, vous arrachez le trident. Une silhouette agile jaillit de derrière les tonneaux, bondit par-dessus le plat-bord et plonge dans le fleuve en éclaboussant à peine. Vous vous penchez sur la rambarde, mais aucune tête n'apparaît à la surface : quelle qu'elle soit, la créature qui vous a attaqué semble remarquablement douée pour la nage sous l'eau. Vous approchant des tonneaux, vous découvrez sur le pont les traces humides d'empreintes palmées qui pourraient avoir été laissées par un Homme Poisson. *Tentez votre Chance.* Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [43](#). Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au [375](#).

171

L'agile créature se faufile adroitement dans les broussailles, puis grimpe rapidement à un arbre et disparaît dans les frondaisons. Qu'allez-vous faire :

Monter à l'arbre ? Rendez-vous au [2](#)

Abattre l'arbre (si vous possédez une hache) ? Rendez-vous au [257](#)

Ramener vos soldats sur le sentier ? Rendez-vous au [130](#)

172

Vous portez la chope à vos lèvres et buvez d'un trait la boisson nauséabonde.

-De l'eau de vaisselle ! déclarez-vous d'un ton méprisant en reposant bruyamment la chope vide sur le comptoir. Le cabaretier ricane : -Si vous êtes capable de remettre ça, les consommations sont pour moi.

Si vous êtes disposé à relever le défi, rendez-vous au [249](#). Si vous préférez vous occuper de vos affaires, rendez-vous au [40](#).

173

-Ne vous désolez pas, dit la jeune fille. Vous ferez mieux la prochaine fois.

Vous répondez par un grognement et décidez de quitter le tripot et de retourner à l'auberge. Rendez-vous au [50](#).

174

-Exact, dit gaiement le chevalier. Maintenant, expliquez-nous pourquoi vous traversez cette forêt infernale. Vous parlez aux chevaliers de la mission que vous vous êtes fixée : anéantir Agglax. Ils vous déclarent que ce serait un honneur pour eux de se joindre à votre armée, et vous acceptez leur proposition avec joie. Ils vous informent également qu'ils connaissent un chemin rapide et sûr pour sortir de la forêt, et c'est à la suite de leurs montures que vous traversez le pont. Lorsque vous atteignez la lisière orientale de la forêt, la nuit tombe, et vous décidez de dresser le camp sous le couvert des arbres. En regardant le ciel nocturne qui, enfin, est à nouveau visible, vous constatez que la lune est pleine. Connaissant l'influence que l'astre peut avoir sur les Loups-Garous, vous prenez la précaution de doubler le nombre des sentinelles. Rendez-vous au [278](#).

175

L'après-midi tire à sa fin lorsque les remparts et les toits de Zengis se profilent à l'horizon. Le Capitaine Barnock paraît assez soulagé à l'idée d'être bientôt amarré en sûreté à la jetée de la ville. Avant de débarquer, vous nommez l'un de vos guerriers, un certain Lexon, commandant en second, et vous le chargez de conduire vos hommes dans un champ situé en dehors des remparts pour y dresser le camp : vous ne voulez pas qu'ils s'attirent quelque mauvaise affaire, et vous tenez à ce qu'ils soient bien nourris et bien reposés pour l'étape du lendemain.

Vous prévenez Lexon que vous-même passerez la nuit à Zengis, afin d'y recruter d'autres soldats et, peut-être, glaner quelques tuyaux sur Agglax, le Démon Fuligineux. Pendant que votre armée descend la passerelle du *Toucan Volant*, vous faites vos adieux au Capitaine Barnock, puis vous franchissez la porte principale de la ville et vous vous dirigez vers la taverne la plus proche, car vous estimez que c'est là que vous aurez le plus de chances de trouver à la fois des soldats et des tuyaux. En remontant la grand-rue, étroite et bordée de vieilles maisons à colombage, vous apercevez dans le caniveau une bague en or. Si vous désirez la ramasser, rendez-vous au [292](#). Si vous voulez continuer à chercher une taverne, rendez-vous au [52](#).

176

Vous écartez les buissons et vous vous trouvez nez à nez avec un Lézard Géant. Le monstre, qui mesure plus de six mètres de long, se jette sur vous la gueule béante.

LÉZARD GÉANT HABILITÉ : 8 ENDURANCE: 9

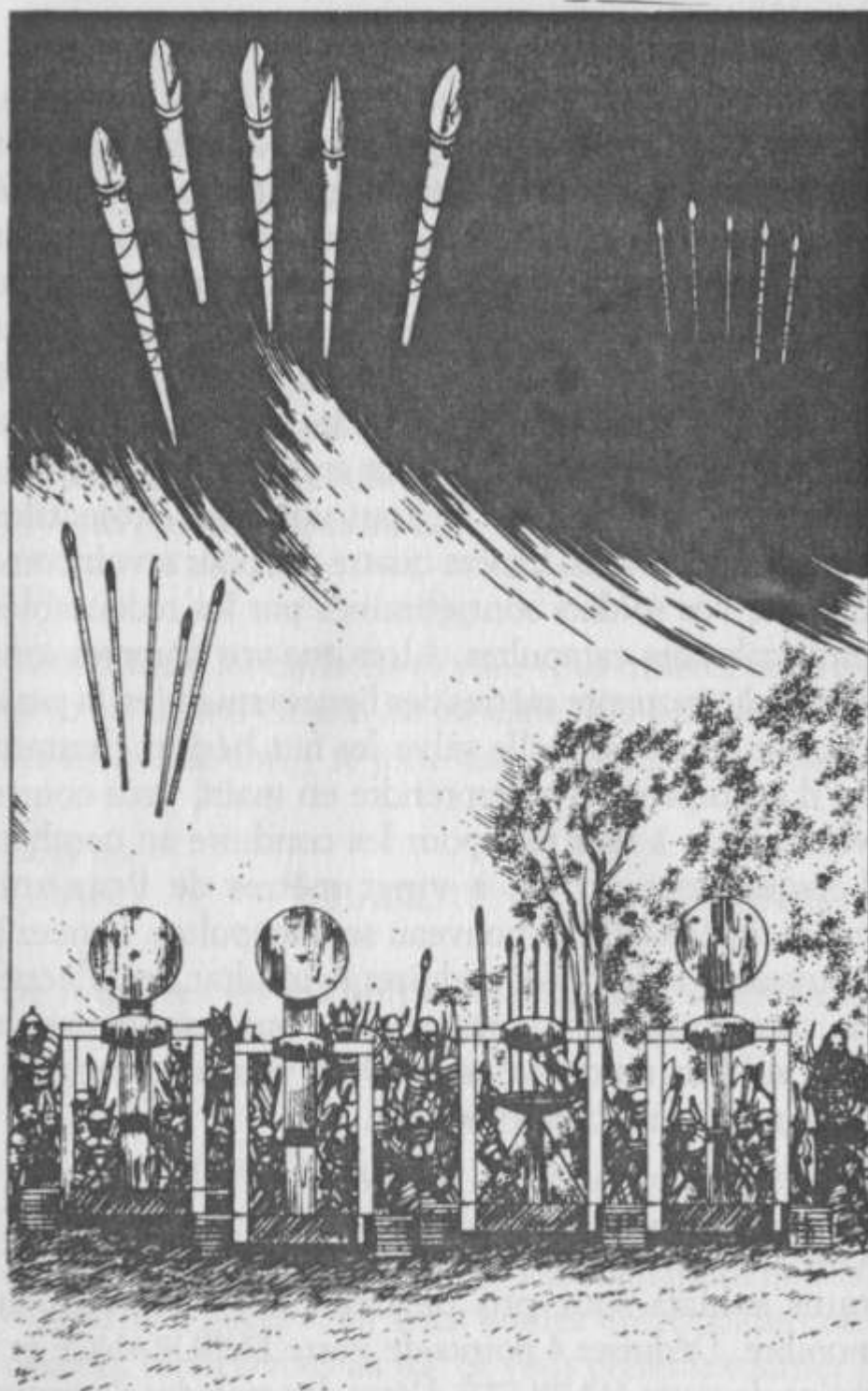
Si vous êtes vivant après trois Assauts, rendez-vous au [196](#).

177

Au coin de la rue s'élève une construction en pierre sur la fenêtre de laquelle une enseigne, grossièrement tracée au lait de chaux, annonce : « Commandos de Max - Soldats à gages ». Si vous voulez entrer dans cette maison, rendez-vous au [63](#). Si vous préférez tourner le coin et prendre la rue vers la gauche, rendez-vous au [314](#).

178

Lorsque vous approchez de la ligne de front des Trolls, ceux-ci s'écartent brusquement pour laisser passer quatre chariots en bois et leurs servants, des équipes de Gobelins rugissants. Le cœur vous manque en voyant ces Gobelins armer leurs catapultes et les charger de gros épieux acérés pointés sur vos soldats. Mais



178 Les Gobelins déchargent leurs catapultes, arrosant vos troupes d'une pluie de gros épieux acérés.

il est trop tard pour reculer, et vous lancez vos hommes à l'assaut des machines de guerre des Gobelins. Lorsque vous arrivez à leur portée, vous entendez les Gobelins donner l'ordre de tirer et vous voyez les projectiles s'envoler vers vous. Lancez quatre dés pour savoir combien de vos soldats sont éliminés par les redoutables projectiles des catapultes. Alors que vos hommes sont encore à cinquante mètres des lignes ennemies, la perspective d'une nouvelle salve les fait hésiter. Sentant qu'il est urgent de les reprendre en main, vous courez vous placer à leur tête pour les conduire au combat. Lorsque vous arrivez à vingt mètres de l'ennemi, celui-ci déclenche à nouveau ses catapultes. Lancez à nouveau quatre dés et déduisez le résultat des effectifs de votre armée. Si, après cela, il vous reste moins de cent soldats, rendez-vous au [59](#). Si vous avez cent soldats ou plus, rendez-vous au [13](#).

179

Une demi-heure après avoir croqué les pommes, certains soldats sont pris de douleurs. Vous êtes du nombre. Déduisez 4 points de votre ENDURANCE et 1 point de votre HABILITÉ. L'état des malades s'aggrave à vue d'œil, et deux d'entre eux meurent rapidement.

Avant la fin de la journée, quinze en tout ont péri. Déduisez-les de votre *Feuille d'Aventure* et réduisez votre CHANCE de 2 points. Regrettant d'avoir distribué les pommes à vos hommes, vous prenez la décision de ne plus vous laisser distraire, à l'avenir, de votre objectif principal. Rendez-vous au [209](#).

180

Vous passez devant une mare au-dessus de laquelle vrombit une nuée d'insectes. Au milieu de la mare, le coin d'un coffre en bois émerge de l'eau stagnante envahie par les herbes. Si vous avez envie de patauger et d'aller chercher le coffre, rendez-vous au [325](#). Si vous préférez passer votre chemin, rendez-vous au [68](#).

181

Le sentier finit par déboucher dans une clairière au-delà de laquelle les arbres sont suffisamment espacés pour que vous puissiez repartir vers l'est. Rendez-vous au [114](#).

182

Vous sortez de derrière l'arbre qui vous cachait afin de vous montrer aux hommes enfermés dans les cages. -Libérez-nous ! Vite, avant le retour des Orques ! crie désespérément l'un d'eux. Il y a deux jours, nous avons été attaqués par leurs archers, qui ont tué dix d'entre nous et en ont blessé un onzième. Nous faisons route vers l'est pour rejoindre l'armée qui, paraît-il, s'apprête à affronter les forces du Démon Fuligineux. Vous sentez que cet homme dit vrai et donnez aux Elfes l'ordre de descendre les cages. Dix guerriers à l'aspect épuisé sont libérés de leurs prisons, mais le onzième a succombé à ses blessures. Les dix survivants sont ravis de se joindre à vous lorsqu'ils apprennent, à leur grand étonnement, que c'est vous qui commandez l'armée qu'ils cherchent. Après leur avoir donné à boire et à manger, vous les conduisez hors du bois. Rendez-vous au [143](#).

183

L'homme - vous apprenez qu'il s'appelle Obégé -s'étend longuement sur toute une série de courses nautiques, en marchant de long en large et en mimant les petits travers de ses coéquipiers. -Vous voulez que je vous montre un portrait de l'équipage ? finit-il par proposer (si oui, rendez-vous au [230](#)). Ou préférez-vous que je vous donne la clef de votre chambre (rendez-vous au [81](#)) ?

184

En déblayant le trou, vous dégagéz une petite porte métallique. Elle est verrouillée. Il y a bien une serrure, mais pas de clef. Si vous souhaitez ouvrir cette porte et que vous êtes en possession d'une clef d'or, rendez-vous au numéro figurant sur cette clef. Si vous ne souhaitez pas ouvrir la porte, ou si vous ne possédez pas de clef, il ne vous reste plus qu'à quitter la clairière. Rendez-vous au [315](#).

185

Soudain, un cri retentit. Il a été poussé par l'un de vos guerriers et est vite suivi de beaucoup d'autres, émanant d'autres soldats.

-Des Fourmis Rouges géantes ! clament des voix affolées dans un secteur qui semble brusquement pris de frénésie : des hommes se lèvent précipitamment et piétinent le sol, d'autres secouent fébrilement leurs vêtements et leurs armures. Vous ordonnez à tout le monde de sortir au plus vite des hautes herbes, mais, quand les hommes sont rassemblés sur la berge du fleuve, cinq guerriers sont manquants. Vous retournez dans les herbes et y trouvez les disparus : leurs corps immobiles sont couverts de venimeuses fourmis rouges. Ne pouvant plus rien pour eux, vous revenez annoncer la triste nouvelle à vos hommes. Après quoi l'armée se remet en marche, mais le moral n'est plus au beau fixe. Rendez-vous au [274](#).

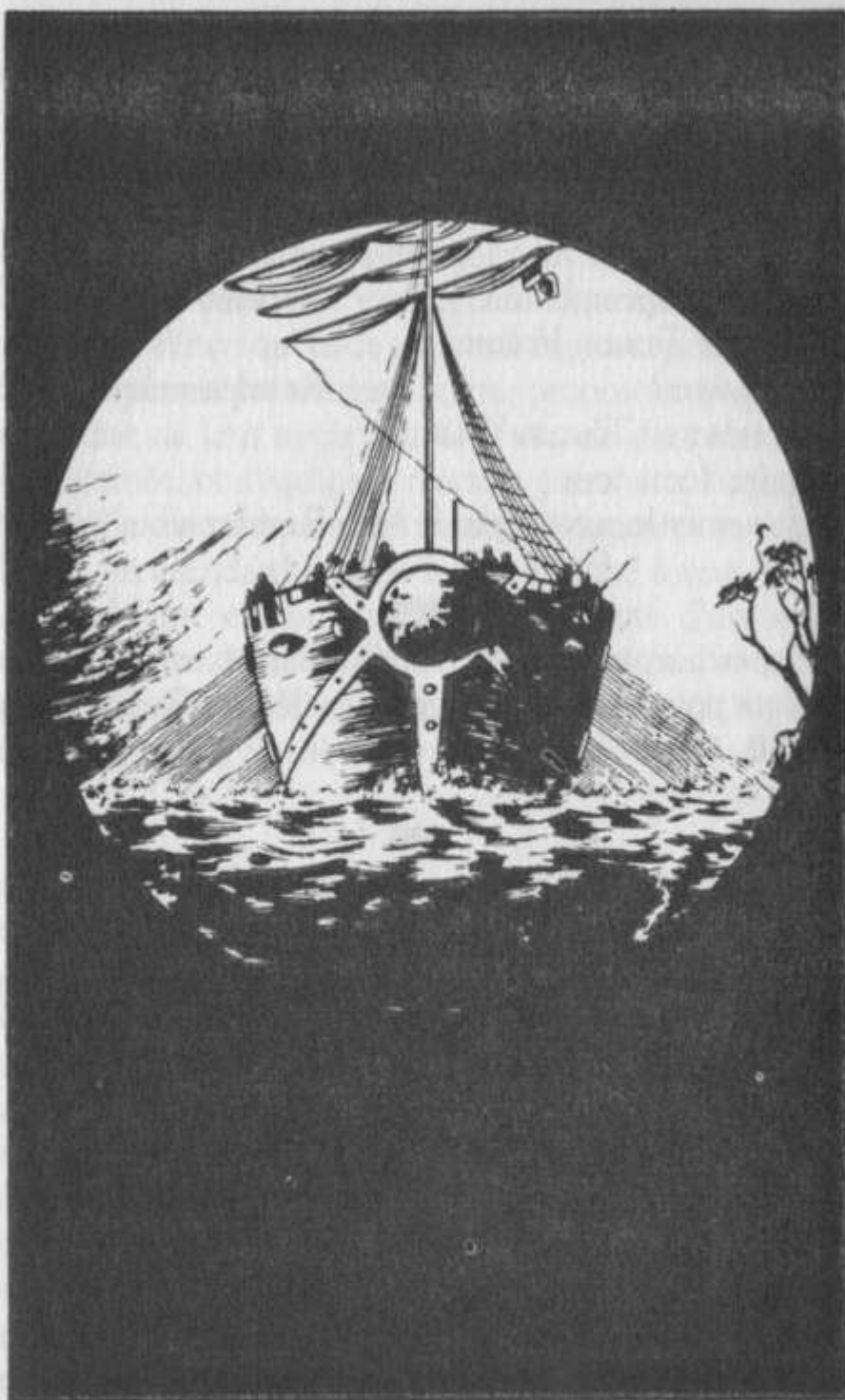
186

Vous atteignez la lisière orientale de la forêt à la tombée de la nuit et décidez de dresser le camp sous le couvert des arbres. En regardant le ciel nocturne, qui, enfin, est à nouveau visible, vous constatez que la lune est pleine. Connaissant l'influence que l'astre peut avoir sur les Loups-Garous, vous prenez la précaution de doubler le nombre des sentinelles. Rendez-vous au [278](#).

