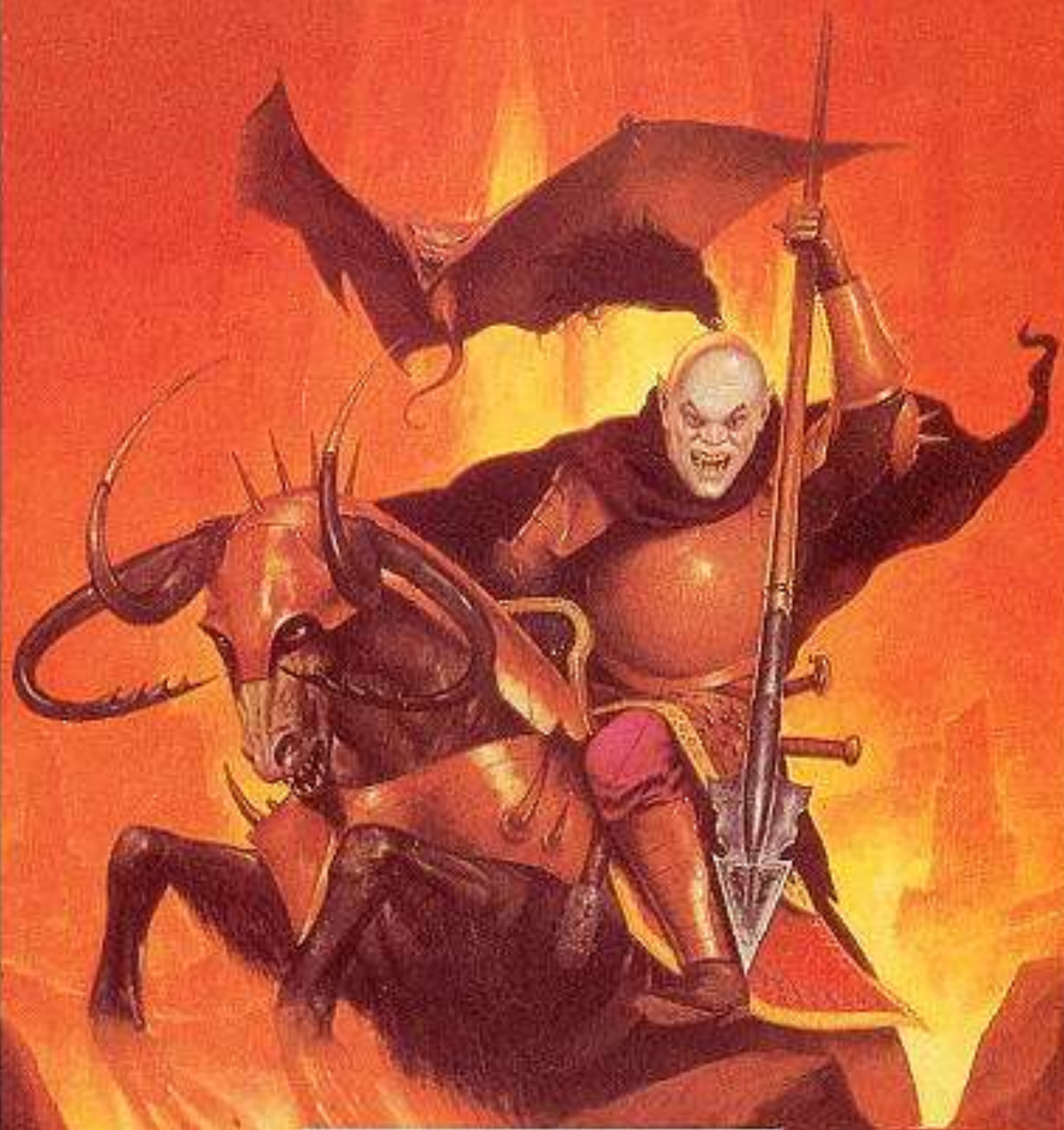


UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Steve Jackson et Ian Livingstone présentent

Les Gouffres de la Cruauté



Défis Fantastiques



folio
junior

Luke Sharp

Les Gouffres de la Cruauté

Défis Fantastiques

Traduit de l'anglais par Sylvie Bonnet

Illustrations de Russ Nicholson



Gallimard



Titre original :

Chasms of Malice

© Steve Jackson et Ian Livingstone pour la conception de la série Défis Fantastiques

© Luke Sharp, 1987, pour le texte © Russ Nicholson, 1987, pour les illustrations ©

Éditions Gallimard, 1988, pour la traduction française



La Feuille d'Aventure

HABILETÉ

Total
de départ =

ENDURANCE

Total
de départ =

CHANCE

Total
de départ =

TABASHA LA BAZOUK

CHANCE / HABILETE

1 4 7

2 5 8

3 6 9

KHUDDAMS

Churka
Friankara
Kahhrac
Geshrac
Griffkek
Berbek
Gurskut

SORTILEGES

PROVISIONS
et
COMBUSTIBLES

CODES SECRETS



CASES DES RENCONTRES AVEC UN ADVERSAIRE

<i>Habileté =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habileté =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habileté =</i> <i>Endurance =</i>
<i>Habileté =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habileté =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habileté =</i> <i>Endurance =</i>
<i>Habileté =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habileté =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habileté =</i> <i>Endurance =</i>
<i>Habileté =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habileté =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habileté =</i> <i>Endurance =</i>

Comment combattre les créatures des Gouffres

Avant de vous lancer dans cette aventure, il vous faut d'abord déterminer vos propres forces et faiblesses. Vous avez en votre possession une épée et une cuirasse, ainsi qu'un sac contenant des provisions (nourriture et boissons) pour le voyage. Afin de vous préparer à votre quête, vous vous êtes entraîné au maniement de l'épée et vous vous êtes exercé avec acharnement à accroître votre endurance. Les dés vous permettront de mesurer les effets de cette préparation en déterminant les points dont vous disposerez au départ en matière d'**HABILETÉ** et d'**ENDURANCE**. En pages 12 et 13, vous trouverez une *Feuille d'Aventure* que vous pourrez utiliser pour noter les détails d'une aventure. Vous pourrez inscrire dans les différentes cases vos points d'**HABiLETÉ** et d'**ENDURANCE**.

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

Habileté, Endurance et Chance

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

Lancez ensuite les deux dés. Ajoutez 12 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case **ENDURANCE**.

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

Pour des raisons qui vous seront expliquées plus loin, les points d'**HABiLETÉ**, d'**ENDURANCE** et de **CHANCE** changent

constamment au cours de l'aventure. Vous devrez garder un compte exact de ces points et nous vous conseillons à cet effet d'écrire vos chiffres très petit dans les cases, ou d'avoir une gomme à portée de main. Mais n'effacez jamais vos *points de départ*. Bien que vous puissiez obtenir des points supplémentaires d'**HABiLETÉ**, d'**ENDURANCE** et de **CHANCE**, Ce total n'excédera jamais vos *points de départ*, sauf en de très rares occasions qui vous seraient alors signalées.

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

Combats

Il vous sera souvent demandé, au long de votre aventure, de combattre des créatures de toutes sortes. Parfois, vous aurez la possibilité de choisir la fuite, sinon — ou si vous décidez de toute façon de combattre —, il vous faudra mener la bataille comme suit : Tout d'abord, vous inscrirez les points d'**HABiLETÉ** et d'**ENDURANCE** de la créature dans la première case vide des *Rencontres avec un Monstre*, sur votre *Feuille d'Aventure*. Les points correspondant à chaque créature sont donnés chaque fois que vous faites une rencontre.

Le combat se déroule alors ainsi :

1. Jetez les deux dés pour la créature. Ajoutez ses points d'**HABiLETÉ** au chiffre obtenu. Ce total vous donnera la *Force d'Attaque* de la créature.

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

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

4. Vous avez blessé la créature, vous diminuez donc de 2 points son ENDURANCE. Vous pouvez égale-

ment vous servir de votre CHANCE pour lui faire plus de mal encore.

5. La créature vous a blessé ; vous ôtez alors 2 points à votre ENDURANCE. VOUS pouvez également faire usage de votre CHANCE.

6. Modifiez votre total d'ENDURANCE ou celui de la créature, selon le cas (faites de même pour vos points de CHANCE si vous en avez fait usage — voir page 16).

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

Combat à Un Coup

Vous pouvez être amené à combattre à un endroit où il n'y a pas suffisamment de place pour un affrontement normal (saillie rocheuse, pont suspendu, etc.). Dans ces cas-là, un seul coup bien asséné déterminera l'issue heureuse ou malheureuse de la bataille. Vous serez averti chaque fois que vous devrez combattre selon les règles du Combat à Un Coup.

Le combat se déroule alors ainsi :

1. Lancez deux dés pour votre adversaire.
2. Lancez deux dés pour vous-même.

Si vous obtenez un résultat supérieur à celui de votre adversaire, celui-ci est précipité dans le vide et disparaît à tout jamais. En revanche, si votre résultat est inférieur à celui de votre adversaire, c'est vous qui subissez ce sort tragique. Si vous obtenez les mêmes chiffres, aucun des deux combattants n'a l'avantage et vous devez relancer les dés.

Combat avec plus d'une Créature

Si vous croisez plus d'une créature, lors de certaines rencontres, vous trouverez les instructions qui vous permettront de mener la bataille. Parfois, vous les affronterez comme si elles n'étaient qu'un seul monstre ; parfois, vous les combattrez une par une.

Chance

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

Voici comment on peut se servir de la chance : lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est *égal ou inférieur* à vos points de CHANCE, vous êtes Chanceux, et le résultat tournera en votre faveur. Si ce chiffre est *supérieur* à vos points de CHANCE, VOUS êtes Malchanceux et vous serez pénalisé. Cette règle s'intitule : *Tentez votre Chance*. Chaque fois que vous *Tenterez votre Chance*, il vous faudra ôter 1 point à votre total de CHANCE. Ainsi, vous vous rendrez bientôt compte que plus vous vous fiez à votre chance, plus vous courrez de risques.

Utilisation de la Chance dans les Combats

A certains moments de votre aventure, il vous sera demandé de *Tenter votre Chance* et vous serez averti de ce qui vous arrivera selon que vous serez Chanceux ou Malchanceux. Lors des batailles, cependant, vous pourrez toujours *choisir* d'utiliser votre CHANCE soit pour infliger une blessure plus grave à une créature que vous venez de blesser, soit pour minimiser les effets d'une blessure qu'une créature vient de vous infliger.

Si vous venez de blesser une créature, vous pouvez *Tenter votre Chance* de la manière décrite plus haut. Si vous êtes Chanceux, vous avez infligé une blessure grave et vous pouvez ôter 2 points de plus au total d'ENDURANCE de la créature. Si vous êtes Malchanceux, cependant, la blessure n'était qu'une simple écorchure, et vous devez rajouter 1 point au total d'ENDURANCE de la créature (c'est-à-dire qu'au lieu d'enlever les 2 points correspondant à la blessure, vous aurez ôté 1 seul point).

Si la créature vient de vous blesser, vous pouvez *Tenter votre Chance* pour essayer d'en minimiser les effets. Si vous êtes Chanceux, vous avez réussi à atténuer le coup. Rajoutez alors 1 point d'ENDURANCE (c'est-à-dire qu'au lieu de 2 points ôtés à cause de la blessure, vous n'aurez que 1 point en moins). Si vous êtes Malchanceux, le coup que vous avez pris était plus grave. Dans ce cas, enlevez encore 1 point à votre ENDURANCE. Rappelez-vous que vous devez soustraire 1 point de votre total de CHANCE chaque fois que vous *Tenez votre Chance*.

Comment établir votre Habileté

Vos points D'HABILETÉ, ne changeront pas beaucoup au cours de votre aventure. A l'occasion, il peut vous être demandé d'augmenter ou de diminuer votre score d'HABILETÉ. Une arme magique peut augmenter cette HABILETÉ mais rappelez-vous qu'on ne peut utiliser qu'une seule arme à la fois ! Vous ne pouvez revendiquer 2 bonus d'HABILETÉ sous prétexte que vous disposez de deux épées magiques. Vos points d'HABILETÉ ne

peuvent jamais excéder leur total de départ sauf en certaines circonstances spécifiques. Faire appel à Tabasha la Bazouk (voir plus loin) vous permettra à tout moment de rétablir votre HABILITÉ à son niveau de départ.

Comment rétablir votre Endurance

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

Votre sac contient suffisamment de Provisions pour cinq repas. Vous ne pouvez vous reposer et manger que lorsque vous en recevez l'autorisation et vous n'avez droit de prendre qu'un seul repas à la fois. Un repas vous rend 4 points d'ENDURANCE. Quand vous prenez un repas, ajoutez 4 points à votre ENDURANCE et enlevez-en 1 à vos Provisions. Une case réservée à l'état de vos Provisions figure sur la *Feuille d'Aventure* pour vous permettre de noter où en sont vos vivres. Rappelez-vous que vous avez un long chemin à parcourir, aussi, sachez utiliser vos Provisions avec prudence !

Souvenez-vous également que vos points d'ENDURANCE ne peuvent pas excéder leur niveau de départ sauf si cela vous est spécifiquement indiqué. Vous pouvez à tout moment faire appel à Tabasha la Bazouk (voir plus loin) pour qu'elle vous apporte des Provisions supplémentaires. Il se peut même qu'au cours de l'aventure elle vous apporte des Provisions supplémentaires de sa propre initiative.

Vous aurez également la possibilité de faire cuire certains de vos aliments. Une case spéciale réservée au Combustible figure sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous aurez tout intérêt à recueillir le Combustible qui se présentera au hasard du chemin et à l'inscrire dans cette case. Ainsi, dans certains cas, il pourra vous être

demandé d'ajouter 2 points supplémentaires à votre total d'ENDURANCE si vous pouvez faire cuire votre repas.

Comment rétablir votre Chance

Vos points de CHANCE augmentent au cours de l'aventure lorsque vous êtes particulièrement Chanceux. Les détails vous seront donnés au cours de l'aventure. Rappelez-vous que, comme pour PENDU-RANCE et l'HABILETÉ, vos points de CHANCE ne peuvent excéder leur niveau de départ que si vous recevez des instructions spécifiques à ce sujet. Faire appel à Tabasha la Bazouk (voir plus loin) vous permettra de rétablir votre CHANCE à son niveau initial à tout moment et d'augmenter de 1 point votre CHANCE de départ.

Équipement — Tabasha la Bazouk

Au début de l'aventure, vous ne disposez que d'un équipement minimal, mais vous pourrez trouver d'autres accessoires au cours de vos voyages. Vous êtes armé d'une épée et vêtu d'une armure de cuir. Vous portez sur vos épaules un sac dans lequel vous rangerez vos Provisions et les trésors que vous ramasserez.

Par ailleurs, vous serez accompagné par Tabasha la Bazouk, noble félin de la lignée des déesses chattes. Elle vous sera d'un secours précieux dans votre quête. Vous pourrez faire appel à elle à tout moment (excepté au cours d'une bataille) pour retrouver vos points d'**HABiLETÉ** ou de CHANCE tels qu'ils étaient à leur niveau initial. Mais vous ne pourrez faire appel à elle *qu'une seule fois*. Vous devrez donc décider *avant* de vous mettre en route si vous préférez qu'elle rétablisse vos points d'**HABiLETÉ** ou de CHANCE. Sachez donc choisir avec discernement. Tout au long de votre aventure, elle sera amenée à vous aider en dénichant des Provisions supplémentaires et de maintes autres façons. Mais attention ! Vous ne pourrez appeler Tabasha à la rescousse plus de *neuf fois* (y compris la restauration de votre total de CHANCE ou d'**HABiLETÉ**) et vous devrez noter chacune de ses interventions dans la case Tabasha qui figure sur

votre *Feuille d'Aventure*. Lorsque vous aurez épuisé vos neuf recours, vous ne pourrez plus solliciter son aide.

Les Khuddams

Les noms des Sept Khuddams d'Orghuz sont énumérés sur votre *Feuille d'Aventure*. Chaque fois que vous aurez vaincu l'un d'eux au cours d'un combat, il vous faudra rayer son nom sur la *Feuille d'Aventure*.



La Disparition du Bouclier

GORAK

Ce petit royaume bordé de part et d'autre par les rivières Dart et Dagger, fougueux affluents du fleuve Swordflow, fut fondé par Tancrède le Magnifique à l'issue des terribles luttes qui l'opposèrent à son frère Orghuz dans les Gouffres Noirs. Dans l'esprit de son fondateur, ce royaume devait être la porte entre le territoire de Khul et les innombrables cavernes, gouffres et galeries souterraines du peuple Gaddon. A l'époque où cette aventure commence, la dynastie des monarques de Gorak s'est éteinte depuis longtemps déjà et le royaume est gouverné par les comtes Ridermark.

GADDON

A l'origine, les gens de Gaddon, appelés aussi Sensi-tifs, vivaient dans les terres du sud-ouest de Khul. Ils émigrèrent par la suite dans les Gouffres Profonds pour des raisons restées inconnues à ce jour (certaines sources font état de persécutions religieuses), où ils créèrent leur propre civilisation. C'est à cette époque qu'ils construisirent, dans les profondeurs de la terre, un réseau complexe de galeries. Peu après le creusement de ces ouvrages, il apparut que les enfants auxquels ils donnaient naissance étaient aveugles. Les autres sens de ces enfants étaient, en revanche, étonnamment développés. Cette supériorité ne tarda pas à faire d'eux les maîtres de l'obscurité, où leur adresse était inégalée. Les Chevaliers de Gaddon, ces fameux Guerriers Sensitifs, acquirent une réputation de combattants exceptionnels dans les ténèbres.

Toutefois, il est fort rare qu'on rencontre les gens de Gaddon dans les Hautes Terres (c'est ainsi qu'ils nomment Khul dans leur idiome), car ils ne s'y aventurent plus aussi volontiers que sous le règne de Tan-crède le Magnifique. »

Extrait du *Traité des royaumes du sud-ouest de Khul*
Par Ignatius

« Cette année-là, nous réussîmes à mettre fin à la terreur que le Malin faisait peser sur notre royaume. Mais le prix qu'il fallut payer fut terrible, car nous y perdîmes notre bien-aimé frère Orghuz, qui avait voué son âme aux forces du Mal. Lors d'un gigantesque combat dont les peuples garderont le sinistre souvenir, nous dûmes le précipiter dans les Gouffres Noirs. Et, pour nous protéger contre ses menées diaboliques toujours renouvelées, nous confiâmes alors aux nobles Guerriers de Gaddon le soin de le garder, lui et sa progéniture de Khuddams, pour l'éternité. Les Grands Sceaux furent apposés sur le Vrai Bouclier que l'on cacha au plus profond des plus obscures caves du donjon de Gorak. Prions Dieu que jamais nous n'ayons à... »

Fragment des *Annales et Histoire de Tancrede le*
Magnifique, roi de Gorak.

Au moment où commence cette aventure, le Magicien Astragal, qui survolait le sud-ouest de Khul sous l'apparence d'un faucon pour se rendre au rassemblement de l'ordre des Mages, est appelé à l'aide par le comte Ridemark, régent de Gorak. Celui-ci lui fait part de sa profonde inquiétude devant les étranges événements qui bouleversent son petit royaume jadis si paisible. En effet, de bizarres créatures noires infestent le royaume depuis quelque temps ; aux quatre coins du pays, les habitants se font attaquer et assassiner sans motif apparent. La route du commerce des truffes, pourtant vitale pour le royaume, est devenue un véritable coupe-gorge et Azleff, le chef respecté des vaillants Chevaliers de l'Ordre Gris, a disparu sans laisser de trace. Personne ne comprend ce qui se passe dans ces contrées autrefois sereines, et seul le magicien semble être en mesure de résoudre cette énigme.

Durant le récit du régent, le visage d'Astragal s'est assombri et le magicien se précipite aussitôt après dans sa bibliothèque pour consulter un épais volume poussiéreux, celui des *Annales et*

Histoires de Gorak. Tous les détails de l'histoire du Vrai Bouclier lui reviennent alors en mémoire. Refermant le livre d'un geste sec, il descend quatre à quatre les marches menant à la cave la plus profonde des souterrains de Gorak, le cœur étreint par une sombre prémonition. A la lumière d'une torche, il découvre ce qu'il redoutait par-dessus tout : les Grands Sceaux ont été brisés et le Bouclier a disparu ! Baissant les yeux, il aperçoit une crevasse béante dans le sol qui plonge au sein des Gouffres Noirs.

Sous la pression des interrogations du comte Rider-mark qui l'a suivi jusqu'à la cave, Astragal finit par avouer sa crainte qu'en brisant les Grands Sceaux quelqu'un n'ait libéré la Cruauté d'Orghuz et des

Khuddams. Il sait que si Orghuz détient le Bouclier, il fera tout pour rompre le charme qui confère au Bouclier son antique pouvoir protecteur. Et s'il y parvient, les Sept Khuddams pourront se multiplier indéfiniment : ils seront d'abord quarante-neuf, puis deux mille quatre cent un, puis cinq millions sept cent soixante-quatre mille huit cent un, puis des hordes innombrables, et Orghuz deviendra invincible. << De plus, ajoute Astragal, il est impossible de tuer Orghuz sans avoir d'abord éliminé tous les Khuddams, et seul un descendant direct de Tanocrède le Magnifique peut espérer résister au pouvoir maléfique d'Orghuz. »

Le comte Ridermark objecte à Astragal que la lignée de Tanocrède s'est éteinte il y a plusieurs années déjà. Mais le mage, feignant d'ignorer la remarque, extrait de sa besace le Cristal de Bahriyya car celui-ci a le pouvoir de lui révéler le nom de l'héritier de sang de Tanocrède le Magnifique. Lentement, l'image d'un personnage se dessine dans l'eau trouble et ce personnage... c'est VOUS. C'est ainsi qu'Astragal vous déniché dans les cuisines souterraines où vous confiné votre fonction de troisième assistant dépeceur et que commence pour vous l'aventure qui va changer votre destinée. Sans une explication, sans même vous laisser le temps de vous laver les mains, il vous enlève par enchantement et vous dépose au beau milieu d'une pièce poussiéreuse. Là, il se met à

murmurer d'étranges incantations. Médusé, vous voyez alors une épée surgir de la poussière et venir se loger fermement dans votre main. Astragal recule de quelques pas et, solennellement, vous proclame « Héritier de Tancrede ».

Alors seulement, Astragal consent à vous expliquer la quête du Bouclier, cette quête que nul autre ne saurait entreprendre, car nul autre ne peut jeter la crainte dans le coeur d'Orghuz ni manier l'Epée de Lumière. Mais il vous met en garde contre les traîtres qui sévissent dans votre bon royaume de Gorak. « Toujours et partout, il vous faudra être vigilant et méfiant, particulièrement si..., lorsque vous reviendrez », ajoute-t-il.

Vous vous sanglez dans une armure de cuir et enfiler un simple manteau. Astragal, qui assiste à vos préparatifs, vous annonce qu'il n'a aucune potion à vous donner pour vous aider dans votre quête. Mais à la place, il exhibe un petit chat qu'il vous tend. « Voici Tabasha la Bazouk, de la lignée des déesses chattes, dit-il en vous présentant l'animal. Elle ne vous quittera pas d'une semelle et son aide vous sera précieuse dans votre quête. Mais vous devrez utiliser ses pouvoirs avec prudence et sagesse, *neuf fois* seulement, pas une de plus. Maintenant, tout est dit et il n'y a plus un instant à perdre. » Sur ces paroles, il vous entraîne au bord du gouffre profond qui s'ouvre dans la grande cave. Rendez-vous au [1](#).





1 *Le Magicien Astragal agite amicalement la main en
signe d'adieu.*

1

Vous sautez dans la crevasse et vous atterrissez sur une pente caillouteuse. L'obscurité est extrême. Relevant la tête pour quêter un dernier brin de lumière et un ultime encouragement, vous voyez le magicien Astragal agiter amicalement la main en signe d'adieu. « N'oubliez pas que vous êtes l'Héritier de Tancrede et que... bonne chance ! » dit-il. Il n'y a plus à s'attarder et vous vous retournez pour affronter l'obscurité. Tabasha s'est blottie dans votre capuchon et commence à ronronner. L'Épée aussitôt se met à vibrer et à étinceler, éclairant le sentier devant vous et révélant plusieurs petites créatures velues qui filent en tous sens, visiblement paniquées. Vous suivez la galerie rocailleuse pendant longtemps, jusqu'à ce qu'elle débouche sur une caverne plus grande. Trois issues s'offrent à vous. Laquelle allez-vous choisir : celle de gauche (rendez-vous au [50](#)), une étroite lézarde au milieu de la caverne (rendez-vous au [253](#)) ou une lézarde plus large qui fend le mur presque à la verticale (rendez-vous au [302](#)) ?

2

En examinant à tâtons les parois de la caverne, vous découvrez deux portes métalliques avec des inscriptions en runes, l'une indiquant le nord-ouest, l'autre le nord-est. Vous avez beau chercher, il n'y a pas d'autre issue. Allez-vous emprunter la porte nord-ouest (rendez-vous au [277](#)) ou la porte nord-est (rendez-vous au [359](#)) ?

3

Arrivée dans une petite galerie, Astrée Palmyre accélère le pas. Au bout de quelques instants, le groupe s'arrête au pied d'une falaise escarpée dont il entreprend l'ascension. Tous grimpent d'un pied sûr et vous montrent gentiment les prises. Une fois au sommet, vous parvenez à distinguer, dans les ténèbres, une grande galerie où des roues de carrioles ont creusé de profondes ornières et vous vous enfoncez dans cette direction. Bientôt,

l'obscurité s'éclaircit, car quelques torches au loin dispensent une lueur vacillante. C'est alors que vous voyez venir à votre rencontre un groupe formé de deux Elfes Noirs montés sur un Koyunlu attelé à une carriole et de six Orques qui suivent en traînant les pieds. Brusquement, Astrée décoche une flèche à l'un des Elfes mais la flèche, déviée par l'armure, va se loger dans le bras de l'Elfe. Celui-ci rugit de fureur et, comme un seul homme, toute sa bande se rue d'un bond sur votre groupe. Allez-vous vous précipiter sur l'autre Elfe Noir (rendez-vous au [86](#)), sur la carriole (rendez-vous au [192](#)) ou parmi les Orques (rendez-vous au [332](#))?

4

L'Épée vient se loger dans votre main et d'un geste vif, vous coupez vos liens. Mais à ce moment précis, les Orques se retournent et, vous voyant réveillé et armé, dégainent leurs cimenterres et leurs dagues. Vous vous préparez à les affronter quand soudain une flèche vous atteint au bras. La flèche devait être imprégnée d'un étrange narcotique, car vous sombrez aussitôt dans l'inconscience. L'un des Orques vous gratifie d'un coup de pied et a tôt fait de vous ligoter à nouveau. Vous abaissez votre HABILITÉ de 1 point et votre ENDURANCE de 4 points. Rendez-vous au [280](#).

5

La galerie débouche sur une caverne tellement vaste que vous n'en voyez ni le sommet ni les parois. Une vague lueur rougeâtre provenant de plusieurs feux disséminés alentour l'éclairé timidement. En pénétrant plus avant, vous vous rendez compte qu'on vient d'y livrer une gigantesque bataille. Des corps d'Orques, de Trolls, de Nains et de Chevaliers Gad-dons jonchent le sol, parmi des bouts d'armures ensanglantés, des lances, des épées et autres instruments de guerre. Parfois, de furtives créatures se faufilent dans la semi-obscurité jusqu'à l'un des morts ou mourants et le traînent dans un trou sombre. C'est alors seulement que vous vous apercevez que les combats n'ont

pas encore complètement cessé : dans un coin, sur votre gauche, une poignée de Guerriers résiste encore aux assauts d'une horde d'Orques. Allez-vous venir en aide aux Guerriers (rendez-vous au [96](#)) ou préférez-vous rester soigneusement à couvert (rendez-vous au [380](#)) ?

6

La limace a un goût fade et visqueux tellement écœurant qu'il vous soulève le cœur. Vous vous tournez vers Tabasha pour voir si elle partage votre répugnance, mais l'infortunée a perdu connaissance. Après vous être assuré qu'elle respire encore, vous l'enfouissez délicatement dans votre poche. Vous avez la tête qui tourne comme un carrousel et la nausée ne fait qu'empirer, mais vous parvenez à résister à l'évanouissement. Vous abaissez votre valeur d'**HABILETÉ** de 1 point. Rendez-vous au [149](#).

7

Vous la lancez dans le puits. Alors, un éclair accompagné de fumée déchire les ténèbres. La fumée se dissipe, laissant place à une monstrueuse créature rouge dotée de cornes, de crocs et de pieds fourchus. La créature se rengorge d'un air satisfait et se met à ricaner, emplissant tout le puits de son rire sardonique. « Vous m'avez appelé ! dit-elle en vous regardant dédaigneusement de ses yeux rouges luisant de malveillance. Vos désirs sont des ordres. » Bien que peu rassuré, vous êtes vaguement encouragé par ces mots et vous vous hasardez à lui demander timidement comment sortir d'ici. Elle se contente de ricaner encore, puis passe à l'attaque.

ESPRIT MALIN HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 10

Si vous êtes vainqueur, vous décidez d'utiliser la corde. Rendez-vous au [215](#).

8

Vous prononcez le Code Secret « 8 » et la porte s'ouvre. Vous vous retrouvez alors dans une nouvelle galerie tout aussi sombre que la précédente. Rendez-vous au [77](#).

9

Vous courez vous cacher derrière des rochers et, de votre observatoire, vous voyez les cavaliers s'arrêter à hauteur de la carriole. Soudain, alerté par un bruissement d'ailes au-dessus de vous, vous levez les yeux juste à temps pour voir deux gigantesques Vampires plonger sur vous. Saisissant aussitôt votre Épée, vous l'agitez frénétiquement au-dessus de votre tête pour tenter de parer à leurs attaques. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, vous parvenez à blesser l'un d'eux, mais l'autre vous inflige une morsure dans le cou. Vous abaissez votre ENDURANCE de 1 point. Si vous êtes Malchanceux, tous deux vous mordent avant que vous ne réussissiez à les tuer. Vous diminuez votre ENDURANCE de 4 points. Voyant que les cavaliers se dirigent droit sur votre cachette, vous vous enfuyez en courant, vous enfonçant dans une brume épaisse. Rendez-vous au [92](#).

10

Vous continuez à avancer dans la galerie lorsque, soudain, vous trébuchez sur un obstacle qui ressemble à une grosse serre d'oiseau plantée dans le sol. Intrigué par la chose, vous la poussez légèrement du pied. La serre se met alors à remuer, à votre grande stupeur, et elle émerge du sol, aussitôt suivie d'une autre, puis du reste de la créature qui surgit du fond de la terre. C'est une espèce de volatile noir doté de quatre bras et de deux ailes. Vous n'avez pas le choix ; si vous voulez aller plus loin, il va falloir l'affronter.

FAUCON GRIFFU HABILITÉ: 9 ENDURANCE: 10

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [74](#).

11

Vous lancez un regard désespéré à Tabasha comme pour dire qu'elle est votre seule chance de salut. (Vous inscrivez 1 utilisation sur la *Feuille d'Aventure*.) Tout en ronronnant, la chatte se retourne sagement sur les épaules de la femme au moment même où elle allait pointer son arbalète sur vous. D'un mouvement vif, la Bazouk perce l'œil valide de la femme d'un coup de griffes acérées. La femme vocifère de douleur et le coup part, mais la flèche vous manque. Saisie d'une rage aveugle, la femme essaie d'attraper la chatte en battant l'air de grands gestes frénétiques et impuissants, mais elle perd l'équilibre et plonge dans le fleuve de lave. De ses hurlements horribles il ne reste bientôt plus qu'un écho dans la caverne. Rendez-vous au [203](#).

12

L'enchevêtrement de racines devient plus dense encore et se resserre toujours plus autour de vous, pour finir par former une muraille impénétrable. Impossible d'avancer ou de reculer ! Vous voilà bloqué, prisonnier des racines, et vous ne pourrez jamais achever votre quête.

13

Rendez-vous au [206](#).

14

Le sol de la salle se déchire brusquement et, sous une poussée irrésistible, s'ouvre jusqu'aux murs comme un volcan prêt à cracher le feu de ses entrailles. Les Goules terrifiées tentent de s'enfuir, mais deux énormes mains poilues et griffues les saisissent au passage et les entraînent impérieusement dans le cratère. Vous entendez les hurlements de terreur qu'elles poussent en plongeant dans le gouffre. Rendez-vous au [288](#).



14 *Deux énormes mains griffues saisissent les Goules
au passage.*

15

Vous ouvrez la porte et vous vous trouvez face à une vieille arbalète chargée, pointée sur votre cœur. Vous constatez, à votre grand soulagement, que la corde est usée et que le coup ne risque pas de partir. Rassuré, vous faites un pas en avant, c'est alors qu'un poignard tombe du plafond. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Malchanceux, le poignard vient se planter dans votre crâne. Si vous êtes Chanceux, il vous manque d'un cheveu et vous retournez dans le couloir sans demander votre reste. Rendez-vous au [289](#).

16

En tâtonnant le long des murs de la caverne, vous trébuchez sur un monticule qui s'avère être un tas de crânes. A peine remis de votre frayeur, vous sentez soudain quelque chose grimper sur votre jambe, mais vous parvenez à lui faire lâcher prise en secouant la jambe. Il est grand temps de quitter ce lieu inhospitalier et vous avez le choix entre trois issues, Tune au sud-est (rendez-vous au [205](#)), l'autre au nord-ouest (rendez-vous au [89](#)), la dernière au nord-est (rendez-vous au [355](#)).

17

Tabasha, qui vous observe avec sollicitude, s'inquiète de vous voir faiblir à vue d'œil. Elle s'éloigne un instant, puis revient, rapportant entre ses mâchoires quelques savoureuses limaces à votre intention. Mais vous êtes déjà trop faible pour tendre la main. Bientôt d'ailleurs, vous perdez tout intérêt pour la quête et vous ne tardez pas à plonger dans une bienheureuse et définitive inconscience.

18

Vous arrivez au pied d'une muraille imposante, protégée à intervalles réguliers, de deux cents mètres environ, par de sinistres tours de guet. Sur le mur face à vous, vous distinguez une plaque qui représente une épée et, sur votre gauche, une

autre représentant un poignard. Une corde pend le long des remparts et tout près de là vous apercevez le corps criblé de flèches d'un Nain, allongé face contre terre. Allez-vous grimper à la corde (rendez-vous au [362](#)) ou gagner le secteur du poignard (rendez-vous au [154](#))?

19

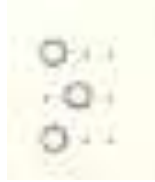
Vous avancez vers l'Orque qui se saisit de son couteau et vous vous préparez à l'affronter, quand soudain un énorme bloc de pierre tombe du plafond. Lancez un dé pour déterminer votre position et un autre pour l'endroit où le bloc tombe. Si les deux chiffres concordent, vous êtes broyé sous la masse du rocher. Sinon, le rocher écrase l'Orque et le tue. Dans ce cas, ajoutez 1 point à votre valeur de CHANCE. Vous prenez la sortie nord (rendez-vous au [337](#)).