Il faut être un jeune aventurier sans cervelle pour s'attaquer à un Leprechaun. Avant même que vous n'ayez pu dégainer votre arme, le Leprechaun vous lance au visage une sorte de poussière magique et vous êtes instantanément et totalement paralysé, incapable de bouger quoi que ce soit sauf vos yeux, mais parfaitement lucide. Une demi-heure durant, vous restez pétrifié sur place, obligé de subir un interminable sermon du Leprechaun sur le grave péché que l'on commet en s'attaquant à une personne sans défense. Quand l'homélie est enfin achevée, le Leprechaun se met à fourrager dans votre sac à dos et dans vos poches. Il s'empare de tous vos objets en or (à l'exception des Pièces d'Or), dit : « Et que cela vous serve de leçon », et s'en va à petits pas. Réduisez votre CHANCE de 2 points, puis *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [72](#). Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au [129](#).

Deux heures plus tard, la sérénité de la navigation fluviale est brusquement troublée par un appel tombant du nid-de-pie :

-Les Pirates du Fleuve ! Les Pirates du Fleuve ! Le Capitaine Barnock empoigne sa longue-vue et se met à jurer comme un charretier en la pointant sur le vaisseau qui descend le courant à toute vitesse. Il vous tend alors la lunette et vous comprenez la raison de son inquiétude. Le navire pirate ressemble aux embarcations construites par les Nordiques : exceptionnellement robuste, il est armé à la proue d'un énorme éperon de fer, et les deux rangées de rames qui sortent de ses flancs lui permettent d'augmenter encore son allure. Le *Toucan Volant* n'est manifestement pas de taille à lutter contre le navire pirate qui fonce sur lui pour l'éperonner. Ne sachant que faire, le Capitaine Barnock commence à perdre la tête. Qu'allez-vous faire :



188 *Un appel tombe brusquement du nid-de-pie :
« Les Pirates du Fleuve ! »*

Lui ordonner de hisser le drapeau blanc ? Rendez-vous au [277](#)

Diriger le *Toucan Volant* vers la rive ? Rendez-vous au [353](#)

Ordonner au *Toucan Volant* de faire demi-tour et de semer le navire pirate ? Rendez-vous au [139](#)

189

Exaspéré, vous haussez les épaules et rejoignez vos soldats pour donner le signal du départ. Rendez-vous au [130](#).

190

Le poignard se plante dans la partie charnue de votre flanc gauche, mais la blessure n'est pas bien grave. Déduisez 2 points de votre ENDURANCE. Au moment où vous portez la main à votre plaie, une sombre silhouette encapuchonnée se glisse furtivement hors de la foule, franchit une porte dérobée et disparaît avant que personne n'ait pu l'arrêter. Vous déclarez qu'il est inutile de la poursuivre, car ce n'est sûrement pas le dernier assassin qu'on enverra vous barrer la route avant que vous n'ayez trouvé Agglax. Une fois votre blessure pansée, vous engagez dix guerriers moyennant 100 Pièces d'Or et leur dites d'aller se présenter à Lexon dans votre camp, en dehors de la ville. Lorsque vous vous sentez suffisamment requinqué, vous repartez. Rendez-vous au [95](#).

191

Vous libérez les Nains captifs, qui vous apprennent qu'ils sont tombés dans une embuscade alors qu'ils parcouraient la forêt en quête de grottes à explorer pour y chercher des pierres précieuses. Ils vous proposent, pour vous remercier de leur avoir sauvé la vie, de s'enrôler dans votre armée, et s'équipent d'armes prises aux Farfadets. La fouille des cadavres des Farfadets fournit un collier d'or et un étendard destiné à être attaché à une lance : son emblème est un dragon rouge armé d'un sabre courbe, sur fond blanc cerclé d'or. Vous joignez le collier et

l'étendard à vos bagages et donnez l'ordre de repartir en traversant la clairière. Rendez-vous au [312](#).

192

Les Pirates du Fleuve ignorent évidemment que votre navire transporte autant de soldats, sinon ils ne se risqueraient pas à l'attaquer avec vingt hommes seulement. Lorsqu'ils se rapprochent, la catapulte cesse de projeter des globes de feu. Le moment est venu de prendre une décision. Si vous voulez commander aux Elfes de décocher leurs flèches sur les Pirates, rendez-vous au [380](#). Si vous préférez laisser les Pirates monter à bord, rendez-vous au [258](#).

193

Vous tuez encore deux des créatures d'Agglax avant qu'une lance ne vous perce le flanc. Vos adversaires sont par trop nombreux, quel que soit votre courage et celui de vos vaillants soldats. Vous n'êtes pas les seules victimes de la bataille... mais, hélas, l'ennemi est victorieux.

194

L'Homme des Collines est leste et ses réflexes sont rapides : lorsque vous plongez pour lui enserrer les jambes, il saute en l'air. Lancez deux dés. Si le total obtenu est inférieur ou égal à vos points d'HABILETÉ, rendez-vous au [373](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [117](#).

195

Max vous félicite de vos talents de bretteur et reconnaît sa défaite avec élégance. Vous lui dites d'aller trouver Lexon à votre camp, en dehors de Zengis, où elle touchera les 100 Pièces d'Or convenues (déduisez celles-ci de votre *Feuille d'Aventure*).

-Vous ne regretterez pas de nous avoir embauchés, dit-elle en emmenant ses hommes. Vous la suivez un instant des yeux avant de tourner le coin de la rue. Rendez-vous au [314](#).

196

Des Nains qui se trouvaient près de là arrivent en courant et viennent rapidement à bout du monstrueux reptile. Vous repartez sur le sentier en vous demandant quels autres dangers vous guettent encore dans la forêt. Rendez-vous au [15](#).

197

Vous vous faufilez entre les tables et allez vous percher sur un tabouret à l'extrémité du comptoir. Le cabaretier est une énorme brute aux traits repoussants (s'il vous disait que son père était un Ogre, vous le croiriez sur parole).

-C'est quoi, votre poison ? grogne-t-il, et vous répondez:

-Une chope de jus de pomme. -Du jus de pomme ! rugit le cabaretier d'une voix tonitruante. Du jus de pomme ! Alors, comme ça, ce petit délicat veut du jus de pomme ! Et je suppose que si on n'a pas de jus de pomme, vous réclamerez un verre de lait ? ricane le cabaretier tandis que ses clients se retournent pour voir après qui il en a. Eh bien, vous êtes mal tombé, reprend-il. Ici, le seul lait qu'on ait, c'est du Lait de Panthère. Vous vous sentez de taille à boire ça ?

Si vous avez envie de vider une chopine de Lait de Panthère, rendez-vous au [172](#). Si vous insistez pour avoir du jus de pomme en priant le cabaretier d'être poli, rendez-vous au [71](#).

198

Il s'est écoulé moins d'une minute lorsque vous entendez l'Elfe pousser un cri. Ce cri est suivi d'un formidable grondement, émanant d'une créature énorme, puis d'une brève échauffourée et d'un grand silence. Le bruit qui vous parvient ensuite est produit par des crocs broyant et rongant des os : un terrible animal souterrain est en train de dévorer le malheureux Elfe. Les congénères de la victime vous regardent d'un air accusateur, et vous vous sentez responsable de la mort de l'Elfe. Déduisez 1 point de votre CHANCE. De toute manière, on ne peut plus rien faire pour l'Elfe, si ce n'est, peut-être, le venger. Si vous voulez qu'on vous descende à votre tour au fond de la fosse, rendez-vous au [239](#). Si vous préférez quitter la clairière, rendez-vous au [315](#).

199

La traversée du marécage malodorant n'est pas une partie de plaisir. L'eau fangeuse monte jusqu'aux genoux et les pieds s'enlisent dans la vase noire du fond. Vous êtes à peu près à mi-chemin lorsque vous voyez des joncs et des herbes sortir lentement de l'eau, soulevés par une masse noire informe. Une créature gigantesque, dont le cuir épais, strié de profonds sillons, ruisselle de boue et de débris de végétation, émerge du marais. Une tête apparaît, dépourvue d'yeux mais fendue d'une énorme gueule béante, rouge sang, garnie de plusieurs rangées de crocs acérés comme des poignards. La chose rampe vers vous en écrasant et en noyant sous son corps monstrueux cinq de vos guerriers (déduisez-les de votre *Feuille d'Aventure*). Le hideux Mangeboue est presque sur vous, et vous devez vous défendre à la pointe de l'épée.

MANGÉBOUE HABILITÉ: 11 ENDURANCE: 12 Après le cinquième Assaut, rendez-vous au [33](#).



199 *La chose rampe vers vous en écrasant et en noyant sous son corps monstrueux cinq de vos guerriers.*

200

Tentez votre Chance. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [164](#). Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au [34](#).

201

-Avec plaisir ! répond le chasseur de primes, et il vous remet son casque en échange de 5 Pièces d'Or. C'est un casque très robuste, capable d'encaisser des coups qui, sans lui, pourraient vous causer des blessures graves. Ajoutez 1 point à votre HABILITÉ. Vous ressortez de l'égout en compagnie du chasseur de primes et le laissez prélever ses pièces à conviction sur les cadavres des deux Gobelins de Cloaque qui gisent dans l'impasse. Vous pouvez maintenant soit, si vous ne l'avez pas déjà fait, examiner les tonneaux (rendez-vous au [137](#)), soit sortir de l'impasse et tourner à gauche dans la grand-rue (rendez-vous au [177](#)).

202

L'Homme de Roc parvient à vous empoigner, et deux de vos côtes craquent sous la formidable pression de ses bras puissants. Déduisez 1 point de votre HABILITÉ et 2 points de votre ENDURANCE. L'Homme de Roc resserre encore son étreinte lorsque vos soldats l'attaquent par derrière, et comme son dos est dur comme la pierre, les épées rebondissent dessus sans l'entamer. Vous criez qu'un Nain essaie de fêler l'Homme de Roc à coups de masse d'armes. S'il y a des Nains dans votre armée, rendez-vous au [336](#). Si tous vos Nains sont déjà morts, rendez-vous au [244](#).

203

Un peu plus tard, le Capitaine Barnock s'approche et vous dit :

-Nous allons bientôt jeter l'ancre pour la nuit. Vous préférez coucher sur le pont de mon navire, vous et vos hommes, ou chercher un endroit plus confortable à terre ?

Si vous décidez de passer la nuit à bord, rendez-vous au [12](#). Si vous préférez descendre à terre et vous mettre en quête de hautes herbes pour y dormir, rendez-vous au [337](#).

204

Vous franchissez l'entrée de la galerie avec appréhension, vous attendant à être calciné par un jet de flammes ou englouti par une chausse-trappe, mais rien de tout cela ne se produit et vous pouvez continuer. Rendez-vous au [53](#).

205

Vous visez soigneusement et lancez votre sac à dos sur l'épée en espérant la faire tomber sans danger sur le sol. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à vos points d'HABILETÉ, rendez-vous au [5](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [306](#).

206

-C'est bien dommage. Je me demande si je dois vous donner une dernière chance de vous rattraper. Laissons le sort en décider. Où sont passés mes dés ? tonne la voix puissante de l'Oracle.

Tentez votre Chance. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [44](#). Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au [151](#).

207

Un réflexe fulgurant vous fait plonger de côté, et seule votre jambe gauche est brûlée par le globe de feu. Déduisez 2 points de votre ENDURANCE. Vous roulez sur vous-même et essayez de vous relever au moment précis où le Gobelin monté sur le Dragon décoche sa flèche. Lancez un dé. Si vous faites 1, rendez-vous au [304](#). Si vous faites 2, 3 ou 4, rendez-vous au [344](#). Si vous faites 5, rendez-vous au [147](#). Si vous faites 6, rendez-vous au [283](#).



209 Une catapulte crache un globe de feu et vingt Pirates du Fleuve sautent dans leurs pirogues pour vous assaillir !

208

Dans le fracas de la bataille, vous regardez autour de vous pour voir comment votre armée fait face à son infériorité numérique. Lancez un dé. Si vous faites 1 ou 2, rendez-vous au [106](#). Si vous faites 3 ou 4, rendez-vous au [216](#). Si vous faites 5 ou 6, rendez-vous au [356](#).

209

A un coude du fleuve, le *Toucan Volant* tombe dans une embuscade. Une catapulte, en batterie sur la rive gauche, crache un globe de feu qui fend l'air dans votre direction, couvrant ainsi les vingt Pirates du Fleuve qui sautent dans leurs pirogues et paient vigoureusement vers le *Toucan Volant*. Tentez votre Chance. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [286](#). Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au [131](#).

210

Pendant un certain temps, vous passez alternativement par des phases de conscience et d'inconscience, puis, à la longue, votre température finit par baisser et vous reprenez lentement vos forces. Lorsque vous vous sentez suffisamment rétabli, vous vous remettez en route. Rendez-vous au [68](#).

211

Vous continuez votre route en contournant le marais, et, moins d'une heure plus tard, il est derrière vous. Rendez-vous au [115](#).

212

En sortant du tripot, vous reprenez le chemin de l'auberge avec la sensation désagréable d'être suivi, mais quand vous vous retournez pour jeter un coup d'œil derrière vous, il fait trop noir pour voir quoi que ce soit. Et, soudain, vous entendez des pas pesants qui se rapprochent rapidement et vous apercevez une ombre gigantesque. C'est seulement quand celle-ci est quasiment

sur vous que vous distinguez un faciès brutal, des traits grossiers et une bouche bestiale d'où s'écoule un filet de bave. L'Ogre est chargé de récupérer l'or que vous venez de gagner.

OGRE HABILETÉ: 8 ENDURANCE: 10

L'Ogre est armé d'une hache, et vous ne pouvez éviter de l'affronter dans la rue ténébreuse. Si vous êtes vainqueur, vous fouillez le cadavre, mais, dans l'obscurité, vous ne trouvez rien et décidez de retourner à l'auberge. Rendez-vous au [50](#).

213

Etant un homme d'honneur, vous tenez parole et laissez vos dix soldats travailler pour le compte des Hommes des Collines. En quittant le village tout seul et en vous retournant pour adresser un dernier adieu à vos hommes, vous essayez de vous dire qu'ils échappent peut-être ainsi à un sort dix fois pire, la mort dans des conditions atroces au cours de la bataille contre les troupes d'Agglax, mais, au fond de vous-même, vous savez qu'ils auraient préféré mourir en combattant et vous ne pouvez vous défendre du sentiment de les avoir laissés tomber. Déduisez 2 points de votre CHANCE. Repoussant cette pensée déplaisante dans un coin de votre esprit, vous pressez le pas et rejoignez les soldats qui vous attendent. Moins d'une demi-heure plus tard, l'armée a traversé la rivière et marche vers le sud-est en direction de Zengis. Rendez-vous au [49](#).

214

Le souterrain est très obscur, et la faible lueur de votre chandelle n'éclaire pas le sol. Votre pied heurte un obstacle tendu en travers du passage, un fil métallique qui déclenche une arbalète fixée sur la muraille à l'extrémité de la galerie. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [116](#). Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au [383](#).

215

Lorsque le navire pirate éperonne le *Toucan Volant*, un filin du gréement se rompt au-dessus de votre tête et la moufle qui y était suspendue s'écrase sur le pont en vous assommant au passage. Lorsque vous reprenez connaissance, vous êtes enchaîné à une rame dans la cale du navire pirate et le *Toucan Volant* a été coulé. Devenu galérien, vous allez passer le restant de vos jours à souquer sur un aviron. Votre aventure est terminée.

216

Trente de vos vaillants soldats gisent sur le champ de bataille, morts ou mourants. (Réduisez d'autant l'effectif de votre année sur la *Feuille d'Aventure*.) Des Trolls s'efforcent d'exterminer les valeureux survivants, tandis que des Gobelins et des Orques harcèlent impitoyablement leurs flancs. A l'arrière, quelques Gobelins et quelques Orques, enivrés par la fièvre du combat, ont une telle envie d'en découdre qu'ils se battent entre eux. A votre droite, un guerrier est aux prises avec deux Gobelins qui l'ont attaqué chacun d'un côté. À votre gauche, un autre guerrier s'écroule, assommé par un Troll des Collines. Si vous souhaitez porter secours au guerrier de gauche, rendez-vous au [269](#). Si vous voulez prêter main forte au guerrier de droite, rendez-vous au [62](#).

217

Une fois la porte franchie, vous vous trouvez dans une salle pleine à craquer de spectateurs enthousiastes, les uns debout, se dévissant le cou pour tâcher de voir ce qui se passe au centre de la grange, les autres assis sur les bancs des gradins de fortune dressés contre trois des murs. En vous frayant un chemin parmi la foule pour découvrir ce qui motive sa frénésie, vous parvenez à une barrière circulaire derrière laquelle deux hommes, assis de chaque côté d'une table, s'empiffrent de gigantesques tourtes. Celui qui se trouve à votre gauche est tellement ventru que, pour lui permettre d'atteindre sa tourte, on a entaillé en demi-lune son



217 Deux hommes, assis de chaque côté d'une table, s'empiffrent de gigantesques tourtes.

côté de la table. Relativement âgé et complètement chauve, il porte un monocle vissé dans l'œil gauche et son énorme corps paraît d'autant plus obèse qu'il est boudiné dans un maillot noir sur lequel son nom, « Gros Bide », est brodé en lettres jaunes. En comparaison, son adversaire, un colosse métissé d'Orque, semble presque fluet. Un Nain, que l'on vous dit être l'arbitre, se tient debout sur la table, entre les deux concurrents, pour s'assurer que les tourtes sont consommées en totalité, sans qu'il en tombe une miette par terre. Soudain, Gros Bide se dresse à moitié en levant ses deux poings, et un tonnerre d'applaudissements salue sa nouvelle victoire. Le Nain réclame le silence avant de proclamer le résultat.

-Mesdames et messieurs, le gagnant du concours de mangeurs de tourte aux rats et aux navets est le tenant du titre Gros Bide !

Une nouvelle vague d'acclamations déferle sur la salle, coupant la parole au Nain qui attend que le vacarme soit calmé pour annoncer :

-Après une pause de cinq minutes, Gros Bide mettra en jeu son titre de champion des mangeurs de tourte au poisson et à la crème aux œufs. Que les concurrents viennent s'inscrire, s'il vous plaît. Si vous désirez participer à la compétition, rendez-vous au [14](#). Si vous préférez vous retirer, rendez-vous au [95](#).

218

Un peu plus loin, vous découvrez une autre boutique, dans la vitrine de laquelle s'entasse un incroyable bric-à-brac : coffrets, ustensiles, vêtements, outils, poteries, sculptures et bibelots de toute sorte sont empilés les uns sur les autres dans un fouillis inextricable. Une enseigne délavée de prêteur sur gage est suspendue au-dessus de la porte. Si vous désirez entrer dans cette boutique, rendez-vous au [287](#). Si vous préférez passer sans vous arrêter, rendez-vous au [141](#).

219

La caverne se resserre pour devenir une galerie obscure et froide. Les gouttes d'eau qui suintent du plafond tombent dans les flaques du sol avec un « plouf » sonore et, par moments, il vous semble entendre au loin un rire de femme. Le souterrain aboutit bientôt à une bifurcation. Si vous voulez tourner à gauche, rendez-vous au [17](#). Si vous voulez tourner à droite, rendez-vous au [121](#).

220

Au milieu de l'après-midi, vous voyez des volutes de fumée s'élever devant le lointain arrière-plan des imposantes Montagnes de Glace dont la chaîne, à perte de vue, barre l'horizon d'est en ouest. Les Elfes, qui sont dotés d'une vue perçante, déclarent que ces fumées proviennent des huttes d'un petit village qui, à votre avis, doit être Claw. Vous décidez de vous y rendre avec dix soldats seulement, afin de montrer aux Hommes des Collines que vos intentions sont pacifiques. Vingt minutes plus tard, vous entrez dans le village, mais celui-ci paraît complètement désert : on ne voit personne. Seule la fumée qui sort toujours des cheminées prouve qu'il doit y avoir quelqu'un dans les parages. Le village est formé d'une trentaine de huttes en bois, disposées en cercle autour d'une construction plus vaste qui doit être un lieu de réunion ou un temple. Vous appelez mais n'obtenez pas de réponse, et un frisson vous court le long du dos à l'idée qu'il pourrait s'agir d'un piège. Si vous voulez renouveler votre appel, rendez-vous au [261](#). Si vous préférez donner à vos guerriers l'ordre de dégainer leurs épées, rendez-vous au [86](#).

221

Vous suivez la galerie sans encombre et, au bout d'une cinquantaine de mètres, vous apercevez, clouée sur la muraille, une planche sur laquelle une main malhabile a écrit : « MONTREZ-VOUS GÉNÉREUX ». Sous cet écriteau est posée une grosse boîte en bois dont le couvercle est percé d'une fente.

Glissez ce que vous voulez dans ce tronc avant de continuer à longer la galerie. Rendez-vous au [76](#).

222

La clef ouvre la serrure et vous soulevez la lourde porte. Au-dessous, l'obscurité est totale : on ne voit absolument rien au-delà de la porte. Une pierre jetée dans les ténèbres révèle la présence d'un sol rocheux. Qu'allez-vous faire :

Descendre dans la fosse avec une corde ? Rendez-vous au [285](#)

Y faire descendre un volontaire ? Rendez-vous au [25](#)

Refermer la porte et quitter la clairière ? Rendez-vous au [315](#)

223

-Je vous demande pardon pour mon indiscretion, dit Enk d'un air pincé, et son expression blessée vous fait penser que les vagabonds pourraient bien être moins dévoyés qu'ils ne le paraissent.

Peut-être détiennent-ils de précieux renseignements ? Vous envisagez de leur révéler votre mission, plutôt que de continuer à les abuser par des mensonges, mais peut-on faire confiance à des vagabonds ? Si vous décidez, en fin de compte, de leur dire la vérité, rendez-vous au [395](#). Si vous préférez prétendre que vous êtes pressé et partir, rendez-vous au [311](#).

224

Une petite tape sur la tête réveille la docile créature assoupie sur votre épaule. Espérant que le Cabrioleur possède effectivement les pouvoirs que lui a attribués son vendeur, vous essayez de vous rappeler la formule qui provoque son invisibilité. Si vous la connaissez, rendez-vous au numéro qu'elle compose. Si vous l'ignorez, rendez-vous au [303](#).

225

Vous réfléchissez à la proposition du Capitaine Bar-nock, mais, finalement, vous jugez préférable de gagner l'est par voie de terre, car cela vous permettra de recruter d'autres soldats au passage. Le début du trajet se fait en terrain découvert, le long du fleuve Kok que vous remontez vers l'amont sans faire de mauvaise rencontre. En fin d'après-midi, vous donnez l'ordre de faire une pause et laissez vos hommes s'asseoir dans les hautes herbes. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au 58. Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au [185](#).

226

Lorsque vous ramassez la poupée, un jet de gaz rouge s'échappe de sa bouche en formant le mot « Agglax ». Instinctivement, vous lâchez la poupée, qui se brise sur un rocher. Des morceaux s'élève un nuage rouge qui sature aussitôt l'atmosphère. L'effet asphyxiant du gaz est immédiat, et vous commencez à suffoquer. Déduisez 2 points de votre ENDURANCE. Vous commandez à vos hommes de se coucher par terre pour éviter la nappe de gaz qui flotte au-dessus d'eux, mais quand celle-ci est enfin dissipée, vous découvrez que cinq de vos guerriers ne se relèveront plus (déduisez-les de votre *Feuille d'Aventure*), et c'est le cœur lourd que vous vous remettez en marche. Rendez-vous au [134](#).

227

Le troisième coup de massue du cabaretier vous atteint à la tempe et vous assomme. Quand vous reprenez vos esprits, vous êtes couché sur un tas de détritrus dans un passage obscur. Des élancements douloureux vous labourent le crâne, et la puanteur qui se dégage des immondices n'améliore pas vos nausées. Vous n'avez pas lâché votre épée, heureusement, mais si vous possédiez un pendentif ou une bague, les tire-laine du Dragon Noir vous en aurent délesté. Réduisez votre CHANCE de 1 point. Maudissant votre décision de visiter Zengis, vous vous mettez

péniblement debout et sortez du passage d'un pas chancelant. Rendez-vous au [382](#).

228

Tentez votre Chance. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [364](#). Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au [260](#).

229

Vous soulevez le couvercle et constatez que le coffre est rempli à ras bord des possessions d'un Gobelin nommé Unmou. Un journal intime vieux d'un an, relatant les aventures et les batailles de Unmou, vous est traduit par un Nain qui a appris le gobelin en travaillant dans une mine comme esclave durant deux ans. En arrivant à la dernière page, la voix du Nain devient anxieuse : « Youpee ! je pars m'engager dans l'armée ! Agglax a besoin de nous pour mettre le pays à feu et à sang. Du moment qu'il s'agit d'étriper, on est tous partants ! » Toutefois, le journal ne contient ni carte ni indication d'aucune sorte sur l'endroit où Unmou est parti rejoindre Agglax. Ses autres biens se composent d'une couverture, d'une poche en cuir pleine de dents, de deux pots de terre, d'une paire de sandales en cuir, d'un anneau de nez en cuivre, d'une chope d'étain, d'un sac de coquillages, de deux crânes de rat, d'une idole en bois et d'une amulette de bronze en forme de scarabée, suspendue à une chaîne de même métal. L'amulette est la seule chose qui vous tente. Décidez si vous voulez ou non la suspendre à votre cou avant de repartir vers le nord à la tête de vos soldats. Rendez-vous au [399](#).

230

Obégé ouvre le tiroir d'une commode et en tire un album à couverture de cuir. Il l'ouvre à une page marquée d'un signet et vous le tend. Le dessin représente huit personnes vêtues de gros cirés de marin. -Ça, c'est moi, annonce-t-il fièrement en désignant son portrait. Et celui-là, avec le drôle de bonnet, c'est Preece, notre skipper. Celui dont les cheveux se dressent tout droit, c'est Spike, et le jeune qui a tendance à se déplumer, c'est

Euan. Le barbu s'appelle Loup-Garou, celui qui a les cheveux trop longs est le fils Kwil, et le couple là, c'est Klaak et sa bonne amie, Welz. Il se pourrait qu'un jour ou l'autre, on ait Conner en personne. C'est le meilleur barreur de tout Allansia. Pour l'heure, il traverse l'Océan Occidental sur l'Ancien *Monde*, mais tout le monde le connaît de réputation. Bon, je vous en ai assez raconté sur mon compte, parlez-moi un peu de vous.

Vous décidez de lui faire part de votre mission, et ses yeux s'écarquillent de stupéfaction.

-J'ai peur d'être trop âgé pour participer à votre expédition, mais j'aimerais faire quelque chose pour vous, dit-il, et il disparaît dans un cagibi dont il ressort au bout d'un instant avec une épée magnifique. Si cette lame ne peut pas venir à bout d'un Démon, rien n'y parviendra, dit-il en souriant. Prenez-la et laissez-moi la vôtre en contrepartie.

Vous examinez l'épée, et comme elle est de toute beauté, vous n'hésitez pas à faire l'échange. Augmentez votre **HABILETÉ** de 1 point. Obégé vous remet alors la clef de votre chambre et vous souhaite bonne nuit pendant que vous montez l'escalier. Rendez-vous au [376](#).

231

La mouche bleue hésite une seconde, puis se dirige rapidement vers la goutte de confiture choisie par le chenapan. Vous avez perdu votre pari. Diminuez votre **CHANCE** de 1 point et déduisez 50 Pièces d'Or de la *Feuille d'Aventure*. L'homme range les pièces dans sa besace de cuir et, malgré cette aubaine imprévue, son visage reste impénétrable. Si vous voulez lui demander son nom, rendez-vous au [3](#). Si vous préférez le quitter et changer de table pour vous asseoir avec trois vagabonds, rendez-vous au [18](#).

232

L'épée au poing, vous avancez prudemment dans l'égout. La lueur dansante de la bougie devient plus vive lorsque vous vous en rapprochez, et quand vous distinguez une silhouette dans les ténèbres, vous vous rendez immédiatement compte qu'elle est beaucoup trop grande pour être celle d'un Gobelin de Cloaque : il s'agit d'un homme armé d'une hache et d'un bouclier, et il marmonne entre ses dents. En vous voyant émerger de l'obscurité dans la lumière vacillante de sa bougie, il s'arrête et vous demande : -Vous n'auriez pas aperçu des Gobelins de Cloaque dans les parages ?

Vous lui parlez, avec un accent de colère contenue dans la voix, de ceux qui ont essayé de vous dépouiller. -Parfait. Je vais aller leur trancher les oreilles pour toucher ma prime. Parce que c'est mon métier, vous comprenez. Zengis a beaucoup d'ennuis avec ses Gobelins de Cloaque, mais la plupart des gens répugnent à descendre dans les égouts pour les en chasser. Comme vous m'avez rendu service, puis-je, à mon tour, faire quelque chose pour vous ?

Allez-vous lui demander ce qu'il sait sur les Grottes des Météores (rendez-vous au [99](#)) ou le prier de vous vendre son casque moyennant 5 Pièces d'Or (rendez-vous au [201](#)) ?

233

Vous entendez remuer lourdement dans les buissons qui bordent le sentier sur votre gauche. Si vous voulez savoir d'où provient ce bruit, rendez-vous au [176](#). Si vous préférez passer sans vous arrêter, rendez-vous au [15](#).

234

A quelques kilomètres de là vers l'amont, vous apercevez sur la rive nord un homme barbu, échevelé, vêtu de fourrures, qui vous fait signe de vous arrêter. Si vous êtes disposé à mettre le cap vers la berge pour savoir ce qu'il veut, rendez-vous au [298](#). Si vous préférez continuer à remonter le fleuve, rendez-vous au [203](#).

235

Vous n'avez pas parcouru plus de dix mètres dans le souterrain quand le sol s'affaisse brusquement sous vos pieds. Vous avez déclenché une trappe, et vous basculez cul par-dessus tête dans une fosse de vingt mètres de profondeur, au fond de laquelle vous attend un tapis de menaçantes pointes de fer. Percé comme une écumoire, vous êtes tué instantanément.

236

La bouche d'Agglax s'ouvre toute grande comme s'il allait éclater de rire, mais vous n'entendez pas la moindre manifestation d'hilarité. Au lieu de cela, il en sort un jet de gaz réfrigérant qui vous enveloppe de la tête aux pieds. En quelques secondes, vous êtes congelé jusqu'à la moelle : un beau trophée pour le victorieux Agglax.

237

Avant que Vine n'ait pu se redresser, vous lui immobilisez les bras derrière le dos comme dans un étau et les lui tordez en resserrant votre prise jusqu'à ce qu'il crie : « Je capitule ! » Vous le lâchez aussitôt et l'aidez à se relever. Il se masse les épaules et déclare : -Etranger, vous êtes un champion digne d'estime. Quinze Hommes des Collines sont dorénavant à vos ordres.

Vingt minutes plus tard, lorsque les Hommes des Collines ont réuni leurs affaires et leurs armes, vous partez rejoindre votre

armée en songeant avec satisfaction que cette diversion aura été fructueuse. Rendez-vous au [104](#).

238

Votre petit groupe entre dans le village l'épée au poing et y découvre les restes macabres de nombreux Elfes Sylvestres sauvagement massacrés, certainement par des serviteurs d'Agglax. En regardant autour de vous, vous remarquez une petite statue de bronze posée sur un socle de bois, devant la plus grande hutte du village. Si vous désirez prendre cette statue, rendez-vous au [168](#). Si vous préférez rejoindre votre armée, rendez-vous au [88](#).

239

Une torche allumée entre les dents, vous descendez dans la fosse obscure. La bête invisible continue à déchiqueter sa victime. Vous courez tout droit à la galerie, où vous attend un répugnant spectacle : un énorme animal velu est en train de dévorer l'Elfe. Lorsqu'il tourne la tête vers vous, il a la gueule ruisselante de sang. Brandissant votre épée, vous chargez le sanguinaire Nandinours.

NANDINOIRS HABILETÉ: 9 ENDURANCE: 11

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [362](#).

240

Le scorpion relève sa queue au-dessus de sa tête et vous plante son aiguillon venimeux dans la main. L'effet du venin est très rapide : nauséux, fiévreux, vous titubez jusqu'à un passage où vous trouvez un endroit où vous allonger, derrière des tonneaux. Déduisez 4 points de votre ENDURANCE et 1 point de votre HABILETÉ. Au bout d'un certain temps, vous vous réveillez et constatez que vous êtes en état de marcher. Vous vous mettez donc en quête d'une taverne. Rendez-vous au [52](#).

241

Un peu plus loin, un pont de bois enjambe la crevasse, mais il est gardé par cinq chevaliers montés sur de fougueux destriers. Lorsque les chevaliers vous aperçoivent, deux d'entre eux mettent aussitôt pied à terre et se dirigent vers le pont. Une hache à la main, ils se postent chacun devant l'une des deux cordes qui soutiennent le pont et lèvent leur hache au-dessus de leur tête, prêts à trancher cette corde. Les trois autres chevaliers restent en selle, soulèvent la visière de leur casque et se présentent à tour de rôle, de gauche à droite :

-Messire Pierce. -Messire Dean. -Messire Trevor.

Après quoi, celui qui s'est présenté comme Messire Dean déclare :

-Nous sommes les gardiens du Pont de Biais. Pour le franchir, vous devez répondre à une question. Si vous voulez connaître cette question, rendez-vous au [248](#). Si vous préférez attaquer les chevaliers, rendez-vous au [148](#).

242

La fouille des cadavres des Orques vous rapporte 10 Pièces d'Or et quelques armes supplémentaires. Après avoir distribué ces dernières à vos hommes, vous quittez le bois pour rejoindre le gros de votre armée. Rendez-vous au [295](#).

243

La jeune Elfe se met à pleurer de soulagement, tandis que vous tranchez les cordes qui la ligotent. -Merci, sanglote-t-elle, merci de m'avoir sauvé la vie. J'ai cultivé mes pouvoirs psychiques et j'espérais parvenir à élever une barrière mentale capable de dévier l'épée, mais je n'étais pas sûre de réussir. J'aurais préféré commencer par faire un essai avec un objet moins pointu qu'une épée, mais mes ravisseurs ne m'en ont pas laissé le temps.