20

La porte se referme en claquant derrière vous et vous vous retrouvez une fois de plus dans l'obscurité. Vous avez beau examiner les parois à tâtons, impossible de trouver une autre porte. En marchant à l'aveuglette, vous mettez soudain le pied sur une créature visqueuse qui pousse un cri aigu et explose dans un éclair bleu. A force de piétiner de ces créatures, vous finissez par comprendre que la pièce en est infestée. Glissant sur l'une d'elles, vous perdez l'équilibre et vous tentez d'amortir votre

chute avec la main, quand brusquement vous sentez ceci sous vos doigts :



Si vous connaissez le Code Secret, vous prononcez le chiffre et une trappe s'ouvre sur un tunnel. Rendez-vous à ce numéro. Sinon, vous voilà à la merci des horribles petites bêtes qui affluent des quatre coins de la pièce et se lancent à l'assaut de votre corps jusqu'à ce que, finalement, elles vous étouffent.



21

Le sol de la caverne dans laquelle vous vous trouvez est jonché de bottes en cuir. Voulant vous saisir de l'une d'elles, vous avez la surprise de la voir se désagréger sous vos doigts. Vous pouvez passer par la petite porte aménagée à mi-hauteur dans le mur (rendez-vous au [39](#)) ou par l'une des quatre autres issues :

Sud-est	Rendez-vous au 200
Ouest	Rendez-vous au 222
Est	Rendez-vous au 188
Sud-Ouest	Rendez-vous au 107

22

Au fur et à mesure que vous avancez dans la vieille galerie, celle-ci devient plus étroite et basse de plafond, à tel point que vous êtes bientôt contraint de marcher cassé en deux. Soudain, la galerie s'arrête net au-dessus d'un gouffre. Vous vous penchez prudemment en avant, mais même à la lueur de l'Épée de Lumière, vous ne parvenez pas à distinguer le fond de l'abîme. Intrigué, vous lancez un gros caillou, mais en pure perte car vous ne l'entendez pas heurter le fond. Vous ne voyez d'ailleurs pas davantage l'autre côté du gouffre. Allez-vous prendre le risque de sauter de l'autre côté (rendez-vous au [363](#)) ou préférez-vous faire demi-tour (rendez-vous au [216](#))?

23

Le Troll est de taille impressionnante et il brandit vers vous son cimeterre à double tranchant.

TROLL HABILITÉ: 8 ENDURANCE: 10

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [236](#).

24

Une autre porte claque derrière vous, mais cette fois-ci l'Ombre ne vous poursuit pas. Le sentier est encore obscurci par les tourbillons de fumée et vous ne voyez guère où vous posez les pieds. Soudain, les mâchoires métalliques d'un piège se referment avec un bruit sec. Lancez un dé pour déterminer votre position et un autre pour l'endroit où se trouve le piège qui vient de se refermer. Si les deux chiffres concordent, vous êtes pris au piège et gravement blessé (vous abaissez de 3 points votre valeur d'ENDURANCE). Répétez votre opération deux fois. Si vous survivez, vous arrivez à une bifurcation du sentier. Vous pouvez prendre la voie menant à la porte est (rendez-vous au [118](#)) ou celle allant vers la porte nord (rendez-vous au [339](#)).

25

En avançant sur le sentier, vous avez la nette sensation d'être suivi par quelqu'un ou quelque chose. Vous envoyez Tabasha en éclaireur, mais elle revient aussitôt, le poil hérissé, et se réfugie d'un bond dans votre poche. Maintenant, le bruit d'une démarche traînante se précise. Peu rassuré, vous vous mettez à courir, mais les pas derrière vous accélèrent aussi. Risquant un œil en coin, vous vous rendez compte que vous êtes poursuivi par une lueur indistincte. Vous lancez deux dés pour déterminer la vitesse de votre poursuivant. Si le nombre obtenu est supérieur à votre ENDURANCE, rendez-vous au [76](#). Si votre ENDURANCE est supérieure ou égale à la vitesse de votre poursuivant, rendez-vous au [298](#).



26

Comprenant qu'ils vous prennent pour un autre homme des Hautes Terres, vous vous résolvez à remettre votre Épée à celui qui semble être le chef des Gobelins des Marais, bien décidé à tirer profit de cette méprise. Le premier Gobelin des Marais exhibe alors un collier métallique qu'il vous propose de passer à votre cou, vous assurant que vous serez ainsi plus à votre aise pour le voyage du retour. Vous pouvez accepter de porter le collier (rendez-vous au [389](#)) ou refuser (rendez-vous au [295](#)).

27

Au beau milieu de la caverne, trois sorcières sont assises en rond autour d'un feu, mais elles ne vous prêtent aucune attention. Quant à vous, vous avez remarqué plusieurs portes. Laquelle allez-vous choisir?

Nord-est ?

Rendez-vous au [307](#)

Nord-ouest ?

Rendez-vous au [188](#)

Sud-ouest ?

Rendez-vous au [246](#)

28

« Maintenant, à vous, Fils des Hautes Terres. Il est temps de faire un brin de course parmi les Dents de Stoma. » Après vous avoir tous équipés d'armures Xokusai, les Orques vous entraînent dans une grande caverne. A la lueur des torches qu'ils allument, vous distinguez une galerie dont la vue vous glace le sang. Du plafond pendent d'innombrables roches acérées comme autant de crocs meurtriers. Les Orques apportent ensuite d'énormes tambours qu'ils com-mencent à marteler. Ebranlées par le bruit, les longues stalactites effilées comme des poignards se détachent du plafond et viennent se planter dans le sol. Au loin dans la galerie, vous apercevez un squelette cloué au sol par une pointe au travers de sa cage thoracique. Mais déjà un Orque donne l'ordre de courir et tous les malheureux candidats à la mort s'élancent en avant. Vous lancez un dé pour déterminer votre position et un second dé pour déterminer l'endroit où la stalactite meurtrière vient se ficher. Si les deux chiffres concordent, vous êtes transpercé par la stalactite et tué net. Vous répétez cette opération quatre fois. Si vous survivez aux Dents de Stoma, rendez-vous au [338](#).



28 *Un squelette est cloué au sol par une pointe au travers de sa cage thoracique.*

29

Vous rejoignez les derniers du groupe mais, par prudence, vous vous arrêtez de temps à autre pour vous assurer que vous n'êtes pas suivis. C'est ainsi que vous remarquez soudain une horde inquiétante massée au bout de la galerie. Il n'y a pas un instant à perdre ! Rapidement, vous rejoignez les autres, mais vous les trouvez arrêtés par les flots rouges et tumultueux d'une rivière de lave. La chaleur est intense et l'air irrespirable. En y regardant de plus près, vous voyez une rangée de grosses pierres qui permettent de traverser à gué les flots brûlants. Ayant pris l'un des Nains à bras-le-corps, Astrée entreprend de passer le fleuve en sautant de pierre en pierre ; mais à peine a-t-elle posé le pied sur l'autre rive qu'elle s'effondre avec un gémissement de douleur, une flèche fichée dans la cuisse. Le Nain s'occupe aussitôt de panser sa blessure, tandis que vous vous saisissez des deux autres Nains, un dans chaque bras, et que vous vous élancez au travers du fleuve. Lancez deux dés pour déterminer la distance entre les pierres. Puis lancez un autre dé et ajoutez le nombre obtenu à votre valeur d'ENDURANCE afin de déterminer la longueur de vos bonds. Si vos bonds sont supérieurs ou égaux à la distance, vous arrivez à bon port (rendez-vous au [101](#)). Sinon, vous tombez dans la lave bouillante et votre quête s'achève dans ses flots.

30

Vous êtes juché sur un mur élevé et vous entendez des pas se rapprocher. Le brouillard qui s'est levé vous empêche de voir à quelle hauteur du sol vous vous trouvez. Allez-vous sauter du haut du mur (rendez-vous au [364](#)) ou préférez-vous vous préparer à livrer bataille (rendez-vous au [244](#)) ?

31

Vous avez prononcé le bon Code Secret. D'abord, il ne se passe rien, puis une voix que l'âge fait trembler retentit. « L'Anneau avait le pouvoir de rendre les Guerriers Sensitifs invisibles

durant les combats, dit la voix. Utilisez-le avec sagesse. » Sur ces mots, la voix s'éteint. Vous ajoutez 2 points de CHANCE et vous inscrivez l'Anneau dans la case Facultés de votre *Feuille d'Aventure*. Vous pourrez dorénavant affronter n'importe quel adversaire sans rien perdre de votre ENDURANCE. Rendez-vous au [369](#).

32

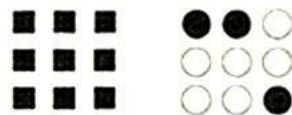
Prudemment, vous commencez à expliquer à la femme Gaddon votre quête du Bouclier de Tancrede, lorsque soudain un sourire se dessine sur son visage, révélant deux longs crocs dans sa bouche. Ses yeux s'ouvrent alors démesurément et se mettent à briller d'une lueur rouge, tandis qu'elle part d'un grand rire mauvais. Elle se redresse de toute sa hauteur et vous assène une gifle magistrale de sa patte griffue. Il n'y a plus de doute possible : l'inoffensive créature n'est autre qu'un Khuddam ! Et même sans arme, elle va être un adversaire redoutable.

KHUDDAM CHURKA HABILITÉ: 10 ENDURANCE: 12

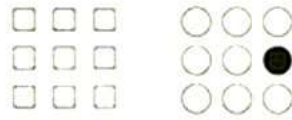
Si vous êtes vainqueur, vous vous précipitez dehors sans demander votre reste. Vous pouvez alors prendre à gauche (rendez-vous au [167](#)), à droite (rendez-vous au [268](#)) ou tout droit (rendez-vous au [312](#)).

33

Vous vous retrouvez dans une petite galerie étroite qui aboutit à deux portes ; celle de gauche est ouverte et celle de droite fermée. A travers l'épaisse couche de poussière, vous distinguez les motifs suivants sur la porte gauche :



Des signes sont également gravés sur l'autre porte :



Si vous connaissez le Code Secret à prononcer pour ouvrir la porte fermée, rendez-vous au paragraphe correspondant. Sinon, passez par la porte ouverte (rendez-vous au [70](#)).



34

Vous assenez un grand coup d'Épée à votre adversaire, mais la lame le traverse sans rencontrer la moindre résistance. Puis cette étrange silhouette passe au travers de vous, suivie bientôt d'une multitude d'autres semblables qui empruntent le même chemin. Jetant un coup d'œil circulaire autour de vous à la lueur de votre Épée, vous découvrez une plante bizarre hérissée de piquants et couverte de petits animaux velus ; on y reconnaît également les restes d'un Orque venu s'empaler sur ses longues pointes mortelles. Sans doute est-ce la plante qui s'amuse à créer ces illusions pour mieux attraper ses proies. Mais vous n'avez pas le temps de vous appesantir davantage sur ce mystère, car soudain vous apercevez un groupe de cavaliers lancés à vos trousses. Devant vous se dresse un volcan imposant qu'il doit être possible d'escalader en gravissant les marches taillées dans ses flancs jusqu'au sommet. Allez-vous vous élancer sur les marches (rendez-vous au [56](#)) ou contourner le volcan par sa base (rendez-vous au [116](#))?

35

L'image se brise et les deux autres partent d'un grand rire moqueur devant votre désappointement. Un éclat de verre vous écorche le bras et vous abaissez votre valeur d'ENDURANCE de 2 points. La voix macabre retentit à nouveau : « Essaie encore, ô héritier de sang de Tancrede le Magnifique ! » hurle-t-elle. Si vous ne l'avez pas encore fait, vous décidez de frapper la silhouette du centre (rendez-vous au [62](#)) ou celle de droite (rendez-vous au [386](#)).



36

Un immense Troll vous entrevoit dans son demi-sommeil. A cette vue, il se gratte le nez, retire quelques nerfs coincés entre ses crocs et se décide à donner l'alerte en poussant un hurlement. En moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, vous vous retrouvez encerclé par trois mauvais Trolls ricanants et énormes. Vous les affrontez tour à tour.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier TROLL	8	10
Deuxième TROLL	8	10
Troisième TROLL	7	8

Si vous sortez vivant de ce combat, vous êtes agréablement surpris de constater, en passant par la porte est, que personne d'autre ne s'est éveillé. Rendez-vous au [370](#).

37

Vous ramassez l'asticot frétilant et, surmontant votre répugnance, vous le portez à la bouche et vous mordez ! Mais sa chair, loin d'être infecte comme vous l'attendiez, s'avère réellement succulente. Vous ajoutez 1 point d'ENDURANCE. Tabasha, très fière de son succès, se frotte contre votre jambe pour manifester son contentement puis, d'un bond, regagne son perchoir sur votre épaule. Rendez-vous au [247](#).

38

Vous frappez, mais en vain. L'Épée ne pénètre pas. Vous abaissez votre ENDURANCE de 2 points. Si les Khuddams sont morts et ont tous été rayés de votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [385](#) et frappez à nouveau. Si des Khuddams figurent encore sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [309](#).

39

Vous voilà maintenant dans une caverne envahie par une lumière intense dont vous n'arrivez pas à identifier la source. L'intensité de la lumière augmente encore au point de devenir insoutenable et de vous paralyser entièrement. Toute pensée, tout souvenir des précédentes cavernes se sont évanouis de votre esprit. Vous abaissez votre valeur d'**HABILETÉ** de 1 point. Brusquement, vous avez le sentiment que vous venez de pénétrer dans les Grottes de Minosad-durr. Rendez-vous au [2](#).

40

Vous pénétrez dans une pièce vide dont la porte se referme. Alors retentit la voix d'Orghuz : « Tu ne peux plus m'échapper, ô descendant, mais rassure-toi, je ne te tuerai pas. Tu te tueras toi-même. Dans cette pièce, tes pires cauchemars deviendront

réalité. Ils t'opprimeront et ne te lâcheront plus, jusqu'à ce que la mort vienne t'en délivrer. »

41

Le Nain se précipite vers un pilier de pierre auquel il s'agrippe de toutes ses forces. Il refuse de répondre à vos interrogations et ne bouge pas de sa position. Devant tant de mutisme et de stupidité, vous l'abandonnez à son pilier. Rendez-vous au [22](#).

42

Vous prononcez le Code Secret et la porte s'ouvre, puis se referme derrière vous. Dans une galerie au loin, vous apercevez une faible lueur vers laquelle vous décidez de vous diriger. Soudain, vous ressentez de cruelles morsures sur la nuque et les épaules (vous diminuez votre ENDURANCE de 1 point) et, levant les yeux au-dessus de votre tête, vous voyez une multitude de souris armées de crocs acérés. Tous crocs sortis, elles tombent sur vous en grappes sanguinaires du plafond de la galerie. Laissant libre cours à sa nature de chasserresse, Tabasha passe à l'attaque, mais malgré son incroyable efficacité elle est incapable d'en venir tout à fait à bout. Lancez un dé. Si vous obtenez 3 ou un chiffre inférieur, vous êtes parvenu à éviter la plupart des souris et vous abaissez votre ENDURANCE de 1 point seulement. Si vous obtenez 4 ou 5, vous diminuez votre ENDURANCE de 3 points, car les morsures ne vous ont pas été épargnées. Si vous obtenez 6, vous perdez 1 point d'**HABILETÉ**. Enfin, vous atteignez le bout de la galerie. Tabasha la Bazouk suit, des souris encore plein la gueule, et vous rattrape au pied d'un fort beau mur dont la présence en ces lieux est assez surprenante. Vous devez vous trouver dans le corridor de ce qui a tout l'air d'être une ancienne forteresse. Si vous prenez à gauche, rendez-vous au [179](#). Si vous prenez à droite, rendez-vous au [198](#).



42 *Tous crocs sortis, les souris tombent sur vous en grappes sanguinaires du plafond de la galerie.*

43

Vous sortez de la pièce en courant, mais vous tombez sur une bande d'Orques. Ils vous empoignent sans ménagement et l'un d'eux vous assomme d'un coup de gourdin. Vous abaissez votre valeur d'ENDURANCE de 4 points et votre valeur d'HABILETÉ de 1 point. Rendez-vous au [123](#).

44

Mais en gagnant cette saillie, vous trébuchez et vous tombez de la falaise. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Malchanceux, vous dégringolez la falaise du haut en bas, vous rompant tous les os du corps. Si vous êtes Chanceux, vous parvenez à reprendre pied sur une saillie juste en dessous (vous perdez 1 point d'ENDURANCE). Vous pouvez continuer votre route sur la gauche (rendez-vous au [321](#)) ou sur la droite (rendez-vous au [250](#)).

45

Il règne une chaleur insoutenable dans la caverne où vous vous trouvez, car elle est traversée en son milieu par un étroit chenal qui charrie un flux incandescent de lave bouillante. Le sol de pierre commence même à brûler à travers la semelle de vos bottes. L'air est chargé d'étincelles qui retombent sur vous et vous picotent désagréablement. Lancez un dé et si vous tirez un chiffre compris entre 1 et 3, lancez un second dé et déduisez le résultat obtenu de votre valeur d'ENDURANCE. Vous trouvez quatre portes. Laquelle choisissez-vous ?

Sud-ouest	Rendez-vous au 89
Ouest	Rendez-vous au 168
Est	Rendez-vous au 222
Sud-est	Rendez-vous au 355

Rendez-vous au [38](#).

Après vous avoir servi de quoi vous restaurer, les Sensitifs prêtent une oreille attentive au récit de votre quête. A la mention du nom d'Orghuz, ils se répandent en malédictions contre celui qui les a mis hors la loi sur leurs propres terres. Ils vous apprennent que les redoutables Cohortes des Montagnes, menées par un Khuddam, sont en train d'assiéger Sombreval, l'une des dernières grandes forteresses encore aux mains des Gaddons. D'un commun accord, ils décident de vous aider dans votre voyage et votre quête. Après un repos bienfaisant (vous ajoutez 4 points d'ENDURANCE), vous vous rendez auprès de Gorodin, l'instructeur des troupes Gaddons, qui entreprend de vous enseigner l'art du Combat Sensitif. Il vous remet un Casque Noir, puis prononce la formule magique de Vue dans les Ténèbres. Il vous recommande par ailleurs de ne pas compter sans réserve sur la lumière de l'Épée, car le premier adversaire un peu magicien peut la réduire à néant. Comme vous vous révélez bon élève, vous êtes autorisé à inscrire la Faculté de Combat Sensitif dans la case correspondante de votre *Feuille d'Aventure*. Ainsi préparé, vous pourrez combattre vos adversaires dans l'obscurité sans que votre HABILITÉ s'en trouve diminuée. Rendez-vous au [322](#).



48

Vous avez identifié le traître. Se voyant démasqué, il s'élance pour fuir dans le corridor, mais Astragal veille et, prononçant alors la plus redoutable des formules magiques, le pétrifie sur place. Rendez-vous au [400](#).

49

A votre approche, la femme bande la corde de son arc et les Nains se ruent sur vous pour s'emparer de votre Epée. Ils jettent des regards circonspects du côté de Tabasha qui commence à aiguïser ses griffes sur votre manteau. Peu téméraires, ils jugent finalement plus prudent de la laisser tranquille. L'un des Nains sort alors une petite baguette magique qu'il fait tournoyer dans l'air en marmonnant une étrange incantation. Des étoiles se mettent à danser autour de votre tête et, brutalement, vous vous effondrez. Rendez-vous au [352](#).

50

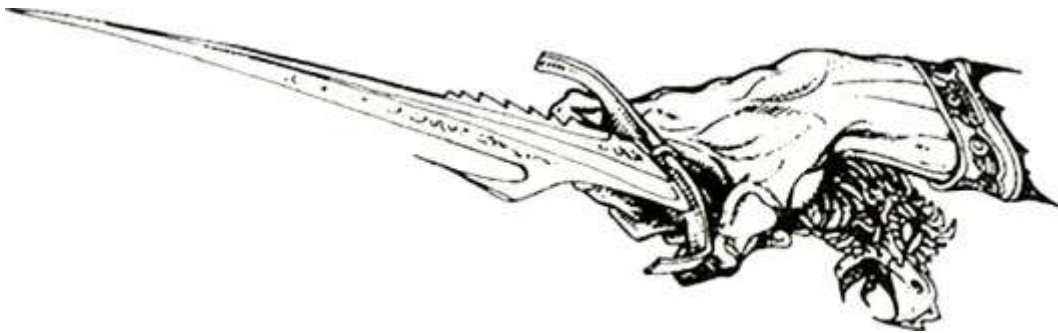
En vous engageant dans la galerie, vous remarquez des formes curieuses gravées dans la pierre, dont vous ne comprenez pas la signification. Vous connaissez certes les runes, ces lettres d'un mystérieux alphabet du fond des âges, mais les motifs que vous voyez là sont simplement des cercles et des carrés taillés en relief et regroupés par blocs. Sans avoir réussi à éclaircir ce mystère, vous descendez le chemin qui aboutit à une galerie plus large dont le sol est creusé de part et d'autre par deux longues ornières. Il semble que cette route ait connu des temps plus animés et le passage de nombreuses carrioles a sans doute tracé ces sillons. Allez-vous tourner à gauche pour vous enfoncer dans la galerie (rendez-vous au [211](#)) ou préférez-vous prendre à droite (rendez-vous au [135](#))?

A peine êtes-vous entré que la porte se referme en claquant. Manifestement, les portes sont toutes prêtes à s'ouvrir pour vous faire entrer, mais jamais à vous laisser ressortir par où vous êtes venu. Maintenant, vous vous trouvez dans une sorte de salle des trophées, à en juger par les multiples épées, lances, armures et têtes d'étranges animaux cornus empaillés qui jonchent le sol et couvrent les murs. Dans un angle de la pièce, vous remarquez un bel assortiment d'arbalètes, mais vous n'avez guère le temps de vous laisser aller à votre étonnement, car soudain vous entendez le bruit caractéristique de flèches que l'on tire. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Malchanceux, vous êtes atteint par une flèche dont le poison mortel agit, hélas, très rapidement. Si vous êtes Chanceux, toutes les flèches vous manquent et vous trouvez par bonheur trois issues. Laquelle allez-vous choisir?

Nord Rendez-vous au [40](#)

Ouest Rendez-vous au [224](#)

Est Rendez-vous au [292](#)



Ayant renforcé sa position défensive, la troupe s'emploie maintenant à harceler ce qui paraît être le contingent des cuisines des troupes Orques. Soudain une immense clameur retentit, suivie de hurlements, car le gros des forces Gaddons vient de charger sur le flanc de l'ennemi. Très vite, les Orques sont terrassés ; et ceux qui ont échappé à la vigilance des Gad-

dons préfèrent prendre leurs jambes à leur cou. Les Guerriers Sensitifs de Sombreval ont encore gagné cette bataille. Khazara paraît alors, couverte d'ecchymoses et de coupures, et vous remercie chaudement de votre aide. Connaissant l'urgence de votre quête, elle sait que vous n'avez pas de temps à perdre et vous conduit directement à la sortie de la caverne. Là, elle vous indique une galerie, dans laquelle vous marchez pendant longtemps. Vous passez devant l'entrée d'une plus petite galerie sur votre gauche, mais vous décidez de poursuivre dans votre direction. Tabasha, qui a sauté hors de votre poche, trotte en éclaireur, s'étirant et flairant de droite et de gauche. Mais soudain elle s'immobilise devant une montagne de gravats : la galerie s'est effondrée. Rendez-vous au [178](#).



53

Une fois leur chargement dans la carriole et leurs préparatifs terminés, les Trog se mettent en route. Assis à l'arrière, vous écoutez celui qu'on appelle Cliptongue chanter une chanson où il est question de couper des membres à diverses créatures. Soudain, la carriole s'immobilise, car les Trog semblent avoir aperçu quelque chose dans le lointain. Suivant leur regard, vous découvrez à votre tour un groupe de cavaliers qui avance dans votre direction. Vous pouvez sauter à bas du chariot sans plus attendre (rendez-vous au [9](#)) ou rester assis (rendez-vous au [95](#)).

54

Vous êtes sain et sauf. Maintenant, vous avez le choix entre aller :

A gauche Rendez-vous au [108](#)

A droite Rendez-vous au [166](#)

Tout droit Rendez-vous au [396](#)

55

A peine êtes-vous revenu que l'un des Gobelins des Marais fait irruption à pas feutrés dans la pièce, encadré par deux chevaliers. Sur un geste de lui, les deux chevaliers se précipitent sur vous, vous laissant tout juste le temps de dégainer votre Epée. Vous les combattez à tour de rôle.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier CHEVALIER	8	8
-------------------	---	---

Deuxième CHEVALIER	7	8
--------------------	---	---

Si vous sortez vainqueur de ce combat, vous quittez la hute au plus vite. Rendez-vous au [388](#).

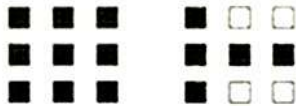
56

Vous grimpez les marches quatre à quatre, mais levant les yeux vous voyez la lave s'écouler lentement du bord du cratère. Soudain, un immense Vampire descend en piqué sur vous et vous attaque.

Vous lancez deux dés. Si les chiffres obtenus concordent, le Vampire vous inflige une morsure telle que vous devez abaisser votre ENDURANCE de la valeur d'un dé. Ayant finalement réussi à vous débarrasser du Vampire, vous parvenez en haut des marches, devant une entrée de belle dimension surmontée de l'inscription suivante :



*56 Soudain, un immense Vampire
descend en piqué sur vous et vous attaque.*



et



Vous pénétrez dans le volcan. Rendez-vous au [356](#).

57

Le portail grince en tournant sur ses gonds, laissant apparaître un groupe de Guerriers Gaddons en armes qui vous saluent avec déférence. Sans perdre un instant, ils vous entraînent au pas de course vers un abri, mais malgré votre rapidité vous vous trouvez pris sous une pluie de longues flèches noires. Deux des guerriers sont touchés et, dans la panique, le groupe se disperse. Allez-vous fuir :

Tout droit ? Rendez-vous au [109](#)

A gauche ? Rendez-vous au [234](#)

A droite ? Rendez-vous au [335](#)

58

Vous laissant glisser le long de la corde, vous atteignez la base de Ventracule. Par prudence, vous attendez quelques minutes pour vous assurer que vous n'êtes pas suivi, mais personne n'apparaît. Vous ajoutez 1 point à votre valeur de CHANCE. VOUS VOUS enfoncez dans la profonde obscurité et ne tardez pas à trouver un endroit abrité idéal pour une petite halte. Pendant ce temps, Tabasha, que la fatigue ne semble guère affecter, vous abandonne pour aller chasser. Elle revient un peu plus tard, traînant entre ses dents un gros poisson rouge qu'elle dépose généreusement à vos pieds. Vous dévorez sa proie à belles dents (ajoutez 4 points à votre valeur d'**ENDURANCE** si vous mangez le poisson cru, et 2 points supplémentaires si vous possédez du Combustible pour le faire cuire ; dans ce cas, vous déduisez 1 unité de Combustible de votre *Feuille d'Aventure*). Modestement, Tabasha attend que vous ayez avalé la dernière

bouchée pour se contenter ensuite des arêtes. Vos yeux ont eu le temps de s'accoutumer à l'étrange lumière rougeâtre de la grande caverne et, revigoré par cette halte, vous vous remettez en route. Après avoir marché quelque temps, vous arrivez sur une belle route en pierre dans laquelle les fréquents passages de carrioles ont creusé de profonds sillons. Vous pouvez suivre cette route (rendez-vous au [304](#)), ou obliquer à gauche (rendez-vous au [259](#)) ou à droite (rendez-vous au [136](#)).



59

Le bruit a alerté une troupe d'Orques et, instantanément, vous vous retrouvez encerclé. Vous parvenez d'abord à les tenir en respect en décrivant de grands moulinets avec votre Epée, le temps d'étudier la situation. Vous devriez pouvoir leur échapper, mais il faudra d'abord affronter deux d'entre eux. Vous les combattez chacun à leur tour.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier ORQUE	6	5
Second ORQUE	7	6

Si vous en sortez vainqueur, vous n'avez d'autre choix que de rejoindre les Guerriers Sensitifs. Rendez-vous au [96](#).

60

Vous échappez de justesse à un gros rocher. Mais le grondement s'amplifie et même les cailloux sous vos pieds se mettent à leur tour à trembler. Vous reculez soudain, saisi d'épouvante, tandis que du sol émerge un horrible Tremble-Terre s'ébrouant dans un fracas de chutes de pierres. Il est aveugle, mais immense et il bloque la galerie de sa carrure impressionnante. Allez-vous l'affronter (rendez-vous au [395](#)) ou préférez-vous prendre vos jambes à votre cou (rendez-vous au [191](#)) ?

61

La trappe se referme derrière vous et, malgré l'obscurité totale, vous devinez la présence de marches s'enfonçant dans le noir. Vous décidez de descendre ces marches mais, ce faisant, vous êtes surpris par une curieuse sensation de chaleur, comme si vous vous rapprochiez d'une flamme invisible. C'est alors que l'Épée se met à luire, vous permettant de distinguer dans la pénombre un énorme chaudron de pierre. Quatre silhouettes vêtues d'armures richement ornées et tenant chacune une épée à la main sont assises autour du feu, immobiles comme des statues. Maintenant, vous savez que vous êtes devant le Cœur de Flamme ; c'est ici que vous devez tremper votre Épée. Avancant de quelques pas, vous plongez l'Épée dans le chaudron. Soudain, un grand cri retentit et vous voyez une Ombre Noire se tordre de douleur, empoignant désespérément son genou gauche, tandis qu'une puanteur abominable monte à vos narines. Lorsqu'enfin vous ressortez la lame du chaudron, elle est d'abord invisible. Puis elle reprend sa forme habituelle, brillant d'un éclat encore plus vif qu'auparavant. Vous ajoutez 2 points à votre valeur de CHANCE et 1 point à votre valeur d'HABiLETÉ. Inscrivez également dans la case Facultés de votre *Feuille d'Aventure* que votre Épée a été trempée dans le Cœur de Flamme et notez bien tout autre secret que vous pouvez avoir glané. Alors, les Gardes du Cœur de Flamme entonnent un chant à l'unisson et tout disparaît. Rendez-vous au [100](#).



61 *Quatre silhouettes vêtues d'armures richement ornées montent la garde autour du chaudron.*



62

L'image se brise en mille éclats de verre qui viennent s'incruster dans tout votre corps. Vous abaissez votre ENDURANCE de 2 points. Orghuz part d'un grand ricanement et vous suggère de recommencer. Si vous ne l'avez pas encore fait, vous décidez de frapper à gauche (rendez-vous au [35](#)) ou à droite (rendez-vous au [386](#)).

63

Il vous renifle des pieds à la tête. « Vous sentez l'homme des Hautes Terres. Enchanté ! » dit-il en vous administrant jovialement une grande claque dans le dos. Votre Épée se met à luire, et vous permet alors de mieux observer votre interlocuteur. « Je suis Grégoire, reprend-il, fils de Baldwin, fils d'Edwin, fils d'Éléonor, fille de Dermott l'Homme-Libre, dont le cousin Kevin Krakdésos avait combattu aux côtés de Tancrede dans les Gouffres des Ténèbres. La famille de ma mère... » Tandis que vous le suivez sans mot dire, Grégoire se lance dans une explication aussi complète que complexe de son arbre généalogique. Rendez-vous au [313](#).

64

Lorsque vous vous éveillez, vous avez la désagréable surprise de vous trouver enchaîné à un chevalet au sommet d'une falaise élevée surplombant une vaste grotte. Par chance, votre Épée et

vos autres effets sont encore sur vous et vous sentez la présence réconfortante de Tabasha dans votre poche. Tout autour de vous, vous reconnaissez des Orques vêtus de l'armure de combat aux armes de la Manière Forte, le symbole des Xokusai, l'élite des troupes Orques. Le capitaine de la troupe se tient près de vous, mais il semble attendre quelqu'un dont le retard le met visiblement de fort méchante humeur. « Maudit Khud-dam ! Il tue mes soldats pour le plaisir et maintenant il ne vient même pas pour la Chasse » grogne-t-il, excédé. Un de ses lieutenants lui rappelle que la cérémonie doit commencer à l'heure fixée par la Prophétie de Mukinahdun. A ce nom, tous les Orques Xokusai s'agenouillent solennellement et plantent leurs dagues dans le sol. Alors, le capitaine clame d'une voix forte : « Que la Chasse commence ! Lâchez la proie et faites venir les Griffons ! » Pendant qu'on coupe vos liens, un puissant roulement de tambour retentit et, soudain, dans un battement d'ailes et un concert de grondements s'annonce l'arrivée des Griffons. Médusé, vous assistez au ballet aérien de ces créatures au corps de lion et aux ailes de dragon qui crachent le feu de leur gueule terrifiante. Tandis que le tambour continue de battre son rythme inexorable et que les Orques récitent une incantation dans un étrange dialecte, vos gardes vous entraînent au bord de la falaise. De là, ils vous poussent sur une étroite saillie en contrebas et, avec des rires narquois, vous exhortent à courir si vous tenez à la vie. Rendez-vous au [138](#).



65

« Pour rien au monde je ne me hasarderais à pêcher comme eux », déclare Astrée en examinant le poisson sur le sol. En effet, le corps de ces poissons se réduit pratiquement à une immense gueule garnie de crocs immenses et acérés. Cuits, ils se révèlent néanmoins délectables. Bientôt, les autres vous rejoignent et, assis en cercle, tous entonnent des chants célébrant le bon vieux temps sous la Montagne. Vous ajoutez 4 points à votre valeur d'**ENDURANCE**. Comme à son habitude, Tabasha finit les arêtes puis, après une toilette consciencieuse, s'installe en ronronnant de bien-être pour la nuit. Un peu plus tard, Astrée, qui prépare un raid contre un des chariots de ravitaillement d'Orghuz, vous propose de l'accompagner. Allez-vous la suivre (rendez-vous au [3](#)) ou préférez-vous rester au camp (rendez-vous au [265](#))?

66

Vous refermez vivement la porte contre laquelle les loups se mettent à gronder et à gratter furieusement avec leurs pattes. Heureusement, la porte résiste et vous avez tout le loisir d'observer cette pièce, plutôt longue et étroite, qui possède deux issues au nord et à l'ouest. Un grand nombre d'épées et de poignards pendent du plafond où ils sont retenus par de minces cordelettes. Soudain, un rire mauvais retentit tout près et, au même instant, l'une des épées se détache et s'écrase sur le sol à deux doigts de vous. Choisissez vite une des issues. Si vous optez pour l'ouest, lancez un dé pour votre position et un autre pour l'endroit où l'épée atterrit. Si les chiffres obtenus concordent, vous êtes transpercé par l'épée et tué net. Répétez cette opération trois fois. Si vous survivez, rendez-vous au [40](#). Si vous choisissez l'issue nord, répétez la même opération mais cinq fois. Si vous en sortez vivant, rendez-vous au [297](#).

67

A cet endroit, la saillie dans la falaise est suffisamment large pour que vous puissiez manier commodément votre Epée. Vous décidez donc de faire halte ici pour attendre les Orques de pied ferme. Ils ne tardent pas à se montrer et vous en dénombrez six. L'un d'eux avance cassé en deux pour mieux renifler les traces laissées sur le sol. Immédiatement, ils passent à l'attaque, mais d'un seul coup vous en éliminez un. Les cinq Orques restants se regroupent, mais ils ne parviennent pas à vous encercler, vous laissant ainsi une chance de parer leurs coups. Lancez deux dés pour obtenir le nombre de coups portés par les Orques, puis deux autres dés pour savoir combien de coups vous réussissez à parer. Si le nombre de coups est supérieur au nombre de parades, vous abaissez votre valeur d'ENDURANCE de 1 point pour chaque coup encaissé. Alors que le combat fait rage, un Griffon apparaît dans le ciel. Toutes griffes sorties, il atterrit au beau milieu de la mêlée, frappant les Orques à grands coups de ses ailes vigoureuses. Ceux-ci, peu disposés à affronter le monstre, jugent plus prudent de battre en retraite et de vous abandonner à lui.