Elle reprend son sang-froid, retire une bague de son doigt et dit :

-Je vous en prie, acceptez cette bague en témoignage de ma gratitude. Elle vous portera bonheur. Si vous voulez prendre la bague, rendez-vous au [270](#). Si vous préférez refuser poliment ce cadeau, récupérer votre sac à dos si vous l'avez laissé tomber et quitter la cabane pour rejoindre vos hommes, rendez-vous au [211](#).

244

Des guerriers lâchent leur épée et s'efforce de desserrer l'étau des bras de l'Homme de Roc, mais celui-ci est d'une force colossale et continue à accentuer sa pression : votre torse finit par être écrasé comme une boîte en fer-blanc. Votre aventure est terminée.

245

Après avoir empoché votre or, le vieil homme vous remet le corbeau en disant :

-Billy, je compte sur toi pour être dévoué à ton nouveau maître.

Le corbeau se perche sur votre épaule, et vous quittez la boutique. Dès que vous en avez franchi le seuil, le vieil homme ferme la porte à double tour et accroche dans la vitrine une pancarte indiquant «Fermé». En descendant la rue, l'envie vous vient de parler à votre nouveau compagnon, et vous demandez au corbeau de vous suggérer un endroit intéressant à visiter. Aussitôt, le corbeau s'envole de votre épaule et décrit des cercles au-dessus de votre tête en croassant : -La Forêt des Ténèbres ! On se retrouve là-bas ? Après quoi il pousse quelques croassements criards, comme s'il ricanait, prend de la hauteur et disparaît au-dessus des toits de Zengis. Furieux, vous courez à la boutique et martelez la porte de vos poings, mais n'obtenez pas de réponse. Vexé de la bêtise que vous avez commise en achetant le corbeau, vous repartez seul dans la grand-rue. Rendez-vous au [218](#).

246

Un trident d'argent frôle votre tête et va se planter dans un mât, derrière vous. Une silhouette agile jaillit alors de derrière les tonneaux, bondit par-dessus le plat-bord et plonge dans le fleuve en éclaboussant à peine. Vous vous penchez sur la rambarde, mais aucune tête n'apparaît à la surface : quelle qu'elle soit, la créature qui vous a attaqué semble remarquablement douée pour la nage sous l'eau. Vous approchant des tonneaux, vous découvrez sur le pont la trace humide d'empreintes palmées qui pourraient avoir été laissées par un Homme Poisson. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [43](#). Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au [375](#).

247

Solidement tenu en laisse au bout d'une longue liane, le Blog marche lentement devant vous en se faufilant entre les buissons et les arbres. Vous criez aux autres membres de votre partie de chasse de rejoindre le gros de l'armée et d'attendre votre retour. Le Blog presse le pas et vous amène devant une énorme statue couverte de mousse, qui se dresse mystérieusement en pleine forêt. C'est l'effigie d'un roi inconnu, et sa position est curieuse : les deux bras sont tendus à l'horizontale, l'un avec le poing fermé, l'autre avec un doigt raidi. Lorsque vous vous approchez pour examiner la statue, le Blog se penche, ramasse un couteau qui était caché derrière le socle et coupe sa laisse. Vous entendez un froissement dans les broussailles, mais trop tard : le Blog a disparu. Cependant, la statue vous intrigue, et vous remarquez, sur le doigt tendu, une bande de pierre plus claire, comme si on avait ôté une bague. Si vous possédez une bague en or et souhaitez la passer au doigt de la statue, rendez-vous au numéro qui figure sur cette bague. Si vous ne possédez pas de bague, ou si vous ne voulez pas donner celle que vous avez à la statue, rendez-vous au [189](#).

248

-Nous sommes les Chevaliers Blancs, et nos épées sont au service du Bien, déclare Messire Dean d'une voix sonore. Pour nous prouver que vous êtes également un serviteur du Bien et que vous êtes digne de notre aide, vous devez répondre à cette question: lequel des trois élèves les plus réputés de l'école du Grand Magicien d'Yore était le fils d'un prêtre de Salamonis ?

Qu'allez-vous répondre :

Yaztromo ? Rendez-vous au [174](#)

Nicodemus? Rendez-vous au [291](#)

Peu Ty Kora? Rendez-vous au [391](#)

249

Vous regardez avec assurance le cabaretier emplir à nouveau votre chope, portez celle-ci à vos lèvres et, pour la seconde fois, buvez d'un trait le Lait de Panthère. Mais quand vous vous levez de votre siège et pivotez sur vos talons pour gagner l'une des tables, la salle se met brusquement à tourner devant vos yeux et vous voyez tout en double. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à vos points d'HABILETÉ, rendez-vous au 61. S'il est supérieur, rendez-vous au [157](#).

250

-Vous êtes très observateur, mon ami, dit l'Oracle. Et maintenant, l'épreuve finale. Vous allez m'exécuter un petit tour de magie. Vous m'entendez, mais vous ne me voyez pas. J'estime que c'est injuste. Pour que nous soyons à égalité, rendez-vous invisible. Si vous possédez un Cabrioleur, rendez-vous au [224](#). Si vous ne possédez pas de Cabrioleur, rendez-vous au [108](#).



252 Une bande de Farfadets pousse sans ménagement deux Nains entravés.

251

Vous ne trouvez rien d'intéressant sur les cadavres des Gobelins de Cloaque. Si vous voulez descendre par le souterrain dans l'égout situé sous l'impasse, rendez-vous au [31](#). Si vous voulez examiner les tonneaux, rendez-vous au [137](#).

252

Une demi-heure plus tard, un groupe apparaît à l'autre bout de la clairière. Une bande de Farfadets (vous en comptez quinze au total) pousse sans ménagement vers le rocher deux Nains dont les mains sont liées derrière le dos et les cous réunis par un bâton fourchu aux deux extrémités. Un des Farfadets libère l'un des Nains du bâton qui lui emprisonne le cou et l'oblige à s'agenouiller, la tête posée sur le rocher, tandis qu'un autre Farfadet s'approche avec une hache à double tranchant. Pour éviter que le Nain ne soit exécuté, vous faites irruption dans la clairière à la tête de vingt-cinq de vos guerriers. Livrez un Combat d'Escarmouche. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [191](#).

253

Le scorpion ne vous pique pas, et vous vous empressez de secouer votre main pour l'en faire tomber. Estimant que vous avez eu suffisamment d'ennuis à Zengis, vous décidez de ne plus vous laisser distraire de votre objectif : trouver une taverne. Rendez-vous au [52](#).

254

Vous courez après Agglax et ne tardez pas à le rattraper, car il se prend les pieds dans sa longue robe en trébuchant sur les cadavres qui jonchent le champ de bataille. Quand vous l'appellez, il s'arrête et vous fixe de ses yeux perçants. Pour activer le cristal, vous devez prononcer la formule magique. Celle-ci contient des chiffres qui forment un nombre : rendez-vous au numéro correspondant. Si vous ignorez ce nombre ou si vous l'avez oublié, rendez-vous au [79](#).

255

-Je suis toute disposée à marchander, répond Max, mais laissons à un assaut avec ces épées de bois le soin de déterminer la somme. Si c'est moi qui vous touche la première, le prix initial sera relevé à **300** Pièces d'Or. Si c'est vous qui me touchez le premier, il sera abaissé à **100** Pièces d'Or.

Si vous êtes disposé à affronter Max, rendez-vous au [41](#). Si vous préférez changer d'avis et acquitter le prix de départ, rendez-vous au [124](#).

256

Avant que votre épée ne l'ait touché au point vulnérable, le Mangeboue se propulse brusquement en avant. L'énorme panse de la bête vous aplatit et vous enfonce sous l'eau. Vous vous débattez un instant, mais votre réserve d'air s'épuise vite. Votre aventure est terminée.

257

Tenant d'une main votre bouclier au-dessus de votre tête et de l'autre votre hache, vous attaquez vigoureusement le tronc de l'arbre. Le Blog comprend vite le danger et tente de gagner d'un bond la ramure d'un arbre voisin, mais la branche à laquelle il s'accroche se rompt sous son poids et il s'écrase sur le sol avec un bruit mou. Vous lui attachez les mains derrière le dos avec une

liane avant qu'il n'ait repris ses esprits. Lorsque vous l'interrogez, ensuite, sur son village et sur Agglax, le Blog, qui ne comprend que quelques mots du langage humain, est incapable de vous répondre. Qu'allez-vous faire :

Tuer le Blog ? Rendez-vous au [29](#)

Exiger une rançon ? Rendez-vous au [247](#)

Libérer le Blog ? Rendez-vous au [169](#)

258

Vous commandez à vos soldats de s'éloigner des rambardes pour ne pas effrayer les Pirates du Fleuve. Des grappins jaillissent des pirogues, et les Pirates commencent à grimper le long des cordes en poussant des cris aigus. Lorsqu'ils atteignent le pont, ils sont accueillis par vingt Elfes dont les arcs bandés sont braqués sur leurs poitrines. Dix d'entre eux se laissent capturer sans résistance avant que les autres ne réalisent ce qui se passe et ne se jettent à l'eau pour regagner précipitamment leurs pirogues. Vous donnez aux dix forbans le choix entre s'enrôler dans votre armée ou devenir les esclaves du Capitaine Barnock. Cette alternative n'ayant rien d'alléchant, ils s'empressent d'accepter votre première proposition. Vous débarrassez leur chef d'un bouclier particulièrement beau que vous glissez à votre bras (augmentez votre HABILITÉ de 1 point), et c'est avec un surcroît inattendu d'effectifs que vous donnez au Capitaine Barnock l'ordre de repartir. Rendez-vous au [309](#).

259

Les sacs que les Garks portaient à la ceinture ne contiennent que des babioles sans intérêt. Vous rejoignez rapidement votre armée, avec laquelle vous vous enfoncez plus profondément dans la forêt. Rendez-vous au [180](#).

260

Moins d'une demi-heure après avoir été mordu par le Loup-Garou, vous commencez à vous sentir fiévreux. A votre profonde horreur, vous comprenez qu'il s'agit du premier symptôme de la lycanthropie, le terrible mal qui transforme les hommes en bêtes sauvages. Désespéré, vous réveillez tous vos soldats dans l'espoir que l'un d'eux possédera un brin de belladone. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [127](#). Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au [51](#).

261

Vous renouvez votre appel en criant que vous venez en ami et désirez recruter des soldats pour votre armée qui s'apprête à combattre Agglax. Soudain, un homme hirsute, musclé, vêtu de peaux de bête, se laisse tomber du toit de l'une des huttes à moins de dix mètres de vous.

-Je m'appelle Vine et je suis le chef des Hommes des Collines, déclare-t-il. Nous désirons nous enrôler dans votre armée, mais nous ne demandons pas d'or en paiement. Ce que nous voulons, c'est la preuve que vous êtes un véritable chef. Luttez contre moi. Si vous êtes vainqueur, moi et quatorze de mes meilleurs combattants nous mettrons à vos ordres. Si vous êtes vaincu, vous n'aurez pas un seul soldat, et si vous pourrez repartir librement, les dix hommes qui vous accompagnent devront travailler pour nous durant un mois. Si vous êtes prêt à lutter contre Vine, rendez-vous au [307](#). Si vous préférez donner à vos hommes l'ordre de tirer leur épée pour faire comprendre à Vine que sa proposition ne vous intéresse pas, rendez-vous au [86](#).

262

L'armée se dirige vers l'est en longeant la rive du fleuve jusqu'à un pont de bois que vous traversez sans encombre. Vous vous éloignez ensuite du fleuve pour descendre vers le sud en traversant la Plaine Païenne. A la fin de l'après-midi, vous avez parcouru un bout de chemin et vous commandez une halte pour

permettre à vos hommes de se désaltérer à une source. Vous ne pouviez pas vous douter que l'eau de cette source avait été empoisonnée par un espion d'Agglax. Beaucoup de vos guerriers commencent bientôt à ressentir des douleurs et, en moins d'une heure, la moitié d'entre eux sont trop malades pour marcher. Si vous voulez attendre qu'ils se rétablissent, rendez-vous au [75](#). Si vous préférez descendre vers le sud avec une escouade formée de quinze guerriers encore valides, rendez-vous au [296](#).

263

-Vous n'avez vraiment pas de chance, ce qui m'oblige à vous poser une question qui vous paraîtra peut-être quelque peu hermétique, reprend l'Oracle. J'ai également été fasciné par la mer et par les marins, et j'ai rencontré un jour un certain Obégé, qui habite Zengis et travaille dans une auberge. Peut-être y êtes-vous descendu ? Cet Obégé adore les régates, et son bateau s'appelle *Harem*. Et maintenant, voici ma question : de combien de personnes se compose l'équipage du *Harem* ?

Si vous connaissez la réponse, rendez-vous au numéro correspondant. Si vous ne connaissez pas la réponse, rendez-vous au [108](#).

264

Vous avalez le liquide vert et attendez qu'il se passe quelque chose. Très vite, vos mains et vos pieds se mettent à vous picoter, puis vos bras et vos jambes tout entiers semblent se ramollir. Votre épée vous paraît terriblement lourde, et une soudaine lassitude vous donne envie de vous asseoir. Vous avez bu une Potion de Faiblesse. Réduisez votre HABILITÉ de 2 points, votre ENDURANCE de 3 points et votre CHANCE de 1 point. Incapable de surmonter votre malaise, vous empochez l'or et regagnez la rue en titubant pour continuer la visite de Zengis. Rendez-vous au [382](#).

265

Vous vous précipitez dans les broussailles et, à quelque distance, vous voyez bouger un buisson. Après avoir commandé à vos guerriers de se disperser pour ne pas offrir à l'ennemi une cible trop facile, vous courez vers le buisson. Soudain, une petite créature à peau brune jaillit de sa cachette en braquant sur vous une longue sarbacane et, comme elle a un faciès de chien et porte des têtes humaines réduites accrochées à sa ceinture, vous comprenez qu'il s'agit d'un Blog. Stigmatisés par leur répugnante coutume de faire cuire de la chair humaine dans de grosses marmites, les Blogs sont haïs et traqués sans pitié par toutes les races humaines. Une fraction de seconde plus tard, une fléchette empoisonnée vole vers vous. Si vous possédez un bouclier, rendez-vous au [73](#). Si vous n'en possédez pas, rendez-vous au [330](#).

266

Le jour baisse rapidement lorsque le village de Karn apparaît à l'horizon. Karn est une étape bien connue de tous les voyageurs et la seule agglomération humaine à des kilomètres à la ronde. Elle se compose d'une cinquantaine de bâtisses dont beaucoup abritent une taverne, un bazar ou un tripot. Vous conduisez vos hommes dans une auberge en leur recommandant de bien manger et de se coucher tôt, car vous comptez partir à l'aube le lendemain matin. Quant à vous, vous décidez, après vous être restauré, de faire le tour du village. Si vous voulez entrer à la taverne du Cochon Bleu pour y chercher un guide, rendez-vous au [357](#). Si vous préférez vous rendre dans un tripot, rendez-vous au [100](#).

267

Votre réflexe n'est pas assez rapide, et vous êtes atteint par un trident d'argent. Lancez un dé. Si vous faites de 1 à 3, rendez-vous au [397](#). Si vous faites de 4 à 6, rendez-vous au [170](#).

268

Vous arrivez bientôt à une nouvelle bifurcation. Si vous voulez tourner à gauche, rendez-vous au [338](#). Si vous préférez continuer tout droit, rendez-vous au [102](#).

269

Un autre Troll des Collines, qui se trouve en première ligne, ramasse une grosse pierre et la lance sur vous au moment où vous volez au secours du guerrier blessé. Si le Nordique Laas est à vos côtés, rendez-vous au [288](#). S'il ne fait pas partie de votre année, rendez-vous au [23](#).

270

Vous prenez la bague et la glissez à votre petit doigt, à cause de son diamètre réduit. Brusquement, la jeune Elfe se met à rire, mais son rire est sinistre. Elle commence à tirer sur ses oreilles, et vous voyez la peau de son visage se décoller en découvrant un crâne hideux dans lequel brillent deux yeux verts injectés de sang. La créature laisse tomber son masque sur le sol et s'avance vers vous, la bouche béante. Vous essayez de dégainer votre épée, mais vous êtes incapable de faire un geste, et la créature, avec une effrayante férocité, vous plante ses dents dans la gorge comme le font toutes les Sorcières Artificieuses. Votre aventure est terminée.

271

Quand vous arrivez à la prison, le geôlier vous examine attentivement pendant que les gardes lui expliquent pourquoi vous avez été arrêté.

-Laissez partir ce jeune guerrier, dit le geôlier à votre profonde surprise. J'ai entendu parler de cet Agglax, et j'ai vu de mes yeux l'armée cantonnée en dehors de Zengis. Les gardes s'écartent pour vous permettre de passer, et vous vous hâtez de quitter la prison et de traverser la rue en direction d'une taverne que vous

avez remarquée en arrivant. Ajoutez 1 point à votre CHANCE et rendez-vous au [78](#).

272

Brusquement, vous vous mettez à suffoquer et vous vous affalez sur la table. Vous perdez rapidement conscience, et la mort ne tarde pas. Pendant que la foule s'approche pour voir ce qui se passe, une sombre silhouette encapuchonnée s'éclipse discrètement par une porte latérale. Agglax sera satisfait de son tueur.

273

Vous franchissez l'entrée de la galerie avec appréhension, vous attendant à ce qu'une trappe s'ouvre brusquement sous vos pieds, mais il ne se passe rien et vous marchez sans encombre jusqu'à un nouvel embranchement. Si vous voulez tourner à gauche, rendez-vous au [372](#). Si vous préférez aller à droite, rendez-vous au [393](#).

274

Au bout d'une heure, le sol sur lequel vous marchez commence à devenir bourbeux, et vous vous rendez compte que vous vous dirigez tout droit vers un marécage. Si vous voulez le traverser, rendez-vous au [199](#). Si vous préférez le contourner, ce qui vous oblige à faire un assez long détour, rendez-vous au [342](#).

275

Après avoir essuyé votre épée souillée par la bave gluante de l'araignée, vous jetez un coup d'œil dans la caverne et découvrez, cachée au milieu d'un tas de débris, une boîte en argent sur le couvercle de laquelle est gravée une étoile rayonnante et qui produit un cliquetis quand on la secoue. Si vous avez envie d'ouvrir la boîte, rendez-vous au [398](#). Si vous préférez la laisser où elle est, regagner le sentier et repartir, rendez-vous au [181](#).

276

Les consommateurs qui ont assisté au combat ne semblent pas satisfaits de son issue. Craignant que la foule ne vous fasse un mauvais parti, vous préférez vous éclipser au plus vite et filez coudes au corps en claquant la porte de la taverne derrière vous. Dans la rue, vous continuez à courir. Rendez-vous au [382](#).

277

Les Pirates ne tiennent pas compte des drapeaux blancs et ont une solide réputation de barbarie. Leur navire fonce à toute vitesse sur le *Toucan Volant* et l'éperonne par le travers. Le choc vous fait perdre l'équilibre. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [384](#). Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au [215](#).

278

Peu après minuit, vous êtes éveillé par d'étranges hurlements qui semblent provenir d'une bande de loups. Incapable de vous rendormir, vous décidez d'aller voir si les sentinelles ont aperçu des loups. Le clair de lune qui baigne la forêt vous permet de voir à une certaine distance et, soudain, vous distinguez une forme sombre qui se faufile dans les broussailles. Le Loup-Garou s'approche en rampant d'une sentinelle, lève la tête vers le ciel nocturne et hurle à la lune en bondissant sur le soldat pris au dépourvu. Vous courez au secours de la sentinelle en tirant votre épée. Si vous portez sur vous la dent du Yéti, rendez-vous au [70](#). Si vous ne portez pas cette amulette, rendez-vous au [374](#).



278 Hurlant à la lune, le Loup-Garou bondit sur la sentinelle par surprise.

279

Au matin, vous vous éveillez sous un ciel bleu lumineux en complète contradiction avec la menace qui pèse sur Allansia. Votre armée ne tarde pas à se remettre en marche et, au bout d'une heure environ, les remparts et les toits de Zengis se profilent à l'horizon. Vous nommez l'un de vos guerriers, un certain Lexon, commandant en second, et le chargez de conduire vos hommes dans un champ situé en dehors des remparts pour y dresser le camp : vous ne voulez pas qu'ils s'attirent quelque mauvaise affaire et tenez à ce qu'ils soient bien nourris et bien reposés avant la longue étape du lendemain. Vous prévenez Lexon que vous-même passerez la nuit en ville, afin d'y recruter d'autres soldats et, peut-être, d'y glaner quelques tuyaux sur Agglax, le Démon Fuligineux. Après avoir promis d'être de retour le lendemain avant midi, vous vous dirigez vers Zengis, et vous entrez dans la ville par la porte principale en vous proposant de gagner la plus proche taverne, qui sera probablement le meilleur endroit où trouver à la fois des soldats et des tuyaux. En remontant la grand-rue étroite, bordée de vieilles maisons à colombage, vous apercevez soudain, dans le caniveau, une bague en or. Si vous souhaitez la ramasser, rendez-vous au [292](#). Si vous voulez continuer à chercher une taverne, rendez-vous au [52](#).

280

Lorsque vous vous mettez en marche, le pan de muraille se referme derrière votre dos et vous vous sentez brusquement pris au piège. Au bout de quelques pas, vous apercevez une feuille de papier sur le sol de la galerie. Si vous désirez la ramasser et lire ce qui est écrit dessus, rendez-vous au [343](#). Si vous préférez continuer sans vous arrêter, rendez-vous au [166](#).

281

Vous détachez le sac de la ceinture du Matamore et le cachez sous vos vêtements avant que les gardes municipaux n'arrivent sur vous, leurs lances pointées sur votre poitrine. Sommé de vous

expliquer, vous répondez en exposant votre mission et la façon dont le Matamore a tenté de vous voler. Les gardes se regardent en se demandant s'ils doivent vous croire ou non. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [163](#). Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au [324](#).

282

Des hurlements affreux retentissent derrière vous, et vous découvrez que cinq de vos guerriers viennent de faire une chute mortelle dans une chausse-trappe. Celle-ci a certainement été creusée par les serviteurs d'Agglax, et c'est en maudissant le Démon Fuligineux que vous continuez votre route. Vous atteignez la lisière orientale de la forêt à la tombée de la nuit et décidez de dresser le camp sous le couvert des arbres. En regardant le ciel nocturne qui, enfin, est à nouveau visible, vous constatez que la lune est pleine. Connaissant l'influence que l'astre peut avoir sur les Loups-Garous, vous prenez la précaution de doubler le nombre des sentinelles. Rendez-vous au [278](#).

283

Vous vous jetez en arrière, et la flèche se plante dans le sol en vous manquant de peu. Six archers aux réflexes particulièrement rapides bandent aussitôt leurs arcs et décochent leurs flèches sur le Dragon auquel le Gobelin fait reprendre le chemin du ciel. Lancez un dé. Si vous faites 1 ou 2, rendez-vous au [109](#). Si vous faites 3,4 ou 5, rendez-vous au [9](#). Si vous faites 6, rendez-vous au [326](#).

284

Vous pouvez soit, si vous ne l'avez pas déjà fait, descendre dans l'égout (rendez-vous au [31](#)), soit ressortir de l'impasse et tourner à gauche dans la grand-rue (rendez-vous au [177](#)).

285

Une torche allumée entre les dents, vous descendez dans le trou noir, au fond duquel vous vous trouvez dans une vaste cavité empuantie par une épouvantable odeur d'excréments animaux. Cette caverne est vide, mais vous apercevez l'entrée d'une galerie. Si vous voulez savoir ce que contient cette galerie, rendez-vous au [345](#). Si vous préférez empoigner la corde, remonter à la surface et quitter la clairière, rendez-vous au [315](#).

286

Le globe de feu passe en sifflant entre les mâts et tombe dans le fleuve sans causer de dégâts. Rendez-vous au [21](#).

287

Dans la boutique, vous êtes accueilli par une aimable vieille qui vous dit s'appeler Bonny. -Faites votre choix, tous les prix sont marqués, déclare-t-elle gaiement.

Deux des murs sont garnis du sol au plafond d'étagères croulant sous un monceau de rossignols accumulés au cours des années et, pour la plupart, recouverts d'une épaisse couche de poussière. Chaque objet est muni d'une étiquette indiquant son prix et, en furetant sur les étagères, vous en sélectionnez plusieurs qui vous paraissent présenter un certain intérêt :

Un hibou d'airain	10 Pièces d'Or
Une lanterne de cuivre	5 Pièces d'Or
Un casque	10 Pièces d'Or
Un coffret en ivoire	5 Pièces d'Or
Un vase vert	20 Pièces d'Or

Achetez quelques-uns, aucun ou la totalité de ces objets et versez à Bonny le montant de vos emplettes avant de quitter la boutique et de continuer à longer la grand-rue. Rendez-vous au [141](#).

288

Le Nordique, qui est tout près de vous, aperçoit le Troll des Collines au moment où celui-ci s'apprête à lancer la pierre, et il plonge sur vous tête baissée pour vous écarter de la trajectoire. Vous êtes plaqué au sol et, en vous retournant, vous vous trouvez nez à nez avec Laas qui vous sourit, ses bras encore noués autour de vos jambes. Vous le remerciez rapidement et bondissez sur vos pieds pour attaquer l'autre Troll des Collines qui continue à matraquer le guerrier blessé.

TROLL DES COLLINES HABILETÉ : 9 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [379](#).

289

Lorsque vous arrivez auprès d'eux, vous constatez que le Dragon et le Gobelin sont morts tous les deux. La fouille des poches du Gobelin fournit une corde d'arc et cinq têtes de flèche qui ne vous sont d'aucune utilité. Conscient du danger qu'Agglax envoie d'autres créatures pour vous éliminer, vous donnez à vos soldats l'ordre de se mettre en marche vers Claw, mais en formation beaucoup plus serrée. Rendez-vous au [220](#).

290

L'Homme Arborescent est beaucoup trop fort pour que vous puissiez le tuer, mais quand vous lui avez cassé ses deux branches maîtresses, il bat en retraite dans les profondeurs de la forêt. L'éclaireur n'étant pas trop grièvement blessé, vous l'aidez à se mettre debout et, en le portant à moitié, le ramenez jusqu'à votre armée. Vous donnez l'ordre de prendre la direction du sud et, au bout d'une demi-heure, il devient à nouveau possible de marcher vers l'est sans trop de difficultés. Rendez-vous au [180](#).

291

-C'est faux, dit sèchement d'où vous venez.

Si vous êtes disposé à faire le chevalier. Retournez faire demi-tour à votre armée et à longer la crevasse en direction du sud, rendez-vous au [327](#). Si vous préférez attaquer les chevaliers, rendez-vous au [148](#).

292

En examinant la bague, vous voyez qu'elle porte le chiffre 45. A ce moment-là, on vous tape sur l'épaule. Vous vous retournez et vous trouvez en face d'un colosse qui vous foudroie d'un regard furibond. Il est chauve comme un œuf, et une vilaine balafre lui barre la figure du haut de l'oreille gauche au bas de la joue droite. Sa tunique de cuir noire est tendue à craquer par des muscles saillants, et il brandit une redoutable hache d'armes, tandis qu'une hache de jet est fixée à sa cuisse par une lanière. Il braque sur vous un doigt accusateur et gronde :

-Cette bague m'appartient, étranger. Rendez-la moi, si vous tenez à la vie.

Ses gros doigts étant manifestement beaucoup trop volumineux pour entrer dans la bague, vous en concluez qu'il ment. Qu'allez-vous faire :

Lui remettre la bague ? Rendez-vous au [333](#)

Prendre la fuite ? Rendez-vous au [126](#)

Combattre le Matamore ? Rendez-vous au [150](#)



292 Vous vous retrouvez en face d'un colosse chauve et balafré qui vous foudroie d'un regard furibond !

293

Vos réflexes fulgurants vous permettent d'éviter le poignard qui vous était destiné. Une sombre silhouette encapuchonnée se glisse furtivement hors de la foule, franchit une porte latérale et disparaît avant que personne n'ait pu l'arrêter. Vous comprenez que lui donner la chasse serait une perte de temps, car vous aurez sûrement bien d'autres serviteurs d'Agglax à affronter avant la fin de votre mission. Vous vous occupez donc de recruter dix guerriers moyennant 100 Pièces d'Or et de les envoyer à Lexon qui vous attend dans votre cantonnement, en dehors de la ville. Après quoi vous quittez la salle et regagnez la grand-rue. Rendez-vous au [95](#).

294

Ne comprenant pas ce qui est écrit sur la feuille de papier, vous la pliez, la glissez dans votre poche et repartez le long de la galerie. Rendez-vous au [166](#).

295

Le restant de la journée s'écoule sans incident. Lorsque la lumière commence à baisser, vous vous mettez en quête d'un endroit convenable pour dresser le camp. Vous en trouvez rapidement un au bord du fleuve, et un grand feu ne tarde pas à flamber joyeusement, tandis que les cuistots désignés entreprennent de faire rôtir des sangliers à la broche. Tout le monde mange de bon cœur, car la longue journée de marche a aiguisé les appétits. Après avoir affecté six soldats à la garde de nuit, vous vous installez pour dormir. Vous êtes réveillé peu après minuit par le hululement d'un hibou. La lune est presque pleine et, vous sentant bien éveillé, vous décidez d'aller inspecter les sentinelles. Vous longez la rive vers l'est jusqu'à ce que vous aperceviez la silhouette du premier soldat de garde, appuyé sur sa lance. Avant que vous ne l'ayez atteint, vous distinguez soudain deux ombres qui émergent silencieusement du fleuve. Elles se hissent sur la berge, et vous remarquez, lorsqu'elles se

dirigent rapidement vers le soldat, qu'elles sont toutes deux armées d'un trident, l'arme favorite des Hommes Poissons ! Vous poussez un cri pour alerter la sentinelle et courez lui prêter main-forte. Lorsque vous rattrapez les agresseurs, vous constatez qu'il s'agit effectivement d'Hommes Poissons, bien reconnaissables à leurs écailles et à leur tête bulbeuse. Vous vous jetez sur le plus proche pendant que la sentinelle pointe sa lance vers l'autre.

HOMME POISSON HABILETÉ: 7 ENDURANCE: 7

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [16](#).

296

Vous marchez depuis deux heures lorsque vous apercevez au loin une silhouette solitaire qui se dirige lentement vers vous et, très rapidement, vous constatez qu'il s'agit d'une vieille femme qui clopine en s'appuyant sur un bâton. Quand vous arrivez à sa hauteur, elle tend la main en marmonnant : « Une Pièce d'Or, par pitié. » Si vous êtes disposé à lui donner une Pièce d'Or, rendez-vous au [156](#). Si vous préférez passer sans vous arrêter, rendez-vous au [38](#).

297

-Je suis désolé, mais puisque vous ne pouvez pas me donner satisfaction, il m'est impossible de répondre à vos questions. Adieu.

Les yeux du visage sculpté se referment et vous vous retrouvez seul, vous demandant ce que vous allez faire. Entendant un grincement derrière votre dos, vous vous retournez et voyez coulisser un pan de la muraille. Il ne vous reste plus qu'à emprunter la galerie qui vient d'apparaître : vous n'avez pas le choix. Rendez-vous au [280](#).

298

Vous mettez le cap sur la rive nord pour voir ce que vous veut l'homme aux cheveux hirsutes. Quand vous arrivez à proximité de la berge, neuf individus du même acabit sortent des broussailles, mais ils ne sont nullement agressifs. Celui qui vous faisait des signes baisse les bras et crie :

-Salut, étranger. Nous sommes des Nordiques. Nous avons entendu parler de votre noble mission, et nous souhaitons nous enrôler dans votre armée. Pour 10 Pièces d'Or chacun, nous combattons à vos côtés, jusqu'à la mort s'il le faut.

Si vous désirez engager les Nordiques, rendez-vous au [30](#). Si vous préférez décliner leur offre et repartir sans eux, rendez-vous au [203](#).

299

Deux heures plus tard, vous êtes de retour à la source, où vous trouvez vos soldats complètement rétablis et prêts à reprendre la route. Vous partez en direction de l'est et, après avoir traversé l'un des affluents du fleuve Kok, vous atteignez la lisière de la Forêt des Démons. Des arbres noirâtres, aux troncs noueux, dressent vers le ciel un rempart menaçant. Si Thog est avec vous, rendez-vous au [36](#). Si Thog n'est pas avec vous, rendez-vous au [158](#).

300

De retour dans l'impasse, vous vous demandez de quel côté vous allez maintenant diriger vos pas. Vous pouvez soit, si vous ne l'avez pas déjà fait, examiner les tonneaux (rendez-vous au [137](#)), soit quitter l'impasse et tourner à gauche dans la grand-rue (rendez-vous au [177](#)).



301

La bouche d'Agglax s'ouvre toute grande comme s'il allait éclater de rire, mais vous n'entendez pas la moindre manifestation d'hilarité. Au lieu de cela, il en sort un jet de gaz réfrigérant qui vous enveloppe de la tête aux pieds. En quelques secondes, vous êtes congelé jusqu'à la moelle : un beau trophée pour le victorieux Agglax.

302

La hache de jet vous atteint au mollet, et une douleur fulgurante vous paralyse la jambe. Réduisez votre ENDURANCE de 2 points. Incapable de faire un pas, vous arrachez péniblement l'arme plantée dans votre chair. C'est à ce moment-là que le Matamore vous rejoint, et comme il vous regarde en ricanant et en faisant des moulinets avec sa hache d'armes, vous êtes forcé d'engager le combat.

MATAMORE HABILETÉ: 8 ENDURANCE: 8

Pendant la durée de ce combat, réduisez votre HABILETÉ de 1 point en raison de votre blessure. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [101](#).

303

Face au visage de pierre, vous lancez des chiffres en restant parfaitement visible.

-Vous n'avez droit qu'à un seul essai, déclare solennellement l'Oracle. Rendez-vous au [108](#).

304

La flèche du Gobelin se plante dans votre poitrine et, à si courte distance, sa précision vous est fatale. Votre aventure est terminée.

305

Vous avez de la chance de ne pas avoir été mordu par le Loup-Garou, car il aurait pu vous inoculer sa lycan-thropie, le terrible mal qui transforme les êtres humains en bêtes sauvages. Le restant de la nuit s'écoule sans incident et, au matin, vous conduisez votre armée hors de la forêt, dans la plaine qui s'ouvre devant vous. Rendez-vous au [323](#).

306

Le sac à dos rate l'épée de peu, percute le mur opposé et choit sur le sol. Le choc fait basculer l'une des lames du parquet, qui décroche le fil tenant l'épée. Celle-ci tombe en plein sur la jeune Elfe, mais, à votre profonde surprise, rebondit sur son estomac sans lui faire aucun mal.

-Détachez-moi, supplie la jeune fille, je vous expliquerai tout !

Si vous voulez libérer cette étrange Elfe, rendez-vous au [243](#). Si vous préférez l'abandonner à son sort, récupérer votre sac et rejoindre vos hommes hors de la cabane, rendez-vous au [320](#).