GRIFFON HABILETÉ: 8 ENDURANCE: 10

Si vous êtes vainqueur, vous suivez la saillie qui descend en pente douce (rendez-vous au [220](#)) ou la route plus escarpée sur la droite (rendez-vous au [117](#)).

68

Vous vous trouvez dans une pièce avec deux portes à l'ouest. Sortez-vous par la porte sur la gauche (rendez-vous au [219](#)) ou celle sur la droite (rendez-vous au [120](#))?

69

Vous quittez l'auberge du Souffle du Dragon par une porte latérale. Les indications de route qu'on vous a données sont extrêmement précises. Et vous ne tardez pas, effectivement, à arriver au pied de l'escalier en colimaçon, grossièrement taillé

dans la pierre, dont on vous a parlé. L'ascension promet d'être longue et pénible. Au bout d'un certain temps, vous remarquez que les rochers sur lesquels vous marchez sont devenus particulièrement acérés ; d'ailleurs, ceux qui forment le plafond de la galerie ne valent guère mieux et vous ne pouvez vous empêcher de trouver qu'ils dardent sur vous leurs pointes d'un air bien menaçant. Malheureusement, vos craintes ne sont pas vaines, car soudain vous entendez un craquement au-dessus de votre tête. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [347](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [197](#).



70

La galerie s'enfonce plus profondément sous la terre et vous commencez à grelotter littéralement de froid. Soudain, vos pieds glissent, dérapent et vous tombez les quatre fers en l'air sur ce qui semble être ni plus ni moins qu'une rivière souterraine gelée. Votre Épée vous a échappé et a filé à plusieurs mètres de vous. Au moment où, remis de votre chute, vous entreprenez de vous relever, la glace se fend dans un craquement sec et trois yeux émergent des profondeurs, aussitôt suivis de plusieurs tentacules hérissés de pointes. Votre premier réflexe est de courir ramasser votre Épée, mais déjà un tentacule s'enroule autour de votre cheville. Aurez-vous la force d'atteindre votre Épée ? Pour le savoir, lancez deux dés : ils indiquent la force nécessaire pour arriver jusqu'à elle. Si le chiffre obtenu est supérieur à votre valeur d'ENDURANCE, vous êtes aspiré irrésistiblement dans les

grands fonds glacés et la mort survient instantanément. Si votre ENDURANCE est supérieure ou égale à la force requise, vous parvenez jusqu'à votre Épée et, de quelques coups bien appliqués, vous tranchez les odieux tentacules. Après cela, ayant traversé tant bien que mal la rivière gelée, vous vous enfoncez dans une nouvelle galerie. Rendez-vous au [103](#).

71

Vous vous trouvez dans une nouvelle pièce. Le volcan gronde et la terre tremble sous vos pas. Devant vous se dessinent deux nouveaux trous. Irez-vous à gauche (rendez-vous au [177](#)) ou à droite (rendez-vous au [327](#)) ?

72

A votre réveil, vous ouvrez puis refermez les yeux, sans constater de différence : il fait toujours aussi noir. « Bon, bon, vous avez bien dormi, j'espère », profère une voix qui n'est autre que celle de Guillaume Ventredur. Il vous raconte comment il a réussi à s'évader d'entre les mains du Khuddam et à brouiller les pistes en regagnant Govanthian. « Les serviteurs du Mal ne sont pas encore assez forts pour attaquer Govanthian, mais bientôt... Il faut à tout prix que votre quête aboutisse », reprend-il. Dans l'obscurité, il vous enseigne l'art du Combat Sensitif (vous l'inscrivez dans la case Facultés de votre *Feuille d'Aventure*) et vous initie aux Codes Secrets des Sensitifs. Rendez-vous au [399](#), regardez attentivement l'illustration et n'oubliez pas de revenir au présent paragraphe. Puis on vous conduit à l'entrée des Galeries de Govanthian. Ayant pris congé du peuple de la Nuit, vous vous engagez dans l'une des galeries. Bientôt, vous arrivez à une bifurcation. Allez-vous prendre le chemin qui monte (rendez-vous au [393](#)) ou celui qui descend (rendez-vous au [33](#)) ?



73

Vous passez tellement vite que vous ne remarquez pas la corde tendue traîtreusement à ras du sol et vous heurtez, en trébuchant, un tas de crânes de Nains. Le choc des crânes alerte aussitôt une demi-douzaine d'Orques de la troupe d'élite des Xokusai, qui se ruent hors de leur antre et s'élancent à vos trousses. A la différence de la plupart des clans d'Orques guerriers, ceux-ci ne passent pas leur temps à se chamailler entre eux ; bien au contraire, ils déploient une rapidité, une efficacité et une ruse peu communes à poursuivre leurs adversaires. Allez-vous grimper les marches qui se présentent sur votre gauche (rendez-vous au [182](#)) ou continuer tout droit (rendez-vous au [240](#)) ?

74

Vous descendez la galerie. Au loin, vous distinguez la lueur de quelques torches. En vous en rapprochant, vous constatez que le tunnel débouche sur une caverne. La lumière vient de la droite, d'une construction de pierre dotée de petites fenêtres rondes, dont l'entrée est surmontée de six torches enflammées. Deux Koyunlus pourvus de fières cornes attendent à l'extérieur, attelés à une carriole. L'inscription qu'éclairent les torches juste au-dessus de la porte vous apprend que vous êtes devant la célèbre auberge du Souffle du Dragon. A ce moment, la porte s'ouvre et un personnage de haute stature vêtu d'un manteau noir en sort

pour tomber aussitôt raide, face contre terre, sous vos yeux ébahis. Allez-vous lui venir en aide (rendez-vous au [157](#)) ou préférez-vous ne pas vous faire remarquer (rendez-vous au [353](#)) ?

75

Comme vous faites un pas sur la gauche, une trappe s'ouvre sous vos pieds et vous tombez dans une fosse hérissée de pointes métalliques acérées. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Malchanceux, vous vous empalez sur les pointes et la mort est instantanée. Si vous êtes Chanceux, vous retombez sur vos pieds, pratiquement indemne (vous abaissez votre valeur d'ENDURANCE de 1 point) et vous découvrez une porte tapissée de toiles d'araignées que vous ouvrez sans peine. Rendez-vous au [143](#).

76

Vous entendez brusquement le bruit de quelque chose que l'on coupe et vous avez la désagréable surprise de constater que c'est votre manteau qui vient d'être entaillé. N'écoutez que votre courage, vous vous retournez pour faire face à votre adversaire, mais vous ne distinguez qu'une silhouette floue qui chatoie dans la brume sombre. Son arme n'est pas visible, mais vous l'entendez fendre l'air violemment. Vous allez devoir recourir au Combat Sensitif (vérifiez sur votre *Feuille d'Aventure* si vous possédez cette Faculté). Si vous connaissez cet art, vous combattez normalement. Sinon, vous abaissez votre HABILITÉ de 2 points, mais pour ce combat seulement.

CHIMÈRE HABILITÉ: 9 ENDURANCE: 10

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [298](#).

77

A force de marcher dans ces galeries interminables, vous commencez à désespérer de réussir jamais dans votre quête. Découragé, vous vous asseyez sur une pierre et vous posez l'Épée

à terre. Vous prenant la tête entre les mains, vous vous laissez aller à votre abattement, songeant que cette mission est vraiment trop difficile. Tabasha a beau essayer de vous réconforter et de vous distraire en agitant sa queue et en se contorsionnant comme un jeune chat, ses efforts sont vains ; vous êtes beaucoup trop déprimé. Soudain, l'Épée lance un éclat éblouissant et se dresse droit devant vous. Une voix d'outre-tombe retentit alors : « Ne désespère pas. Tu es proche des Grottes de Minosaddurr. Cherche le Cœur de Flamme, c'est le :alon d'Achille d'Orghuz, et trempe ton Épée dedans. Mais avant tout, prends garde aux Trois Spectres de Pierre : l'un dit toujours la vérité, l'autre ment toujours et le troisième passe de la vérité au mensonge et à la vérité. » Cette parole vous emplit d'un courage tout neuf (ajoutez 1 point à votre valeur d'**HABILETÉ**) et vous vous remettez en route sans plus attendre. Rendez-vous au [252](#).



En pénétrant dans la pièce, vous entendez un battement d'ailes et un cri perçant. Levant les yeux, vous voyez qu'ils proviennent d'une Gargouille perchée sur la tour. A peine vous a-t-elle aperçu qu'elle plonge dans la pièce, droit sur vous. Saisissant aussitôt votre Épée, vous essayez de frapper la créature de toutes vos forces (Combat à Un Coup). Si vous la touchez, vous la blessez suffisamment pour la mettre provisoirement hors de combat, le temps de courir vous réfugier dans la pièce suivante. Si c'est elle qui vous touche, vous abaissez de 2 points votre valeur d'**ENDURANCE**, mais vous parvenez néanmoins à vous sauver dans la pièce suivante. Hors d'haleine, vous verrouillez précipitamment la porte derrière vous, mais vous savez que votre

répit est de courte durée car vous ne pourrez empêcher la Gargouille de forcer la porte. Vite, vous traversez la pièce pour gagner l'autre issue. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [110](#). Si vous êtes Malchanceux, la Gargouille enfonce la porte et il ne vous reste plus qu'à l'affronter.

GARGOUILLE HABILETÉ: 9 ENDURANCE :10

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [110](#).



79

La femme vous prodigue ses soins pour vous aider à recouvrer vos forces et, tout en préparant un bouillon, elle vous donne un conseil précieux pour la suite de votre quête. « Cherchez les Grottes de Minosad-durr ; c'est là que vous trouverez les moyens de vaincre la Cruauté d'Orghuz. Cherchez les Trois Spectres de Pierre dont parle la légende. » Elle se met alors à réciter quelques vers :

L'un dit toujours vrai, L'autre dit toujours faux, Le troisième dit toujours vrai, Puis faux, puis vrai.

« Ce sont les Gardiens des Grottes où brûle le Cœur de Flamme, reprend-elle. Vous y tremperez votre Épée. Vous ne pouvez espérer frapper le Cruel sans avoir d'abord éliminé ses Sept Serviteurs... aaah... » Elle reste soudain comme pétrifiée, la bouche entrouverte, le regard vitreux, et plus un mot ne sort de ses lèvres. Ne pouvant vous attarder plus longtemps, vous quittez l'endroit et vous regagnez une galerie. Vous pouvez prendre à gauche (rendez-vous au [144](#)) ou à droite (rendez-vous au [252](#)).

80

Au moment où vous vous élancez pour repartir, vous tombez sur les Orques qui ont eu le temps de vous rattraper pendant que vous faisiez halte pour reprendre votre souffle. Malheureusement pour vous, ils sont particulièrement courageux et redoutables dès qu'ils sont en grand nombre, et vous n'avez vraiment aucune chance contre eux.

81

Vous décidez de vous accorder une petite halte pour vous remettre de vos émotions. C'est alors que vous voyez brusquement les autres statues se transformer, à leur tour, en créatures de chair et de sang. Terrorisé, vous voulez fuir, mais vous vous heurtez à quelqu'un qui se tenait derrière vous. Il fixe les statues et prononce des paroles d'une voix assourdie. A ces mots, elles reprennent leur aspect de bois. Quant à vous, vous êtes trop stupéfait pour dire quoi que ce soit. Vous ne pouvez détacher vos yeux de ce personnage curieux et imposant. Immense, il paraît redoutablement fort, et sa barbe fournie lui mange la moitié du visage. Dans sa main, il tient une hache massive à double tranchant. Rendez-vous au [63](#).

82

Le chemin est bien tracé, aussi est-ce très confiant que vous posez le pied sur une pierre plate. Mais la pierre cède sous vos pas et une flèche vient se planter dans votre pied. Vous abaissez votre valeur d'ENDURANCE de 3 points. Rendez-vous au [304](#).

83

La porte se referme derrière vous avec un claquement sinistre. 11 fait sombre et la brume est épaisse, mais vous y voyez suffisamment pour savoir que vous êtes sur un petit balcon à l'extérieur de la tour. Impossible de s'échapper en sautant, car les douves sont pleines de vase empoisonnée ! A ce moment, vous remarquez deux yeux luisants de méchanceté dans l'obscurité et

vous entendez un battement d'ailes. Déjà la Gargouille vous a découvert ! En moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, elle plante ses griffes féroces dans votre chair. Votre aventure se termine ici.

84

La pièce est de belles dimensions et un grand feu flambe dans la cheminée. Tout un monde hétéroclite s'agite dans les alcôves sombres aménagées sur le pourtour de la pièce et une multitude de regards curieux convergent vers vous à votre entrée. D'un côté de la salle parviennent à vos oreilles les rugissements d'Orques en train de boire et de plaisanter ; assis dans un autre coin, un Nain portant un collier métallique paraît accablé par toute la misère du monde. « Gaddon, où est mon repas ? » rugit un Troll, en donnant de grands coups de poing dans le mur. La femme Gaddon interpellée fait son entrée. Elle est aveugle, mais elle se faufile entre les tables avec une aisance déconcertante. Après avoir déposé une cruche et une assiette sur la table du Troll, elle vient à vous et vous renifle. « Vous sentez l'homme des Hautes Terres, dit-elle. Qu'est-ce qui vous amène en ces lieux ? Vous courez de grands dangers ici. » Décidez-vous de vous confier à elle (rendez-vous au [225](#)) ou préférez-vous quitter l'endroit sur-le-champ (rendez-vous au [43](#)) ?

85

Rendez-vous au [206](#).





84 *La femme Gaddon est aveugle, mais elle se faufile entre les tables avec une aisance déconcertante.*

86

D'un bond, l'Elfe Noir saute sur la carriole pour mieux pouvoir vous combattre, mais vous le suivez aussitôt. Il dégaine sa dague et vous la plante dans le flanc. Abaissez votre valeur d'**HABILETÉ** de 1 point et votre valeur d'**ENDURANCE** de 4 points. Au cours du combat, vous parvenez à lui faire lâcher sa dague. Vous continuez la lutte au corps à corps.

ELFE NOIR HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 6

Si, en lançant les dés, vous obtenez un double 1, celui qui mène l'Assaut à ce moment-là tombe de la carriole et se fait écraser sous ses roues. Si vous sortez vainqueur du combat, vous prenez les rênes de la carriole et vous la ramenez vers les autres qui se servent abondamment en victuailles et en armes, emportant avec eux tout ce qu'ils peuvent porter. Votre mission accomplie, vous repartez ensemble au camp. Rendez-vous au [124](#).

87

Vous êtes bien inspiré d'aller directement vers la créature, car elle a déjà déclenché d'autres pièges. Pour gagner la porte la plus proche, il va falloir grimper sur son corps immense. Mais la puanteur qui se dégage de sa chair en décomposition devient de plus en plus insupportable au fur et à mesure que vous escaladez sa cage thoracique. La porte est alors suffisamment proche pour que vous puissiez l'atteindre d'un bond, à condition d'avoir assez d'**ENDURANCE**. Lancez deux dés pour déterminer la distance à franchir. Si cette distance est supérieure à votre **ENDURANCE**, votre pied manque le rebord de la porte et vous allez vous écraser sur le sol, où de nombreuses flèches viennent vous transpercer, mettant ainsi un terme à votre malheureuse vie. Si votre **ENDURANCE** est supérieure ou égale à la distance qui vous sépare de la porte, vous y arrivez sain et sauf. Rendez-vous au [257](#).

88

Au moment où la carriole passe à votre hauteur, vous vous glissez à l'intérieur. Elle est conduite par un Nain qui porte un collier métallique. La porte s'ouvre, puis se referme derrière la carriole. Peu après elle s'arrête et quelqu'un vocifère un ordre : « Fouillez la carriole, bande d'abrutis ! Il ne veut pas qu'un seul étranger pénètre ici. » En réponse, une autre voix grommelle une obscénité. Quelqu'un enfonce une lance dans les peaux. Lancez un premier dé pour déterminer votre position, puis un second pour l'endroit où la lance se plante. Si les deux chiffres obtenus concordent, la lance s'enfonce dans votre chair (abaissez votre valeur d'ENDURANCE de 2 points). Répétez cette procédure trois fois. Rendez-vous au [159](#).

89

Vous vous trouvez dans une grotte de glace dont vous explorez les recoins. Brusquement d'immenses glaçons se détachent du plafond de la grotte et vont se briser sur le sol. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Malchanceux, l'un de ces glaçons pointu comme un poignard tombe sur vous et vous tue net. Si vous êtes Chanceux, vos doigts gourds découvrent trois portes. Par quelle porte allez-vous passer ?

Nord-ouest Rendez-vous au [168](#)

Nord-est Rendez-vous au [45](#)

Sud-est Rendez-vous au [16](#)



90

Le sol monte en pente raide, jusqu'à ce que vous arriviez à une brusque dépression. A ce moment, un bruyant concert de reniflements et de grondements parvient à vos oreilles. La menace se rapproche et vous décidez de sauter sans plus attendre dans le trou, bien que la brume vous empêche d'en voir le fond. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Malchanceux, vous faites une mauvaise chute et vous vous rompez les os des deux jambes. Incapable de bouger, vous restez là pendant plusieurs heures à attendre un hypothétique secours. En fait, c'est un lourdaud de Troll qui, un peu plus tard, trébuche sur vous dans l'obscurité. Voyant à qui il a affaire, il se poulèche les babines. Hélas, la suite n'est pas très difficile à imaginer, car jamais plus personne n'entend parler de vous. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [364](#).

91

Vous suivez les empreintes de pas qui mènent vers la sortie sud. Le couloir est extrêmement poussiéreux et, de temps à autre, une créature velue file au travers du chemin, laissant une trace à peine visible. Tabasha se lance parfois à leur poursuite, mais elle renonce rapidement à cet exercice. Plus loin, à l'endroit où les empreintes cessent, vous apercevez une forme vague couchée en travers du chemin. En vous en approchant, vous constatez qu'il s'agit du cadavre d'un Trog. Vos yeux sont captivés par une bague éblouissante dont la pierre étincelle de mille feux à son doigt. Allez-vous ôter délicatement la bague de son doigt pour la passer au vôtre (rendez-vous au [153](#)) ou préférez-vous la laisser où elle est et passer votre chemin (rendez-vous au [22](#)) ?

92

Vous avancez à tâtons dans la brume épaisse. Au loin, vous entendez des hurlements et des cris furieux, accompagnés du claquement des sabots de Koyunlus sur le roc et du choc des souliers ferrés des Orques. Vous parvenez à vous orienter

grossièrement, mais si vous recherchez une direction précise, vous en serez réduit à vous fier au hasard. Quelle position choisissiez-vous :

La position A Rendez-vous au [320](#)

La position B Rendez-vous au [243](#)

La position C Rendez-vous au [134](#)

La position D Rendez-vous au [18](#)



93

Vous vous laissez glisser le long de la corde et vous plongez dans l'obscurité. La corde est chaude et poisseuse au toucher ; avec horreur, vous vous rendez brusquement compte qu'elle est vivante. Vous tentez de vous rehisser jusqu'au sommet, mais déjà elle s'enroule autour de vous et vous entraîne dans le fond de la grotte où vous disparaissiez à tout jamais.

94

Vous la franchissez d'un bond et vous reprenez votre course de plus belle. L'un des cavaliers cependant a flairé votre trace et lance sa monture à vos trousses. Vous faites alors volte-face et, l'Epée au poing, vous vous apprêtez à le combattre.

CAVALIER NOIR HABILITÉ: 9 ENDURANCE: 12

Si vous êtes vainqueur, vous vous précipitez dans les flots avant que les autres cavaliers n'apparaissent. Rendez-vous au [263](#).

95

Votre carriole est rapidement encerclée par les cavaliers. Ils sont environ une douzaine, dont un Khuddam vêtu d'une cape noire. Tapi derrière le chargement, vous prêtez une oreille attentive à la conversation. Les cavaliers semblent avoir une foule de choses à demander aux Trog, qu'ils soumettent à un feu roulant de questions ; mais les Trog, avec la lenteur d'esprit qui les caractérise, ne comprennent pas un traître mot et restent aussi muets que des carpes. Furibonds, voyant qu'il n'y a rien à en tirer, les cavaliers repartent au galop. Vous ajoutez 2 points à votre valeur de CHANCE. A la faveur de la brume épaisse qui descend, vous vous glissez à bas de la carriole. Rendez-vous au [320](#).

96

Courageusement, vous forcez une ligne d'Orques arbalétriers et vous courez à toutes jambes en direction des troupes Gaddons pour vous mettre à couvert. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Malchanceux, lancez un dé pour déterminer le nombre de flèches qui vous atteignent. Par bonheur, elles ne sont pas empoisonnées et s'ôtent aisément ; néanmoins, vous abaissez votre ENDURANCE de 1 point par flèche. Si vous êtes Chanceux, vous parvenez indemne jusqu'aux rangs des Chevaliers Gaddons qui semblent ravis de vous accueillir. Ils sont une trentaine environ, tous blessés et tous aveugles. Leur chef, Guillaume Ventredur, vient vous saluer personnellement et vous lui faites part en quelques mots de votre quête, sans vous préoccuper des flèches qui tombent à intervalles réguliers tout près de là. A son tour, Guillaume vous raconte dans quelles circonstances les Chevaliers Gaddons ont été amenés à partir en guerre pour débarrasser définitivement leur pays des Khuddams et de leurs serviteurs.

Mais les Gaddons, précise Guillaume avec une nuance de découragement dans la voix, n'avaient pas compté qu'il faudrait en plus affronter autant de créatures des Montagnes. Sur ces mots, Guillaume se tourne vers l'un de ses compagnons. « Saliac, dit-il, nous devons utiliser le Cristal... » L'interpellé, un grand guerrier portant une impressionnante barbe noire, le met en garde contre les dangers encourus, mais une nouvelle grêle de flèches semble le faire changer d'avis. Rendez-vous au [190](#).

97

La trappe cède sous la pression de plusieurs gardes Gobelins qui pénètrent dans un tourbillon de fumée bleue en brandissant des baguettes maléfiques. Aurez-vous la force de résister à leur nécromancie ? Lancez deux dés. Si le résultat est supérieur à votre ENDURANCE, vous êtes terrassé par les forces maléfiques et votre quête s'achève ici. Si votre ENDURANCE est supérieure ou égale au chiffre obtenu, vous survivez à cette rencontre (néanmoins, vous abaissez votre ENDURANCE de 1 point). Vous vous précipitez avec les autres hors de ce lieu. Rendez-vous au [375](#).

98

Le cœur battant, vous vous glissez dans la niche. Le groupe s'immobilise à votre hauteur et une voix de femme vous intime l'ordre de sortir de votre cachette. Vous sachant découvert, vous hasardez un regard hors de votre recoin et vous apercevez une femme, le visage couvert par un capuchon, qui pointe un arc sur vous. Elle est entourée par un groupe de Nains et, à la lumière de la torche tenue par l'un d'eux, vous remarquez qu'ils portent curieusement tous un collier métallique. Allez-vous obéir à l'injonction de la femme (rendez-vous au [49](#)) ou préférez-vous prendre la fuite (rendez-vous au [175](#)) ?



99

Vous errez dans la caverne dans l'obscurité la plus profonde, car votre Epée se refuse à luire. De l'autre extrémité de la caverne vous parviennent les miaulements craintifs de Tabasha. Vous la rejoignez et elle a tôt fait de se réfugier au sommet de votre crâne. Vos deux mains tendues en avant, vous explorez à tâtons les parois de la caverne dans l'espoir d'y découvrir quelque indication et vous finissez par mettre le doigt sur les formes suivantes :



Si vous êtes capable d'identifier ces symboles, prononcez le Code Secret et rendez-vous au paragraphe correspondant. Vous saurez immédiatement si vous trouvez une porte qui s'ouvre. Si vous ne voulez pas passer par cette porte ou si vous ne connaissez pas le Code, suivez l'autre galerie dont l'entrée se cache dans les recoins de la caverne. Rendez-vous au [317](#).



100

Vous vous retrouvez dans une pièce plongée dans une totale obscurité. En tâtonnant dans les ténèbres, vous découvrez un puits et, avec un vague espoir, vous vous penchez par-dessus sa margelle, mais évidemment vous ne voyez rien du tout ! Intrigué, vous lancez une pierre dans le fond : aucun bruit ne vous parvient. A force d'examiner le puits, vos mains finissent par dénicher une corde qui plonge dans le fond du puits. Il semble qu'il n'y ait pas d'autre issue pour sortir de cette pièce. A ce moment précis, vos yeux, qui se sont accoutumés à l'obscurité, entraperçoivent une petite bourse en cuir, que vous ouvrez. Elle contient une pièce d'argent. Allez-vous lancer la pièce dans le puits (rendez-vous au [7](#)) ou laisser la bourse là où vous l'avez trouvée et descendre dans le puits à l'aide de la corde (rendez-vous au [215](#)) ?

101

Lorsque vous parvenez sur l'autre rive, Astrée est en train de verser quelques gouttes d'une potion sur sa blessure. La potion fait merveille, car après quelques instants d'un repos troublé par le sifflement de flèches sporadiques, Astrée se sent prête à reprendre la route, et tout votre petit groupe s'éloigne aussi vite que possible de ces lieux dangereux. Vous voyant filer, les Orques, de dépit, se mettent à se chamailler et à se battre entre eux. Maintenant en sécurité, au moins provisoirement, vous faites part à Astrée de votre quête. Celle-ci vous met en garde,

vous annonçant que votre route deviendra beaucoup plus difficile encore dès que vous pénétrerez dans les territoires placés sous le contrôle direct d'Orghuz. A la halte suivante, Astrée Palmyre vous raconte son histoire à son tour. Elle est issue d'une famille des Hautes Terres, mais a été élevée par les Sensitifs. Depuis lors, elle s'est jointe à une bande de Nains solitaires qui vivent de ce qu'ils trouvent. Comme pour illustrer ses dires, elle jette un regard aux Nains qui sont occupés à pêcher dans un petit torrent tumultueux. Ils plongent leurs minuscules mains dans les eaux tourbillonnantes et en ressortent de grands poissons blancs aveugles. Cela paraît simple. Pendant un long instant, Astrée semble perdue dans ses pensées. Qu'allez-vous faire : vous essayer à la pêche vous aussi (rendez-vous au [184](#)) ou laisser les Nains continuer sans vous (rendez-vous au [65](#)) ?

102

Vous avez bien assimilé votre leçon et les Gaddons vous ont enseigné là un art précieux. En sortant de la bibliothèque, vous arrivez en pleine effervescence, au beau milieu d'un grand rassemblement de Chevaliers. Khazara et les autres Guerriers Sensitifs sont en train d'élaborer des plans pour forcer le Grand Siège dont les ravages commencent à se faire terriblement sentir. Enfin, ils tombent d'accord sur un plan : on lancera d'abord une vaste offensive de diversion, puis brutalement on frappera un grand coup rapide sur le flanc de l'Armée des Montagnes. Les Guerriers sont ensuite répartis en deux troupes, l'une affectée à la diversion (rendez-vous au [308](#)) et l'autre à l'attaque principale (rendez-vous au [158](#)). A laquelle allez-vous vous joindre ?



103

Le plafond de la galerie s'abaisse de plus en plus et vous êtes bientôt forcé d'avancer en rampant. C'est alors que vous remarquez la présence de veines de charbon dans le sol. Si vous souhaitez en extraire quelques morceaux pour les mettre dans votre giberne à Combustible, c'est le moment de le faire (vous inscrivez 2 unités dans la case Combustible de votre *Feuille d'Aventure* et vous abaissez votre valeur d'ENDURANCE de 1 point). Avec ou sans Combustible, rendez-vous au [230](#).

104

Vous prenez l'or. Le vieil homme détourne son visage de vous avec un soupir de déception. « 11 vous sera difficile de réussir dans votre quête, car votre cœur connaît la tentation de la cupidité et vous avez échoué dans cette épreuve », dit-il d'un ton las. Grégoire vous conduit en silence jusqu'à une galerie rocailleuse et vous laisse partir sans un adieu. Vous avancez péniblement pendant plusieurs heures ; la chaleur devient de plus en plus intolérable. Rendez-vous au [112](#).

105

Vous agenouillant auprès du Nain, vous l'examinez à la lumière de l'Épée qui brille de mille feux. C'est alors que les Orques vous aperçoivent. L'un d'eux lâche sa torche et dégaine son épée. « Va-t'en, dit-il d'un ton sifflant, le Nain nous appartient. » Comme vous ne répondez pas, l'Orque comprend qu'il va devoir vous affronter pour obtenir sa proie.

ORQUE CHAROGNARD HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 8

Pendant que vous êtes occupé à vous battre, le second Orque s'empare prestement du collier métallique et s'enfuit avec, en gloussant de joie de s'être montré si malin. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [281](#).

Arrivé au sommet de l'escalier, vous vous trouvez dans une pièce obscure ; la seule source de lumière est une meurtrière dans le mur. Soudain, vous entendez des bruits de course précipitée et de chaînes qui s'entrechoquent. Quelque chose, quelqu'un accourt de l'escalier en grondant et se dirige vers vous. Jetant un rapide coup d'œil circulaire, vous découvrez deux portes. Allez-vous sortir par la porte sud (rendez-vous au [132](#)) ou la porte ouest (rendez-vous au [180](#))?



Vous voilà maintenant dans une caverne traversée de temps à autre par des éclairs d'un bleu vif. Une délicieuse odeur de mets délicatement mijotés monte des recoins de la caverne ; d'ailleurs, à la faveur d'un éclair, vous mettez la main sur un de ces plats qui • s'avère savoureux. A ce moment, vous remarquez un Nain assis dans un coin, une chope de bière à la main, le visage rayonnant de contentement. Sa vue vous réjouit et vous vous sentez si bien que vous commencez à songer que vous devriez rester dans ce lieu hospitalier. Lancez deux dés pour déterminer la force de votre désir de rester. Si le résultat est supérieur à votre ENDURANCE, VOUS resterez dans cette caverne et ne mènerez jamais à bien votre mission. Si vous résistez à cette tentation, vous finissez par trouver quatre sorties. Laquelle choisissez-vous ?

Sud-ouest	Rendez-vous au 264
Sud-est	Rendez-vous au 334
Nord-ouest	Rendez-vous au 222
Nord-est	Rendez-vous au 21

108

Vous avez fait le bon choix. Vous traversez sans encombre la rivière de lave mais, une fois sur la rive, vous vous retournez, alerté par des cris. A travers la lueur rouge, vous voyez une horde d'Orques arriver de l'autre côté. Vous filez à toutes jambes, zigzaguant sous une pluie de flèches. Vous courez à perdre haleine tant que vos jambes peuvent vous porter. Enfin, tombant d'épuisement, vous vous arrêtez derrière un gros rocher pour reprendre votre souffle (abaissez votre ENDURANCE de 2 points). C'est alors que vous apercevez un trou suffisamment grand pour que vous puissiez vous y cacher. Vous pouvez vous réfugier dans ce trou (rendez-vous au [141](#)) ou reprendre votre course effrénée (rendez-vous au [80](#)).

109

Vous courez vous mettre à l'abri, parvenant ainsi à échapper aux flèches. Vous ajoutez 1 point de CHANCE. De votre observatoire, vous voyez les guerriers blessés se déplacer en chancelant et en psalmodiant des incantations. La flèche plantée dans le corps de l'un d'eux commence à brûler, puis disparaît. Aussitôt, le guerrier s'effondre et rend l'âme. Un autre réussit à extraire la flèche fichée dans son bras et se traîne péniblement jusqu'à votre abri. Rendez-vous au [47](#).

110

Cette fois, la porte se referme en claquant derrière vous. Vous vous trouvez dans une pièce éclairée par des torches et vous voyez deux petits Orques qui semblent occupés à réparer une fissure dans le mur. Ils ne sont pas armés et se contentent de vous regarder, avec un étonnement muet, passer devant eux pour gagner l'unique autre porte menant, elle, vers le nord. De là, vous arrivez dans une pièce avec deux issues. Vous pouvez aller vers le nord (rendez-vous au [132](#)) ou vers l'ouest (rendez-vous au [20](#)).

111

Au moment où vous vous dirigez vers le secteur de la Flèche, un Orque à la vue perçante vous découvre et vous décoche une flèche. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Malchanceux, vous êtes blessé (vous abaissez votre ENDURANCE de 2 points). Si vous êtes Chanceux, la flèche vous manque mais, échaudé, vous faites rapidement demi-tour pour revenir au secteur du Poignard. Rendez-vous au [154](#).

112

La chaleur continue d'augmenter et la faible lueur rougeâtre au loin devient plus vive. Le sol se met à trembler sous vos pas, lorsque vous arrivez finalement devant une tumultueuse rivière de lave en fusion. Le chemin s'arrête au bord de la rivière, devant une rangée de pierres de gué. Vous n'avez pas le choix ; il ne vous reste qu'à traverser. A mi-chemin de la rive, vous vous arrêtez un instant, tellement la brûlure de la pierre à travers la semelle de vos chaussures est insupportable et, levant les yeux, vous apercevez face à vous, sur la rive, une silhouette qui pointe son arbalète sur votre cœur. Elle vous ordonne de jeter votre Épée dans le torrent. Trois enjambées vous séparent d'elle. Allez-vous jeter l'Épée dans la lave (rendez-vous au [365](#)) ou préférez-vous prendre le risque de vous élancer en avant et de passer malgré tout (rendez-vous au [202](#)) ?



112 *Face à vous, sur la rive, une silhouette pointe son
arbalète sur votre cœur.*

113

Vous vous élancez vers la porte et vous la claquez derrière vous. Mais vous auriez tort de vous croire hors de danger, car soudain la porte commence à perdre ses contours pour finir par disparaître complètement. Vous descendez alors quelques marches en courant, mais quand vous arrivez en bas, les Louves sont déjà là, et vous êtes aussitôt cerné. Il va falloir les affronter chacune à tour de rôle.

HABILETE ENDURANCE

Première HARPIE-LOUVE	6	8
Deuxième HARPIE-LOUVE	7	10
Troisième HARPIE-LOUVE	6	8

Si vous survivez à cette bataille, vous regagnez la pièce précédente et vous empruntez la porte nord. Rendez-vous au [66](#).

114

Vous n'avez aucune peine à forcer le coffre et vous y trouvez des parchemins écrits en vulgaires runes relatant l'historique du château. Construit à l'origine par les Gaddons, ceux-ci furent contraints de l'abandonner après le Grand Siège conduit par les forces du Mal. Avant de le quitter, les Gaddons décidèrent de transformer le château en gigantesque piège et ils passèrent leurs derniers jours à jeter un peu partout des Sorts de Ruine et de Malédiction. D'ailleurs, dans un autre parchemin, vous découvrez des fragments de sortilèges ; un seul cependant est lisible :

Sort pour jeter une créature dans le puits sans fond :

Tisser trois fois en rond, Deux fois en haut et deux fois en bas, Et faire le signe des Sept Sens de Consternation.

Vous jugez prudent d'apprendre cette formule magique à tout hasard, car elle pourrait vous être utile. Rendez-vous au [397](#).

115

Vous vous enfoncez prudemment dans le Marais, l'Épée au poing, pour aller vous cacher derrière le rocher et ne pas être vu des étrangers. C'est alors que deux mains griffues émergeant des eaux putrides vous empoignent et vous attirent irrésistiblement dans le bournier. Vous n'auriez jamais dû quitter le chemin. Maintenant, votre mission est terminée.