307 Vine fléchit les genoux, écarte les bras et vous observe attentivement, prêt à bondir.

307

Au moment où vous débouclez votre baudrier, les hommes de Vine semblent surgir de nulle part et forment un cercle autour de vous. Vos propres soldats se mêlent à eux pour vous encourager. Vine fléchit les genoux, écarte les bras et vous observe attentivement. Il fait un pas de côté, semble prêt à bondir, repart, longe la rangée de spectateurs. Vous le suivez des yeux en vous efforçant de rester détendu et en vous interrogeant sur ce qu'il va faire. Si vous voulez prendre l'initiative en plaquant Vine aux jambes, rendez-vous au [194](#). Si vous préférez attendre l'attaque de Vine, rendez-vous au [67](#).

308

Votre pied gauche se pose sur un serpent que vous n'aviez pas vu et, comme de bien entendu, l'animal se défend en vous plantant ses crochets dans le mollet. La plupart des reptiles de la Forêt des Démons sont venimeux, et celui-là ne fait pas exception à la règle. Réduisez votre ENDURANCE de 4 points. Si, après cela, vous êtes encore en vie, rendez-vous au [162](#).

309

Il y a une heure que vous naviguez sans incident lorsque quelqu'un repère, dérivant au fil du courant, un tronc d'arbre sur lequel un homme est couché à plat ventre, immobile, les jambes traînant dans l'eau. Si vous voulez porter secours à cet homme, rendez-vous au [119](#). Si vous préférez continuer comme si de rien n'était, rendez-vous au [234](#).

310

Une vingtaine de minutes plus tard, vous atteignez l'extrémité de la crevasse et pouvez reprendre la direction de l'est. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [186](#). Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au [282](#).

311

Ne souhaitant pas vous laisser entraîner dans une conversation oiseuse, vous vous levez en déclarant aux vagabonds que vous savez fort bien ou habite votre cousin et que vous devez partir. Sans attendre leur réponse, vous quittez la taverne pour poursuivre la visite de Zengis. Rendez-vous au [382](#).

312

Vous arrivez à un sentier qui serpente à travers bois. 11 est orienté nord-sud. Qu'allez-vous faire :

Continuer tout droit vers l'est ? Rendez-vous au [349](#) Prendre le sentier en direction du nord ? Rendez-vous au [233](#) Prendre le sentier en direction du sud ? Rendez-vous au [6](#)

313

Vos pertes sont lourdes, mais elles auraient pu être pires. Cinq guerriers et cinq Elfes ont péri à bord du *Toucan Volant*, et cinq Nains et dix chevaliers se sont noyés dans le fleuve, entraînés sous les eaux par le poids de leur armure. Les survivants paraissent soulagés de sentir à nouveau la terre ferme sous leurs pieds et sont tout prêts à se mettre en marche. Vous décidez donc de partir sans plus attendre, dans l'espoir d'atteindre Zengis le lendemain. Rendez-vous au [366](#).

314

La rue tourne à nouveau vers l'est, et, lorsque les ombres du soir commencent à s'allonger au pied des maisons, vous estimez qu'il est temps de vous mettre en quête d'une auberge. La première que vous rencontrez s'appelle « Chez Hélène », et ses chambres ne coûtent que 1 Pièce d'Or. Si vous voulez passer la nuit « Chez Hélène », rendez-vous au [368](#). Si vous préférez chercher une autre auberge, rendez-vous au [146](#).

315

En marchant le long du sentier, vous éprouvez la désagréable sensation d'être observé. Soudain, vous entendez un cri derrière vous et, en vous retournant, vous voyez s'effondrer l'un de vos guerriers, les mains crispées sur une fléchette plantée dans son cou. Et puis un second guerrier s'écroule, et vous comprenez que vos soldats sont les cibles d'invisibles sarbacanes. Lancez trois dés et ajoutez 2 au total obtenu : c'est le nombre des soldats tués par des fléchettes empoisonnées. Si vous voulez traquer les agresseurs dans les taillis avec dix de vos guerriers, rendez-vous au [265](#). Si vous préférez presser le pas et quitter ce secteur avant d'avoir perdu davantage de soldats, rendez-vous au [130](#).

316

Votre combat contre les Pyrodjinns a donné aux forces d'Agglax le temps de se regrouper, et vous voyez s'avancer vers vous une longue cohorte de Guerriers du Chaos dont les armures noires, hérissées de piquants, sont ornées des macabres trophées de leurs précédentes batailles. Au-dessus de leurs têtes flottent dans la brise des bannières décorées d'un dragon rouge, symbole de leur allégeance au Mal. Les Guerriers du Chaos sont suivis d'énormes Trolls flanqués d'Orques et de Gobelins, mais Agglax lui-même n'est pas visible. Soudain, l'armée s'immobilise et un silence sépulcral tombe sur la plaine. Puis un petit Gremlin bossu s'avance devant les forces du Mal à l'arrêt et se met à danser et à chanter. Il s'effondre sur un dernier cri strident, et les Guerriers du Chaos se remettent en marche. Ecrasant le Gremlin sous leurs pieds, ils prennent le pas cadencé en produisant un pilonnement dont le rythme lancinant met les oreilles de vos soldats à rude épreuve et ils s'avancent vers vous en hurlant leurs chants de guerre et en brandissant toutes sortes de haches, de lances, de masses d'armes et de massues. Les flèches ne les arrêtant pas, vous devez décider comment vous allez les combattre. Si vous voulez engager vos chevaliers dans la bataille, rendez-vous au [359](#). Si vous préférez lancer vos Nains contre les Guerriers du

Chaos et attendre de voir comment l'affrontement évolue, rendez-vous au [91](#).

317

Les fanatiques Guerriers du Chaos exterminent vos chevaliers jusqu'à ce qu'il n'en reste plus que cinq debout. En éliminant l'un des agresseurs, vous écopez d'une profonde entaille à la cuisse et d'une vilaine coupure au bras gauche. Réduisez votre ENDURANCE de 4 points. L'épée rouge de sang, vous vous retournez pour affronter un autre adversaire hurlant.

GUERRIER DU CHAOS HABILITÉ: 10 ENDURANCE: 11

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [351](#).

318

Le guerrier ôte la clef suspendue au cou du mort avant de laisser le courant emporter celui-ci vers sa sépulture marine, puis il regagne le bateau à la nage. Lorsqu'il vous remet la clef, vous remarquez que son canon porte le numéro **222**. Vous prenez mentalement note de ce chiffre avant de glisser la clef dans votre poche et de donner au Capitaine Barnock l'ordre de repartir. Rendez-vous au [234](#).

319

-C'est une expédition dangereuse, dit-il lentement, et je n'ai plus vingt ans. Mais j'aime encore mieux risquer ma peau que rester à me morfondre ici toute la journée. Pour 20 Pièces d'Or, je suis votre homme. Je vous ferai traverser la forêt hantée.

Vous remettez à Thog la somme demandée et retournez avec lui à l'auberge. Le lendemain matin, vous réveillez vos hommes à la première heure et vous vous mettez aussitôt en marche pour rejoindre votre armée. Thog entreprend de vous conter par le menu ses aventures passées, ce qui, au bout de deux heures, devient extrêmement fastidieux. C'est avec soulagement que vous

arrivez à la source, où vous trouvez vos soldats de nouveau en pleine forme et prêts à reprendre la route. Thog vous fait marcher droit vers l'est et, après avoir traversé l'un des affluents du fleuve Kok, vous atteignez la lisière de la sinistre forêt. Des arbres noirâtres, au tronc noueux, dressent vers le ciel un rempart menaçant. Dans les rangs, les soldats murmurent, mais Thog leur crie gaiement :

-Allez, les gars! Vous n'allez pas avoir peur de quelques arbres et de deux ou trois singes. Lorsque vous pénétrez dans la forêt, la lumière décroît rapidement sous l'épaisse voûte de feuillage qui s'étend au-dessus de vos têtes et il règne un silence sépulcral. - Les créatures nous observent, chuchote Thog, mais les petites, en bordure de forêt, sont inoffensives. C'est plus loin qu'il faudra ouvrir l'œil. On va prendre par là pour éviter les Hommes Arborescents. Se frayant un chemin dans les taillis, votre armée s'enfonce au cœur de la forêt ténébreuse. Rendez-vous au [180](#).

320

En refermant la porte de la cabane, vous entendez la jeune Elfe vous maudire à grands cris de l'avoir abandonnée. Réduisez votre CHANCE de 2 points. Mais vous vous persuadez que le succès de votre mission est primordial et que rien ne doit vous en détourner. Rendez-vous au [211](#).

321

Un hurlement d'agonie jaillit de la bouche béante du Démon Fuligineux. Des volutes de fumée blanche commencent à s'échapper de ses vêtements et il tombe à genoux, torturé par une souffrance atroce. Toujours hurlant, il se recroqueville sur le sol jusqu'à ce qu'il ne reste plus rien de lui, en dehors d'une longue robe fumante. Banni dans les Espaces Extérieurs, Agglax ne constituera plus jamais une menace pour Allansia : il est définitivement vaincu. Rendez-vous au [400](#).

322

Vous remettrez 10 Pièces d'Or à Laz et le regardez sortir une carte de sous ses vêtements et l'étaler sur la table. Zengis en occupe le centre, le village de Karn est au sud, les Grottes des Météores sont plus loin vers le sud-est et, à l'est de Zengis, la Forêt des Démons commence à l'endroit où le fleuve Kok se divise en deux branches et se prolonge vers l'est presque jusqu'au bord de la carte. Laz tire un crayon de sa poche et trace une croix à la limite est de la carte, là où se termine la Forêt des Démons.

-C'est ici que vous le trouverez, déclare Laz. Après avoir replié la carte et l'avoir glissée dans votre tunique, vous remerciez les vagabonds de leur aide et quittez la taverne pour poursuivre l'exploration de Zengis. Rendez-vous au [382](#).

323

La matinée s'écoule sans incident, en dehors de l'apparition d'un jeune Dragon portant un Gobelin sur son dos. Volant au-delà de la portée de vos flèches, le Dragon tourne pendant quelques minutes au-dessus de votre armée, puis disparaît à tire-d'aile en direction de l'est, très certainement pour aller signaler votre présence à Agglax. Vous continuez à marcher, et l'après-midi tire à sa fin lorsque vous apercevez au loin un nuage de fumée. Cette fumée provient d'un temple en feu, cerné par une horde de Guerriers du Chaos. Vous dirigez aussitôt votre armée vers le temple, mais vous comprenez vite que quelqu'un ou quelque chose ne veut pas que vous mettiez fin au carnage. Une nuée de créatures volantes se dirige rapidement vers vous. Lorsqu'elle attaque votre armée en piqué, vous voyez qu'elle est formée de Pyrodjinns. Mesurant moins d'un mètre de long, ces êtres ont un pelage roux, des cornes pointues et une petite queue qui traîne derrière eux quand ils volent. Leur gueule béante crache le feu, et ils sont extrêmement féroces. Les Pyrodjinns sont cinquante. S'il vous reste des Elfes archers, rendez-vous au [4](#). Si vous n'avez plus aucun archer, rendez-vous au [386](#).



323 Une nuée de Pyrodjinns attaque votre armée en piqué.

324

Les gardes estiment que vous mentez et vous avertissent que vous êtes en état d'arrestation. Si vous êtes disposé à les suivre docilement jusqu'à la prison, rendez-vous au [271](#). Si vous refusez de vous laisser arrêter et préférez combattre les gardes, rendez-vous au [363](#).

325

Pendant que vous pataugez dans l'eau bourbeuse, vous êtes piqué par des dizaines d'insectes. Vous extirpez le coffre de la boue gluante, le tirez hors de la mare et l'ouvrez : il est rempli d'ossements qui ne peuvent vous être d'aucune utilité. Vous rejetez le coffre dans la mare et, brusquement, vous êtes pris de vertiges. Obligé de vous asseoir, vous vous mettez à transpirer abondamment. Votre température s'élève rapidement et vous grelottez de fièvre. Un moustique vous a inoculé une variété particulièrement virulente de malaria. Déduisez 8 points de votre ENDURANCE. Si, après cela, vous êtes encore en vie, lancez trois dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [210](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [136](#).

326

Les six flèches atteignent toutes leur but : elles se plantent dans le ventre mou du Dragon, qui s'écrase sur le sol, accompagné par les glapissements du Gobelin. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [123](#). Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au [289](#).

327

A quelque distance de là, un pont de corde enjambe la crevasse. Pour vous assurer de sa solidité, vous donnez l'ordre à un de vos soldats de le traverser. L'homme le franchit sans encombre et, une fois de l'autre côté, se retourne et attend vos instructions. Si vous décidez de faire passer le pont à votre armée, rendez-vous

au [200](#). Si vous préférez rappeler le soldat et repartir, rendez-vous au [96](#).

328

Vous soulevez le sac et vous vous trouvez nez à nez avec un petit bonhomme pelotonné dans le tonneau. Haut comme trois pommes, il est vêtu d'un costume vert vif et coiffé d'un curieux couvre-chef qui semble maintenu sur sa tête par ses longues oreilles pointues. Ses traits anguleux déformés par la colère, il vous foudroie du regard.

-Remettez ce rideau en place ! glapit sa voix aiguë. Je ne vous le dirai pas deux fois !

A ce moment-là, vous recevez en pleine figure une tomate pourrie qui semble surgie de nulle part. Devant votre expression ahurie et votre menton ruisselant de jus de tomate, le petit bonhomme éclate de rire. Allez-vous le laisser tranquille (rendez-vous au [284](#)) ou l'attaquer (rendez-vous au [187](#)) ?

329

N'importe quel habitant de Fang aurait pu vous dire que le spectacle d'un tonneau flottant sur le fleuve Kok n'a rien d'exceptionnel : cela se produit au moins une fois par mois, et tous les Fangois ont appris à leurs dépens qu'il valait mieux le laisser poursuivre tranquillement son chemin jusqu'à la mer. Ces tonneaux sont jetés à l'eau par un fou nommé Hag, qui commence invariablement par empoisonner les pommes. Lancez un dé. Si vous faites 1 ou 2, rendez-vous au [179](#). Si vous faites 3 ou 4, rendez-vous au [367](#). Si vous faites 5 ou 6, rendez-vous au [54](#).

330

La fléchette fatale fait mouche et se fiche dans votre épaule. Le poison mortel envahit rapidement vos veines, et son effet est quasi instantané. Vous vous écroulez, et c'est traîné par les pieds que vous prenez le chemin de la marmite qui vous servira de sépulture.

331

Vous marchez sans discontinuer jusqu'à la fin de l'après-midi, en ne faisant qu'une courte halte pour vous restaurer, mais quand le jour baisse vous êtes contraint de chercher un endroit où camper pour la nuit. Lorsque vous arrivez devant un bâtiment en ruine, peut-être un ancien comptoir, vous décidez de vous y installer avec vos quinze soldats et vous allumez un feu pour vous réchauffer, car, avec le soir, la température s'est brusquement rafraîchie. Malgré les crépitements du brasier, votre oreille exercée perçoit soudain, au-dehors, le bruit d'une pierre en heurter une autre. Vous ordonnez aussitôt à vos hommes de dégainer leurs épées, et c'est à ce moment-là que quinze Hommes Rats font irruption par la porte défoncée. Livrez un Combat d'Escarmouche. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [110](#).

332

Vous sortez votre cachet et l'imprimez dans la cire chaude que le Calacorm fait tomber goutte à goutte sur le parchemin. Lorsque vous avez apposé votre signature au-dessus du cachet, le Calacorm pousse un grognement et bougonne : « Passez ». Avant qu'il n'ait changé d'avis, vous vous empressez de traverser la caverne jusqu'à la galerie. Rendez-vous au [377](#).

333

Le Matamore vous arrache des mains la bague que vous lui tendez, pousse un grognement de satisfaction, fait demi-tour et s'en va. Vous partez dans la direction opposée à la recherche d'une taverne. Rendez-vous au [52](#).

334

La clef tourne dans la serrure en provoquant un léger déclic. Celui-ci est suivi d'une sorte de sifflement et, avant d'avoir réalisé ce qui se passe, vous avez respiré une partie du gaz qui s'échappe du trou de la serrure. C'est un poison mortel, et vous vous écroulez comme une masse, suffoquant, les mains crispées sur votre gorge. Votre aventure est terminée.

335

Vous remettez l'or au vieil homme, qui s'empresse de l'enfermer dans un tiroir. Après quoi il prend la petite créature et la pose sur votre épaule en disant : -Maintenant, Roob, sois un bon compagnon pour ton nouveau maître. Rappelle-toi ce que je t'ai appris. Le Cabrioleur s'installe avec satisfaction sur votre épaule, et vous quittez la boutique pour remonter la grand-rue. Rendez-vous au [218](#).

336

Un Nain court jusqu'à l'Homme de Roc et lui assène un formidable coup de masse d'armes sur le dos. Le deuxième coup arrache à l'Homme de Roc un grognement de douleur, et le troisième a l'effet désiré : l'étreinte de l'Homme de Roc se desserre, et quand il s'effondre sous une grêle de coups de masse, il coin-mence à se lézarder. Soulagé à la pensée que l'Homme de Roc ne servira plus la cause du Mal, vous donnez le signal du départ. Rendez-vous au [114](#).