116

Vous vous trouvez nez à nez avec une patrouille de six Orques Xokusai montés. Aussitôt, une pluie de lances s'abat sur vous. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Malchanceux, vous êtes blessé. Les Orques ont alors tât fait de vous capturer et de vous attacher un collier métallique autour du cou. Maintenant, Orghuz vous a en son pouvoir et tout espoir est perdu. Votre quête s'achève ici. Si vous êtes Chanceux, vous parvenez à échapper à toutes les lances et vous gagnez rapidement les marches taillées dans le flanc du volcan. Rendez-vous au [56](#).

117

Aucun Orque n'est en vue, mais vous entendez des marmottements et des cris aigus, quand brutalement une avalanche de pierres et de rochers dégringole sur vous. Lancez un dé. Si vous obtenez 3 ou un chiffre inférieur, vous échappez à la plupart des rochers. Vous déduisez le résultat de votre valeur d'ENDURANCE et vous revenez sur vos pas jusqu'à l'embranchement (rendez-vous au [220](#)). Si vous obtenez entre 4 et 6, vous êtes enseveli sous l'éboulis et votre quête s'achève ici.

118

Vous vous trouvez sur une étroite plate-forme saillante dans le mur extérieur de la tour. En bas, un Orque archer observe le moindre de vos mouvements avec une extrême attention. Vous voudriez fuir, mais il n'y a pas une seule issue. Brusquement, l'Orque se met à faire de grands signes en direction du toit de la tour. Intrigué, vous le regardez gesticuler en vous demandant ce que cela peut bien signifier. Hélas, lorsque vous comprenez, il est déjà trop tard : vous vous trouvez pris sous une coulée de lave brûlante déversée par deux Orques postés sur le toit juste au-dessus de vous. Votre aventure s'achève ici.

119

L'Elfe Noir vous fixe de ses yeux rouges flamboyants en désignant du doigt son bâton de commandement qui irradie une lueur bleutée. « Qui ose traverser le Gouffre de Minuit ? rugit-il en s'engageant à votre rencontre sur le pont périlleux. Vous irez très bien dans le bataillon d'esclaves de mon maître, lorsque vous porterez le collier », poursuit-il en vous jaugeant des pieds à la tête avec un mauvais sourire. Arrivé au beau milieu du pont, il s'arrête, surpris de vous voir dégainer votre Epée, car il ne s'attendait pas à rencontrer réellement de résistance. Il comprend que vous ne renoncerez pas aussi facilement et qu'il va devoir vous convaincre par la force.

ELFE NOIR HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 6

Si vous tirez un double 1 pour l'un des deux combattants, ce dernier fait un faux pas et, tombant du pont, va s'écraser au fin fond du Gouffre. Si vous êtes vainqueur, vous traversez le pont et vous poursuivez votre chemin sur le sentier. Rendez-vous au [249](#).



119 *L'Elfe Noir vous fixe de ses yeux rouges, son bâton de commandement à la main.*

120

Vous n'avez pas mis le pied sur la saillie que déjà la porte se referme avec fracas derrière vous. Levant les yeux, vous reconnaissez avec horreur, juste au-dessus de votre tête, un Iguane Cuirassé. Sans vous laisser le temps de fuir, la bête se laisse tomber sur vous et, plantant ses griffes dans votre chair, vous pousse de toutes ses forces dans les douves emplies de vase empoisonnée...

121

Vous sautez dans l'une des tranchées, mais le sol cède sous votre poids et vous plongez dans le fond d'un puits de mine où s'achève votre quête.

122

Vous voici maintenant dans la chambrée du commandant de l'armée. Vous voulez traverser la pièce pour atteindre l'unique porte, à l'est, mais le sol est jonché d'innombrables paquets, ballots et couvertures sur lesquels vous risquez de trébucher. Retenant votre souffle, vous vous faufilez prudemment entre les obstacles, car le moindre bruit pourrait vous être fatal. Lancez un dé pour déterminer le niveau sonore requis pour réveiller le plus léger dormeur et lancez un second dé pour le bruit que vous faites malgré tous vos efforts. Si ce dernier chiffre est supérieur ou égal au premier, l'une des formes sur le sol se met à bouger (rendez-vous au [36](#)). Sinon, vous franchissez sans encombre la porte est (rendez-vous au [370](#)).

123

Lorsque vous revenez à vous, réveillé par des grincements et des cahots, vous gisez ligoté comme un vulgaire paquet à l'arrière d'une carriole, le pied d'un Nain collé sur votre nez. En jetant un coup d'œil autour de vous, vous voyez quatre autres paquets ficelés de la même façon. Deux Orques sont assis à l'avant, tout occupés, comme à leur habitude, à se quereller et à se griffer.

Vous hissant sur les coudes, vous apercevez derrière la carriole un groupe de Trolls qui s'épuisent à essayer de suivre l'allure de la voiture. Votre Épée que vous croyiez perdue est encore là, mais les Orques l'ont rangée dans un tonneau tout près d'eux. Sous votre regard, l'Épée se met à vibrer et jaillit du tonneau pour venir se loger dans votre main. Allez-vous tenter de vous échapper maintenant (rendez-vous au [4](#)) ou préférez-vous attendre et prendre le temps de vous préparer (rendez-vous au [280](#)) ?

124

De retour au campement, toutes les provisions sont déballées et répertoriées par Astrée Palmyre, qui emporte et cache dans un recoin secret les denrées non périssables. Quelques-uns s'occupent de soigner les blessés. Quant à vous, vous vous apprêtez à continuer votre quête, mais Astrée vous met en garde contre les galeries qui vous attendent, car elles sont extrêmement dangereuses et vous n'y trouverez aucun ami. Tous les Gaddons qui possédaient autrefois ces terres ont été réduits en esclavage ou assassinés. A révocation de ces tristes souvenirs, elle se tait soudain et son regard s'emplit d'une immense tristesse. Mais rapidement, elle se ressaisit et vous remet des provisions pour la route (inscrivez 2 repas sur votre *Feuille d'Aventure*). Maintenant, il ne vous reste plus qu'à faire vos adieux et à choisir le chemin par lequel vous allez pénétrer dans les Terres du Mal : la Source aux Larmes (rendez-vous au [283](#)) ou la Grotte de Froidefond (rendez-vous au [357](#)) ?

125

La porte se referme en claquant violemment derrière vous et vous vous retrouvez dans l'obscurité la plus complète. Brusquement, un gros bloc de pierre se détache du plafond et s'abat sur vous. Lancez trois dés et additionnez les chiffres obtenus. Si le total est supérieur à votre valeur d'ENDURANCE, vous êtes gravement blessé (vous abaissez votre ENDURANCE de 3 points). Si le total est inférieur ou égal à votre valeur

d'ENDURANCE, vous avez la force d'intercepter la pierre et de vous glisser à reculons jusqu'à la porte, avant de la laisser retomber. Rendez-vous au [207](#).

126

Vous ne dites mot. La femme se lève et, lorsqu'elle ouvre plus grand ses yeux, vous constatez avec un frisson d'horreur qu'ils sont rouge vif. Puis elle élève les mains et des griffes en sortent lentement, repoussant la chair flétrie. Elle siffle alors un ordre et aussitôt des Orques accourent et viennent s'aplatir servilement à ses pieds. « Passe un collier au cou de celui-ci. Comme cela je saurai si c'est l'homme des Hautes Terres qu'il recherche », ordonne-t-elle. Vous finissez par comprendre qu'elle n'est autre qu'un des Sept Khuddams d'Orghuz. Avant d'être entraîné par ses sbires, vous la voyez encore donner un coup de pied dans un roc qui vole en éclats : maintenant plus aucun doute n'est possible. Trois Orques vous emmènent dans une hutte en pierre. Elle est habitée par un forgeron, venu lui aussi des Hautes Terres, qui porte au cou un collier métallique. Il martèle un collier semblable sous la surveillance d'un Gobelin armé d'un bâton. Les Orques commandent au forgeron de préparer un collier. Lorsque l'homme se retourne, vous reconnaissez immédiatement en lui Azleff, le plus valeureux Chevalier de l'Ordre Gris, disparu depuis si longtemps. Vous vous rappelez parfaitement Tavoir servi à plusieurs reprises à la Grande Table. Cependant que vous le fixez du regard, encore sous le choc de la surprise, Tabasha émerge de votre poche et va se percher sur votre épaule. Les Orques se divertissent fort du spectacle de la chatte qui, elle, fixe Azleff droit dans les yeux. Soudain, Azleff assène un coup de marteau sur la tête du Gobelin et coupe vos liens d'un geste rapide. Mais, à peine vous a-t-il libéré qu'il s'effondre à terre, les doigts convulsivement serrés autour de son collier. Profitant de la surprise des Orques, vous vous élancez hors de la hutte. Vous pouvez prendre à gauche (rendez-vous au [167](#)), à droite (rendez-vous au [268](#)) ou tout droit (rendez-vous au [312](#)).



126 Un forgeron martèle un collier semblable au sien
sous la surveillance d'un Gobelin.

Vous essayez de vous cacher, mais le Khuddam sort à son tour et vous sent aussitôt. Soufflant et crachant comme un beau diable, il se jette sur vous, cimeterre au poing. Si vous possédez un Anneau Sensitif, c'est le moment de l'utiliser. Grâce à lui, le Khuddam sera incapable de vous sentir et donc de vous blesser, et vous pourrez frapper tout à loisir.

KHUDDAM GRIFFKEK HABILETÉ: 10 ENDURANCE: 12

Si vous êtes vainqueur, rayez le Khuddam mort de votre *Feuille d'Aventure*. Vous vous enfuyez dans l'obscurité. Rendez-vous au [298](#).



Vous dormez d'un profond sommeil gâché sur le matin par un mauvais rêve, dans lequel vous apparaît une Goule à longues canines pointant un poignard sur votre visage. Vous vous éveillez en sueur, content d'échapper au cauchemar, mais lorsque vous ouvrez les yeux, vous voyez sur votre nez la pointe d'un poignard tenu par une hideuse Goule à longues canines. Votre unique chance de salut est d'appeler Tabasha la Bazouk à votre aide (cochez une utilisation dans la *Feuille d'Aventure*). Si vous avez déjà épuisé vos neuf recours, le poignard s'abaisse sur vous et vous transperce). Tabasha plante ses griffes acérées dans les

main de la Goule qui, surprise, lâche son poignard, et vous en profitez pour dégainez votre Épée.

GOULE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 7

Si vous êtes vainqueur, vous poursuivez votre chemin dans le couloir. Rendez-vous au [179](#).

129

Vous tendez le bras et vous l'aidez à se hisser jusqu'à vous. L'Elfe Noir ne vous a pas remarqué, mais il s'immobilise brusquement et ferme les yeux. Tous les Nains et les Orques semblent bizarrement pétrifiés. Soudain, on vous frappe violemment dans le dos. En vous retournant, vous reconnaissez le Nain à qui vous aviez prêté main forte. C'est lui qui vient de vous frapper après vous avoir subtilisé votre poignard. Il est planté là, les yeux vitreux. Vous abaissez votre ENDURANCE de 4 points. Puis le Nain rejoint les autres et la petite troupe s'éloigne. Très affaibli, vous vous reposez encore quelque temps et vous vous engagez à votre tour dans la même galerie. Rendez-vous au [203](#).

130

Vous ne voyez absolument rien. Mais, entendant le bruit d'une hache qui fend l'air autour de vous, vous serrez plus fermement votre Épée dans la main, prêt à affronter cet adversaire invisible. Si vous connaissez l'art du Combat Sensitif, vous combattez normalement. Sinon, diminuez votre HABILITÉ de 2 points (pour ce combat seulement).

HOMME NOIR A LA HACHE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 8

Des que votre ENDURANCE OU celle de votre adversaire atteint 4, le combat cesse. Vous êtes tous deux épuisés et pendant cette courte pause, votre adversaire parvient à sentir votre odeur. Rendez-vous au [63](#).

131

Vous vous tenez près de la trappe, lorsque soudain celle-ci s'ouvre violemment, livrant passage à un Guerrier de Pierre, suivi d'Orques armés d'arcs.

GUERRIER DE PIERRE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, vous rejoignez d'un bond Astrée Palmyre qui vous appelle de la porte et vous filez tous rapidement. Rendez-vous au [375](#).

132

En pénétrant dans la salle, votre regard est immédiatement attiré par un bouclier incrusté de bijoux. Incrédule, vous faites le tour de la salle, pour vous assurer qu'il n'y a pas de danger. Ne voyant ni trappe ni la moindre trace d'autres créatures, vous vous emparez du bouclier avec vos deux mains. A peine l'avez-vous touché que les bijoux explosent, projetant des éclats de cristal empoisonné dans tout votre corps. Votre aventure s'achève ici.

133

Vous grimpez le long des parois en spirale du puits et vous débouchez sur une pièce taillée grossièrement dans le bois. De grandes statues de bois tenant chacune une épée dans la main garnissent tous les murs de la pièce. Soudain, sous vos yeux éberlués, l'une des statues se métamorphose en être de chair et de sang et fait un pas dans votre direction, brandissant son épée d'un air menaçant. « Intrus, tu vas périr ! » profère alors une voix d'outre-tombe.

HOMME DE BOIS HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, la créature s'effondre. Déjà, vous voyez ses blessures se refermer et son corps retourner à l'état de statue de bois. Rendez-vous au [81](#).

134

Vous arrivez devant un mur immense, protégé à intervalles réguliers de deux cents mètres environ, par de sinistres tours de guet. Dans la brume, vous vous sentez en sécurité, mais vous ne savez comment faire pour franchir le mur. Soudain, vos yeux s'arrêtent sur une inscription dans la pierre indiquant les différents secteurs de défense du mur gardés par les Orques Xokusai : Flèche, Hache, Poignard, Épée. Il semble que vous soyez dans le secteur de la Hache. Allez-vous tenter l'ascension du mur à cet endroit (rendez-vous au [315](#)), dans le secteur du Poignard (rendez-vous au [154](#)), le secteur de l'Épée (rendez-vous au [18](#)) ou le secteur de la Flèche (rendez-vous au [111](#))?

135

Vous marchez pendant de longues heures dans cette galerie. A un moment donné, votre pied heurte un objet qui émet un bruit métallique. A la lueur de l'Épée de Lumière, vous vous baissez pour ramasser l'objet. C'est un collier métallique portant une inscription que vous ne parvenez pas à décrypter car elle est formulée en anciennes runes. Le collier est articulé par des charnières et il est ouvert. Allez-vous le passer autour de votre cou pour ressayer (rendez-vous au [221](#)) ou l'examiner plus attentivement (rendez-vous au [193](#)) ?

136

Vous obliquez sur le sentier de droite. Au fur et à mesure que vous avancez, vous êtes frappé par de nombreux signes d'une intense activité de fouilles et de creusement de mines. Soudain, vous voyez un Gobelin sortir d'un trou puis, vous tournant le dos, se mettre à agiter une baguette. Vous pouvez passer à l'attaque (rendez-vous au [226](#)), sauter dans une tranchée à gauche (rendez-vous au [384](#)) ou dans une tranchée à droite (rendez-vous au [121](#)).

137

Préférant ne pas quitter le sentier, vous vous arrêtez net et vous attendez, l'Épée au poing. Arrivées à votre hauteur, les deux silhouettes s'immobilisent et se mettent à vous renifler. Ce sont des Gobclins des Marais, aisément reconnaissables à leurs immenses pieds plats et palmés. Ils dégainent leurs petits poignards recourbés et vous examinent avec suspicion. « Encore un des Hautes Terres » siffle l'un d'eux. « Que fais-tu là ? grommelle l'autre à votre adresse. Tu devrais être avec les autres. Donne-moi cette épée ! » Allez-vous lui remettre l'Épée (rendez-vous au [26](#)) ou passer à l'attaque (rendez-vous au [183](#))?

138

Le tambour et les chants rituels continuent à retentir, tandis que vous avancez prudemment sur l'étroite saillie rocheuse. Brusquement, vous remarquez qu'elle se divise en deux parties. Vous pouvez prendre celle qui plonge à gauche (rendez-vous au [287](#)) ou celle de droite (rendez-vous au [346](#)).

139

Vous vous échappez de la hutte et vous descendez l'allée sombre en courant à perdre haleine. Jetant un coup d'œil par-dessus votre épaule, vous vous rendez compte que vous êtes sur le point d'être rejoint par deux Orques. Vous les combattez successivement.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier ORQUE XOKUSAI	7	8
Deuxième ORQUE XOKUSAI	8	6

Si vous êtes vainqueur, vous regardez le mur, puis les douves, essayant d'évaluer la distance à franchir. Vous arrivez à la conclusion que vous devriez pouvoir sauter de l'autre côté sans encombre. Lancez deux dés pour déterminer la distance à

franchir. Si cette distance est supérieure à votre ENDURANCE, vous échouez et vous tombez dans les douves, où des poissons carnivores ont tôt fait de vous entraîner dans les profondeurs troubles pour vous dévorer. Si votre ENDURANCE est supérieure ou égale à la distance, rendez-vous au [301](#).

140

Rendez-vous au [38](#).

141

Vous vous faufilez dans le trou et, creusant votre chemin dans l'obscurité, vous finissez par atteindre une petite galerie qui descend toujours plus profondément dans les entrailles de la terre. Mais soudain, vous glissez et vous tombez la tête la première dans une galerie inondée. Elle est trop étroite pour permettre de faire demi-tour ; la seule solution est d'avancer pour en sortir au plus vite et pouvoir enfin respirer. Vous remarquez que Tabasha ne paraît pas souffrir du manque d'oxygène ; sans doute a-t-elle trouvé une petite poche d'air dans votre manteau. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Malchanceux, vous n'avez pas suffisamment d'air dans les poumons pour tenir jusqu'au bout. Votre quête s'achève ici. Si vous êtes Chanceux, la galerie s'élargit bientôt et vous vous redressez sur vos jambes chancelantes pour emplir vos poumons de l'air humide. Vous êtes sain et sauf, mais vous avez néanmoins perdu toutes vos Provisions. Rendez-vous au [296](#).

142

Vous vous hissez sur une large saillie rocheuse où vous êtes attaqué par deux Orques armés de lances. Privé de votre fidèle Épée, vous les combattez successivement. Abaissez votre HABILITÉ de 2 points (pour ce combat seulement).

HABILITÉ ENDURANCE

Premier ORQUE 6 5

Second ORQUE 7 6

Si vous survivez à cette bataille, vous avez le temps de retrouver votre Epée et de revenir sur vos pas le long de la saillie. Soudain, vous êtes alerté par un bruit. Rendez-vous au [379](#).

143

La pièce est envahie par la poussière et les toiles d'araignées. Dans les coins, des torches éteintes sont empilées et des amas d'armures de cuir pourrissent tranquillement. Le sol poussiéreux a conservé la trace de petites empreintes de pas allant de la porte nord à la porte sud. Cette pièce compte quatre portes ; laquelle choisissez-vous ?

Nord Rendez-vous au [239](#)

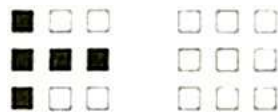
Sud Rendez-vous au [91](#)

Est Rendez-vous au [391](#)

Ouest Rendez-vous au [273](#)

144

Vous suivez cette longue galerie rectiligne qui descend en pente douce. Soudain, vous entendez des cris au loin. Vous rapprochant de ce vacarme, vous arrivez à un embranchement. Chacune des deux galeries est surmontée de symboles. Au-dessus de la galerie de gauche, vous lisez les symboles suivants :



Et au-dessus de la galerie de droite, les symboles suivants :



Allez-vous vous engager à gauche (rendez-vous au [317](#)) ou à droite (rendez-vous au [201](#)) ? Vous pouvez aussi pénétrer dans la petite entrée obscure d'une caverne (rendez-vous au [99](#)).

145

Vous marchez sur un sentier qui longe la rivière, mais il se rétrécit dangereusement au fur et à mesure que vous progressez, à tel point que vous vous voyez bientôt contraint de patauger dans l'eau. Vos pieds commencent à être complètement engourdis. De l'autre côté de la rivière, vous distinguez à la lueur de l'Épée une fissure dans le mur qui pourrait être un passage. Il faut vous résoudre à traverser la rivière pour gagner cette issue possible, malgré la crainte que vous inspirent les eaux glaciales. Vous vous enfoncez dans l'eau et Tabasha, qui n'a guère de goût pour les bains d'eau gelée, vient se réfugier au sommet de votre crâne. L'eau vous arrive à la taille et, une fois sur l'autre rive, vous avez peine à remuer encore les jambes. Si vous possédez du Combustible, vous pouvez l'utiliser maintenant pour vous réchauffer. Sinon, vous abaissez votre ENDURANCE de 4 points. Rendez-vous au [253](#).

146

Vous avancez prudemment le long de la saillie rocheuse, lorsque soudain un bruit de grattement derrière vous vous alerte. Faisant volte-face, vous vous trouvez nez à nez avec un Orque qui vous menace de son épée. Comme il n'y a pas suffisamment de place pour un véritable combat, vous livrez bataille selon les règles du Combat à Un Coup. Si vous êtes vainqueur, vous avez le choix entre une saillie rocheuse descendant vers la gauche (rendez-vous au [361](#)), une saillie descendant vers la droite (rendez-vous au 44), à moins que vous ne préfériez vous laisser tomber sur une saillie en contrebas légèrement plus large (rendez-vous au [217](#)).

147

Vous renvoyez promener avant même qu'il n'ait eu le temps de déballer ses marchandises. Furieux, il rugit que vous le

regretterez, puis s'empare de votre Épée en un éclair et disparaît. Cependant, attiré par le magnétisme de l'Épée, vous parvenez jusqu'à sa cachette. Il en sort comme un beau diable et vous assène un coup de poignard dans le dos. La blessure n'est pas fatale, néanmoins vous abaissez votre HABILITÉ de 1 point et votre ENDURANCE de 2 points. Votre fidèle Épée revient se loger dans votre main, mais déjà Pierrot le Colporteur a filé sans laisser de trace. Pris d'un doute soudain, vous palpez votre paquetage et vous devez vous rendre à l'évidence : il a emporté avec lui votre Combustible et vos Provisions. Inscrivez leur perte sur la *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous au [369](#).

148

Rendez-vous au [206](#).



149

Vous marchez pendant plusieurs heures dans une galerie poussiéreuse et vous finissez par arriver au pied d'un escalier. Au moment où vous vous apprêtiez à gravir la première marche, une petite créature velue file entre vos jambes. Mais la malheureuse bestiole ne va pas très loin, car un piège se referme brutalement sur elle et la broie entre ses mâchoires d'acier. Vous examinez les marches avec suspicion, craignant qu'elles ne recèlent toutes des pièges. Dans un coin de la pièce, vous apercevez un réceptacle sale contenant quatre boulets en pierre. Vous les ramassez pour

les lancer sur les marches sur lesquelles vous souhaitez poser les pieds, afin de déclencher le ressort du piège. Il y a vingt-quatre marches. Lancez un dé pour savoir où atterrit le premier boulet, puis deux dés pour savoir où atterrit le deuxième boulet, trois dés pour le troisième boulet et enfin quatre dés pour le quatrième boulet. Vous ne pouvez pas sauter plus de six marches à la fois. Regardez si vous parvenez à atteindre le haut de l'escalier sans mettre le pied sur une marche dangereuse. Vous abaissez votre ENDURANCE de 2 points, chaque fois que vous êtes contraint de déclencher le mécanisme d'un piège. Lorsque vous arrivez en haut des marches, une porte se referme brutalement derrière vous, puis disparaît. Rendez-vous au [100](#).

150

Hélant les Troggs, vous essayez de les rassurer en leur criant que vous cherchez seulement l'issue du corridor et que leur coffre ne vous intéresse pas. Ils finissent par sortir timidement, Brunho le premier, puis Gildhas, tous deux serrant fort dans leurs mains leur petite dague. Ils s'approchent de vous pour vous renifler et sursautent en voyant Tabasha pointer son museau hors de votre poche. Vous hissez le coffre dans l'ouverture de la galerie, puis Brunho s'y engage et coupe quelque chose. Vous grimpez à votre tour, suivi de Gildhas. La galerie est large mais basse de plafond et vous devez avancer cassé en deux, tandis que les Troggs vous précèdent, chargés de leur précieux coffre. Vous regardez derrière vous pour évaluer le chemin parcouru, quand soudain retentit un rire sarcastique. Lorsque vous retournez la tête, toute trace des Troggs a disparu. Il ne vous reste qu'à continuer seul ! Scrutant les ténèbres, vous découvrez quatre autres galeries. Laquelle choisissez-vous ?

La première Rendez-vous au [33](#)

La deuxième Rendez-vous au [393](#)

La troisième Rendez-vous au [77](#)

La quatrième Rendez-vous au [230](#)



151

Vous continuez votre chemin le long de la rivière. Tabasha saute de votre épaule et disparaît dans l'obscurité. Elle revient quelques instants plus tard, tenant entre ses babines deux étranges crabs blancs. Elle en mange un sous vos yeux et pose l'autre à vos pieds. Une fois de plus, vous êtes émerveillé par ses talents de pêcheur, car le crabe est délicieux. Vous ajoutez 1 point à votre valeur d'ENDURANCE. Bientôt, le sentier s'arrête et débouche sur une petite galerie. A l'entrée de la galerie, vous remarquez une grosse cloche gravée de symboles étranges et incompréhensibles. Cette cloche doit certainement avoir une raison d'être, mais laquelle? Allez-vous sonner la cloche (rendez-vous au [350](#)) ou pénétrer dans la galerie (rendez-vous au [249](#))?

152

Faussant compagnie aux autres, vous vous esquiviez derrière des huttes en pierre. Un mur imposant et bien gardé encercle tout le camp. A ce moment-là, une silhouette surgit de l'obscurité et se dirige droit sur vous. Allez-vous chercher refuge dans l'entrée d'une hutte sur la gauche (rendez-vous au [274](#)) ou continuer votre chemin (rendez-vous au [366](#)) ?

153

A peine avez-vous glissé la bague à votre doigt que vous vous sentez pris de terribles vertiges, comme si votre esprit était détaché de votre corps. Une litanie oppressante résonne dans votre tête : « Dhaktili, Dhaktili... » Et devant vos yeux clos défilent des horreurs indescriptibles. Vous devez à tout prix essayer d'ôter la bague. Lancez deux dés pour déterminer la force nécessaire pour arracher la bague de votre doigt. Si le résultat obtenu est supérieur à votre ENDURANCE, vous perdez la raison et quelque autre infortuné finira par vous découvrir, réduit à l'état d'amas pourrissant, dans un couloir poussiéreux. Si votre ENDURANCE est supérieure ou égale au pouvoir de la bague, vous parvenez à l'enlever et vous la jetez le plus loin possible. Vous continuez votre route dans la galerie. Rendez-vous au [22](#).

154

Vous découvrez une brèche dans le mur, mais la vue de deux Gardiens de Pierre placés de part et d'autre de ce passage vous rend méfiant. En y regardant de plus près, vous vous apercevez que l'un d'eux est fendu par le milieu et qu'il tombe en morceaux. Mais soudain l'autre s'anime dans un craquement sinistre et vous attaque avec son bec féroce.

GARDIEN DE PIERRE HABILETÉ: 7 ENDURANCE: 10

Si vous êtes vainqueur, vous traversez rapidement la brèche. Rendez-vous au [90](#).

155

Vous continuez d'avancer, les doigts crispés sur votre Épée. Vous arrivez à la Caverne de Fer, mais curieusement il y a deux nouvelles portes. Passez-vous par la porte de gauche (rendez-vous au [199](#)) ou la porte de droite (rendez-vous au [214](#)) ?



154 *L'un des Gardiens de Pierre tombe en morceaux,
mais l'autre s'anime et vous attaque.*

156

Vous arrivez devant une faille dans la saillie rocheuse que vous allez devoir franchir en sautant. Lancez trois dés pour déterminer la distance. Si votre ENDURANCE est supérieure ou égale à cette distance, vous atterrissez sans encombre de l'autre côté de la faille. Sinon, vous plongez dans le vide et votre corps s'écrase sur les rochers. Vous pouvez maintenant continuer sur une saillie de la roche qui descend en pente douce sur la droite (rendez-vous au [379](#)) ou vous laisser glisser sur une autre saillie légèrement plus large en contrebas (rendez-vous au [291](#)).

157

Vous l'aidez à se relever. C'est alors seulement que vous vous apercevez que vous avez affaire à un Troll, passablement éméché. «Comment oses-tu me toucher, impudent ! Mets-toi à genoux que je te tranche la tête », grogne-t-il de sa voix avinée. Il dégaine alors son cimeterre et frappe un grand coup dans votre direction.

TROLL IVRE HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 6

Si vous êtes vainqueur, vous allez cacher le corps un peu plus loin, puis vous pénétrez dans l'auberge du Souffle du Dragon (rendez-vous au [381](#)).

158

Les troupes chargées de créer la diversion sortent les premières et les portes se referment rapidement sur elles. Bientôt, la bataille fait rage, à en juger par le brouhaha de hurlements déchaînés qui parvient à vos oreilles. Parfois, une pluie de flèches s'abat à l'intérieur de l'enceinte où vous attendez encore le départ, semant la panique parmi les hommes. Finalement, Khazara fait ouvrir grand les portes et donne le signal du combat. Aussitôt, ses troupes s'élancent avec impétuosité et chargent l'ennemi sur son flanc. L'effet de surprise est total. Vous vous

taillez un chemin à grands coups d'Épée parmi la masse des Orques. Vous affrontez quatre Orques successivement.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier ORQUE	5	4
Deuxième ORQUE	6	6
Troisième ORQUE	7	6
Quatrième ORQUE	4	5

Si vous sortez vivant de cette bataille, les Orques sont réduits à merci et les quelques survivants prennent la fuite sans demander leur reste. Les Sensitifs ont gagné la bataille et se replient triomphalement.

Khazara vient vous exprimer personnellement sa reconnaissance pour votre aide précieuse. Mais ne voulant pas vous retarder davantage dans votre quête, elle vous conduit à la sortie de la caverne et vous indique la galerie que vous devrez suivre. Vous marchez pendant de longues heures, toujours dans la même direction et, à un moment donné, vous laissez sur votre gauche une galerie plus petite. Vous êtes pourtant contraint de vous arrêter un peu plus tard, car la galerie est obstruée par un éboulis dû à l'effondrement du toit de la galerie. Rendez-vous au [178](#).

159

Vous vous faufilez dans l'entrée d'une hutte. Là, vos narines sont assaillies par une puanteur reconnaissable entre toutes : celle des odeurs de cuisine des Orques. Risquant un œil à travers la porte d'où proviennent ces odeurs, vous apercevez un chaudron plein d'un liquide verdâtre cuisant à gros bouillon, que remue un petit Orque vêtu d'un tablier. De temps à autre, il ramasse quelques morceaux de viande pourrie traînant sur le sol répugnant de saleté et les jette dans le chaudron. Le cuisinier sort par la porte de derrière. A côté de l'entrée vous découvrez

aussi une petite fenêtre. Allez-vous pénétrer dans la cuisine (rendez-vous au [324](#)) ou passer par la fenêtre (rendez-vous au [143](#)) ?

160

Vous vous êtes trompé de Chevalier. Avant que quiconque ait eu le temps d'intervenir, le véritable traître se glisse derrière vous et vous plante son poignard entre les omoplates. Vous avez eu l'audace de contrecarrer les projets d'un personnage ambitieux et désespéré. Et il voulait sa revanche à tout prix ; maintenant il l'a...

161

Vous franchissez le fossé d'un bond et vous atterrissez dans la rocaille. Les flèches pleuvent autour de vous. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Malchanceux, vous êtes blessé par une des flèches (vous abaissez votre ENDURANCE de 2 points). Sinon, les flèches vous épargnent. Les renégats sont à vos trousses. Très disciplinés, ils courent vite et en silence, attendant seulement le moment où vous faiblirez. Soudain, Tabasha bondit hors de votre poche pour aller se glisser dans un trou près d'un bloc de rocher. Vous commencez par la maudire de vous abandonner en cet instant crucial. Mais, encouragé par son exemple, vous constatez que vous pouvez soulever le bloc de pierre, et que le trou dans lequel elle s'est réfugiée est suffisamment grand pour vous abriter aussi. Vous vous hâtez de ramper dans le trou et de ramener la pierre devant vous. Vos poursuivants ne tardent pas à apparaître et vous les voyez passer et s'éloigner avec un extrême soulagement. Vous demeurez encore quelque temps dans votre cachette, puis vous vous hasardez à sortir du trou, avec Tabasha dans votre poche. Un autre chemin part droit devant vous. Rendez-vous au [369](#).



162

A peine avez-vous pénétré dans la pièce que deux Elfes Noirs vous empoignent de chaque côté et qu'un chevalier vous passe un collier métallique autour du cou. Au même moment, vous entendez le rire tonitruant d'Orghuz et ses yeux rouges luisent d'un éclat triomphant lorsqu'il vous ordonne de vous agenouiller devant ses lieutenants. Alors, l'un des Elfes Noirs lève son épée au-dessus de votre tête...

163

Vous êtes sorti vivant des Dents du Diable. Mais vous ne tardez pas à constater que le gouvernail du bateau est inutilisable. Vous venez d'arriver dans un grand lac de caverne et force vous est de laisser dériver le bateau. Ayant enfin cessé de se chamailler, les deux Nains entreprennent de vous raconter leur histoire. C'est ainsi que vous apprenez qu'ils ont été capturés et envoyés dans les mines pour y travailler comme esclaves au service des Khuddams. Le fer qu'on y extrait sert à fabriquer les colliers métalliques qu'Orghuz utilise pour réduire en esclavage les habitants des Gouffres. Les Nains sont particulièrement recherchés pour le travail des mines pour leur adresse à creuser et à travailler le fer. Une secousse brutale vous signale que le bateau vient de s'immobiliser sur le bord. Vous redressant, vous commencez à scruter la rive pour voir si la voie est libre. L'obscurité est totale. N'ayant rien remarqué d'inquiétant, vous

débarquez tous trois d'un pas vacillant, quand soudain l'Épée se met à briller, révélant la silhouette d'un grand guerrier planté devant vous. Tout son visage est couvert par un casque qui ne laisse pas même de fente pour les yeux. Allez-vous passer à l'attaque (rendez-vous au [305](#)) ou attendre de voir à qui vous avez affaire (rendez-vous au [285](#)) ?

164

Inscrivez une utilisation de Tabasha dans votre *Feuille d'Aventure*. La chatte saute à bas de votre épaule et va se frotter contre la jambe du Pirate, tandis qu'il manœuvre son embarcation au milieu de la rivière. Le Pirate étonné la soulève, caresse sa fourrure et croise le regard de l'animal. Alors les yeux de Tabasha se dilatent et soudain le Pirate se raidit, comme paralysé. Il fait quelques pas en arrière et, dans un état proche de l'hypnose, coupe vos liens, puis s'effondre lourdement. A peine libérés, les Nains se mettent à se disputer comme des chiffonniers pour savoir lequel des deux est responsable de leur capture. Les abandonnant à leur querelle, vous allez inspecter l'avant du bateau et vous découvrez deux manettes qui doivent servir à diriger l'embarcation. Bientôt, la rivière se divise en deux bras et vous devez choisir la direction à prendre. Allez-vous tirer la manette de gauche (rendez-vous au [261](#)) ou la manette de droite (rendez-vous au [345](#)) ?

165

Vous refermez le collier métallique autour de votre cou. Aussitôt deux yeux rouges apparaissent devant vous et tout le reste s'évanouit ; un martèlement sourd résonne dans votre tête et se transforme lentement en mots distincts. « Te voici donc, héritier de sang de Tancrede, dit la voix. Je t'attendais. Viens à moi, je suis ton maître. » Vous ne pouvez échapper au pouvoir du collier et votre quête s'achève ici.