337

La nuit à terre s'écoule sans incident, mais, à l'aube, vous entendez un vrombissement sonore. Un essaim de grosses Mouches Harpons noires s'abat sur vos soldats à peine réveillés, qui se protègent tant bien que mal contre les dards venimeux en s'abritant sous leurs boucliers. Lancez un dé. Si vous faites de 1 à 3, rendez-vous au [69](#). Si vous faites de 4 à 6, rendez-vous au [83](#).

338

En passant devant une étable dont la porte est ouverte, vous entendez les échos d'une bataille. Vous jetez un coup d'oeil à l'intérieur : un Nain à genoux essaye de se libérer de l'étreinte d'un agresseur reptilien dont les pattes griffues lui enserrant le cou. Son agresseur est couvert d'écaillés vertes, et les piquants de son dos ont crevé ses vêtements brunâtres. Sa longue queue fouette de droite et de gauche, et une langue fourchue jaillit par intermittence de sa gueule hérissée de crocs acérés. -Au secours ! crie le Nain. Je suis tombé sur un Imitateur. Si vous souhaitez secourir le Nain, rendez-vous au [22](#). Si vous préférez passer votre chemin, rendez-vous au [149](#).

339

A si courte distance, le carreau d'arbalète est mortel. Sa pointe acérée transperce votre cou, et vous vous effondrez parmi les autres vaillants soldats qui ont donné leur vie pour sauver Allansia. Démoralisée par votre mort, votre armée tourne les talons et s'enfuit. Agglax est victorieux.

340

Les morts ne font pas de bons soldats, et vous maudissez la décision qui vous a fait gaspiller du temps et de l'énergie pour cette stérile visite à Claw. Réduisez votre CHANCE de 1 point. Sans vous attarder davantage, vous quittez Claw et rejoignez le gros de votre armée, avec laquelle vous marchez vers le sud jusqu'à ce que vous trouviez un gué permettant de franchir la

rivière. Une fois la traversée effectuée sans encombre, vous faites prendre à votre armée la direction du sud-est et de Zengis. Rendez-vous au [49](#).

341

-Le sort vous sourit, dit lentement la voix. Alors, dites-moi comment s'appelle la déesse dont la statue orne ma fontaine ? Qu'allez-vous répondre :

Liriel ? Rendez-vous au [32](#)

Libra ? Rendez-vous au [250](#)

342

Votre périple autour du marais vous fait passer devant une cabane en bois. Si vous souhaitez faire halte et jeter un coup d'œil à l'intérieur, rendez-vous au [77](#). Si vous préférez continuer sans vous arrêter, rendez-vous au [211](#).

343

Le message inscrit sur le papier est rédigé dans une langue que vous ne comprenez pas. Si le Cabrioleur est perché sur votre épaule, rendez-vous au [125](#). Si le Cabrioleur n'est pas sur votre épaule, rendez-vous au [294](#).

344

Vous essayez d'esquiver la flèche en vous jetant en arrière, mais elle vous atteint à l'épaule. Déduisez 2 points de votre ENDURANCE. Lorsque vos soldats arrivent en courant à votre secours, le Gobelin fait reprendre au Dragon le chemin du ciel. Aussitôt votre blessure bandée, vous donnez le signal du départ, et vous repartez en vous demandant si cette attaque aérienne était une tentative d'assassinat machinée par Agglax. Rendez-vous au [220](#).

345

Vous avez parcouru une vingtaine de mètres dans la galerie lorsqu'une énorme bête velue jaillit brusquement des ténèbres et se jette sur vous. Le dos douloureusement labouré par les robustes griffes de l'animal (réduisez votre ENDURANCE de 2 points), vous lâchez votre torche qui tombe à terre, mais, miraculeusement, ne s'éteint pas. Le Nandinours, rendu fou de rage par la captivité dans sa prison souterraine, n'a plus qu'une envie : se repaître de chair humaine, et vous vous débâtez frénétiquement pour échapper à ses redoutables griffes. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à vos points d'HABILETÉ, rendez-vous au [66](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [103](#).

346

Le tonneau est entraîné par le courant. Lorsqu'il disparaît au fil de l'eau, vous vous demandez distraitement ce qu'il pouvait bien contenir. Rendez-vous au [209](#).

347

La jeune fille glisse la Pièce d'Or dans la poche de sa blouse et se penche à votre oreille pour vous chuchoter :

-Le patron n'a jamais beaucoup de sympathie pour les gagnants, mais si c'est un étranger qui gagne, il voit rouge. Si j'étais vous, je sortirais par la porte de derrière. Comme elle paraît sincère, vous quittez discrètement le tripot par la porte du fond et, dans la rue, vous restez le plus possible dans l'ombre pour regagner l'auberge. Rendez-vous au [50](#).

348

L'homme tourne lentement la tête vers vous et demande d'une voix de rogomme : « Quel genre de pari ? » Vous montrez du doigt deux taches de confiture qui souillent la table et lui dites d'en choisir une, l'autre étant pour vous. Après quoi il n'y aura

plus qu'à attendre que l'une des nombreuses mouches qui bourdonnent dans la taverne vienne se poser sur la table. Celle des deux gouttes de confiture qu'elle visitera en premier déterminera le gagnant. L'homme grogne un assentiment et demande : -Combien parie-t-on ?

-Mes 10 Pièces d'Or contre la broche en or que vous portez sur votre tunique, répondez-vous.

-Elle en vaut cinquante, riposte l'homme. Si vous êtes disposé à risquer 50 Pièces d'Or, rendez-vous au [161](#). Si vous préférez renoncer à votre idée de pari et demander à l'homme comment il s'appelle, rendez-vous au [3](#).

349

Vous traversez un secteur de la forêt parsemé de monticules de terre dans chacun desquels est à demi enfouie une poupée d'argile. Si vous désirez prendre l'une de ces poupées, rendez-vous au [226](#). Si vous préférez les laisser où elles sont et presser le pas, rendez-vous au [134](#).

350

En longeant la rive vers l'amont, vous passez devant six vieux chênes. L'un de ces arbres est mort depuis longtemps, mais son tronc creux est fermé par une petite porte. Si vous êtes suffisamment intrigué pour ouvrir cette porte, rendez-vous au [167](#). Si vous préférez continuer à marcher vers Claw, rendez-vous au [399](#).

351

Votre infériorité numérique est telle que vous commandez la retraite et vous repliez avec vos cinq chevaliers sur votre troupe de réserve, assourdi par les humiliants hurlements de victoire des Guerriers du Chaos. Vous attendant à un nouvel assaut, vous donnez de nouvelles directives, mais les guerriers font demi-tour et courent rejoindre le gros de l'armée ennemie. Estimant que l'offensive est la plus efficace des défenses, vous donnez à votre armée l'ordre d'attaquer les Trolls de front. Rendez-vous au [178](#).

352

En vous avançant dans l'impasse, vous marchez sur une grille de fer. A peine l'avez-vous dépassée qu'elle se soulève, violemment repoussée par deux affreuses créatures brunâtres qui se hissent hors du souterrain qu'elle recouvre. Pustuleux, dégoulinants de fange, deux Gobelins de Cloaque puants se ruent sur vous en brandissant des massues hérissées de pointes. Combattez-les l'un après l'autre.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier GOBELIN DE CLOAQUE	6	5
Second GOBELIN DE CLOAQUE	6	5

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [251](#).



352 Pustuleux, dégoulinants de fange, deux Gobelins de Cloaque se ruent sur vous en brandissant leurs massues.

353

Le Capitaine Barnock fait accoster le *Toucan Volant* bien avant que le navire pirate ne l'ait rattrapé, et vous donnez l'ordre à vos hommes de sauter à terre. Vous faites rapidement aligner les Elfes archers sur la berge, avec la consigne de se tenir prêts à tirer à votre commandement. Lorsque le navire pirate arrive à portée de voix, vous criez à son capitaine de ne pas éperonner le *Toucan Volant*, qui ne transporte pas le moindre trésor. S'il veut un butin, il faudra qu'il vienne le chercher à terre et qu'il s'en empare de vive force. Vous voyez le capitaine pirate prendre sa longue-vue pour compter vos soldats, et vous souriez avec satisfaction à la pensée de sa surprise en découvrant une troupe aussi puissante. Votre plan est couronné de succès : le capitaine pirate lance de nouveaux ordres à ses hommes, et vous voyez le navire pirate trémater le *Toucan Volant*, descendre le fleuve et disparaître. Augmentez votre CHANCE de 1 point. Le Capitaine Barnock s'esclaffe si bruyamment qu'une quinte de toux finit par le suffoquer et qu'il doit s'asseoir pour se remettre. Vos soldats rembarquent avec armes et bagages, et moins d'une demi-heure plus tard le *Toucan Volant*, toutes voiles dehors, remonte à nouveau le fleuve en direction de Zengis. Rendez-vous au [175](#).

354

Vous franchissez l'entrée de la galerie avec appréhension, vous attendant à être écrabouillé par un énorme rocher tombé du plafond ou transpercé par une multitude de piques surgies de la muraille, mais rien de tout cela ne se produit et vous pouvez continuer. Rendez-vous au [53](#).

355

Vine, qui est un lutteur expérimenté, parvient à se libérer de votre prise. Avant que vous n'ayez réalisé ce qui s'est passé, les rôles sont inversés et une clef douloureuse vous immobilise les bras derrière le dos. Bandant tous vos muscles, vous tentez l'impossible pour vous dégager, mais plus vous vous débattiez,

plus la souffrance augmente, et, finalement, vous n'avez pas d'autre solution que de capituler. Rendez-vous au [213](#).

356

Vingt de vos vaillants soldats gisent sur le champ de bataille, morts ou mourants. (Réduisez d'autant l'effectif de votre armée sur la *Feuille d'Aventure*.) Des Trolls s'efforcent d'exterminer les valeureux survivants, tandis que des Gobelins et des Orques harcèlent impitoyablement leurs flancs. A l'arrière, quelques Gobelins et quelques Orques, enivrés par la fièvre du combat, ont une telle envie d'en découdre qu'ils se battent entre eux. A votre droite, un guerrier est aux prises avec deux Gobelins qui l'ont attaqué chacun d'un côté. À votre gauche, un autre guerrier s'écroule, assommé par un Troll des Collines. Si vous souhaitez porter secours au guerrier de gauche, rendez-vous au [269](#). Si vous voulez prêter main-forte au guerrier de droite, rendez-vous au [62](#).

357

La salle de la taverne est exiguë et les clients sont peu nombreux. L'ambiance paraissant sympathique, vous vous dirigez vers le comptoir pour demander au cabaretier s'il connaît des guides. Il vous désigne une table, au fond de la pièce, et répond : -Voyez le vieux Thog, là-bas. Dans son temps, c'était lui le meilleur.

Vous vous approchez de la table et vous vous asseyez à côté d'un briscard couturé de cicatrices, à qui vous expliquez que vous cherchez un guide.

-Où voulez-vous aller ? s'enquiert-il d'une voix caverneuse.

Quel souhait allez-vous exprimer :

Traverser la Forêt des Démons ? Rendez-vous au [319](#)

Visiter les Grottes des Météores ? Rendez-vous au [57](#)

358

Laas plonge la main sous ses fourrures et en extrait une longue dent incurvée, fixée à un lacet de cuir. -C'est la dent d'un Yéti, déclare Laas avec fierté. Celui qui la porte ne sera jamais attaqué par un Loup-Garou, ni par aucun autre Lycanthrope. Je souhaite vous en faire présent parce que vous êtes prêt à donner votre vie pour sauver Allansia. Vous laissez Laas suspendre la dent autour de votre cou, et, tandis que le bateau remonte le cours du fleuve, vous lui racontez tout ce que vous savez sur le Démon Fuligineux. Rendez-vous au [203](#).

359

Les Guerriers du Chaos sont des combattants retors et, en plus, ils sont deux fois plus nombreux que vos chevaliers. Si au nombre de ces derniers figurent cinq Chevaliers Blancs, rendez-vous au [118](#). S'il n'y a aucun Chevalier Blanc dans votre armée, rendez-vous au [317](#).

360

Un réflexe fulgurant vous fait plonger de côté, et le globe de feu s'écrase sur le sol à l'endroit que vous venez de quitter. Vous vous relevez au moment précis où le Gobelin qui chevauche le Dragon décoche sa flèche. Lancez un dé. Si vous faites 1, rendez-vous au [304](#). Si vous faites 2,3 ou 4, rendez-vous au [344](#). Si vous faites 5, rendez-vous au [147](#). Si vous faites 6, rendez-vous au [283](#).

361

Vous vous précipitez auprès du Nain et constatez qu'il respire encore.

-Pilule ! halète-t-il... Pilule... dans ma bourse... vite ! Vous faites ce qu'il vous demande et lui glissez entre les lèvres l'une des trois pilules vertes que contient sa bourse. En moins d'une minute, il est positivement ressuscité. Les blessures de son cou elles-mêmes commencent à cicatriser.

-Un sorcier m'a donné ces pilules pour me remercier de lui avoir sauvé la vie. Maintenant, c'est moi qui vous en donne une pour avoir sauvé la mienne, dit joyeusement le Nain.

(Vous pouvez utiliser cette pilule à n'importe quel moment, sauf pendant un combat; elle vous fera gagner 8 points d'ENDURANCE.) Le Nain vous raconte ensuite comment l'Imitateur l'a abusé en prenant l'apparence d'un vieil homme. Ainsi déguisé, il est entré dans l'étable du Nain en prétendant vouloir acheter un âne.

-Aussitôt la porte franchie, il s'est jeté sur moi et a commencé à reprendre son véritable aspect. Grâce à vous, je suis encore en vie. Fouillez ses vêtements : si vous trouvez quelque objet de valeur, prenez-le. Vous vous accroupissez à côté du corps et inspectez ses hardes déchirées. Dans une poche intérieure, vous découvrez un cachet d'or portant le chiffre **332**. - Pas mal ! s'exclame le Nain lorsque vous lancez le cachet en l'air et le rattrapez de l'autre main. Vous dites adieu au Nain et regagnez la rue. Rendez-vous au [149](#).

362

Vous explorez la galerie qui servait de repaire au Nan-dinours en vous demandant qui a bien pu emprisonner la bête dans son antre. Et dans quel but ? Au fond du souterrain, vous ne trouvez qu'une litière souillée jonchée d'ossements, et c'est incapable de

résoudre cette énigme que vous sortez de la tanière et quittez la clairière. Rendez-vous au [315](#).

363

Les gardes portent casque et cotte de mailles et sont armés d'une lance et d'un bouclier. Combattez-les l'un après l'autre.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier GARDE MUNICIPAL	8	7
Second GARDE MUNICIPAL	8	8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [78](#).

364

Pendant une heure, vous guettez anxieusement l'apparition des premiers symptômes, mais, Dieu merci, rien ne se produit. Vous n'avez pas contracté l'horrible maladie qu'est la lycanthropie. Le restant de la nuit s'écoule sans incident et, au matin, vous conduisez votre armée hors de la forêt, dans la plaine qui s'ouvre devant vous. Rendez-vous au [323](#).

365

Le poignard frappe la garde de l'épée que vous portez au côté et tombe sur le sol sans vous faire de mal. Vous vous rendez compte de l'imprudence que vous avez commise en vous emparant de la statue alors que les agresseurs des Elfes Sylvestres n'y avaient pas touché, mais vous êtes en vie et la statue vous appartient. Rien d'autre ne vous semblant digne d'intérêt, vous décidez d'aller rejoindre votre armée. Rendez-vous au [88](#).

366

Le restant de la journée s'écoule sans incident et, quand le jour commence à baisser, vous donnez l'ordre de dresser le camp. Le moral de vos hommes est au plus bas, et c'est à peine s'ils échangent quelques mots autour du feu de camp. Une fois les sentinelles postées, tout le monde se couche sans perdre un instant en bavardages. Rendez-vous au [279](#).

367

Une demi-heure après avoir croqué les pommes, certains soldats sont pris de douleurs. Vous êtes du nombre. Déduisez 3 points de votre ENDURANCE et 1 point de votre HABILITÉ. L'état des malades s'aggrave à vue d'œil, et deux d'entre eux meurent rapidement. Avant la fin de la journée, dix en tout ont péri. Déduisez-les de votre *Feuille d'Aventure* et réduisez votre total de CHANCE de 1 point. Regret tant d'avoir distribué les pommes à vos hommes, vous prenez la décision de ne plus vous laisser distraire, à l'avenir, de votre objectif principal. Rendez-vous au [209](#).

368

En poussant la porte de l'auberge, vous vous trouvez dans un petit vestibule bas de plafond, aux grosses poutres de chêne et aux murs chaulés. Au fond, un feu de bois pétille dans une cheminée au-dessus de laquelle est suspendu un tableau représentant un voilier. Au coin du feu, un homme assis dans un fauteuil de cuir à haut dossier astique vigoureusement une coupe d'argent. Vous vous raclez la gorge pour attirer son attention, et il se tourne vers vous en disant : -Excusez-moi, je ne vous avais pas entendu entrer. Comme vous voyez, je suis absorbé par le polissage de la coupe que nous avons gagnée aux régates. Mais je ne veux pas vous ennuyer avec mes histoires de yachting. Les chambres coûtent 2 Pièces d'Or, petit déjeuner compris.

Vous payez la somme demandée, l'homme se lève et vous pensez qu'il va vous remettre votre clef, mais, au lieu de cela, il s'accoude à la cheminée et contemple le tableau avec admiration.

-Ah, c'était un sacré voilier que le *Harem*, avec un sacré équipage. On distançait tous les autres bateaux et on gagnait toutes les courses, sauf une, et encore uniquement parce que Spike avait trop bordé son écoute.

Si vous désirez intervenir et réclamer votre clef, rendez-vous au [81](#). Si vous êtes disposé à faire preuve de patience et à écouter stoïquement l'homme raconter son histoire, rendez-vous au [183](#).

369

-Puis-je me permettre de vous conseiller ce merveilleux Cabrioleur ? dit l'homme avec un sourire en désignant la petite créature aux allures de kangourou que vous regardiez un instant auparavant. Il s'appelle Roob et sera ravi de passer toute la journée perché sur votre épaule, bien qu'il soit capable de sautiller à vos côtés si vous vous lassez de le porter. Roob ne se contente pas de parier, il sait aussi se rendre invisible... et vous avec, par la même occasion, pour peu qu'il soit perché sur votre épaule à ce moment-là. Dites seulement « Et un, et un, et un » et pffft, vous voilà invisible. Il comprend également le langage des Trolls. Je suis prêt à vous céder Roob pour la modique somme de 50 Pièces d'Or. Si vous désirez acquérir le Cabrioleur, rendez-vous au [335](#). Si vous préférez quitter la boutique sans rien acheter, rendez-vous au [218](#).

370

Vous traînez le Blog à quelque distance de l'arbre et, après lui avoir attaché les mains derrière le dos avec une liane, vous commencez à l'interroger sur son village et sur Agglax. Mais le Blog ne comprend que quelques mots du langage humain et est incapable de vous répondre. Qu'allez-vous faire :

Tuer le Blog? Rendez-vous au [29](#)

Lui faire comprendre que vous exigez une rançon ? Rendez-vous au [247](#)

Libérer le Blog ? Rendez-vous au [169](#)

371

La hache fend l'air en sifflant au ras de votre tête et tombe bruyamment sur les pavés à quelques mètres de vous. Vous vous arrêtez une seconde pour la ramasser et repartez ventre à terre en distançant le poussif Matamore. Rendez-vous au [52](#).

372

Vous faites quelques pas dans la galerie obscure, dont la pénombre vous empêche d'apercevoir un fil métallique tendu en travers du passage. Votre pied se prend dans ce piège en provoquant la chute d'un énorme rocher, qui tombe du plafond et vous écrase. Votre mort est instantanée.

373

Au moment où Vine essaye de bondir par-dessus vous, vous parvenez à saisir sa cheville gauche et lui faites faire la culbute. Vous hissant sur son dos, vous tentez de le plaquer au sol par une clef au bras. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à vos points d'HABILETÉ, rendez-vous au [237](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [355](#).

374

Le Loup-Garou referme ses longues mâchoires sur le cou de la sentinelle, puis se tourne vers vous, les crocs dégoulinants de sang. Combattez le Loup-Garou.

LOUP-GAROU HABILETÉ: 8 ENDURANCE: 9

Si vous êtes vainqueur sans avoir perdu un seul Assaut, rendez-vous au [305](#). Si vous avez perdu un ou plusieurs Assauts mais avez néanmoins tué le Loup-Garou, rendez-vous au [228](#).

375

Maintenant, tous vos hommes sont sur le pied de guerre, à l'exception de cinq guerriers qui ne se réveilleront plus jamais : le visiteur nocturne leur a tranché la gorge et dérobé leurs bagues en or. Si seulement vous vous étiez éveillé quelques minutes plus tôt, cela ne se serait peut-être pas produit. On trouve la vigie en train de se masser la nuque, car elle a été assommée par-derrière, et une autre sentinelle est chargée de monter la garde pendant le restant de la nuit. Peu après l'aube, le Capitaine Barnock donne l'ordre de hisser les voiles et de remonter le fleuve. Rendez-vous au [188](#).

376

Vous fermez votre porte à clef et vous glissez avec satisfaction dans un lit douillet où vous vous endormez aussitôt. Vous dormez d'une seule traite jusqu'au matin, où vous êtes éveillé par des coups énergiques contre votre porte.

-Le petit déjeuner est servi ! annonce Obégé. Après avoir ingurgité une pleine assiette d'œufs au bacon, vous vous sentez d'attaque pour affronter Agglax en personne. Une bonne nuit de sommeil et une nourriture abondante vous ont fait le plus grand bien. Augmentez votre ENDURANCE de 2 points. Après avoir fait vos adieux à Obégé, vous quittez l'auberge. Au bout d'une centaine de mètres, la rue aboutit à une bifurcation. Si vous

voulez tourner à gauche, rendez-vous au [65](#). Si vous voulez tourner à droite, rendez-vous au [268](#).

377

Vous prenez la galerie et arrivez bientôt à un embranchement. Si vous voulez tourner à gauche, rendez-vous au [85](#). Si vous voulez tourner à droite, rendez-vous au [214](#).

378

Vous vous asseyez à la table du chenapan et saluez son occupant, qui porte une armure de cuir brun foncé sur une longue robe noire. Mais celui-ci ne vous répond pas, et son visage impassible garde son expression figée. Ses yeux fixes braqués sur la porte d'entrée, il vide sa chope de bière d'un geste mécanique. Qu'allez-vous faire :

- | | |
|---------------------------------|------------------------------------|
| Lui demander son nom ? | Rendez-vous au 3 |
| Gagner la table des vagabonds ? | Rendez-vous au 18 |
| Lui proposer un pari ? | Rendez-vous au 348 |

379

Vous n'avez pas plus tôt retiré votre épée du corps de votre adversaire qu'un autre se présente pour le remplacer. Si vous voulez continuer à vous battre, rendez-vous au [193](#). Si vous préférez essayer de distraire l'attention de l'ennemi en jetant en l'air tout votre or, rendez-vous au [394](#).

380

Les Elfes s'alignent contre la rambarde et déchargent leurs arcs sur les Pirates déconcertés. La précision de leur tir est redoutable : la première volée de flèches tue huit Pirates. Comprenant que poursuivre leur attaque serait du suicide, les survivants font demi-tour et regagnent le rivage en pagayant le plus vite possible. Et lorsque le *Toucan Volant* repart vers l'amont en laissant derrière lui les Pirates en déroute, un tonnerre d'acclamations s'élève de son pont. Rendez-vous au [309](#).

381

Le souterrain débouche dans une haute caverne brillamment éclairée par des centaines de chandelles allumées. Au centre, une fontaine sculptée dans le marbre représente une jeune déesse vêtue d'une longue tunique. L'eau coule d'un vase qu'elle porte sous son bras gauche, et elle tient une balance de la main droite. Une coupe en métal est posée sur une plaque dans le marbre de laquelle est gravé le mot « Libra ». Si vous désirez boire une coupe d'eau de la fontaine, rendez-vous au 11. Si vous préférez traverser la caverne et prendre la galerie qui s'ouvre à l'autre extrémité, rendez-vous au [221](#).

382

Après avoir longé une rangée de vieilles maisons à colombage, vous arrivez devant une curieuse échoppe. Il n'y a rien à l'étalage, en dehors d'un peu de paille et d'une cage à oiseau vide, et la peinture marron de la façade s'écaille, tout comme celle de la porte au-dessus de laquelle une enseigne annonce : « Animaux de compagnie normaux et anormaux. » Si vous désirez entrer dans cette boutique, rendez-vous au [112](#). Si vous préférez passer sans vous arrêter, rendez-vous au [218](#).



381 Une fontaine sculptée dans le marbre représente une jeune déesse vêtue d'une longue tunique.

383

Le carreau de l'arbalète se plante dans votre cou avec un « flocc » écoeurant. Vous vous écroulez, les mains crispées sur la gorge, et mourez en quelques minutes.

384

Lorsque le navire pirate éperonne le *Toucan Volant*, un filin du gréement se rompt au-dessus de votre tête et la moufle qui y était suspendue s'écrase sur le pont en vous manquant de peu. Vous courez à la rambarde pour voir l'étendue des dégâts et découvrez un trou béant par lequel l'eau s'engouffre dans la cale. Il n'y a pas une seconde à perdre, car le *Toucan Volant* commence à s'enfoncer et vous commandez à vos hommes d'abandonner le vaisseau et de gagner la rive nord à la nage. Vous plongez dans l'eau froide, mais peu profonde, du fleuve au milieu des cris et de l'affolement de l'équipage du Capitaine Barnock, et, en vous retournant, vous voyez les Pirates accoster le vieux bâtiment à demi submergé. Quelques minutes plus tard, vous vous hissez hors de l'eau et faites le décompte des pertes que vous a infligé le naufrage du *Toucan Volant*. Lancez un dé. Si vous faites 1, 2 ou 3, rendez-vous au 7. Si vous faites 4, 5 ou 6, rendez-vous au [313](#).

385

Max vous serre la main. Vous la complimentez sur ses remarquables talents de bretteur, puis vous lui indiquez l'emplacement de votre camp, en dehors de Zengis, où Lexon lui remettra les **300** Pièces d'Or convenues (déduisez-les de votre *Feuille d'Aventure*). -Vous ne regretterez pas de nous avoir engagés, vous dit-elle en emmenant ses hommes, et vous la suivez un instant des yeux avant de tourner le coin de la rue. Rendez-vous au [314](#).

386

Votre armée livre un Combat d'Escarmouche contre les cinquante Pyrodjinns. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [316](#).

387

Lorsque vous posez le pied sur l'une des lames du parquet, elle bascule et le fil de coton auquel est suspendue l'épée glisse de la tige de fer. L'épée tombe en plein sur la jeune Elfe, mais, à votre profonde surprise, elle rebondit sur son estomac sans lui faire aucun mal. -Détachez-moi, supplie la jeune Elfe, et je vous expliquerai !

Si vous voulez la délivrer, rendez-vous au [243](#). Si vous préférez abandonner à son sort cette surprenante Elfe et quitter la cabane pour rejoindre vos hommes, rendez-vous au [320](#).

388

La foule exulte lorsque Gros Bide célèbre une fois de plus son triomphe. Comme vous l'avez déjà vu le faire, il brandit ses deux poings en rugissant de satisfaction. Vous vous empressez de gagner la sortie, l'estomac plus qu'un peu barbouillé par la répugnante tourte que vous venez d'ingurgiter. Déduisez 1 point de votre ENDURANCE. C'est le ventre ballonné et le cœur sur les lèvres que vous reprenez la grand-rue. Rendez-vous au [95](#).

389

Surveillant la clairière d'un œil vigilant, vous la contournez en vous frayant un chemin dans les taillis du sous-bois pour rejoindre l'étroit sentier. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [162](#). Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au [308](#).

390

Laas semble offensé et va retrouver ses hommes. Au bout de quelques minutes, il revient et déclare : -Voici vos 100 Pièces d'Or. Nous ne nous joindrons pas à vous, car vous nous avez gravement insultés.

Ne parvenant pas à le faire changer d'avis, vous devez laisser débarquer les Nordiques. Réduisez votre CHANCE de 1 point. Déçu et un peu affligé, vous donnez l'ordre de repartir vers l'amont. Rendez-vous au [203](#).

391

-C'est faux, dit sèchement le chevalier. Retournez d'où vous venez.

Si vous êtes disposé à faire faire demi-tour à votre armée et à longer la crevasse en direction du sud, rendez-vous au [327](#). Si vous préférez attaquer les chevaliers, rendez-vous au [148](#).

392

La pointe de votre épée atteint son but et s'enfonce dans la tendre chair jaune. Un épais liquide vert suinte de la blessure pendant que le Mangeboue se débat, affolé par la douleur. Vous reculez pour ne pas être écrasé et, peu après, les soubresauts cessent et le Mangeboue s'enfonce silencieusement dans la vase noire du borbier. Vous achevez la traversée du marécage et retrouvez la terre ferme avec soulagement, mais en ne vous pardonnant pas d'avoir perdu cinq hommes dans le marais. Rendez-vous au [115](#).

393

La température s'accroît sensiblement, et la galerie est maintenant baignée d'une douce lueur pourpre. Plus vous avancez, plus il fait chaud et plus la lumière est vive. Vous commencez à transpirer et êtes bientôt obligé de plisser les

paupières pour ne pas être aveuglé par l'éblouissante lueur pourpre. Brusquement, le sol cède sous vos pas et vous êtes entraîné, les pieds les premiers, sur un toboggan en spirale. Lorsque vous apercevez l'extrémité de la glissière, sa pente est beaucoup trop rapide pour que vous puissiez freiner votre descente et vous tombez, en soulevant une gerbe de liquide pourpre, dans un bassin situé au centre d'une autre caverne. Lorsque vous ressortez du bassin, vous vous apercevez que vous êtes enveloppé par une lueur pourpre qui émane de votre corps. Si, auparavant, vous avez bu l'eau de la fontaine, rendez-vous au [42](#). Si vous ne l'avez pas bue, rendez-vous au [160](#).

394

Les Pièces d'Or tombent du ciel comme une pluie de grosses gouttes dorées. Aussitôt, la confusion s'empare du camp adverse, où Trolls et Gobelins se ruent sur cet or dont ils raffolent. Oubliant la bataille en cours, ils se battent féroce ment entre eux pour s'approprier le trésor tombé des nues. Vous en profitez pour vous frayer un passage à travers leurs rangs désorganisés et, soudain, vous apercevez le Démon que vous recherchez.

Paisiblement assis dans un palanquin porté par quatre monstrueux Zombies, Agglax vous regarde approcher avec ses yeux rouge sang. Lorsque vous arrivez près de lui, il ne fait pas un geste. Seules sa tête hideuse et ses mains griffues dépassent de sa longue robe noire, et cet hallucinant spectacle vous fait froid dans le dos. Sentant que le calme d'Agglax cache un danger, vous vous demandez avec quelle arme il convient de l'affronter. Qu'allez-vous utiliser :

Un pendentif (si vous en possédez un) ? Rendez-vous au [236](#)

Un cristal (si vous en possédez un) ? Rendez-vous au [39](#)

Votre épée ? Rendez-vous au [301](#)



395

L'intérêt des vagabonds s'éveille quand vous vous déclarez prêt à payer toute information concernant Agglax.

-Nous savons où Agglax rassemble ses troupes, et nous pouvons vous indiquer l'endroit sur une carte, dit Laz qui flaire l'odeur de l'or. Mais surtout, poursuit-il en souriant d'un air matois, nous pouvons, ce qui est encore plus important, vous aider à vaincre le Démon Fuligineux. Pour 10 Pièces d'Or, nous vous indiquerons où se trouve Agglax. Pour 90 Pièces d'Or de plus, nous vous dirons comment en venir à bout. Si vous êtes disposé à donner 10 Pièces d'Or aux vagabonds, rendez-vous au [322](#). Si vous êtes prêt à sacrifier 100 Pièces d'Or, rendez-vous au [56](#).

396

Vous tombez à la renverse contre le tronc de l'arbre et reprenez aussitôt votre équilibre. Le Blog vous expédie une autre fléchette, mais celle-ci rebondit sur votre bouclier sans vous faire de mal. Vous en profitez pour grimper rapidement aux branches et pour empoigner le Blog par une cheville avant qu'il n'ait eu le temps de recharger sa sarbacane. Une bonne secousse lui fait lâcher son arme pour essayer de se cramponner aux branches, mais il y renonce après une courte lutte et il s'affaisse contre le tronc la tête baissée dans l'attente de votre inéluctable coup d'épée. Si vous souhaitez tuer le Blog, rendez-vous au [82](#). Si vous préférez l'interroger, rendez-vous au [370](#).

397

La douleur vous arrache un hurlement d'agonie. Les mains crispées sur votre cou transpercé par une des pointes du trident, vous basculez en avant et vous vous effondrez sur le pont, abattu par un Homme Poisson solitaire. Votre aventure est terminée.

398

Vous soulevez le couvercle de la botte et n'y voyez rien d'autre qu'une vive lumière. Ebloui, vous avez l'impression d'avoir les yeux en feu, et vous avez beau battre des paupières, vous ne voyez plus rien en dehors de la lumière blanche. La Pierre Aveuglante vous a fait perdre la vue. Réduisez votre HABILETÉ de 6 points et votre CHANCE de 2 points. Vous rejoignez vos soldats en titubant et chargez Lexon de vous servir de guide : désormais, il sera vos yeux. Déterminé à poursuivre votre mission en dépit de cette tragédie, vous donnez le signal du départ. Rendez-vous au [181](#).

399

Au bout d'une heure environ, une voix, derrière vous, pousse un cri :

-Regardez ! Là-haut, dans le ciel, du côté du levant ! Une créature volante transportant un cavalier sur son dos ! Vous levez vivement les yeux et voyez piquer vers vous une créature ressemblant à un lézard doté de grandes ailes vertes ayant l'aspect du cuir : c'est un Dragon, et le Gobelins qui le chevauche braque son arc sur vous. Le Dragon pousse un rugissement en ouvrant une gueule béante d'où un globe de feu jaillit dans votre direction. Lancez un dé. Si vous faites 1, rendez-vous au [97](#). Si vous faites de 2 à 5, rendez-vous au [207](#). Si enfin vous faites 6, rendez-vous au [360](#).

Le spectacle de l'anéantissement d'Agglax rend les créatures de l'Armée de la Mort folles furieuses. Les diverses tribus se jettent les unes sur les autres en s'accusant mutuellement de la mort de leur chef. Vous essayez de les amener à se rendre, mais elles sont possédées par une fureur d'autodestruction. Finalement, vous laissez Gobelins, Orques, Trolls des Collines, Zombies et Ninjas s'entre-tuer pendant que vous ramenez à Fang votre armée triomphante. Mais combien de temps va-t-il s'écouler avant qu'un nouveau péril ne menace votre bien-aimée Allansia ?