166

Rendez-vous au [206](#).

Vous vous trouvez nez à nez avec une troupe d'Orques arbalétriers. Ils visent et tirent. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Malchanceux, vous êtes tué par un carreau en pleine gorge. Si vous êtes Chanceux, aucun des traits ne vous atteint et vous repartez en courant dans la direction d'où vous veniez. Vous pouvez aller droit devant (rendez-vous au [268](#)) ou obliquer à gauche (rendez-vous au [312](#)).



Vous pénétrez dans une caverne faiblement éclairée. Une brume épaisse baigne le sol jusqu'à hauteur de genou et vous n'avez guère envie de vous attarder dans ce lieu. Vous vous dirigez vers l'une des issues, mais vous n'avez pas fait deux pas dans cette brume que d'étranges mains translucides et griffues en jaillissent et vous lacèrent les jambes. Deux Spectres apparaissent alors et se mettent à danser autour de vous une ronde hallucinante dans les airs et à vous frapper de leurs griffes acérées. Impossible de dégainer votre Épée ! Vous abaissez votre ENDURANCE de 2 points. Vous parvenez néanmoins à sortir par l'issue sud-est (rendez-vous au [89](#)) ou l'issue est (rendez-vous au [45](#)).



168 *Deux spectres se mettent à danser autour de vous et à vous frapper de leurs griffes acérées.*

169

Puisque vous faites la fine bouche, Tabasha se charge de manger elle-même la bestiole. Vous abaissez votre ENDURANCE de 1 point, car la faim vous affaiblit. Quant à Tabasha, elle semble ravie de son repas et se lèche les moustaches de contentement. Rassasiée, elle regrimpe sur votre épaule. Rendez-vous au [247](#).

170

Vous pénétrez dans la pièce et la porte se referme brutalement derrière vous. Vous constatez qu'elle n'a pas de poignée à l'intérieur. Le centre de la pièce est occupé par une immense cheminée en fer dans laquelle flambe un feu impressionnant qui projette des étincelles alentour. Soudain, le brasier explose tel un volcan, détruisant tout dans la pièce, et vous avec.

171

Vous grimpez dans le trou nauséabond, dont l'entrée se referme avec un claquement sec derrière vous. A la lueur de votre Épée, vous distinguez d'énormes crocs tout autour de vous ; c'est alors seulement que vous comprenez que vous vous êtes réfugié par erreur dans la gueule d'une bête monstrueuse. Mais il est trop tard pour en sortir. Vous êtes aussitôt broyé et englouti par l'Hydre du Volcan.

172

Tentez votre Chance. Si vous êtes Malchanceux, un des Orques vous découvre et vous blesse avec son arbalète (vous abaissez votre ENDURANCE de 2 points). Sinon, vous passez comme une ombre. Rendez-vous au [159](#).

173

Vous pénétrez dans la pièce et la porte se referme solidement derrière vous. Vous ajoutez 2 points à votre total de CHANCE. Soudain, une voix retentit dans l'obscurité. « Tu cherches le

Cœur de Flamme, courageux aventurier. Prends garde ! Beaucoup sont entrés dans Minosaddurr, mais peu en sont ressortis. » Une volute de fumée verte flotte devant vous pour vous guider et vous la suivez. « Cherche la Flamme qui ne peut être vue, reprend la voix. Pénètre dans les cavernes et explore-les encore et toujours. » Puis la fumée se dissipe et vous vous retrouvez dans l'obscurité complète. L'Épée se refuse à briller et Tabasha est tapie au plus profond de votre poche. Il ne vous reste plus qu'à tendre les bras devant vous et à trouver votre chemin à tâtons dans le noir. Rendez-vous au [2](#).



174

Vous tombez dans un trou plus profond. Il y fait noir comme dans un four et votre Épée ne brille pas. Presque aussitôt, vous entendez comme un sifflement et un reniflement, et le bruit de quelque chose qui ondule et se lèche les babines. Ce quelque chose se rapproche de vous, vous le sentez ; et vous vous préparez au combat. Si vous connaissez l'art du Combat Sensitif, vous combattez normalement. Sinon, abaissez votre HABILITÉ de 2 points (pour ce combat seulement).

MONSTRE NOIR HABILITÉ: 8 ENDURANCE: 10

Si vous survivez, rendez-vous au [378](#).

175

Vous filez à toute allure en zigzaguant pour échapper à leurs traits mais, malgré votre agilité, une flèche vous atteint à la cuisse. Sous le choc, votre jambe se paralyse et vous vous affalez sur le sol. Abaissez votre ENDURANCE de 2 points. Rendez-vous au [352](#).

176

De toutes vos forces, vous jetez une grosse pierre au Gobelin au-dessus de vous. La pierre l'atteint en pleine tête et il s'effondre. Le deuxième Gobelin vous aperçoit alors, mais l'un des Gaddons intervient à temps pour lui bloquer le bras et l'empêcher d'agiter sa redoutable baguette magique. De sa main restée libre, le Gobelin dégaine son épée et frappe son adversaire, néanmoins vous parvenez jusqu'à lui avant qu'il n'ait pu utiliser sa baguette.

GOBELIN DES MINES HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 6

Si vous survivez, vous libérez tous les Gaddons. L'une des guerrières vous révèle qu'elle a découvert une brèche dans le mur défensif d'Orghuz, mais sans pouvoir vous en indiquer la position exacte. Ayant pris congé des Gaddons, vous continuez votre chemin jusqu'à une bifurcation. Vous pouvez prendre à droite (rendez-vous au [82](#)) ou continuer tout droit (rendez-vous au [25](#)).

177

Rendez-vous au [171](#).

178

En escaladant Féboulis, vous pouvez accéder à un trou que vous apercevez juste au-dessus de la galerie. Allez-vous grimper jusqu'à ce trou (rendez-vous au [331](#)) ou revenir sur vos pas jusqu'à la petite galerie que vous aviez remarquée en passant (rendez-vous au [232](#)) ?

En suivant ce couloir, vous Finissez par arriver dans une pièce qui a tout l'air d'être la salle principale du château. Elle est d'une propreté impeccable et parfaitement éclairée. Au beau milieu de la salle, un diamant splendide posé sur le sol brille de mille feux. Dans un coin, une longue table couverte de mets innombrables semble dressée pour un festin royal. Vous vous approchez du diamant et vous vous baissez pour le saisir, mais dans vos mains, il se change en cendres et la salle entière devient aussitôt dégoûtante et poussiéreuse. Jetant un coup d'oeil vers la table, c'est une assemblée de Goules toutes plus hideuses les unes que les autres que vous y voyez attablées. Elles se précipitent vers vous avec des cris à vous glacer le sang. Que faire ? Elles sont trop nombreuses pour que vous puissiez les affronter. Si vous connaissez la formule magique du Sort pour Jeter dans le Puits sans Fond, c'est le moment de l'utiliser. Additionnez tous les nombres mentionnés dans la formule magique et rendez-vous au numéro correspondant. Vous saurez immédiatement si la formule magique a réussi. Si vous ne connaissez pas la formule, il ne vous reste qu'à vous réfugier dans le couloir suivant en évitant d'être touché par une seule Goule. Pour cela, vous aurez besoin de beaucoup de veine. *Tentez votre Chance* à deux reprises. Si vous êtes Chanceux les deux fois, vous atteignez le couloir sain et sauf et les Goules disparaissent (rendez-vous au [207](#)). Si vous êtes Malchanceux, ne serait-ce qu'une fois, vous périssez entre les mains des Goules. Votre quête s'achève ici.

Vous vous trouvez dans une autre pièce. Jetant un rapide coup d'œil circulaire, vous apercevez dans un coin une silhouette vêtue d'une cape noire. Craignant le pire, vous vous approchez de cette silhouette, l'Epée au poing. Mais la silhouette ne bouge pas plus qu'une statue. Très intrigué, vous l'examinez de plus près et vous vous rendez compte qu'elle est faite d'une sorte de substance poudreuse. Sous vos yeux ébahis, elle commence à se métamorphoser et à prendre les traits d'un Khuddam. Tout laisse

à penser que le pouvoir du Bouclier est en train de décliner et que déjà les Sept Serviteurs des Montagnes au service d'Orghuz commencent à se multiplier. Vous savez qu'il n'y a plus une minute à perdre. Allez-vous sortir par la porte au sud (rendez-vous au [314](#)) ou la porte à l'ouest (rendez-vous au [325](#)) ?

181

Vous lui tendez les gantelets et il vous donne l'anneau en échange. Puis il plie bagage et part d'un pas traînant et en fredonnant un refrain. En examinant l'anneau, vous découvrez des symboles gravés à l'intérieur :



Si vous connaissez le Code Secret, prononcez-le et rendez-vous au paragraphe correspondant. Si vous l'ignorez, il ne se passe rien et vous remisez l'anneau dans une de vos poches. Inscrivez-le dans la case Faculté de votre *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous au [369](#).

182

Vous grimpez les marches quatre à quatre et vous franchissez une porte métallique que vous claquez avec soulagement derrière vous. Mais le répit est de courte durée, car soudain une voix sifflante retentit : « Sss, héritier de ssssang de Tancrede, sss », siffle la voix. Votre sang ne fait qu'un tour lorsque vous reconnaissez la silhouette hélas trop familière d'un Khuddam. « Je suis le Khuddam Barkek, reprend-il. Mon maître t'attend, sss... » Il s'approche de vous ; le sang dégouline de ses longues canines aiguës qui ne demandent qu'à se planter dans votre chair. Écartant d'un geste brutal un pan de sa cape, il dégaine une épée à la lame déchiquetée, hérissée de dents aiguës.

KHUDDAM BARKEK HABIÉTÉ: 10 ENDURANCE: 12



182 Écartant un pan de sa cape, le Khuddam dégaine une épée à la lame déchiquetée.

Si vous êtes vainqueur, le Khuddam disparaît à tout jamais, laissant pour seul signe de son existence révolue sa cape noire sur le sol. Rayez le Khuddam de la liste de votre *Feuille d'Aventure*. Encore sous le choc de votre rencontre avec le Khuddam, vous ne parvenez pas à détacher vos yeux de la cape vide. Vous n'entendez pas arriver une bande d'Orques qui se ruent sur vous et vous assènent de bons coups de massues sur la tête. Rendez-vous au [64](#).

183

Voyant que vous n'êtes pas disposé à leur remettre votre Épée, ils dégainent leurs longs cimenterres et se jettent sur vous, se pouléchant d'avance les babines couvertes de verrues.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier GOBELIN DES MARAIS	6	7
----------------------------	---	---

Deuxième GOBELIN DES MARAIS	6	6
-----------------------------	---	---

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [298](#).

184

Bien que dépourvu du talent de pêcheur propre aux Nains et avant même qu'Astrée n'ait pu vous mettre en garde contre les poissons, vous plongez les deux mains dans l'eau. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Malchanceux, les poissons vous coupent un pouce. Vous abaissez votre HABILETÉ de 2 points et votre ENDURANCE de 2 points. Si vous êtes Chanceux, les poissons vous croquent un petit doigt seulement. Vous abaissez votre HABILETÉ de 1 point. La morsure vous arrache des hurlements de douleur. Mais enfin calmé, vous laissez Astrée panser votre blessure. Rendez-vous au [65](#).

185

La platée est infecte et chaque bouchée vous soulève le cœur. La nausée est tellement forte que vous êtes contraint de vous allonger sur le sol (vous abaissez votre HABILITÉ de 1 point). Rendez-vous au [354](#).



186

Vous vous hâtez d'enfiler l'armure et de sortir de la hutte. Pestant contre votre paresse, le capitaine des Orques vous reçoit avec une bordée d'injures puis, continuant sur sa lancée, il maudit le crétin qui a eu la fameuse idée d'intégrer des escadrons des Hautes Terres dans les régiments Xokusai. Sa diatribe terminée, il vous ordonne de vous mettre dans le rang derrière la carriole. Enfin il donne le départ. Le capitaine avance vite et la troupe trotte derrière tant bien que mal, s'efforçant de suivre son allure pour ne pas s'attirer ses invectives. Mais c'est peine perdue, car il se retourne régulièrement pour injurier l'un ou l'autre. Vous finissez par atteindre un camp militaire d'Orques. Là, l'ordre vous est donné de vous disposer en ligne en haut d'un grand mur qui surplombe des douves aux eaux troubles où une multitude de créatures indéterminées tournoient frénétiquement en faisant claquer leurs mâchoires. Choisissez votre position dans la ligne en lançant un ou deux dés (1 à 12). «C'est la discipline qui fait des Xokusai l'élite des guerriers ! Soyez fiers de mourir, bande de misérables ! » hurle le capitaine en passant derrière chacun de vous. Ce disant, il pousse dans les douves le troisième, le sixième, le neuvième et le douzième de la rangée. Si vous avez le malheur d'être l'un de ceux-ci, votre quête s'achève ici. Sinon, rendez-vous au [28](#).

187

Vous vous retrouvez dans une galerie bordée de part et d'autre de barreaux de fer derrière lesquels s'agitent des formes méconnaissables. Soudain, l'une de ces formes vient se jeter contre les barreaux de sa cage, exhibant son visage hideusement déformé. La créature a dû être un Nain autrefois, mais il n'en reste plus qu'un corps ténu, à peine voilé par des haillons répugnants, portant autour du cou décharné un collier métallique. D'autres Nains se montrent à leur tour et tendent leurs bras squelettiques pour vous attraper. Ils n'ont pas d'armes, mais leurs ongles longs et pointus vous lacèrent le corps. Vous vous mettez à courir pour échapper aux mains griffues. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Malchanceux, les Nains vous infligent de mauvaises coupures. Vous abaissez votre ENDURANCE de 2 points. Si vous êtes Chanceux, vous vous en tirez avec quelques égrati-gnures bénignes. Vous continuez votre chemin sans vous laisser émouvoir par les hurlements et les gesticulations des malheureuses créatures derrière vous et vous arrivez peu après devant un sentier qui descend en pente raide. Rendez-vous au [302](#).

188

Vous êtes maintenant dans une caverne où une substance malodorante et visqueuse suinte le long des murs. Déjà, vos mains en sont couvertes. Jetant un coup d'œil circulaire, vous découvrez un escalier grossièrement taillé dans la pierre qui monte jusqu'à une trappe (rendez-vous au [39](#)), ainsi que quatre autres issues. Que choisissiez-vous ?

- | | |
|--------------|------------------------------------|
| L'ouest | Rendez-vous au 21 |
| Le sud-ouest | Rendez-vous au 200 |
| Le sud-est | Rendez-vous au 27 |
| L'est | Rendez-vous au 307 |

La caverne est petite et basse de plafond. A votre arrivée, vous êtes salué par un grognement qui émane, comme vous vous en rendez compte immédiatement, d'une petite créature à écailles qui vient aussitôt se plaquer contre votre jambe. Vous avez l'impression qu'elle est en train de vous sucer le sang et vous essayez de lui faire lâcher prise à l'aide de votre Épée, mais rien n'y fait car ses écailles sont trop dures et la lame ne parvient pas à les entamer. Vous ne pouvez rien faire (si ce n'est abaisser votre ENDURANCE de 2 points). Une fois repue, la créature finit par se laisser tomber à vos pieds et se mettre en boule pour aller rouler dans un petit trou. Jetant un coup d'œil à l'extérieur de la caverne, vous constatez qu'une brume épaisse est tombée. Rendez-vous au [92](#).

« Le Cristal possède de grands pouvoirs, explique Guillaume. Il plongera ce pays dans les ténèbres et il confondra nos ennemis qui, eux, continueront d'avoir besoin de la vue et de la lumière. Nous sommes les maîtres de la nuit et nous nous échapperons. Mais ce sortilège est dangereux, car un ou deux d'entre nous risquent d'y laisser la vie. » Le groupe se dispose en cercle, au centre duquel est placé un petit Cristal. De la ronde des guerriers s'élève alors une étrange mélodie. Soudain, un éclair jaillit du Cristal et va frapper une guerrière. Elle s'effondre et disparaît, mais la mélodie continue. Lancez un dé pour déterminer votre position dans la ronde, puis un second dé pour savoir où le prochain éclair va frapper. Si les deux chiffres concordent. Vous êtes mortellement blessé par l'éclair du Cristal et votre quête s'achève ici. Soudain, l'obscurité s'abat sur la caverne, une obscurité plus profonde que tout ce que vous avez connu jusqu'alors. Une main s'empare de la vôtre et vous entraîne rapidement hors de là, dans un silence complet. Mais brusquement, vous entendez un sifflement, suivi d'un reniflement, et votre guide s'arrête net. Alors une voix retentit : « Si vous croyez pouvoir n'échapper avec vos piteux sortilèges,

vous êtes bien naïfs ! dit cette voix. Sachez que je vous vois ! — Un Khuddam ! s'exclame votre guide qui n'est autre que Guillaume Ventredur. Je vais le retenir... Courez ! » Allez-vous suivre ses conseils et prendre vos jambes à votre cou (rendez-vous au [377](#)) ou aider Guillaume à combattre le Khuddam dans l'obscurité (rendez-vous au [208](#)) ?

191

Il est fort sage de fuir, car personne n'a jamais réussi à tuer un Tremble-Terre. Après une longue course effrénée, vous finissez par vous arrêter pour reprendre haleine. Tabasha profite de la halte pour aller farfouiller alentour ; elle revient quelques minutes plus tard avec deux répugnantes limaces mauves qui se tortillent dans une vase verdâtre. Elle en croque une, puis lève les yeux vers vous. Allez-vous manger l'autre (rendez-vous au [6](#)) ou refuser l'offre de Tabasha (rendez-vous au [272](#)) ?

192

D'un bond, vous sautez dans la carriole, tandis qu'Astrée s'attaque à l'Elfe Noir blessé et que les autres s'occupent des Orques. Paniqué, le Koyunlu s'enfuit au galop, cependant qu'à l'arrière de la voiture l'autre Elfe se jette sur vous armé d'une hache à double tranchant. *Tentez votre chance*. Si vous êtes Malchanceux, il vous frappe en pleine tête et vous tue net. Si vous êtes Chanceux, il vous manque et, entraîné par son propre élan, tombe de la carriole et va s'empaler sur sa propre hache. Vous ramenez la carriole vers les autres qui, entre-temps, se sont eux aussi débarrassés de leurs adversaires et vous quittez rapidement le chemin en charriant toutes les vivres et les armes que vous pouvez porter. Vous rentrez au camp avec votre butin. Rendez-vous au [124](#).



193

Alors que vous êtes occupé à examiner le collier, vous percevez des bruits distincts de cris et de jurons. Vous ne tardez d'ailleurs pas à distinguer la lueur de torches au loin. N'augurant rien de bon de cette rencontre, vous vous repliez dans une niche où vous ne pourrez être attaqué que par un seul adversaire à la fois. Comme vous vous en doutiez, à les entendre se chamailler, ce sont des Orques et ils sont au nombre de trois. Dès qu'ils vous aperçoivent, ils se mettent à faire de grands moulinets avec leurs sabres à la lame redoutablement recourbée et attaquent sans une hésitation.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier ORQUE	6	5
Second ORQUE	7	6

Si vous êtes vainqueur, le troisième Orque s'empare du collier et s'enfuit avec son butin. Quant à vous, vous continuez dans votre direction. Rendez-vous au [249](#).

194

En explorant la cave à tâtons, vous découvrez une grande statue de pierre tenant une épée à la main. La statue est froide au toucher. Vous avez le choix entre trois issues :

Sud-ouest	Rendez-vous au 359
Nord-ouest	Rendez-vous au 334
Nord-est	Rendez-vous au 246

195

Vous vous trouvez maintenant sur une saillie plus large de la roche, mais vous ne voyez aucun moyen de descendre plus bas. C'est là que vous êtes attaqué par un Orque que vous devez affronter en Combat à Un Coup. Si vous êtes vainqueur, vous découvrez trois cordes qui plongent dans l'obscurité le long des flancs du précipice. Mais avant même d'avoir pu opter pour l'une d'elles, vous êtes une fois de plus surpris par un Orque. Si vous sortez vainqueur de ce nouveau Combat à Un Coup, vous choisissez l'une des trois cordes : la corde de gauche (rendez-vous au [231](#)), la corde de droite (rendez-vous au [58](#)) ou celle du milieu (rendez-vous au [93](#)).



196

La pièce est plongée dans une obscurité totale. Cependant, vous commencez à distinguer peu à peu un miroitement de verre. Ce miroitement devient plus intense et la pièce émerge lentement de la nuit, révélant ses hauts murs entièrement tapissés de miroirs. L'un des miroirs se met à trembler et laisse soudain apparaître sous vos yeux stupéfaits Orghuz, le Seigneur des Ténèbres, dans



196 Deux autres apparitions d'Orghuz identiques à la première jaillissent des miroirs voisins.

son armure toute de diamants et de verroterie. Ses yeux jettent d'étranges rayons. Mais brusquement deux autres apparitions d'Orghuz strictement identiques à la première jaillissent des miroirs voisins. Les trois images rient de votre stupeur, vous défiant avec arrogance de les frapper avec votre Épée. Laquelle des trois apparitions allez-vous frapper, celle de gauche (rendez-vous au [35](#)), celle de droite (rendez-vous au [386](#)) ou celle du milieu (rendez-vous au [62](#)) ?

197

L'une de ces roches effilées se détache du plafond et se plante entre vos omoplates. Vous vous effondrez sur les marches, mortellement atteint. Votre quête s'achève ici.

198

Vous avancez maintenant dans un couloir bien éclairé et vous arrivez bientôt à hauteur d'une porte métallique sur laquelle sont gravés les symboles suivants :



Allez-vous ouvrir cette porte (rendez-vous au [15](#)) ou continuer dans le couloir (rendez-vous au [289](#)) ?

199

Poussant la porte, vous pénétrez dans une vaste caverne dont les murs sont tapissés de fer. De gros volumes s'entassent un peu partout, mais vous n'êtes pas seul dans la pièce : un vieil homme Gaddon est assis dans un angle au coin d'un bon feu de charbon. Un ouvrage volumineux est ouvert sur ses genoux, mais le vieillard regarde droit devant lui, palpant délicatement les pages du bout de ses doigts épais. Il sait que vous êtes là. « Approche,

Fils des Hautes Terres ! dit-il. Ah, tu apportes le parfum de la brise fraîche. Je t'attends depuis longtemps. » Le vieil homme ne prend pas la peine d'expliquer sa remarque. Déjà Tabasha a sauté de votre épaule pour aller se blottir sur ses genoux, où elle se met à ronronner de contentement. Pendant un instant, vous n'entendez plus que son ronronnement et celui — vous en jureriez — du vieil homme. Mais cette quiétude est brutalement troublée par le sifflement d'un poignard qui soudain fend l'air, volant droit sur vous. Heureusement, avant même que vous n'ayez compris ce qui se passait, votre Épée se dresse et détourne sa pointe de vous. Rendez-vous au [294](#).

200

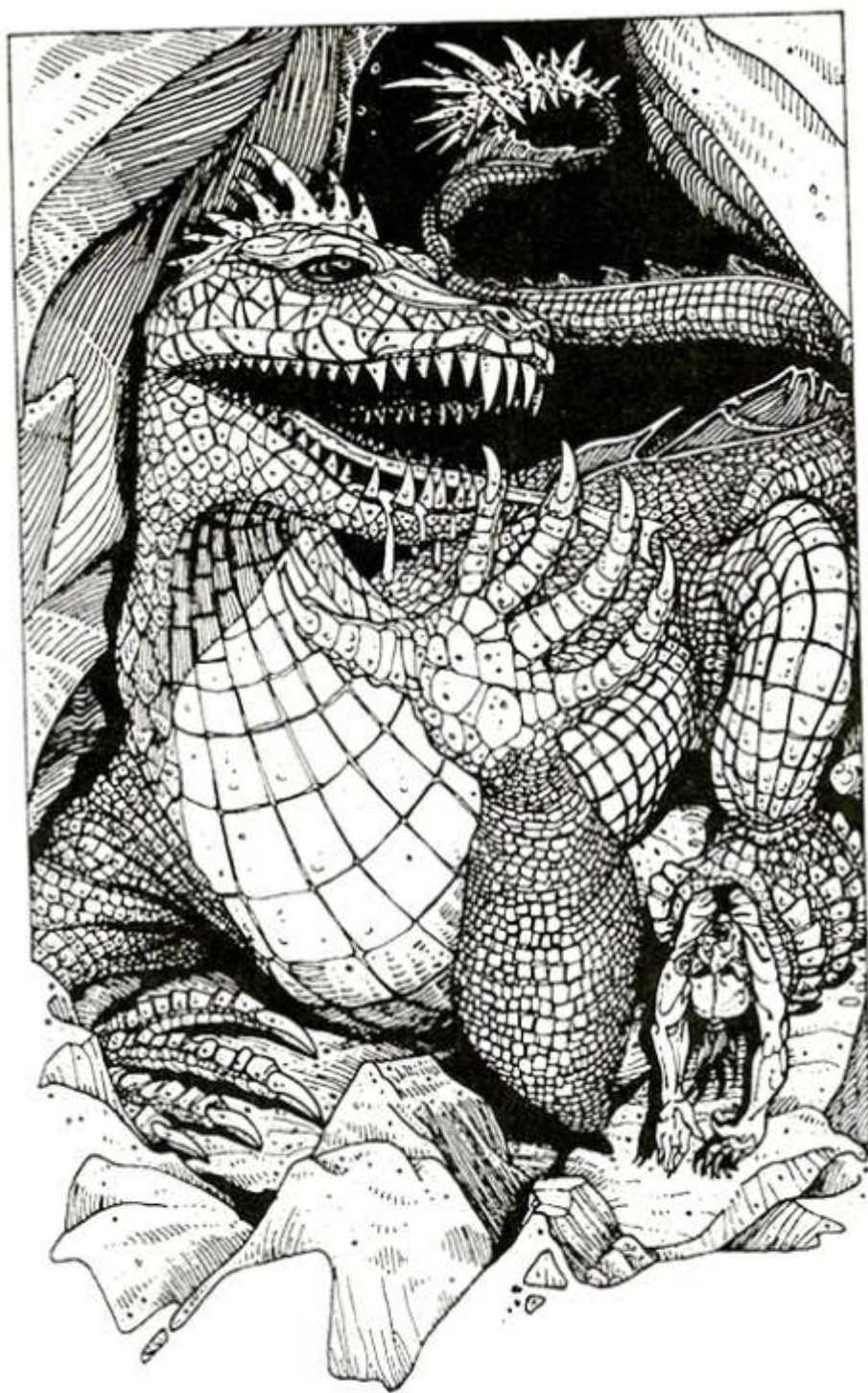
La caverne dans laquelle vous vous trouvez est entièrement vide et vous ne remarquez rien de particulier, excepté une trappe métallique sur le sol et quatre autres issues. Allez-vous sortir par la trappe (rendez-vous au [61](#)) ou par une des quatre issues ?

Nord-ouest	Rendez-vous au 21
Nord-est	Rendez-vous au 188
Sud-est	Rendez-vous au 246
Sud-ouest	Rendez-vous au 334

201

Soudain, vous entendez dans la galerie un vacarme de sifflements et de reniflements accompagné du frottement d'un grand corps sur le sol. Inquiet, vous vous tapissez dans un coin, quand surgit à l'autre bout de la galerie une créature au corps couvert d'écaillés qui ressemble à un énorme lézard et traîne dans sa gueule un Orque mort. Dès qu'il vous aperçoit, le monstre lâche sa proie et se précipite sur vous, en faisant claquer sa longue queue hérissée de pointes.

IGUANE CUIRASSÉ HABILITÉ: 7 ENDURANCE 10



201 Soudain surgit à l'autre bout de la galerie une créature au corps couvert d'écailles.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [5](#).

202

Vous vous élancez en avant et elle tire. La flèche vous écorche le bras. Aussitôt votre vue se trouble, vos jambes fléchissent sous votre corps et vous sombrez dans une profonde inconscience sous l'effet du poison injecté par la flèche. Vous abaissez votre ENDURANCE de 3 points. La femme s'approche de vous et fouille vos vêtements. Puis elle disparaît, emportant avec elle vos Provisions (vous rayez toutes vos Provisions sur votre *Feuille d'Aventuré*) et tout l'or ou les anneaux que vous possédiez. Votre fidèle Tabasha vient tristement se frotter contre votre épaule et lécher votre blessure. Bien qu'à demi inconscient, vous distinguez à travers les brumes de votre esprit des têtes d'Orques qui se penchent sur vous et vous vous sentez soudain soulevé de terre. Rendez-vous au [64](#).

203

Au bout de plusieurs heures de marche, vous faites halte auprès d'un rocher accueillant. Vous abordez maintenant la phase la plus dangereuse de votre quête. Faites le point, à l'aide de votre *Feuille d'Aventure*, de vos valeurs de CHANCE, HABILITÉ, ENDURANCE, et de vos Provisions. N'oubliez pas de récapituler également les Facultés et toutes les connaissances particulièrement que vous êtes susceptible d'avoir acquises jusqu'ici. Vous plantez l'Epée dans le sol et de sa poignée jaillit une volute de fumée bleue qui prend peu à peu la forme du visage d'un Chevalier Guerrier. Ce visage vous fixe de ses yeux irréels et commence à parler. « Tu es mon héritier, déclare-t-il, et tu t'es montré digne de porter mon Épée. Prends garde ! Maintenant, te voilà à la porte du royaume du Mal dont Orghuz est le maître. Je vais te faire don de de la Formule Magique de Vie, mais tu ne pourras l'utiliser qu'une seule fois. Alors sers-t'en à bon escient, et seulement à la dernière extrémité. » Sur ces mots, l'image se dissipe et un petit parchemin vient voleter à vos pieds. Intrigué, vous le ramassez, mais vous êtes déçu, car il est

couvert d'antiques runes que vous ne savez pas déchiffrer. Inscrivez la Formule Magique sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous pouvez l'utiliser à l'issue d'un combat où votre ENDURANCE aura été réduite à zéro, mais une fois seulement. La formule vous permet de poursuivre votre quête comme si vous aviez gagné le combat, avec une valeur d'ENDURANCE de 4. Ne l'utilisez pas inconsidérément, car c'est un sortilège puissant et vous devrez abaisser votre HABILITÉ de 1 point après y avoir eu recours. Rendez-vous au [310](#).



204

Vous atterrissez sans peine sur la saillie rocheuse, mais elle cède sous votre poids et vous vous trouvez projeté sur une autre saillie en contrebas. Vous vous blessez en tombant, mais seulement légèrement. Vous abaissez votre ENDURANCE de 2 points. Rendez-vous au [217](#).

205

La porte se referme derrière vous et le spectacle qui s'offre alors à vos yeux est fascinant. En effet, au beau milieu de la pièce, resplendissent plusieurs cristaux qui diffusent une lueur mauve. Vous découvrez au-dessus d'eux une légende en vulgaires runes : «Comptez les Cristaux pour la Vie.» Ils sont au nombre de trente-trois. Vous ajoutez 2 points à votre valeur de CHANCE. Laquelle des trois issues allez-vous choisir?

Sud-est	Rendez-vous au 277
Nord-ouest	Rendez-vous au 16
Nord-est	Rendez-vous au 264

206

Vous posez le pied sur le roc, mais il bascule dans le vide et vous entraîne avec lui dans les douves mortelles. Vous n'avez aucune chance de survivre.

207

Vous longez le couloir et, à un détour du chemin, vous apercevez deux petits Troggs tentant désespérément de soulever un coffre trop lourd pour le hisser dans un trou fraîchement creusé dans le mur. Mais comme, malgré tous leurs efforts, ils ne parviennent pas à atteindre le trou, ils commencent à se quereller. « Brunho, dit l'un, pousse-le plus haut, abruti ! — Si tu faisais un effort, Gildhast, rétorque l'autre, nous aurions fini depuis longtemps. » Soudain, ils remarquent votre présence et, lâchant le coffre, ils filent se cacher derrière des piliers. Allez-vous ouvrir le coffre (rendez-vous au [333](#)), aider les Troggs (rendez-vous au [150](#)) ou emporter le coffre dans la galerie (rendez-vous au [275](#)) ?

208

« Je te vois, misérable intrus... », dit la voix. Alors une douleur cuisante vous déchire le bras (abaissez votre ENDURANCE de 2 points). Aussitôt, des mains secourables vous poussent à l'écart. Échaudé, vous vous ravisez finalement, estimant qu'il n'est peut-être pas absolument indispensable que vous restiez vous battre. Rendez-vous au [377](#).



209

Sur le chemin, vous passez en courant devant l'entrée d'une cabane dont quelqu'un s'apprête à sortir. Intrigué, vous stoppez net et vous vous cachez promptement derrière un pilier. De la cabane vous parvient une voix. « Si c'est qui je pense, dit la voix, alors je suis découvert. Je veux qu'on me tue cet intrus immédiatement. » Un sifflement se fait entendre, puis une autre voix prend la parole. « Nous attraperons ce maudit héritier de sang... Ssss, répond la voix en sifflant. Ne vous inquiétez pas ; les hommes des Hautes Terres ont, comme vous, une odeur particulière très reconnaissable... » Ces derniers mots sont suivis d'un reniflement bruyant. Allez-vous rester où vous êtes (rendez-vous au [127](#)) ou préférez-vous décamper au plus vite (rendez-vous au [269](#)) ?

210

Vous grimpez les marches et vous arrivez devant une porte, au pied d'un mur qui a tout l'air d'un mur de château. Soudain, la porte s'ouvre brutalement et une grosse voix hurle à vous glacer le sang : « Le voilà, celui que nous cherchons ! » Horreur ! C'est un Khuddam ; vous le reconnaissez à sa cape noire et à la hache à double tranchant qu'il brandit. Il lâche sur vous une meute d'Orques, de Trolls, de Gobclins et autres créatures de même engeance armées jusqu'aux dents. Votre quête s'achève ici.



210 *Le Khuddam lâche sur vous une meute d'Orques,
de Trolls et de Gobelins.*

211

Vous avancez d'un bon pas entre les ornières quand, subitement, Tabasha bondit à bas de votre épaule et disparaît comme une flèche dans une fissure du mur. Pendant que vous l'attendez, des cris aigus et des sons de grattements frénétiques vous parviennent de l'intérieur du mur. Bientôt, vous la voyez reparaître, tenant triomphalement entre ses dents un asticot gras et velu à souhait. Elle le dépose fièrement à vos pieds comme pour vous inviter à le manger. C'est un fait que la faim vous tenaille. Allez-vous le manger (rendez-vous au [37](#)) ou préférez-vous jeûner encore un peu (rendez-vous au [169](#)) ?

212

Vous franchissez la porte ouverte. Rendez-vous au [326](#).

213

Il déballe toutes ses marchandises exotiques devant vous. Vous êtes assez impressionné, car il possède tout ce dont on peut rêver, même des truffes de Gorak. Parmi son bric-à-brac, vous remarquez un petit anneau terni. Comme vous lui demandez de quoi il s'agit, il vous apprend que c'est un anneau du peuple Gaddon portant une de leurs étranges inscriptions. « Il est à vous... en échange de vos gantelets », ajoute-t-il. Vous pouvez accepter le marché (rendez-vous au [181](#)) ou le refuser (rendez-vous au [358](#)).

214

La porte s'ouvre sans résistance aucune et se referme derrière vous. Vous vous trouvez dans un espace carré face à une nouvelle porte. A l'instant où vous posez la main sur la poignée de la deuxième porte, une énorme plaque de fer s'abat sur vous et vous écrase impitoyablement.

215

Vous descendez dans le puits et vous vous laissez glisser lentement le long de la corde. La paroi est lisse et vous trouvez peu de prises pour vos pieds ; par ailleurs, vos bras commencent à se fatiguer. Vous abaissez votre ENDURANCE de 1 point. Soudain, un courant d'air attire votre attention sur un trou dans la paroi à gauche et un autre, similaire, sur la droite. Avec un peu d'élan, vous devriez pouvoir atteindre l'un ou l'autre trou. Lequel choisissez-vous : celui de gauche (rendez-vous au [174](#)) ou celui de droite (rendez-vous au [373](#)) ?

216

Au loin, vous entendez comme des grognements de chien dans la galerie, accompagnés d'ordres lancés par des voix hargneuses de Trolls. A cet instant, vous découvrez une étroite fissure dans le mur de la galerie dans laquelle vous vous introduisez. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, vous parvenez à vous glisser par cette fissure jusqu'à une autre galerie. Si vous êtes Malchanceux, vous restez coincé dans la fissure. C'est dans cette position pénible que vous êtes surpris par un Chien des Enfers qui vous mord cruellement, vous infligeant une perte de 4 points d'ENDURANCE. Enfin, vous réussissez à lui échapper et à vous faufiler à travers la fissure. Rendez-vous au [393](#).

217

Vous avancez prudemment sur la saillie rocheuse, en évitant autant que possible de regarder vers le précipice, lorsque soudain un grondement et un lourd battement d'ailes vous alertent et vous font lever les yeux. Juste au-dessus de votre tête, un Griffon s'apprête à plonger sur vous. En un éclair, il passe à l'attaque, dardant sur vous ses griffes mortelles.

GRIFFON HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 10

Si vous survivez, le répit est seulement de courte durée, car un Orque apparaît sur la saillie où vous vous reposez du précédent

combat et vous devez l'affronter en Combat à Un Coup. Si vous êtes vaincu, vous basculez dans le précipice et c'en est fini de vous. Si vous êtes vainqueur, vous avez le choix entre trois saillies rocheuses pour poursuivre votre chemin. Allez-vous prendre celle de gauche (rendez-vous au [340](#)), celle de droite (rendez-vous au [156](#)) ou celle du milieu (rendez-vous au [242](#)) ?

218

Vous arrivez dans une nouvelle pièce dans laquelle flotte une horrible odeur de chair en putréfaction. Devant vous, vous apercevez deux autres trous.

Allez-vous vous infiltrer dans celui de gauche (rendez-vous au [343](#)) ou celui de droite (rendez-vous au [71](#))?



219

Vous vous trouvez maintenant sur une saillie rocheuse. A cet instant, un bruit vous fait lever les yeux et vous découvrez avec horreur un Iguane Cuirassé sur la paroi au-dessus de vous. Il balance de droite et de gauche sa terrible queue hérissée de pointes et vous vous hâtez de dégainer votre Épée. Déjà il se jette sur vous.

IGUANE CUIRASSÉ HABILITÉ: 7 ENDURANCE: 10

Si vous en sortez vivant, vous explorez la saillie jusqu'à ce que vous trouviez un puits d'air par lequel vous pénétrez dans une autre pièce. Rendez-vous au [78](#).

220

Vous avancez sur une saillie rocheuse qui mène vers la gauche. Les Orques sont toujours à vos trousses et leurs cris déchaînés se rapprochent. Soudain, vous trébuchez sur un rocher et vous glissez de la saillie. Lâchant votre Épée, vous vous raccrochez désespérément du bout des doigts au rebord du promontoire. A cet instant critique, un Orque surgit sur la saillie en contrebas, juste au-dessous de vous et, vous voyant suspendu à la roche, il vous plante son poignard dans le pied. Vous abaissez votre ENDURANCE de 1 point. Allez-vous vous hisser sur la saillie rocheuse supérieure (rendez-vous au [142](#)) ou vous laisser tomber sur la saillie en contrebas (rendez-vous au [293](#)) ?

221

Vous avez à peine bouclé le fermoir du collier que deux yeux rouges surgissent dans votre esprit, dardant sur vous leur lueur infernale. D'effroi, vous lâchez votre Epée et Tabasha saute à bas de votre épaule. Dans votre tête résonne une voix mauvaise : « Qui es-tu ? dit la voix. Tu n'es ni Gaddon, ni Nain... Ah, je vois, un homme des Hautes Terres ! Tu veux le Bouclier ? Viens donc le chercher ici, héritier de sang de Tancrède. Je veux te voir... Non, reste où tu es ! Mes serviteurs vont te conduire à moi. » Vous vous sentez comme paralysé et pourtant vous savez que vous devez absolument réagir, tant qu'il en est encore temps. Le pouvoir d'Orghuz n'est pas encore trop fort en ce lieu et vous avez une ultime chance de résister à sa volonté. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, vous parvenez à lui résister et à arracher le collier de votre cou. Rendez-vous au [193](#). Si vous êtes Malchanceux, vous êtes fait prisonnier par quatre Orques qui s'empressent de vous assommer d'un bon coup de gourdin. Puis, suivant leur habitude, ils commencent à se chamailler pour savoir lequel d'entre eux gardera le collier et recevra la récompense promise. Rendez-vous au [123](#).

222

Vous êtes dans l'ancre des Bruits, assiégé par un vacarme de hurlements horribles, insoutenables. Vous abaissez votre ENDURANCE de 1 point. Vous devez sortir de cet enfer au plus vite si vous ne voulez pas perdre la raison. Rapidement, vous explorez les lieux à tâtons et vous découvrez quatre issues. Laquelle choisissez-vous ?

Sud-ouest Rendez-vous au [355](#)

Ouest Rendez-vous au [45](#)

Sud-est Rendez-vous au [107](#)

Est Rendez-vous au [21](#)

223

Depuis quelque temps déjà, vous longez la rivière et vous observez dans ses eaux d'étranges poissons aveugles qui semblent se jeter les uns sur les autres pour se mordre. Les eaux démontées font un fracas terrible et vous serrez fermement votre Épée, car l'endroit ne vous inspire guère confiance. Soudain, une patte palmée verdâtre et couverte d'écaillés jaillit de l'eau et attrape votre pied. D'un coup vif, vous tranchez la patte avec votre Épée. Une autre patte apparaît alors et se saisit de votre autre pied. Vous coupez encore cette autre patte. Mais aussitôt, ce sont deux nouvelles pattes qui surgissent de l'eau, immédiatement suivies de la créature à qui elles appartiennent. Celle-ci bondit hors de l'eau et vient se planter devant vous. Elle possède quatre autres bras, ainsi qu'une curieuse longue corne sur une seule tempe, et tout son corps est luisant d'écaillés. Elle passe à l'attaque.

KUTRIGUR HABILITÉ: 8 ENDURANCE: 10 Rendez-vous au [151](#).



224 Deux Orques sont occupés à jeter de répugnants morceaux de viande pourrie dans un grand chaudron.

224

Vous faites irruption dans une grande cuisine, où deux Orques sont occupés à jeter de répugnants morceaux de viande pourrie dans un grand chaudron noir. Un troisième Orque équipé d'un poignard goûte de temps à autre ce ragoût dégoûtant de la pointe de son arme. Ils tardent à vous apercevoir, mais dès qu'ils vous ont repéré, ils se ruent sur vous, prêts à vous hacher menu avec leurs longs couteaux à découper. L'un des Orques glisse sur quelque morceau de viande traînant sur le sol et s'assomme en tombant sur les dalles de pierre. Mais il vous reste à affronter les deux autres tour à tour.

HABILETÉ ENDURANCE

ORQUE CHEF-CUISINIER	6	6
ORQUE MARMITON	5	4

Si vous êtes vainqueur, vous pouvez vous approcher de l'Orque qui avait glissé sur le sol (rendez-vous au [19](#)) ou quitter la cuisine par l'issue nord (rendez-vous au [337](#)).

225

Au nom d'Orghuz que vous chuchotez à son oreille, elle est traversée d'un soudain frisson et vous invite à la suivre à l'étage supérieur. Elle pénètre dans une pièce faiblement éclairée où se trouve un autre Gaddon qu'elle vous présente comme étant Bosak, son père. Elle entreprend de lui expliquer votre quête du Bouclier. Il ne répond pas immédiatement et ses yeux vides demeurent obstinément rivés au sol. « Vous êtes en grand danger, dit-il enfin. La puissance du Seigneur des Ténèbres augmente de jour en jour. Ses damnés Khuddams sont désormais libres de parcourir nos anciennes galeries, nos gouffres et nos rochers et d'y faire régner leur odieuse loi. De nouveau, les mines de fer sont en sa possession et il les fait exploiter par ses esclaves. Vous aurez besoin de l'aide des gens de Gaddon. Aussi, écoutez-moi : cherchez le Vieil Homme dans la Caverne de Fer. » Ensuite,

Bosak vous indique la direction à suivre et sa fille vous apporte, pour vous restaurer, de la vraie nourriture, bien différente des ordures qu'elle sert à ceux d'en bas, comme elle vous le précise en faisant un geste méprisant dans leur direction. Vous ajoutez 2 points à votre valeur d'ENDURANCE. Rendez-vous au [69](#).



226

Vous vous élancez vers le Gobelin, mais celui-ci vous entend et fait volte-face. Il brandit vers vous sa baguette magique pour vous jeter un sort et vous assistez, impuissant, à votre condamnation. Déjà, un anneau bleu encercle votre cou et commence à resserrer son étreinte. Tabasha est votre unique espoir. (Inscrivez 1 utilisation sur votre *Feuille d'Aventure*. Si vous avez épuisé vos neuf recours, votre quête s'achève ici.) Elle bondit hors de votre poche comme une flèche et arrache la baguette de la main du Gobe-lin. Le charme est rompu et vous avez le temps de dégainer votre Épée pour affronter le Gobelin.

GOBELIN HABILETÉ : 5 ENDURANCE : 6

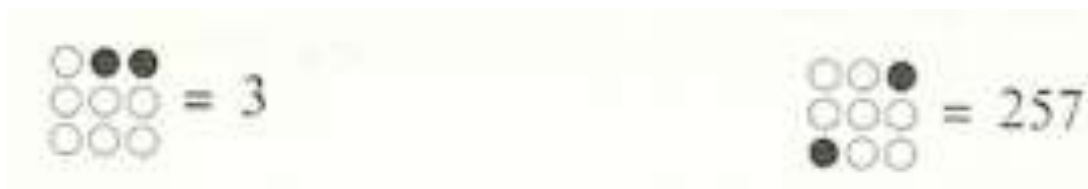
Si vous êtes vainqueur, vous jetez un rapide coup d'œil alentour et vous remarquez plusieurs corps de Gaddons décharnés à côté d'un puits de mine, mais rien d'autre. Rendez-vous au [259](#).

227

Rendez-vous au [39](#).

228

« Passons maintenant aux travaux pratiques », déclare Menzik. Il vous donne alors quelques exemples :



Il vous guide jusqu'à la porte et vous fait toucher les formes suivantes de la pointe des doigts :



Vous prononcez le Code **102** et la porte s'ouvre. Rendez-vous au [102](#).

229

Vous grimpez les marches quatre à quatre et vous pénétrez, hors d'haleine, dans une pièce où se trouvent deux Trolls et un Orque gémissant. Les Trolls sont occupés à casser un à un les doigts de l'Orque. Ils ont tôt fait de vous remarquer et de se détourner de l'Orque, estimant que vous serez une meilleure « distraction ». Vous les affrontez tour à tour.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier TROLL BRISE-OS 7 10

Deuxième TROLL BRISE-OS 7 8

Si vous en sortez vivant, vous ajoutez 1 point de CHANCE, puis vous retournez dans le couloir. Rendez-vous au [22](#).

230

La galerie s'agrandit progressivement et vous permet bientôt de vous redresser totalement. Soudain, un fracas assourdissant retentit et la galerie est secouée par un violent tremblement. Des blocs de rocher se détachent des murs. *Tentez votre Chance*. Si

vous êtes Chanceux, rendez-vous au [60](#). Sinon, rendez-vous au [241](#).



231

Vous rengainez votre Epée et vous amorcez la descente. Au-dessous de vous, le noir est complet et vous ne distinguez rien. Parfois, quelque petite créature furtive se faufile le long de la paroi de la falaise pour disparaître dans une étroite fissure. Soudain, votre corde se met à tanguer dangereusement. Très inquiet, vous levez les yeux et vous vous rendez compte qu'un Orque est en train de la trancher à la hache. Une seconde plus tard, la corde cède et vous dégringolez en bas de la falaise. Vous faites une mauvaise chute (abaissez votre ENDURANCE de 5 points). Si vous êtes malgré tout encore en vie, ajoutez 3 points de CHANCE. Clopin-clopat, vous vous retrouvez au bord d'une vieille route ravinée par le passage des carrioles. Rendez-vous au [304](#).

232

Ayant retrouvé aisément la galerie, vous vous y engagez. Vous parvenez à une porte en pierre dépourvue de poignée et en passant les doigts sur la poussière qui la recouvre, vous reconnaissez les formes suivantes :



Si vous connaissez le Code Secret, rendez-vous au numéro correspondant et vous saurez si la porte s'ouvre. Si vous ignorez

le Code, vous devez revenir sur vos pas et passer par le trou. Rendez-vous au [331](#).

233

En vous approchant, vous remarquez que ce sont de petits Trog. Vous apercevez également leur carriole attelée à deux Koyunlus et chargée de blocs de pierre carrés qu'ils sont occupés à extraire d'une carrière. Cachant votre Epée afin de ne pas les effrayer, vous vous avancez vers eux pour leur proposer votre aide. Ils commencent par s'enfuir, mais reviennent rapidement lorsqu'ils vous voient hisser les blocs de pierre dans la carriole. Pour les mettre en confiance, vous leur dites que vous avez perdu votre chemin et que vous avez un message pour Orghuz de la part de ses serviteurs dans les Hautes Terres. Les Trog sont un peuple simple, naïf même, et ils acceptent votre histoire sans sourciller. A leur tour, ils vous expliquent qu'ils sont en train de réparer une brèche dans le mure d'enceinte de la tour et qu'ils pourront vous emmener avec eux jusqu'à cet endroit. Pendant qu'ils rassemblent leurs outils et les rangent dans la carriole, vous remarquez un rouleau de parchemin dans la voiture. Allez-vous y jeter un coup d'œil (rendez-vous au [270](#)) ou préférez-vous vous en abstenir (rendez-vous au [53](#)) ?

234

Une flèche vous atteint dans le dos, puis s'évanouit en fumée. Lentement, le poison se répand dans votre corps. Vous abaissez votre HABILITÉ de 2 points et votre ENDURANCE de 4 points. D'un pas chancelant, vous parvenez à gagner une hutte de pierre. Rendez-vous au [47](#).

235

Vous rampez dans la galerie jusqu'à une autre trappe donnant accès à une pièce d'où part un escalier. Après avoir grimpé les marches, vous débouchez sur une autre pièce avec une porte à l'est (rendez-vous au [162](#)) et une au sud (rendez-vous au [344](#)).

236

Vous restez prudemment caché dans la pénombre, le temps d'examiner la situation. L'absence de gardes vous surprend beaucoup et vous redoutez quelque mauvaise surprise. Contrairement à vos craintes, vous franchissez le mur d'enceinte sans encombre. Arrivé à la rivière de lave incandescente, vous décidez de repartir en la longeant. C'est alors que vous vous rendez compte qu'il s'agit en réalité de douves et que le seul moyen pour les franchir et sortir de là est de passer par où vous êtes entré. D'ailleurs, vous retrouvez les pierres de gué et une rangée de trois se présente juste devant vous. Vous n'avez pas oublié avec quelle prudence vos ravisseurs ont choisi les pierres pour passer, mais saurez-vous vous rappeler le bon chemin ? Vous pouvez poser le pied sur la pierre de gauche (rendez-vous au [206](#)), celle de droite (rendez-vous au [319](#)) ou celle du milieu (rendez-vous au [85](#)) ?

237

Vous vous frayez difficilement un chemin à travers l'enchevêtrement de racines qui vous griffent le visage et les bras et semblent se resserrer inextricablement derrière vous. Il suffit d'un coup d'œil en arrière pour vous convaincre qu'il sera impossible de faire marche arrière. Tabasha trotte en tête et s'efforce de vous ouvrir la voie. Soudain, un cri aigu déchire le silence. Elle se trouve alors nez à nez avec une créature menaçante et velue qui la nargue de ses petits yeux mauvais en exhibant d'énormes griffes. Tabasha sort ses propres griffes, découvre ses canines et attaque. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Malchanceux, Tabasha est vaincue et plus rien ne peut vous sauver des griffes de l'horrible créature qui se jette sur vous et vous dépèce. Votre quête s'achève ici. Si vous êtes Chanceux, Tabasha remporte la victoire sur la créature dont elle traîne le corps sans vie dans un fossé. Après cet incident éprouvant, vous reprenez votre marche. Peu après les racines s'ouvrent sur une minuscule clairière au-dessous d'un grand puits en bois creux. Une immense spirale est taillée dans la paroi intérieure du puits.

Allez-vous grimper dans le puits (rendez-vous au [133](#)) ou plutôt vous glisser dans une autre trouée des racines (rendez-vous au [306](#)) ?

238

Comme dans un rêve, vous retraversez tous les lieux parcourus durant votre quête. Vous étreignez fiévreusement le précieux Bouclier, craignant encore quelque mauvaise rencontre tant que vous n'êtes pas en sécurité dans le Donjon de Gorak. Arrivé enfin au Donjon, vous retournez là où tout a commencé, face à cette fissure où vous avez pénétré, il y a si longtemps, pour rechercher ce Bouclier que vous serrez maintenant étroitement dans vos bras. Tabasha bondit hors de votre poche et court vers Astragal ! qui attend dans un coin, à l'autre bout de la pièce. Vous êtes accueilli par cinq Chevaliers qui eux aussi attendaient votre retour. Observez soigneusement les Chevaliers. Reconnaissez-vous le traître parmi eux ? Vous n'avez droit qu'à un seul essai. Si vous échouez, le véritable traître ou la traîtresse se vengera féroce­ment de vous pour avoir contrarié ses ambitions. De gauche à droite, lequel choisissez-vous ?

Le premier Rendez-vous au [160](#)

Le deuxième Rendez-vous au [341](#)

Le troisième Rendez-vous au [48](#)

Le quatrième Rendez-vous au [367](#)

Le cinquième Rendez-vous au [349](#)





238 *Vous êtes accueilli par cinq Chevaliers
qui attendaient votre retour.*

239

Vous avancez dans une galerie malodorante, traversée de temps à autre par l'écho de rires rauques au loin. Vous parvenez enfin à hauteur d'un escalier qui descend dans la pièce d'où provient le bruit et où sont réunis une demi-douzaine d'Orques hilares. L'un d'eux, la tête couverte d'un capuchon, tient à la main un tisonnier chauffé à blanc, tandis que ses compagnons maintiennent au sol devant lui un malheureux Nain ligoté. Voulez-vous aider le Nain (Rendez-vous au [328](#)) ou préférez-vous continuer dans la galerie sans vous arrêter (rendez-vous au [22](#)) ?

240

Vous courez en zigzag dans la pénombre, mais les archers Xokusai sont d'excellents tireurs et une de leurs flèches vous atteint à la cuisse. Vous vous effondrez à terre. Vous abaissez votre ENDURANCE de 4 points. Rendez-vous au [64](#).

241

Un énorme bloc de pierre tombe sur votre jambe (vous abaissez votre ENDURANCE de 2 points). Vous voilà fait comme un rat ! Lancez trois dés pour déterminer le poids du rocher et comparez le chiffre obtenu à votre valeur d'ENDURANCE. Si le poids du rocher est supérieur à votre ENDURANCE, VOUS restez coincé dessous jusqu'à ce que la mort vous délivre, et votre quête s'achève ici. En revanche, si le poids du rocher est inférieur ou égal à votre ENDURANCE, VOUS parvenez à force d'efforts à soulever le bloc de pierre et à vous éloigner clopin-clopant, d'autant plus pressé de fuir cet endroit maudit que le fracas des éboulis reprend de plus belle. Rendez-vous au [60](#).

242

Non loin de là, vous entendez la clameur de la chasse et le bruit des armes qui s'entrechoquent, tandis que vous avancez en vacillant sur la saillie rocheuse. A cet instant, une flèche est tirée sur vous d'en haut. Lancez un dé pour déterminer votre position,

puis un second dé pour savoir où frappe la flèche. Si les deux chiffres concordent, vous êtes blessé (abaissez votre ENDURANCE de 2 points). Répétez cette opération deux fois. Si vous en sortez vivant, vous apercevez une caverne devant vous, dans laquelle vous courez vous réfugier. Hélas, le répit est de courte durée, car votre instinct vous avertit immédiatement de la présence d'une bête aux aguets quelque part dans ces ténèbres épaisses. Soudain, un éclair de crocs et de griffes jaillit devant vous.

OURS SANGUINAIRE HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, vous vous hâtez de sortir de la caverne. Rendez-vous au [156](#).

243

Le trot des Koyunlus se rapproche et bientôt surgit de la brume épaisse une troupe d'Orques montés sur des Koyunlus et guidés par un Khuddam sifflant et reniflant. A votre immense soulagement, ils passent sans vous voir et vous rendez grâce à l'épais brouillard qui vous a dérobé à leur vue. Rapidement, l'écho de leurs pas s'éteint dans la galerie. Parfois, d'étranges créatures semblables à des boules roulent jusqu'à vous, mais vous vous contentez de les repousser du pied. Finalement, vous vous trouvez face à un grand mur. De la brume émergent des tours de guet dressées à intervalles de deux cents mètres. Allez-vous escalader le mur à cet endroit (rendez-vous au [315](#)) ou commencer par le longer (rendez-vous au [134](#)) ?

244

Vous entendez les sifflements et les grondements aisément reconnaissables d'un Khuddam vêtu, comme vous le voyez très vite, de son habituelle cape noire. Du haut de sa grande taille, il vous dévisage avec arrogance et semble déjà rire de votre défaite.

Brandissant un cimenterre démesuré, il passe immédiatement à l'attaque.

KHUDDAM KAHHRAC HABILETÉ : 10 ENDURANCE: 12

Si vous êtes vainqueur, rayez le nom de ce Khuddam sur votre *Feuille d'Aventure*. Bientôt, la brume se lève, et au lieu du précipice que vous redoutiez, vous apercevez le sol à quelques mètres seulement en contrebas. Vous sautez. Rendez-vous au [364](#).

245

Voyant que vous faites mine d'ignorer son appel à l'aide, le Nain se raidit, fait demi-tour et rejoint les autres. Puis tous s'enfoncent dans l'obscurité. Vous les laissez prendre un peu d'avance et vous vous engagez à votre tour dans la même galerie. Rendez-vous au 203.

246

Le sol de la caverne est jonché d'anciennes armures de Nains empilées en tas impressionnants. Vous êtes contraint d'écarter un certain nombre de ces habits pour découvrir toutes les issues. Quelle porte choisissez-vous ?

Nord-ouest Rendez-vous au [200](#)

Sud-ouest Rendez-vous au [194](#)

Nord-est Rendez-vous au [27](#)

247

La galerie commence à descendre en pente douce. A en juger par les nombreuses plateformes et marches creusées dans la pierre qui la bordent, cette route doit être l'œuvre de quelque grande civilisation disparue.

Soudain, un bruit vous alerte et aussitôt l'Épée cesse de luire. Vous tendez une oreille inquiète dans l'obscurité, c'est alors que vous sentez une silhouette s'effondrer sur le sol à vos pieds. Au



247 Vous apercevez un Nain gisant à terre, tenant à la main un collier métallique.

loin, vous apercevez deux torches et vous entendez des cris et vociférations qui ne peuvent provenir que d'Orques. L'Épée brille encore une fraction de seconde, le temps de vous laisser entrevoir un Nain blessé gisant à terre, tenant dans la main un collier métallique. Les Orques se rapprochent et vous devez prendre une décision rapidement. Allez-vous aider le Nain (rendez-vous au [105](#)) ou vous cacher en attendant de voir ce qui se passe (rendez-vous au [303](#)) ?

248

Avec votre Epée, vous frappez juste en dessous des points rouges, sans les toucher. L'un des points rouges se déplace vers la droite, l'autre vers la gauche. Tabasha la Bazouk semble suivre leur ballet avec autant d'intérêt que vous. Soudain, elle bondit à bas de votre épaule toutes griffes dehors et attrape l'un des points. Vous vous rendez compte maintenant qu'il s'agit d'une espèce de mouche. Tabasha la gobe, puis entreprend d'attraper la deuxième. Mais elle ne fait pas mine de vous la proposer. La laissant à sa dégustation, vous examinez la caverne et vous découvrez deux galeries dont l'une, plus grande, monte (rendez-vous au [203](#)) et l'autre, plus étroite, est au même niveau que la caverne (rendez-vous au [393](#)).

249

Le sentier devient de plus en plus rocailleux ; parfois même, la galerie menace de se refermer complètement et vous n'avancez qu'avec peine. Vous marchez déjà depuis des heures et vous commencez à vous sentir épuisé et affamé. A bout de force, vous vous asseyez sur un roc et vous faites l'inventaire de vos Provisions. Si vous avez de quoi faire un repas, c'est le moment d'y songer et d'ajouter 4 points à votre valeur d'ENDURANCE. Si en plus vous disposez des moyens de faire cuire votre nourriture, ajoutez 2 points d'ENDURANCE supplémentaires. Si vous n'avez rien à manger, abaissez votre ENDURANCE de 2 points. Rendez-vous au [10](#).

250

Peu après, le sentier commence à monter. Mais soudain, à un détour du chemin, vous vous trouvez nez à nez avec une troupe d'Orques Xokusai. Vous affrontez les six Orques successivement (Combat à Un Coup). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [291](#).

251

Vous êtes comme hypnotisé par la cape noire. A ce moment-là, une femme Gaddon fait irruption dans la pièce et renifle l'air. La frayeur se lit sur son visage, car elle semble capable de sentir l'empreinte du mal sur cette cape. « Qui êtes-vous ? demande-t-elle en se tournant dans votre direction. Et que venez-vous faire ici ? » Voulez-vous lui faire confiance (rendez-vous au [225](#)) ou préférez-vous quitter la pièce sur-le-champ sans lui répondre (rendez-vous au [43](#)) ?

252

Vous marchez pendant de longues heures dans la galerie. Soudain, Tabasha saute à bas de votre épaule et commence à gratter la paroi de la galerie avec ses griffes. En regardant attentivement, vous découvrez à cet endroit une mince fissure dans laquelle vous introduisez la pointe de votre Épée. La fissure s'élargit facilement, laissant place à une porte qui s'ouvre brusquement. Vous la franchissez et vous vous trouvez face à trois statues de pierre gardant chacune l'entrée d'une porte ouverte. La seule solution est d'interroger chacune des statues pour savoir si sa porte conduit aux Grottes de Minosaddurr. La première statue proclame que la troisième statue indique la bonne direction ; la seconde statue proclame que la première statue indique la bonne direction. La troisième statue reste muette. Si vous possédez des informations sur la nature des trois Gardiens de Pierre, c'est le moment de les exploiter. Quelle porte allez-vous choisir ?



252 Vous vous trouvez face à trois statues de pierre gardant chacune une porte ouverte.

La première ? Rendez-vous au [212](#)

La deuxième ? Rendez-vous au [326](#)

La troisième ? Rendez-vous au [173](#)

253

Vous vous glissez dans l'étroite fissure et vous vous retrouvez dans une caverne pleine de vieilles racines de bois sec empilées soigneusement dans un coin. En explorant la caverne, vous découvrez un petit piège en métal dans lequel un lapin s'est fait prendre récemment. Vous détachez le lapin et vous le fourrez dans votre besace (ajoutez 2 repas dans la case Provisions de votre *Feuille d'Aventure*) ainsi qu'un peu de bois (ajoutez 2 points dans la case Combustible de votre *Feuille d'Aventure*). Le sol de la caverne est jonché d'outils tranchants et de vieilles peaux, mais rien de cela ne vous intéresse. Vous décidez de sortir d'ici par l'autre galerie. Après avoir marché quelque temps, vous entendez subitement un cri aigu derrière vous, suivi d'un bruit de poursuite. Vous prenez vos jambes à votre cou pour échapper à ce poursuivant inconnu, mais vous êtes bientôt arrêté par un gouffre profond que traverse un étroit pont de pierre. De l'autre côté du gouffre, gardant le pont, un Elfe Noir armé d'un bâton impressionnant vous guette d'un air mauvais. Allez-vous tenter de traverser le gouffre (rendez-vous au [119](#)) ou préférez-vous rester où vous êtes en attendant votre poursuivant (rendez-vous au [398](#))?

254

Vous avancez lentement et prudemment quand soudain devant vous se profile un tentacule noir et velu qui s'approche de votre jambe. Tournant la tête, vous en voyez un deuxième derrière vous. Avant même que vous ayez pu fuir, deux autres tentacules surgissent et s'enroulent instantanément autour de vos chevilles. Vous essayez de les trancher à grands coups d'Épée, mais les maudits tentacules se multiplient au fur et à mesure que vous les coupez. Vous comprenez alors, mais trop tard, que vous vous êtes

dirigé sans vous en rendre compte vers le repaire de la fameuse Bête de Ventracule. Vous lancez deux dés pour déterminer le nombre de tentacules qui vous assaillent, puis deux autres dés pour le nombre de tentacules que vous parvenez à trancher. Si le second chiffre est supérieur ou égal au premier, vous parvenez à échapper à l'étreinte mortelle de la Bête (abaissez votre ENDURANCE de 2 points et rendez-vous au [195](#)). Sinon, les tentacules qui enserrent fermement vos jambes ont raison de votre équilibre, et vous basculez dans la gueule grande ouverte du monstre...

255

Vous vous faufilez difficilement parmi les racines. Pourtant, peu à peu, il devient plus aisé d'avancer et vous débouchez bientôt sur une galerie creusée dans le bois dont le plafond est suffisamment haut pour que vous puissiez vous redresser. Cependant, votre soulagement est de courte durée car, soudain, vous vous rendez compte que vous n'êtes pas seul : une silhouette vêtue d'oripeaux noirs et armée d'une hache à double tranchant se tient immobile dans un coin. Pour comble de malheur, l'éclat de l'Épée faiblit à ce moment, puis s'éteint tout à fait, plongeant la galerie dans l'obscurité totale. « Jetez votre Épée à terre », commande l'inconnu. Allez-vous obéir à son injonction (rendez-vous au [63](#)) ou vous préparer à livrer bataille (rendez-vous au [130](#)) ?



256

Puis la troupe, se préparant à passer à l'offensive, revient sur la droite : les lances sont pointées sur l'ennemi et les épées prêtes à frapper. Votre Épée semble danser dans votre main à la perspective du combat. Enfin, la bataille s'engage; les Koyunlus chargent au triple galop. Face à vous, une phalange de gardes Trolls avance en tête et vous vous jetez dans la masse sans plus attendre, en faisant tournoyer votre Épée. Parmi les Trolls, certains sont montés et l'un d'eux lance sa monture sur vous.

CAVALIER TROLL HABILITÉ: 8 ENDURANCE: 10

Si vous êtes vainqueur, vous remarquez que les forces Gaddons se sont regroupées en deux troupes et qu'elles essuient en ce moment le plus fort de l'attaque de l'armée des Orques. A quel groupe allez-vous prêter main-forte, celui de gauche (rendez-vous au [374](#)) ou celui de droite (rendez-vous au [52](#)) ?

257

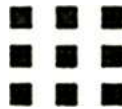
Dans la pièce suivante, de nombreux puits ont été creusés dans les murs. Un escalier aux proportions imposantes descend au niveau inférieur. Vous commencez par inspecter prudemment l'escalier quand soudain un bruit venu d'en bas vous alerte. Mais déjà une créature verte déboule dans l'escalier et se rue sur vous. Tout se passe très vite et vous avez juste le temps d'entrevoir qu'elle brandit deux cimeterres et qu'elle porte une armure d'Orque qui craque aux entournures sur son corps difforme. « Miam ! miam ! Encore plus à manger », bredouille-t-elle en vous attaquant.

VENTRE VISQUEUX HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, vous dégringolez les marches en courant. Rendez-vous au [376](#).

258

La porte s'ouvre sans résistance aucune sur une salle bien éclairée. Chaque mur est garni de plusieurs torches, dont certaines sont éteintes. Soudain, toutes s'embrasent, alors que retentit sous la voûte une voix âpre et tonitruante : « Ainsi, te voilà, héritier de sang ! dit la voix. Tu es venu chercher le Bouclier. Sois le bienvenu. Mais d'abord il te faudra Me trouver ! » A peine a-t-il prononcé ces mots que toutes les torches s'éteignent comme par enchantement, plongeant la salle dans une obscurité totale. Vous sentez quelque chose ramper sur votre nuque et vous êtes traversé de frissons d'horreur. Même votre fidèle Epée se refuse à briller et pèse d'un poids énorme dans votre main. Vous n'avez qu'une envie : sortir d'ici. Heureusement, vous aviez repéré deux issues en entrant. Allez-vous gagner la porte nord (rendez-vous au 51) ou la porte ouest (rendez-vous au [170](#)) ? En examinant la porte ouest à tâtons, vous découvrez les formes suivantes :



259

Vous suivez une piste rocailleuse sur plusieurs kilomètres. La caverne est immense et vous n'en voyez pas le bout. Vous distinguez juste au loin d'épais nuages de fumée. Épuisé, vous vous décidez à faire une courte halte car la marche a été éprouvante, quand soudain vous entendez un toussotement discret derrière vous. Faisant rapidement volte-face, vous vous trouvez nez à nez avec un homme étrange portant une barbe immense et chargé de babioles et de colifichets. Devinant votre méfiance, il sourit d'un air engageant et se présente comme étant Pierrot le Colporteur. A la vue de Tabasha et de l'Épée, ses yeux se mettent à briller et il vous propose de vous montrer sa marchandise. Allez-vous accepter (rendez-vous au [213](#)) ou refuser (rendez-vous au [147](#)) ?

A l'intérieur de la petite hutte, vous remarquez une armure en cuir du type de celles que portent les Orques, mais nettement plus grande, avec un masque complet pour le visage. En l'examinant de plus près, vous découvrez des traces de sang à l'intérieur. Maintenant que la carriole se rapproche, vous voyez qu'elle est précédée d'un détachement d'Orques et suivie d'un groupe d'individus de plus haute taille. Ce spectacle vous rappelle brusquement les histoires qui couraient dans les Hautes Terres au sujet des renégats, ces hommes et ces femmes qui avaient trahi leur pays pour travailler au service d'Orghuz. Arrivé à hauteur de la hutte, le capitaine des Orques appelle le garde. Allez-vous endosser l'armure et sortir en vous faisant passer pour lui (rendez-vous au [186](#)) ou préférez-vous fuir sans demander votre reste (rendez-vous au [161](#))?



Le bateau s'élance dans les chutes et retombe brutalement à la surface de l'eau plusieurs dizaines de mètres plus bas. Entraîné par le courant tumultueux, il gagne de la vitesse et devient de plus en plus difficile à contrôler. Tandis que le bateau menace à chaque instant de chavirer dans les flots déchaînés, les Nains se sont lancés dans une bagarre effrénée, échangeant coups de poing, coups de pied et bordées d'injures. Indifférents au reste, ils ne remarquent même pas que la paisible rivière a fait place à des rapides mortels. Ne pouvant compter que sur vous-même, vous empoignez fermement les deux manettes et vous essayez de gouverner l'embarcation tant bien que mal. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Malchanceux, vos efforts sont vains et le bateau va s'écraser sur les rochers des Dents du Diable. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [163](#).



261 *Les Nains ne remarquent pas que la paisible rivière a fait place à des rapides mortels.*

262

Dissimulant l'Épée sous votre manteau, vous pénétrez dans une pièce enfumée au centre de laquelle flambe un feu réconfortant. Dans la pénombre, vous vous glissez en tâtonnant jusqu'à une table à laquelle vous prenez place afin de pouvoir mieux observer ce qui se passe autour de vous. Lorsque enfin vos yeux se sont accoutumés à l'obscurité, vous vous rendez compte que tous les occupants de la pièce sont des Orques vêtus du même pourpoint décoré de l'insigne caractéristique de la Manière Forte. Fasciné et écoeuré à la fois, vous les regardez avaler goulûment des litres de bière et s'empiffrer de nourriture à s'en faire éclater la panse. Un homme qui circule de table en table, les bras chargés d'un plateau, se fait soudain apostropher par l'un des Orques. « Approche, Gaddon, grommelle-t-il. Apporte-moi encore du ragoût de Vermine et plus vite que ça, sinon c'est tes entrailles que nous mangerons demain au petit déjeuner. » L'homme auquel il s'adresse ainsi est aveugle, mais évolue avec une assurance surprenante entre les tables. Allez-vous vous lever et gagner l'autre pièce (rendez-vous au [84](#)) ou préférez-vous rester là (rendez-vous au [284](#)) ?

263

L'eau est chaude et vous remontez le courant en pataugeant. Mais lutter contre le courant est épuisant et vous finissez par vous cacher derrière des rochers pour reprendre des forces. De votre observatoire, vous voyez les cavaliers s'arrêter au bord de la rivière. Là, ils font mettre leurs Koyunlus à genoux pour renifler l'endroit et découvrir votre piste. Mais n'ayant rien trouvé, les cavaliers font demi-tour un peu plus tard. Rendez-vous au [25](#).

264

Deux silhouettes encapuchonnées se tiennent devant vous dans la caverne. L'une d'elles est Astragal et l'autre se présente comme Tancrede. Tancrede vous apprend qu'Orghuz n'est plus et que votre quête est terminée. «Tu seras bien récompensé», ajoute-t-il

encore. A ces mots, un rire sardonique éclate derrière vous. Vous faites volte-face, mais il n'y a personne. Aussitôt vous vous retournez, mais les silhouettes encapuchonnées ont disparu elles aussi. Vous finissez par comprendre que vous êtes dans une caverne d'illusions. Déjà une nouvelle illusion commence à prendre forme mais, échaudé, vous ne lui accordez pas le moindre regard. Mieux vaut quitter au plus vite cet endroit trompeur. Laquelle des quatre issues allez-vous choisir ?

Nord-ouest	Rendez-vous au 355
Sud-ouest	Rendez-vous au 205
Sud-est	Rendez-vous au 382
Nord-est	Rendez-vous au 107

265

Vous vous installez confortablement pour prendre un repos bien mérité. Un des Nains, nommé Mithlir, est resté au campement et il vous raconte comment lui et ses compagnons ont échappé au pouvoir d'Org-huz en brisant le sortilège qui pesait sur les colliers. Ils continuent cependant à les porter pour tromper l'ennemi. A cet endroit de son récit, il s'arrête et semble tendre l'oreille. Soudain, il pousse un cri de terreur : « Vampire ! Vampire ! » et se jette à plat ventre en se protégeant le visage. Avant que vous n'ayez pu faire un geste, une immense chauve-souris plonge sur vous et vous mord cruellement. Lancez un dé et abaissez votre valeur d'ENDURANCE du nombre de points obtenu. Heureusement pour vous, Mithlir se ressaisit rapidement et, portant un petit sifflet à sa bouche, en tire un son strident qui met le Vampire en fuite. Un peu plus tard, Astrée Palmyre et les autres reviennent de leur expédition, les bras chargés de butin et de nourritures somptueuses des Hautes Terres destinées à la table d'Orghuz en personne. Rendez-vous au [124](#).



266

Rendez-vous au [38](#).

267

Vous vous postez près de la porte qui tremble sous les assauts et les coups furibonds des Orques redoublant d'ardeur sous les invectives de leur capitaine. «Enfoncez-la, bande d'abrutis, hurle-t-il. Poussez fort ou je vous tranche les mains. » La porte finit par céder et le bélier des assaillants fait irruption dans la pièce. Lorsque les Orques y pénètrent à leur tour, ils vous trouvent là, près de la porte, et fermement déterminé à défendre votre peau. Vous les affrontez un par un.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier ORQUE	6	6
Second ORQUE	6	5
CAPITAINE DES ORQUES	7	8

Si à un moment quelconque de la bataille, l'un des combattants lance un double 1, il est atteint par une flèche empoisonnée et meurt instantanément. Si vous survivez, vous vous empressiez de quitter la pièce, suivi d'Astrée et des Nains. Rendez-vous au [375](#).

268

Vous arrivez dans une autre hutte en pierre, mais celle-ci beaucoup plus grande et impressionnante que les précédentes. Ouvrant une porte métallique sur votre droite, vous pénétrez dans une pièce faisant sans doute office d'armurerie. D'ailleurs, face à vous, un Orque est en train d'astiquer soigneusement une lance. Soudain, vous voyez votre Épée jaillir d'une pile d'armes dans un coin et voler dans votre main. D'un geste vif, l'Orque jette sa lance sur vous. *Tenez votre Chance*. Si vous êtes Malchanceux, la lance vous atteint et vous blesse gravement (vous abaissez votre ENDURANCE de 2 points). Si vous êtes Chanceux, la lance tombe à côté. Vous vous élancez hors de la pièce mais, pour comble de malchance, vous vous heurtez à un garde Troll. Allez-vous le combattre (rendez-vous au [23](#)) ou fuir sans demander votre reste (rendez-vous au [312](#)) ?

269

Prenant vos jambes à votre cou, vous filez sans demander votre reste, mais en jetant un coup d'œil par-dessus votre épaule vous apercevez la terrible cape noire que vous ne connaissez que trop bien. Derrière vous, le Khuddam pousse des hurlements terrifiants. Vous descendez les allées en courant à perdre haleine ; apercevant un escalier, vous grimpez ses marches quatre à quatre et, arrivé en haut, vous prenez votre élan pour sauter par-dessus le mur du camp. Lancez deux dés. Si vous obtenez un double 1, vous faites une mauvaise chute et vous vous fracturez la cheville. En un éclair, votre poursuivant est sur vous et vous tue sans merci. Sinon, vous reprenez votre course dans l'obscurité. Avec terreur, vous entendez le galop des montures des cavaliers lancés à vos trousses. Déjà, en vous retournant, vous voyez leurs ombres s'agiter à l'endroit où vous avez atterri. Ils ont tôt fait de retrouver votre piste et de reprendre la poursuite dans la bonne direction. Devant vous se dessine un grand volcan et vous remarquez des marches creusées dans son flanc qui conduisent jusqu'au sommet. Allez-vous entreprendre l'ascension du volcan

(rendez-vous au [56](#)) ou contourner la base du volcan (rendez-vous au [116](#)) ?

270

Il s'agit d'une carte des fortifications de l'enceinte extérieure de la tour d'Orghuz. La carrière est également indiquée, ce qui vous permet de vous orienter aisément. Sur une portion de la muraille marquée d'un symbole de poignard, une croix a été griffonnée à l'emplacement de ce que vous imaginez être la brèche. Ayant appris ce que vous vouliez savoir, vous roulez le parchemin et vous le remettez soigneusement en place. Rendez-vous au [53](#).

271

Vous avancez avec peine car le marécage devient de plus en plus profond et vous pataugez déjà dans la vase jusqu'aux genoux. Soudain, des claquements à la surface de l'eau parviennent à vos oreilles et, scrutant l'horizon, vous distinguez deux silhouettes qui se dirigent d'un bon pas dans votre direction. Allez-vous sortir du chemin pour vous cacher derrière un gros rocher avant qu'on ne vous aperçoive (rendez-vous au [115](#)) ou préférez-vous rester où vous êtes (rendez-vous au [137](#)) ?

272

Tabasha se lèche fébrilement tout le corps, puis elle chancelle et s'effondre de tout son long. En la soulevant de terre, vous constatez qu'elle est plongée dans une profonde léthargie. Comme vous n'avez guère le temps d'attendre qu'elle s'éveille, vous l'enfouissez délicatement dans votre poche, puis vous reprenez votre route dans l'obscurité. Rendez-vous au [149](#).

273

Vous vous engagez dans le couloir qui descend en pente douce. Peu à peu, les parois deviennent humides et vous vous retenez pour ne pas glisser sur les dalles mouillées. De temps en temps, vous percevez un vague cri au loin ; et au fur et à mesure que

vous avancez, le cri se fait plus distinct. C'est un véritable appel au secours qui vous parvient de derrière une lourde porte métallique verrouillée de l'extérieur. Allez-vous ouvrir cette porte (rendez-vous au [387](#)) ou continuer dans le couloir (rendez-vous au [22](#)) ?

274

En pénétrant dans la pièce, l'odeur répugnante vous soulève le cœur et le spectacle des monticules d'ordures en putréfaction vous éclaire rapidement sur la nature de cette odeur. Levant les yeux, vous apercevez au-dessus de votre tête un puits de grande dimension par lequel des os tombent de temps à autre. Un rire vous parvient d'en haut, puis une voix. «Tu crois que celui-ci est suffisamment charnu pour donner des forces à l'Élite Xokusai ? » Au même moment, un os bardé de nerfs vous tombe sur l'épaule. «Aucun signe de l'intrus envoyé par ce maudit Magicien?» reprend la voix. Vous n'avez pas perdu un mot de la conversation et brusquement la lumière se fait en vous : celui qui parle là-haut n'est autre que le traître contre lequel Astragal vous a mis en garde. Vous décidez de sauter sur le rebord intérieur en haut du puits pour glisser un œil par l'ouverture et voir qui est l'infâme. Lancez deux dés pour déterminer la hauteur du bond à faire pour atteindre le rebord, puis deux autres dés pour votre propre bond. Si votre bond est supérieur ou égal à la hauteur requise, vous parvenez à sauter jusqu'au rebord. Rendez-vous au [390](#). Si vous échouez, abaissez votre ENDURANCE de 1 point et recommencez. Si vous n'avez pas assez de détente pour atteindre le haut du puits, vous vous précipitez hors de la pièce en courant. Rendez-vous au [139](#).

275

Derrière leurs piliers, les Troggs protestent, trépignent et vous lancent des insultes. Mais vous les laissez s'époumoner, tandis que vous hissez le coffre dans le trou et disparaissiez à votre tour dans ce qui s'avère être l'entrée d'une galerie. Soulevant le coffre dans les bras, vous vous enfoncez dans la galerie. Mais vous avez

à peine parcouru quelques mètres que vous heurtez du pied sans le savoir une corde tendue au-dessus du sol. Celle-ci déclenche un mécanisme qui vous décoche une flèche de Trog empoisonnée en plein estomac. L'effet est instantané. Gisant à terre à l'agonie, vous avez encore le temps d'apercevoir les petits Trops à l'entrée de la galerie qui sautent de joie à l'idée de récupérer leur bien.

276

Vous faites un geste pour saisir votre Épée. Aussitôt, la guerrière tire. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Malchanceux, vous êtes tué net. Si vous êtes Chanceux, elle vous manque et dégaine sa propre épée. La poignée de votre Épée est chauffée au rouge et elle vous brûle la peau. Vous abaissez votre ENDURANCE de 2 points.

HIRKHANA HABILITÉ: 9 ENDURANCE: 10

Si vous êtes victorieux, rendez-vous au [203](#).

277

Vous vous trouvez dans une caverne comportant trois portes métalliques portant des inscriptions en runes. Vous remarquez aussi une vieille porte en bois, celle-ci dépourvue d'inscriptions. Laquelle choisissez-vous ?

La porte en bois Rendez-vous au [39](#)

La porte nord-ouest Rendez-vous au [205](#)

La porte nord-est Rendez-vous au [382](#)

La porte sud-est Rendez-vous au [2](#)

278

« Vous avez fait un choix sage, déclare le vieil homme. Tout l'or des Gouffres ne servirait à rien si par malheur le Mal parvenait à s'insinuer à et miner l'Arbre de Vie. » (Vous inscrivez le Bois

Éternel sur votre *Feuille d'Aventure*. Il vous permettra, si r occasion vous en est donnée, de faire cuire vos aliments, et vous pourrez l'utiliser indéfiniment.) Sur ces mots, le vieil homme commence à se raidir et vous voyez peu à peu la fibre du bois se dessiner sur sa peau. Grégoire vous entraîne vers la sortie des galeries de bois et à l'entrée des galeries de pierre. Là, il vous serre chaleureusement la main pour vous dire adieu et, vous souhaitant bonne chance, s'en va de son côté. Ajoutez 2 points de CHANCE. VOUS VOUS engagez dans la galerie, vous frottant la main pour essayer d'en extraire une écharde. La galerie est progressivement gagnée par une chaleur insoutenable. Rendez-vous au [112](#).

279

Vous vous précipitez dans la petite caverne et vous découvrez au milieu de la pièce un jeune Gaddon ficelé par une toile étrange. D'un rapide coup d'œil circulaire, vous vous assurez que la caverne n'a pas d'autre issue ou galerie. Puis vous commencez à trancher ses liens poisseux à l'aide de votre Épée, quand soudain une énorme Araignée Carnivore se laisse tomber du plafond sur votre tête. Vous vous dégagez tant bien que mal de l'étreinte de ses multiples bras velus et vous l'attaquez à grands coups d'Épée.

ARAIGNÉE CARNIVORE HABILETÉ: 6 ENDURANCE: 10

Si vous êtes vainqueur, vous délivrez le Gaddon de ses liens et, pour vous remercier, il vous conduit jusqu'à la Caverne de Fer. Arrivé devant les deux portes, il vous recommande de prendre celle de gauche. Vous ajoutez 2 points de CHANCE. Rendez-vous au [199](#).

280

Bientôt la fraîcheur de l'air fait place à une chaleur intense et les ténèbres s'éclaircissent, dissipées par une lueur rougeâtre. La carriole s'arrête et, pendant un certain temps, vous n'entendez qu'un concert de craquements et de sifflements. Entre-temps, la chaleur est devenue insoutenable et vous vous demandez ce que

le sort vous réserve. Enfin, on vous fait sortir de la carriole et vous vous trouvez alors au bord d'un fleuve de lave en fusion. A cet endroit, trois séries de trois blocs de pierre carrés disposés en travers du fleuve en guise de pierres de gué émergent de la lave. Les Trolls commencent à évaluer leur position, puis ils entonnent une cantilène comme celles que chantent les écoliers de Gorak :

Bloc sur la droite,
Un à gauche au centre,
Un à gauche en diagonale.

Ils vous font passer la rivière sans cesser de chanter leur refrain, et vous vous promettez de vous rappeler ces trois vers, pour le cas où le hasard reconduirait vos pas vers ce lieu. Rendez-vous au [371](#).

281

Le second Orque a disparu et vous vous agenouillez auprès du Nain. Vous constatez qu'il perd tout son sang : il a une flèche fichée dans le flanc. Brusquement, la flèche s'évanouit en fumée. « Il est trop tard, parvient-il à articuler. Le poison est déjà dans mon sang. » A voix basse, vous lui expliquez votre mission et, au nom de Khuddam, un frisson de terreur parcourt son pauvre corps. « Cherchez les Gaddons, murmure-t-il à bout de forces. Allez à l'auberge du Souffle du Dragon... Ils sauront peut-être vous aider... » Sur ces mots, il rend son dernier soupir.

Après avoir clos délicatement ses paupières, vous vous mettez en route dans la direction prise par les Orques. Rendez-vous au [383](#).

282

Vous suivez les autres dans une grande hutte meublée de tables en pierre. Au milieu de la pièce, un Orque s'affaire auprès d'un chaudron rempli d'os et de nerfs. Le ragoût a l'air répugnant et son odeur vous soulève le cœur, néanmoins lorsqu'on vous en présente une assiette, vous décidez de ne pas faire la fine bouche

et de le goûter si Tabasha accepte elle aussi de le manger. Discrètement, vous en glissez un peu dans votre poche, mais Tabasha le rejette éner-giquement. A la fin du repas, un Orque paraît, tenant à la main plusieurs colliers métalliques qu'il distribue à la ronde, ordonnant à chacun de le mettre à son cou. Allez-vous le passer autour de votre cou (rendez-vous au [165](#)) ou préférez-vous vous enfuir (rendez-vous au [139](#)) ?

283

On vous conduit à l'entrée d'une galerie qui descend en pente douce. Au milieu de la galerie coule une rivière peu profonde que vous longez pendant plusieurs heures. Peu à peu, l'eau commence à devenir chaude et il en monte une odeur nauséabonde difficilement supportable. Soudain, la rivière disparaît dans le sous-sol et vous vous trouvez au pied d'une porte qui barre la galerie sur toute sa largeur. Sur cette porte, un squelette accroché à une pique en métal pend lamentablement. A la faible lueur de l'Épée vous examinez à tâtons la paroi autour de la porte. Voulez-vous commencer par la gauche (Rendez-vous au [75](#)) ou par la droite (rendez-vous au [323](#))?

284

Le Gaddon apporte aux Orques leurs auges remplies de ragoût de Vermine, puis vient vers vous. Vous êtes ébahi de voir avec quelle facilité il a senti votre présence. Il vous demande ce que vous désirez et vous passez commande de quelque nourriture. Il est à peine sorti que les Orques deviennent soudain étonnamment calmes et silencieux ; les bougies vacillent et vous sentez un frisson vous courir dans le dos. C'est alors qu'une silhouette vêtue d'une grande cape noire se glisse sans bruit dans la pièce et siffle les Orques. Ils sortent précipitamment de la pièce. Arrivée à son tour sur le seuil, la silhouette noire semble se raviser et se met à renifler bruyamment, puis se retourne et s'approche de vous. Elle émet alors un long sifflement : « Ssssss..., un homme des Hautes Terres ! » et brandit sur vous son cimenterre. Préférez-

vous fuir (rendez-vous au [43](#)) ou l'affronter (rendez-vous au [299](#)) ?

285

A la lueur de l'Épée, vous voyez le guerrier soulever son casque. Une cascade de longs cheveux noirs retombe sur ses épaules et vous distinguez dans la pénombre le visage d'une femme Gaddon dont les yeux ne verront jamais la lumière du jour. Son nom est Khazara et elle appartient à l'armée des Guerriers Sensitifs. A votre odeur, elle a compris que vous veniez des Hautes Terres et, mis en confiance, vous décidez de lui raconter votre quête. En vous conduisant à son village de Sombreval, elle vous explique que ce village est assiégé par l'ennemi et qu'il est l'un des derniers bastions de la résistance des Gaddons. Soudain, un des Nains s'effondre avec des hurlements de douleur, une flèche plantée dans la jambe. Vous êtes tombés dans une embuscade tendue par un escadron de quatre Orques. Khazara affronte deux d'entre eux, vous laissant aux prises avec les deux autres. Vous les combattez tour à tour.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier ORQUE	7	8
Deuxième ORQUE	6	5

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [360](#).

286

Vous sautez à pieds joints dans le profond fossé. Il y fait sombre et vous n'êtes guère rassuré. La carriole se rapproche et soudain une voix retentit. « Garde ! Où est ce maudit scélérat des Hautes Terres ? Si jamais je l'attrape, je le jette dans le fossé et les Gremlins se chargeront de lui ! » Terrifié, vous scrutez l'obscurité et vous ne tardez pas à voir paraître une horde de créatures aux canines acérées agitant de redoutables petites dagues. Vous

comprenez alors que votre dernière heure est arrivée et que votre quête s'achève ici.

287

Les battements de tambour cessent, mais bientôt des hurlements sauvages vous parviennent, tandis que vous descendez difficilement la pente escarpée, risquant à chaque pas de vous rompre le cou. Vous tenez votre Epée à la main, mais si vous deviez affronter un adversaire, vous n'auriez guère de place pour la manier. Bientôt, vous arrivez à un nouvel embranchement de la saillie rocheuse et vous avez maintenant le choix entre un sentier escarpé sur la gauche (rendez-vous au [361](#)) et une saillie rocheuse descendant en pente douce sur la droite (rendez-vous au [146](#)).

288

L'enchantement cesse aussi rapidement qu'il était venu. Toute trace de la scène de destruction a disparu, et pourtant vous êtes certain de ne pas l'avoir rêvée. Après vous êtes engagé dans un autre couloir, vous trouvez une porte sur la gauche sur laquelle sont gravés les symboles suivants :



Allez-vous ouvrir cette porte (rendez-vous au [125](#)) ou continuer à suivre le couloir (rendez-vous au [207](#))?



289

Le corridor débouche sur un escalier. Vous descendez les marches et, parvenu en bas, vous pénétrez dans une salle immense où traînent des morceaux de meubles épars et des os jaunis (qui pourraient fort bien avoir appartenu à des humains), notamment deux crânes brisés quelque part dans un coin. Vous remarquez que la cheminée a dû être utilisée récemment. Mais au milieu de ce bric-à-brac, un coffre retient votre attention. Vous traversez la salle pour le regarder d'un peu plus près. Souhaitez-vous l'ouvrir (rendez-vous au [114](#)) ou préférez-vous passer dans la pièce suivante (rendez-vous au [397](#)) ?

290

Entendant les bruits de pas se rapprocher à vive allure, vous jugez prudent de vous enfouir dans le trou et, une fois dans votre cachette, vous poussez un soupir de soulagement. Soudain pourtant, vous sentez votre jambe irrésistiblement attirée vers le bas et vous tombez dans un étang marécageux, sans comprendre ce qui vous arrive. Une main terrible est en train de vous attirer vers les bas-fonds et si vous n'agissez pas rapidement, il est certain que vous allez périr dans ce marais. Vous dégainez votre Épée et vous frappez de grands coups aveugles dans la vase autour de votre jambe. Lancez deux dés. Si vous obtenez deux chiffres identiques, vous réussissez à trancher le bras de la créature. Sinon, vous abaissez votre ENDURANCE de 2 points et vous répétez l'opération jusqu'à ce que votre ENDURANCE soit réduite à néant, auquel cas la créature vous entraîne dans les profondeurs insondables où s'achève votre quête. Si vous êtes vainqueur de la bête, vous vous hâtez de remonter à la surface pour quitter ce trou inhospitalier. Vous regardez prudemment par l'ouverture et, ne voyant personne alentour, vous vous élancez dans la galerie la plus proche. Ajoutez 1 point de CHANCE. Rendez-vous au [201](#).

291

Vous êtes attaqué par un Griffon. Il tient déjà dans une de ses serres un Orque roussi, mais son appétit est insatiable et il ne demande qu'à vous emporter dans l'autre serre. Dans un bruissement d'ailes, il fond sur vous en crachant son haleine de feu. Vous vous défendez vaillamment à grands coups d'Épée.

GRIFFON HABILETÉ: 8 ENDURANCE: 10

Si vous êtes vainqueur, vous pouvez prendre la saillie rocheuse de gauche (rendez-vous au [311](#)) ou celle de droite (rendez-vous au [195](#)).



292

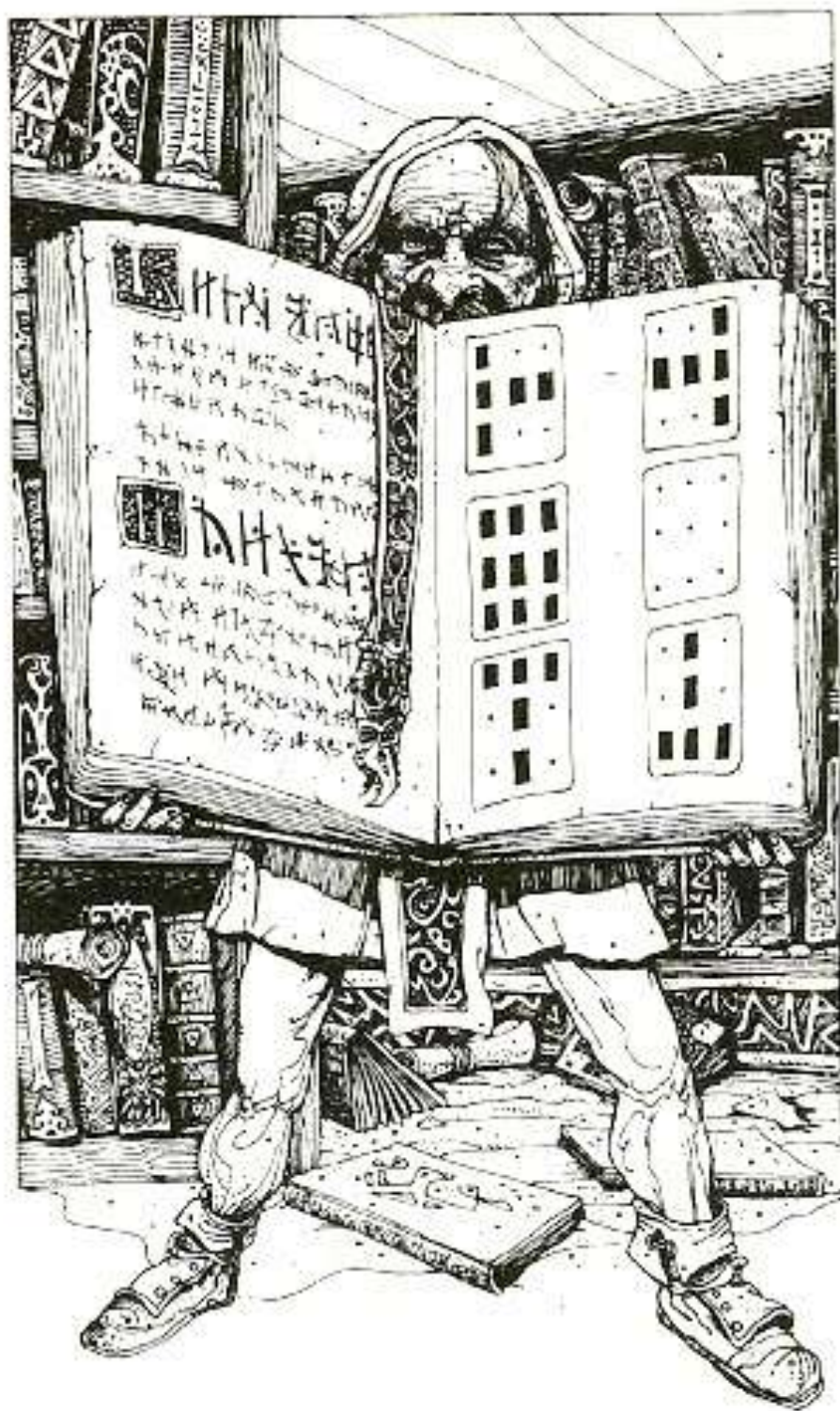
Vous êtes maintenant dans une petite pièce remplie d'un bric-à-brac de vieilles bouteilles, de bocaux, de chauves-souris et d'araignées séchées qui vous rappelle irrésistiblement l'officine de l'apothicaire de Gorak. Trois vieilles harpies sont assises au coin du feu, occupées à se chuchoter des ragots et à ricaner. Dès qu'elles vous aperçoivent, vous avez la désagréable surprise de les voir se métamorphoser lentement en trois grandes Louves. Vous essayez de brandir votre Épée pour les tenir en respect, mais elle pèse lourd comme du plomb. La métamorphose est maintenant achevée et vous faites face à trois Louves qui vous fixent d'un air hargneux. Jetant un coup d'œil désespéré dans la pièce, vous trouvez deux portes, une au nord (rendez-vous au [66](#)) et l'autre au sud (rendez-vous au [113](#)).

293

Vous tombez sur la tête de l'Orque qui en perd l'équilibre et bascule dans le vide. Ajoutez 1 point de CHANCE. Vous retrouvez votre Épée plantée dans une fissure du rocher et vous la récupérez avec un immense soulagement. Vous risquez fort d'en avoir besoin, car le vacarme de cris et de hurlements se rapproche. Rendez-vous au [379](#).

294

Le vieil homme retient son souffle, puis commence à parler. « Oui, voilà l'Épée, je la reconnais. C'est moi qui ai ensorcelé sa lame, avec l'aide d'autres fameux magiciens, il y a bien des années de cela. » Puis, il s'empare d'un épais volume dans sa bibliothèque et l'ouvre à une page couverte de représentations symboliques. « Maintenant, héritier de sang de Tanocrède, continue-t-il, il faut faire vite. Vous êtes en grand péril. Les Khuddams deviennent chaque jour plus forts et ils sont en train de réduire en esclavage tout ce que les Gouffres comptent d'êtres vivants. Le Seigneur des Ténèbres devient plus puissant au fur et à mesure que le Bouclier se lézarde. Je n'ai pas le pouvoir de vous apprendre grand-chose sur l'art du Combat Sensitif, mais d'autres s'en chargeront. En revanche, étudiez attentivement ces symboles ; ils datent de l'âge d'or des Sensitifs, époque à laquelle la majeure partie de ces galeries ont été construites. Ils signifient Gauche, Droite, Danger, Sécurité, En Haut. En Bas. » Le vieil homme va ensuite chercher un autre recueil de Codes Secrets, qu'il entreprend de vous expliquer (rendez-vous au [399](#), mais n'oubliez pas de revenir ensuite à ce paragraphe). Après cette longue conversation, le vieillard vous apporte de quoi vous restaurer (ajoutez 2 points d'ENDURANCE) et vous adjure de chercher les Grottes de Minosaddurr, là où brûle le Cœur de Flamme. « Trempez l'Épée dans le Cœur de Flamme, poursuit-il, afin qu'elle puisse porter le coup fatal. » Fort de ces précieuses informations, il ne vous reste plus qu'à le quitter. Vous pouvez vous diriger vers la gauche (rendez-vous au [144](#)) ou vers la droite (rendez-vous au [252](#)).



294 Puis le vieil homme s'empare d'un épais volume
dans sa bibliothèque.

295

Vous refusez poliment. L'autre Gobelin des Marais, qui s'appelle Boisdur, hoche la tête, l'air de dire que vous ne savez pas ce que vous perdez. Il vous attrape alors à bras-le-corps et vous jette par-dessus son épaule, puis tous deux se remettent en route en fredonnant une mélodie étrange. Ils sont remarquablement endurants et marchent plusieurs heures durant sans s'arrêter. Enfin, vous atteignez leur campement et, après avoir échangé avec leurs compagnons quelques jurons et autres amabilités propres à cette engeance, ils vous déposent dans une pièce et vous apportent un répugnant brouet noir et visqueux. Allez-vous le manger (rendez-vous au [185](#)) ou le jeter par la fenêtre (rendez-vous au [354](#)) ?

296

A bout de force, vous vous hissez hors de l'eau. Vos mains vous démangent terriblement et vous constatez avec horreur qu'elles sont couvertes de sangsues noires et frétilantes. Portant la main à votre visage, vous remarquez qu'elles se sont installées là aussi. Vous avez beau les arracher une à une, vous vous sentez faiblir de plus en plus. Vous abaissez votre ENDURANCE de 4 points. Il faut vous rendre à l'évidence : ces sangsues devaient être venimeuses. Tabasha a cessé de se lécher et semble vous observer avec inquiétude. Vous vous sentez sur le point de perdre connaissance. Vous abaissez votre HABILITÉ de 1 point. Souhaitez-vous que Tabasha vienne à votre aide (dans ce cas, inscrivez 1 utilisation sur la *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [336](#)) ou préférez-vous vous allonger un instant en attendant que la faiblesse se dissipe (rendez-vous au [17](#)) ?



297

Devant vous, vous apercevez un escalier savamment taillé dans la pierre et orné de sculptures représentant diverses créatures exotiques. Certaines sont même tellement finement découpées dans la pierre qu'elles semblent bouger. Vous trouvez également une autre porte, mais celle-ci ne s'ouvre pas. Posant le pied sur un serpent peint dans les teintes les plus vives, vous commencez à monter l'escalier. Rendez-vous au [106](#).

298

A bout de forces, vous décidez de faire halte au sommet d'une petite colline couronnée de gros blocs de rochers où vous serez en sûreté. Vous êtes tiré de votre sommeil par les miaulements plaintifs et les grattements de Tabasha qui essaie de se réfugier dans votre poche. Les ténèbres sont impénétrables, mais une menace plane dans l'air. Vous dégainez votre Épée qui se met à briller et, prêtant l'oreille aux bruits de la nuit, vous percevez distinctement une rumeur de cris, de grognements et de chuchotements autour de vous. Soudain, une silhouette sombre dont les ongles longs comme des poignards luisent à la lumière de l'Épée s'élance sur vous. Allez-vous la frapper avec votre Épée (rendez-vous au [34](#)) ou vous enfuir (rendez-vous au [316](#)) ?

299

Vous dégainez votre Épée, prêt à affronter un Khuddam, l'un des redoutables lieutenants d'Orghuz.

KHUDDAM GESHRAK HABILETÉ: 10 ENDURANCE: 12

Si vous êtes vainqueur, le corps de votre adversaire disparaît comme par enchantement, ne laissant que la cape noire tissée de fines mailles. Rayez ce Khuddam sur votre *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous au [251](#).

300

Vous descendez l'allée en courant à toutes jambes, quand soudain un Gobelin des Marais se dresse en travers de votre chemin. Sa silhouette vous est familière et, après une brève hésitation, vous finissez par reconnaître Bougras. Ses intentions ne sont guère amicales, à en juger par le cimenterre qu'il brandit vers vous.

BOUGRAS HABILETÉ: 6 ENDURANCE: 12

Si vous êtes vainqueur, votre bataille a fait du tapage et causé une perturbation dont vous vous seriez volontiers passé. Rendez-vous au [269](#).

301

Vous suivez le sentier. Partout, vous apercevez les cendres de feux de camp de fraîche date. Brusquement, le sentier s'arrête net au bord d'un abîme impressionnant dont vous ne distinguez même pas le fond, plongé dans les ténèbres. Pour franchir l'abîme, il n'y a guère qu'un vieux pont de corde tendu en travers du précipice et gardé de part et d'autre par deux huttes de pierre. Derrière vous, le bruit de la cavalcade se rapproche et vous apercevez au loin la silhouette menaçante d'un Griffon. Il faut faire vite et vous n'avez d'autre choix que de vous élancer sur le pont. Arrivé au milieu du pont qui se balance dangereusement au-dessus du vide, vous voyez deux gardes Orques surgir de chaque hutte et accourir en gesticulant à votre rencontre. Vous voilà pris en sandwich entre deux Orques devant vous et deux Orques derrière vous. Il ne vous reste qu'à mener 4 Combats à Un Coup. Si vous êtes vainqueur, vous gagnez rapidement l'autre côté et vous tranchez les cordes pour couper la route à vos poursuivants. Allez-vous vous diriger vers les cavernes à proximité de là (rendez-vous au [189](#)) ou continuer sur le sentier (rendez-vous au [372](#)) ?

302

Entraîné par la pente rocailleuse, vous glissez et vous dégringolez jusqu'en bas pour atterrir dans une flaque au bord d'une rivière impétueuse. L'eau est très froide. Un étroit sentier longe la rivière. Allez-vous prendre le sentier en suivant le sens du courant (rendez-vous au [223](#)) ou à contre-courant (rendez-vous au [145](#))?

303

Vous grimpez prestement sur une saillie rocheuse à quelques mètres du sol. Les Orques ont tôt fait de rejoindre le Nain, guidés par l'odeur. « Ah, le voilà, s'exclame l'un d'eux avec une satisfaction manifeste. Et avec le collier, qui plus est ! Nous n'avons pas perdu notre journée. » L'autre Orque s'empare du collier et le fourre dans un sac. Puis, il achève le Nain d'un violent coup de poignard. « Combien crois-tu qu'on nous donnera pour celui-ci ? » l'entendez-vous encore demander, tandis qu'ils repartent avec leur butin dans la direction d'où ils sont venus. Allez-vous les suivre dans cette galerie (rendez-vous au [383](#)) ou préférez-vous revenir sur vos pas dans l'autre galerie (rendez-vous au [135](#)) ?

304

Vous suivez le chemin qui traverse une caverne immense, dont vous n'apercevez pas même le bout, dans la semi-obscurité environnante. A un moment donné, vous entendez le grincement des roues d'une carriole arrivant dans votre direction. Jetant un rapide coup d'œil circulaire, vous remarquez, à une centaine de mètres de là, une hutte en pierre construite au bord du chemin. Allez-vous vous y réfugier (rendez-vous au [260](#)) ou préférez-vous sauter dans le fossé qui longe le chemin (rendez-vous au [286](#))?

305

Vous levez votre Épée, mais elle se refuse à briller. L'obscurité est totale et vous n'avez aucun moyen de voir votre adversaire qui, lui, ricane de votre désarroi et profite de sa supériorité pour vous frapper à l'estomac. Vous l'attaquez avec l'énergie du désespoir, mais il pare chaque coup avec une facilité déconcertante. Vous abaissez votre ENDURANCE de 2 points. « Rendez-vous ! ordonne-t-il d'une voix sourde et altérée. Vous n'avez aucune chance contre un Combattant Sensitif dans le noir. » La mort dans l'âme, vous décidez de baisser votre Épée, qui curieusement se met alors à luire. Rendez-vous au [285](#).

306

Rendez-vous au [12](#).

307

Au milieu de la pièce, une lueur bleue émanant d'une rangée de cristaux attire votre attention. Vous remarquez à côté une légende inscrite en runes : « Murmure le nombre total de Cristaux dans les Grottes de Minosaddurr si tu veux sortir de ces Grottes. » Il ne faut pas vous en dire plus pour que vous comptiez immédiatement les Cristaux rassemblés dans cette caverne. Vous en dénombrez soixante-sept et vous prononcez aussitôt ce chiffre. Mais à votre grande déception, il ne se passe rien. Si vous connaissez le nombre total des Cristaux conservés dans les Grottes de Minosaddurr et si vous souhaitez partir, rendez-vous au numéro du paragraphe correspondant. Si vous ignorez ce nombre, vous avez le choix entre une issue au sud-ouest (rendez-vous au [27](#)) et une à l'ouest (rendez-vous au [188](#)).

308

Les palefreniers sortent les Koyunlus des écuries et entreprennent de les seller. Vous n'êtes pas mécontent d'avoir l'occasion d'observer de près ces bêtes étranges et velues avec leur tête hérissée de multiples cornes. Ils n'ont pas de rênes et



308 *Les portes s'ouvrent et les Sensitifs chargent dans une immense clameur.*

semblent être guidés par simple pression des pieds, ce qui permet de garder les mains libres pour combattre. Ayant décidé de tenter un petit galop d'essai sur le dos de l'un d'eux, vous constatez qu'il a le pied remarquablement sûr et qu'il bondit de roche en roche avec l'aisance d'un chamois. A l'appel du clairon qui sonne le rassemblement, une foule de guerriers converge vers les portes. Puis tout va très vite. Les portes s'ouvrent et les Sensitifs chargent dans une immense clameur. Brusquement, leurs cavaliers se replient sur la gauche pour tenter d'échapper à la pluie de flèches que l'assiégeant vous décoche. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Malchanceux, vous êtes touché par une flèche et méchamment blessé (abaissez votre ENDURANCE de 2 points). Si vous survivez, rendez-vous au [256](#).

309

Vous devrez combattre Orghuz en fonction du nombre de Khuddams encore en vie d'après les indications de votre *Feuille d'Aventure*.

ORGHUZ HABILETÉ: 10 ENDURANCE: 12

Si vous êtes vainqueur, vous rayez un Khuddam de votre *Feuille d'Aventure*. Si vous êtes vainqueur et que vous avez trempé votre Épée dans le Cœur de Flamme de Minosaddurr, rendez-vous au [385](#). Si vous n'avez pas trempé votre Epée, vous devez combattre Orghuz jusqu'à ce que vous ayez éliminé tous les Khuddams encore vivants d'après votre *Feuille d'Aventure*. Une fois que vous avez supprimé tous les Khuddams, rendez-vous au [385](#).

310

Maintenant que vous avez repris des forces, vous vous sentez capable de poursuivre votre quête du Bouclier. Vous marchez pendant plusieurs heures, puis vous arrivez en vue de ce qui vous semble être une guérite de pierre. Vous remarquez par ailleurs deux petites fentes taillées dans le roc de part et d'autre de la galerie. Allez-vous franchir la zone dangereuse en courant

(rendez-vous au [73](#)) ou en rampant pour passer sous les fentes (rendez-vous au [351](#))?

311

La saillie rocheuse descend d'abord en pente douce, puis devient de plus en plus abrupte ; il vous arrive même de glisser sur des plaques verglacées. Bientôt, la surface est tellement lisse que vous avez toutes les peines du monde à trouver des prises et à garder votre équilibre. Soudain, un hurlement de terreur ! Et vous voyez passer en trombe à côté de vous l'un de vos poursuivants entraîné dans une glissade effrénée. Brusquement, les hurlements cessent dans un bruit mat encore plus terrifiant. Mais alors vous vous sentez glisser, glisser...

312

Pour votre malheur, il faut que vous vous trouviez alors nez à nez avec le chef des Khuddams, certainement le plus redoutable des Sept Serviteurs des Montagnes d'Orghuz. Friankara, car c'est elle, possède pour seule arme ses longues griffes empoisonnées, mais celles-ci sont mortelles. Si vous n'avez pas votre Epée, appliquez les valeurs d'HABILETÉ et d'ENDURANCE indiquées entre parenthèses. Si vous avez votre Épée, appliquez les valeurs indiquées en premier lieu.

KHUDDAM HABILETÉ: 10 ENDURANCE: 12 FRIANKARA (12) (16)

Si vous êtes vainqueur, rayez le nom de Friankara sur votre *Feuille d'Aventure*. Si vous avez l'Épée, rendez-vous au [236](#). Si vous n'avez pas votre Épée, vous vous sentez soudain attiré par la force de son magnétisme et, pénétrant dans une armurerie déserte, vous la trouvez posée dans un coin. Vous la récupérez prestement avec un intense soulagement et vous sortez de la pièce. Rendez-vous au [236](#).

313

Il vous entraîne à travers un dédale de racines enchevêtrées jusqu'à un escalier de bois, puis le long d'un corridor toujours taillé dans le bois. Enfin, vous arrivez devant une large porte habilement sculptée. A l'intérieur de la pièce, un vieil homme repose sur un lit fait de fines racines et ses propres membres semblent se fondre dans les entrelacs de bois environnants. « Voici le Fils des Hautes Terres ! Est-ce celui dont parle la prophétie? » demande Grégoire. Le vieil homme se redresse sur son séant dans un sourd bruit de craquements. « L'Arbre de Vie est empoisonné par le Mal, dit-il. Bientôt, tout sera aride et désolé. Il est dit dans la prophétie que je dois vous offrir l'un de ces deux objets... » Que choisissez-vous : une bourse pleine d'or (rendez-vous au [104](#)) ou une brindille de Bois Eternel (rendez-vous au [278](#))?



314

Vous vous trouvez dans une pièce qui possède une autre porte à l'est. Dans le coin à droite, un amas informe qui a tout l'air d'un tas d'immondices attire votre attention, car il s'en dégage une odeur nauséabonde et des nuages de vapeur. En contournant le tas d'immondices, vous avez la surprise de le voir s'animer et faire un mouvement dans votre direction.

Brusquement, trois tentacules couverts d'épines acérées en jaillissent. Voulez-vous quitter ce lieu malodorant par la porte est

(rendez-vous au [132](#)) ? Si vous préférez sortir par la trappe, il vous faudra d'abord affronter le tas d'immondices pour l'atteindre.

TAS D'IMMONDICES HABILETÉ : 8 ENDURANCE: 12

Si vous en sortez vivant, vous ouvrez la trappe qui donne accès à une galerie allant vers le sud-ouest. Rendez-vous au [235](#).

315

En y regardant de plus près, vous distinguez des interstices entre les pierres. Vous pouvez escalader le mur, à condition d'être *extrêmement prudent*. Lancez un dé douze fois. Pour réussir, vous devez obtenir huit fois un nombre compris entre 1 et 4. Si vous échouez, vous êtes découvert par un archer posté sur la tour de guet et abattu sans autre forme de procès. Si vous réussissez, rendez-vous au [30](#).

316

Fuyant à toutes jambes dans l'obscurité, vous vous jetez aveuglément sur les pointes acérées d'un Cactus Carnivore. Vous essayez de vous dégager de ses pointes, mais peine perdue, et vous apprenez à vos dépens que lorsqu'un Cactus Carnivore a trouvé une victime, il n'est pas prêt de la lâcher. Votre chair est appelée à le nourrir pendant plusieurs mois et votre quête s'achève ici.

317

Après une longue marche éprouvante, vous faites halte pour dormir. A votre réveil, vous voyez Tabasha contempler avec satisfaction le produit de sa pêche, un poisson aveugle qu'elle a posé à côté de vous. Si vous souhaitez manger maintenant, ajoutez 4 points d'ENDURANCE. Sinon, inscrivez 1 repas sur votre *Feuille d'Aventure*. Si vous avez les moyens de faire cuire votre repas, ajoutez 2 points d'ENDURANCE supplémentaires. Au moment où vous vous apprêtez à repartir, vous êtes alerté par

des bruits de pas pesants. A en juger par le tapage, les arrivants doivent être nombreux. En regardant autour de vous, vous découvrirez deux cachettes possibles. Vous avez le choix entre une petite niche sur la gauche (rendez-vous au [98](#)) et un trou creusé dans le sol sur la droite (rendez-vous au [290](#)).



318

Soudain, vous entendez un tonnerre de sabots d'animaux claquant sur le sol rocheux et vous ne tardez pas à voir paraître une troupe de six cavaliers vêtus de longues capes noires. En vous apercevant, ils se mettent à pousser des hurlements furieux et lancent aussitôt leurs montures au galop pour vous donner la chasse. Déjà, ils ne sont plus très loin de vous et l'un des cavaliers jette sa lance. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Malchanceux, vous êtes blessé (abaissez votre ENDURANCE de 2 points). Si vous êtes Chanceux, la lance vous manque. A ce moment-là, vous obliquez, échappant ainsi à leur vue, et vous vous retrouvez au bord d'une rivière aux eaux troubles.

Allez-vous franchir la rivière en sautant (rendez-vous au [94](#)) ou en pataugeant (rendez-vous au [263](#))?

319

Vous êtes sain et sauf. Quelle pierre allez-vous choisir maintenant ?

A gauche Rendez-vous au [13](#)

En avant Rendez-vous au [148](#)

A gauche en diagonale Rendez-vous au [54](#)

320

Vous avancez sur le sol rocailleux, l'Épée au poing. Soudain, vous sentez une présence derrière vous. Faisant brusquement volte-face, vous vous trouvez nez à nez avec un Spectre qui s'apprête à vous trancher en deux avec son immense épée. Vous n'avez que le temps de faire un saut de côté pour éviter la lame qui fend l'air avec une violence inouïe. Déjà, le Spectre repasse à l'attaque.

SPECTRE DES BRUMES HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 8

Si vous survivez à cette rencontre, vous découvrez quelques marches. Allez-vous gravir ces marches (rendez-vous au [210](#)) ou obliquer à droite (rendez-vous au [243](#))?

321

Vous arrivez dans une impasse. Voulant revenir sur vos pas, vous faites alors demi-tour, mais à ce moment, un Orque apparaît et commence à entailler à grands coups de hache la saillie rocheuse sur laquelle vous vous trouvez. Déjà, un gros bloc se détache et tombe dans le précipice, entraînant d'autres rochers dans sa chute. Levant la tête, vous apercevez juste au-dessus un autre Orque qui s'apprête à vous décocher une flèche mortelle. Vous avez le choix entre sauter dans le vide ou attendre la flèche empoisonnée. Quoi qu'il en soit, votre quête s'achève ici.

322

Après un repos bien mérité, on vous conduit chez l'illustre bibliothécaire Menzik. A l'extérieur de la place forte, la bataille fait rage et votre guide vous explique que Khazara, qui avait tenté une sortie pour l'approvisionnement, est en train de forcer le siège pour regagner le village. Le bibliothécaire Menzik s'avère être un Gnome, race extrêmement rare à Khul et d'une grande longévité mais actuellement en voie de disparition. Vous le trouvez dans sa grande bibliothèque, dont les murs sont couverts d'épais volumes qu'il peut à peine porter. Il vous fait asseoir et entreprend de vous enseigner l'antique système de calcul des

Codes que les Gaddons avaient créé dans des temps reculés. Rendez-vous au [399](#), mais revenez au présent numéro dès que vous aurez lu ce paragraphe.

Menzil vous soumet à une petite épreuve pour s'assurer que vous avez assimilé la leçon. Assis dans l'obscurité, vous devez identifier la forme suivante au toucher :



Si vous savez quel Code murmurer, rendez-vous au paragraphe correspondant. Sinon, rendez-vous au [228](#).

323

Après avoir écarté la poussière et les toiles d'araignées, vous mettez le doigt sur les formes suivantes :



Si vous connaissez le Code Secret, murmurez-le et rendez-vous au paragraphe correspondant. Sinon, il ne vous reste qu'à revenir sur vos pas et à prendre la galerie menant à la Grotte de Froidefond. Rendez-vous au [357](#).

324

Vous pénétrez dans la cuisine, mais vous avez beau mourir de faim, vous n'avez pas le cœur de goûter à l'infect brouet. Si vous avez vos propres Provisions, prenez un repas maintenant et barrez-le dans la case Provisions de votre *Feuille d'Aventure*. Ajoutez 4 points d'ENDURANCE. Si vos Provisions sont épuisées, abaissez votre ENDURANCE de 2 points. A ce moment précis, deux

Gobclins se glissent furtivement dans la cuisine avec l'intention de dérober un petit supplément de nourriture. Votre présence contrarie leurs desseins et, en vous voyant, ils poussent un grondement furieux et dégainent leur épée. Vous les affrontez tour à tour.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier GOBELIN	6	6
-----------------	---	---

Second GOBELIN	5	6
----------------	---	---

Si vous êtes vainqueur, vous entendez leurs camarades arriver à la rescousse et vous n'avez que le temps de disparaître dans un interstice du mur. Vous vous faufilez tant bien que mal entre les parois, sans prêter attention aux gémissements plaintifs de Tabasha puis, soudain, vous tombez dans un trou. Rendez-vous au [143](#).

325

Vous pénétrez dans une autre pièce dans laquelle brûlent, au mur, des torches dégageant une âcre fumée noire. La fumée s'épaissit et l'air devient bientôt tellement irrespirable que vous vous mettez à suffoquer. Vous apercevez une porte au sud et vous voulez courir vers cette issue, mais vos membres ne répondent plus. Lancez deux dés afin de déterminer l'ENDURANCE nécessaire pour atteindre la porte. Si le résultat obtenu est inférieur à votre ENDURANCE, vous parvenez jusqu'à la porte. Rendez-vous au 68. Sinon, vous périssez asphyxié.

326

La porte claque violemment derrière vous et vous vous retrouvez dans une petite pièce. Du fond de l'obscurité vous parvient une voix lointaine qui vous fait frissonner de terreur. « Désormais, ton sort est entre les mains de la Bête de Minosaddurr, le Shadrac », dit la voix. Deux yeux rouges luisent soudain dans le noir, puis vous distinguez les contours d'une horrible créature noire et

velue qui agite ses six bras et avance vers vous ses deux têtes. Chacune de ces têtes vous fixe de son œil unique et chaque bras brandit contre vous un cimenterre souillé de sang. La rencontre va être terrible.

SHADRAC HABILITÉ: 10 ENDURANCE: 12

Si vous êtes vainqueur, vous découvrez une porte ouverte en face de vous. Rendez-vous au [173](#).

327

Vous avez réussi la traversée du volcan de l'Hydre et personne ne vous poursuivra jusque-là. Vous ressortez dans la grande caverne, mais vous êtes maintenant complètement désorienté. Vous vous arrêtez quelques instants, afin de faire le point et de reprendre des forces. Tabasha, elle, en profite pour aller chasser, mais elle revient bredouille. Vous remarquez même qu'elle a l'air un peu désemparée et qu'on lui a arraché quelques touffes de poils par endroits. Au moment de repartir, vous apercevez un peu plus loin deux silhouettes de petite taille portant un bloc de pierre. Voulez-vous vous diriger vers elles (rendez-vous au [233](#)) ou préférez-vous les éviter (rendez-vous au [301](#)) ?



328

Vous bondissez en bas de l'escalier en faisant de grands moulinets avec votre Epée. Tout d'abord terrifiés par l'apparition, les Orques détalent. Mais lorsqu'ils vous voient tenter de délivrer le Nain, ils reviennent, déterminés à ne pas vous abandonner leur victime. Même avec leur cervelle d'oiseau, ils sont capables de se rendre compte qu'ils sont six contre un. Ils ont tôt fait de vous encercler, frappant de grands coups d'épée à

l'aveuglette. Lancez un dé pour l'assaut d'un des Orques, puis un second dé pour votre parade. Si les deux chiffres concordent, votre coup porte et vous blessez l'Orque. Sinon, c'est lui qui vous atteint et vous devez abaisser votre ENDURANCE de 1 point. Répétez cette opération soit jusqu'à ce que vous ayez perdu tous vos points CPENDURANCE — auquel cas vous êtes mort —, soit jusqu'à ce que vous ayez blessé deux des six Orques — auquel cas tous les autres s'enfuient sans demander leur reste. Si vous survivez, vous libérez le Nain. Rendez-vous au [41](#).

329

A l'usage, la fissure s'avère plus étroite que vous ne le croyiez et vous restez bloqué là, entre les deux parois, tandis que les Nains disparaissent dans l'obscurité. Consultez votre *Feuille d'Aventure*. Si vous avez plus de 2 unités de Combustible dans votre sac, vous restez coincé dans le passage à cause de cette épaisseur supplémentaire. Un peu plus tard, un groupe de Gobelins qui passait par là vous attrape et vous attache un collier métallique autour du cou. Votre quête s'achève ici. Si vous avez 2 unités de Combustible ou moins, vous parvenez à vous extraire de la fissure (ajoutez 3 points de CHANCE) et vous vous élancez pour rattraper Astrée. Rendez-vous au [29](#).

330

Rendez-vous au [38](#).

331

Vous escaladez à grand-peine l'éboulis dont les pierres roulent sous vos pas et, parvenu au sommet, vous vous introduisez dans un trou qui se referme derrière vous. Tabasha aussitôt se réfugie dans la poche de votre manteau et vous ne tardez pas à comprendre ce qui l'a effrayée. A la pâle lueur de votre Epée, vous distinguez une haute silhouette sombre appuyée contre un mur. Elle siffle, gronde et jure à vous glacer le sang : « Ces maudits Orques qui m'ont blessé... ah, ce poison... » Pour votre infortune, vous venez de rencontrer un Khuddam blessé

accidentellement par ses propres archers. Rendu fou furieux par sa blessure, il est particulièrement dangereux. Dès qu'il vous aperçoit, il anéantit la lueur de l'Épôe. Vous en êtes ainsi réduit à l'affronter dans le noir. Si vous connaissez l'art du Combat Sensitive, vous combattez normalement. Sinon, vous abaissez votre HABILITÉ de 2 points (pour ce combat seulement).

KHUDDAM GURSKUT HABILITÉ: 10 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [99](#).

332

Vous vous jetez comme un beau diable sur le groupe d'Orques. Ils reculent en poussant des cris de putois et en appelant un nom. Soudain, des ténèbres surgit un Guerrier de Pierre. La carriole s'éloigne dans un grincement de roues, suivie par les Orques qui détalent à toutes jambes. Une fois de plus, vous vous retrouvez seul pour affronter ce redoutable Guerrier. Il ne possède pas d'arme, mais ses bras, entre lesquels il essaie de vous écraser, sont plus redoutables que tout.

GUERRIER DE PIERRE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, vous cherchez vos compagnons du regard, mais la bataille a été longue et difficile et ils ont tous disparu. Vous continuez seul dans la galerie. Rendez-vous au [393](#).

333

Le coffre n'est pas fermé à clé et vous l'ouvrez aisément, sans prêter la moindre attention aux Trog qui crient et vous injurient derrière leurs piliers. En soulevant le lourd couvercle, vous êtes ébloui par le scintillement d'innombrables bijoux et objets d'or, mais du fond du coffre jaillit un poignard déclenché par un ressort. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Malchanceux, le poignard se plante en plein milieu de votre front, vous tuant net.

Si vous êtes Chanceux, il vous frôle et va se ficher dans la paroi.
Rendez-vous au [150](#).

334

Vous êtes maintenant dans une caverne dont le sol est jonché d'épées de toutes tailles et de toutes formes et vous êtes obligé de passer sur les épées pour gagner l'une des quatre issues suivantes. Laquelle choisissez-vous ?

Nord-ouest Rendez-vous au [107](#)

Nord-est Rendez-vous au [200](#)

Sud-est Rendez-vous au [194](#)

Sud-ouest Rendez-vous au [382](#)

335

Une flèche empoisonnée vous érafle la joue et vous vous sentez pris de terribles vertiges. Vous abaissez votre HABILITÉ de 1 point. En titubant, vous gagnez la hutte de pierre la plus proche. Rendez-vous au [47](#).

336

Lorsque vous reprenez connaissance, vous êtes allongé sur un lit dur dans une pièce qui ressemble à une officine d'apothicaire. Dans un coin, vous distinguez vaguement une vieille femme assise à un rouet. Elle vous regarde d'un air malin et caresse de temps à autre Tabasha qui ronronne sur ses genoux. Tout en filant la laine, elle tient un monologue dont le sens vous échappe en partie. « Eh oui, ma belle, dit-elle. Nous savons que le Coupeur est Son... Tancrède. Maintenant un autre fils des Hautes Terres vient pour Le tuer. » puis elle continue à votre adresse. « Oui, je vous ai aidé lorsque j'ai été appelée à l'aide par ce digne félin, poursuit-elle. Moi aussi, je veux qu'on nous débarrasse du mal. Je veux qu'Orghuz périsse et qu'on nous délivre de la



336 *Vous distinguez une vieille femme assise à un rouet qui vous regarde d'un air malin.*

Cruauté. » Sur ces mots, elle vient vous administrer une nouvelle dose de potion pour neutraliser le poison. Rendez-vous au [79](#).

337

Vous pénétrez dans une pièce meublée principalement d'une longue table en son milieu. Des Trolls, des Orques, et même des Elfes Noirs et des Gobelins sont affalés sur la table, d'autres gisent dessous. Tous semblent ivres morts ou endormis. En explorant furtivement la pièce, vous découvrez trois autres issues. Laquelle choisissez-vous ?

Nord Rendez-vous au [122](#)

Ouest Rendez-vous au [83](#)

Est Rendez-vous au [40](#)

338

Les survivants sont accueillis par le capitaine qui leur ordonne alors de se rendre aux cuisines. Allez-vous suivre les autres (rendez-vous au [282](#)) ou filer discrètement dans une ruelle sombre (rendez-vous au [152](#))?

339

Vous êtes dans une pièce ayant deux issues, une au nord (rendez-vous au [196](#)) et une à l'ouest (rendez-vous au [162](#)). Laquelle choisissez-vous?

340

Vous arrivez dans une impasse. En effet, à cet endroit la saillie rocheuse s'arrête net et il est impossible de sauter de là sur un autre promontoire. Soudain, trois Orques apparaissent. Vous les affrontez successivement (Combat à Un Coup). Si vous êtes vainqueur, faites demi-tour et prenez une autre direction. Vous

pouvez suivre le sentier de droite (rendez-vous au [156](#)) ou celui du milieu (rendez-vous au [242](#)).

341

Rendez-vous au [160](#).

342

Rendez-vous au [38](#).

343

Rendez-vous au [171](#).

344

Ayant franchi la porte qui se ferme doucement sur vous, vous vous retrouvez sur un étroit chemin pierreux qui file vers le sud, puis pique à l'est. De part et d'autre du sentier, une fumée bleue tourbillonnante étend ses nappes au-dessus du sol et semble prendre un malin plaisir à dessiner des formes bizarres et hideuses. Brusquement, la fumée prend la forme d'un guerrier dressé derrière vous qui s'apprête à vous frapper de toutes ses forces avec son épée. La lame, bien réelle, s'abat sur le sentier, vous manquant de quelques centimètres seulement. Dans une rapide volte-face, vous plantez votre Épée dans le corps de votre étrange adversaire, mais sans le moindre effet. Désespérant de vous en débarrasser par la force, vous vous précipitez à l'est vers une porte que vous franchissez en la claquant, avec soulagement.

derrière vous. Mais l'Ombre ne se laisse pas arrêter par si peu. Déjà, elle traverse la porte pour vous poursuivre. Il ne vous reste qu'à prendre vos jambes à votre cou, mais dans quelle direction fuir? Allez-vous prendre le chemin menant à une porte au nord (rendez-vous au [162](#)) ou celui menant à une porte à l'est (rendez-vous au [24](#)) ?

345

Le bateau s'engage dans le bras droit de la rivière et arrive bientôt en vue des Dents du Diable, ces hérissements rocheux qui ont vu périr plus d'un marin. Lancez un dé pour déterminer votre position, puis un autre dé pour déterminer la position des rochers. Si les deux chiffres concordent, vous vous écrasez avec votre embarcation sur les redoutables rochers et votre quête s'achève ici. Répétez cette opération à deux reprises, et si vous survivez à cette épreuve, ajoutez 1 point de CHANCE. Rendez-VOUS au [261](#).

346

Tandis que vous descendez avec peine la pente escarpée, vous remarquez que les roulements de tambour ont cessé et qu'ils ont fait place à de bruyantes acclamations. Bientôt, trois chemins s'offrent à vous. Qu'allez-vous faire ?

Prendre la saillie rocheuse sur la gauche Rendez-vous au [361](#)

Vous laisser tomber sur une saillie rocheuse en contrebas Rendez-vous au [220](#)

Descendre la pente sur la droite Rendez-vous au [67](#)

347

Un stalagmite redoutablement effilé vous manque de peu. Rendu prudent par la mésaventure, vous avancez maintenant en tenant l'Épée au-dessus de votre tête, prêt à parer d'autres chutes. Parvenu au sommet de l'escalier, vous vous engagez dans une galerie plate, conformément aux indications. Soudain, des appels à l'aide vous parviennent d'une grande fissure dans la paroi gauche. Allez-vous vous glisser dans la fissure (rendez-vous au [279](#)) ou faire la sourde oreille et continuer votre chemin (rendez-vous au [155](#)) ?



348

Vous la contournez prudemment, mais une pluie de flèches s'abat sur vous. Lancez un dé pour déterminer votre position, puis un second pour déterminer les endroits où vous êtes touché. Si les deux chiffres concordent, vous êtes blessé (abaissez votre ENDURANCE de 2 points). Répétez cette opération deux fois. Si vous survivez, vous revenez vers le corps. Ajoutez 1 point de CHANCE, si vous n'avez pas été touché. Rendez-vous au [87](#).

349

Rendez-vous au [160](#).

350

Vous tirez la cloche. L'écho renvoie son tintement à travers la galerie, mais il ne se passe rien. Au moment où vous vous apprêtez à vous engager dans la galerie, votre attention est attirée par une embarcation qui remonte le courant. A la barre se trouve une curieuse créature, mi-homme, mi-Orque. Le bateau vient accoster au pied de la cloche et l'homme vous demande si vous voulez prendre le bac. Il prend le temps de vous examiner de la tête aux pieds, puis finit par déclarer qu'il est libre. A l'arrière du bateau, vous remarquez un gros ballot recouvert d'une toile grossière et à l'avant quelques manettes. Le passeur vous invite à vous asseoir, mais vous n'avez pas plus tôt pris place que vos poignets et votre cou sont enchaînés par un sortilège. L'homme rit à gorge déployée de vos efforts pour vous dégager et donne un coup de pied dans le ballot, dont émergent brusquement les têtes de deux malheureux Nains, enchaînés eux

aussi. C'est alors seulement que vous comprenez que vous êtes tombé aux mains d'un Pirate Négrier. Brusquement, vous vous sentez pris d'une irrépressible envie de dormir, mais Tabasha veille et elle lève sur vous des yeux inquiets et interrogateurs. Allez-vous l'appeler à l'aide (rendez-vous au [164](#)) ou préférez-vous attendre la suite des événements (rendez-vous au [123](#)) ?

351

Vous passez en rampant sous les fentes. Mais au moment où vous vous croyez tiré d'affaire, le sol cède brutalement sous votre corps, vous entraînant dans un trou rempli de vase. Vous voyez bientôt les mines réjouies de six Orques Xokusai se pencher au-dessus de votre prison pour admirer leur prise. L'un d'eux demande aux autres si c'est l'heure de Ventracule, puis il jette une petite créature ronde dans le borborygme. Vous n'avez guère le temps d'observer l'animal, car l'odeur nauséabonde qu'il exhale semble avoir des vertus soporifiques et vous plongez très vite dans un profond sommeil. Rendez-vous au [64](#).

352

Vous vous éveillez dans une caverne dont l'entrée est fermée par une porte en bois. Vous remarquez deux trappes aménagées dans les murs. Tout autour de vous, les Nains s'agitent et s'affairent. Vous êtes surpris de voir qu'ils ne portent plus leurs colliers. La femme vous apporte de quoi vous restaurer. « Je suis désolée de cet incident, s'excuse-t-elle. Parfois, les Orques emploient des escadrons des Hautes Terres dans leurs armées et je vous avais pris pour un de ces renégats à la solde du Cruel. » Dans le courant de la conversation, vous apprenez qu'elle se nomme Astrée Palmyre. Elle s'est rendu compte de votre importance lorsqu'elle a appris que les Khuddams vous recherchaient. Soudain, un Nain arrive, hors d'haleine, et pousse un long sifflement strident. Aussitôt, les autres s'empressent de fermer toutes les issues et Astrée vous tend votre Épée, vous demandant de défendre une des issues. Allez-vous vous poster à côté de la

porte (rendez-vous au [267](#)), de la première trappe (rendez-vous au [131](#)) ou de la seconde (rendez-vous au [97](#)) ?

353

Vous vous tapissez prudemment derrière un rocher d'où vous pouvez observer toute la scène. Vous voyez un Troll sortir de l'auberge et tenter de relever l'autre personnage, qui s'avère être un Troll lui aussi, et complètement ivre qui plus est. Le Troll ivre proteste violemment dès que l'autre l'empoigne ; il saisit son cimeterre et se met à frapper sauvagement de grands coups. Son compagnon esquive la lame et lui assène un solide coup de poing sur la figure pour le calmer. Puis il charge l'ivrogne sur son épaule et s'éloigne avec lui. Vous attendez que la voie soit libre pour pénétrer dans le caboulot. Rendez-vous au [381](#).

354

Bientôt, plusieurs hommes des Hautes Terres entrent dans la pièce et vont directement s'étendre sur leur pailleasse. Vous remarquez que certains portent un collier métallique. Ils ne parlent pas et leurs yeux hébétés regardent sans voir. A les observer, vous devinez qu'Orghuz doit compter dans ses hordes un certain nombre de recrues des Hautes Terres, les unes volontaires, les autres soumises par la force. Quant à vous, on vous traite comme une nouvelle recrue. Lorsque, un peu plus tard, un tambour bat le signal du rappel, on vous emmène avec les autres pour l'inspection. Dans la cour, un chevalier en armure est en train de passer des troupes en revue. Son visage est caché, mais vous êtes frappé par le motif qui orne son armure : c'est un écusson représentant deux poignards croisés. Vous avez soudain l'intime conviction que cet homme est le traître de Gorak, celui qui a rompu les Grands Sceaux. Une fois la revue terminée, allez-vous tenter de vous échapper à la faveur de l'obscurité (rendez-vous au [388](#)) ou regagner les baraquements avec les autres (rendez-vous au [55](#)) ?

355

Arrivé dans la caverne, vous constatez qu'elle n'est qu'une immense mare. Impossible de la traverser à pied sec pour gagner une des portes ! Par ailleurs, vous préférez ne pas vous risquer dans la mare, car elle a l'air profonde. Il ne vous reste donc qu'à la franchir en sautant. Lancez deux dés pour déterminer la distance à franchir. Si le résultat obtenu est supérieur à votre ENDURANCE, VOUS échouez et vous tombez au beau milieu de la profonde Mare Rouge d'Elkiem dont personne n'est jamais revenu. Si vous réussissez, vous avez le choix entre quatre directions :

Nord-est Rendez-vous au [222](#)

Sud-est Rendez-vous au [264](#)

Sud-ouest Rendez-vous au [16](#)

Nord-ouest Rendez-vous au [45](#)

356

L'entrée du volcan est très escarpée. A l'intérieur, il règne une chaleur intense et l'air a une teinte rouge vif. Jetant un coup d'œil en arrière, vous voyez les Vampires affluer vers l'entrée, mais aucun ne pénètre, comme si une force mystérieuse les tenait en respect. Vous pouvez vous glisser dans un trou sur la gauche (rendez-vous au [171](#)) ou un autre sur la droite (rendez-vous au [218](#)).

357

Vous avancez à grandes enjambées dans la galerie qui débouche sur une immense caverne coupée en travers par un mur. Au milieu du mur, une large porte richement sculptée permet d'accéder à l'intérieur de l'enceinte. A la lumière des torches, vous découvrez que la porte est gardée par une tour de guet où des Orques armés se tiennent en faction. Celle-ci s'ouvre de

temps à autre pour laisser entrer des cavaliers et des carriages chargés de marchandises. A quelques mètres de vous, une charrette transportant un chargement de peaux malodorantes dont vous préférez ne pas connaître l'origine s'apprête à franchir la porte. Allez-vous vous cacher sous les peaux pour tenter de passer la porte par ce subterfuge (rendez-vous au [88](#)) ou préférez-vous vous glisser subrepticement dans l'enceinte à la faveur de la semi-obscurité (rendez-vous au [172](#)) ?

358

Poliment, mais fermement, vous refusez tout marché. Dépité, il marmonne que vous ne savez pas ce que vous perdez, puis remballage ses marchandises et s'en va. Rendez-vous au [369](#).

359

Vous pénétrez dans une nouvelle caverne. En l'explorant à tâtons, vous découvrez des formes en relief sur le mur, mais vous ne parvenez pas à les décrypter. Vous apercevez une trappe dans le sol (rendez-vous au [227](#)) et trois autres issues. Quelle direction allez-vous choisir ?

Nord-est Rendez-vous au [194](#)

Nord-ouest Rendez-vous au [382](#)

Sud-ouest Rendez-vous au [2](#)

360

Vous êtes extrêmement impressionné par l'adresse de Khazara et son habileté au combat. Après cet incident, elle vous conduit, vous et vos compagnons, à travers les méandres d'un marécage jusqu'au mur d'enceinte de Sombreval. Arrivée aux portes du village, elle pose le doigt sur des symboles taillés dans la pierre en murmurant un code qui ressemble à « 57 » (rendez-vous au [57](#)).

361

Vous avancez péniblement sur votre saillie rocheuse lorsque, levant les yeux, vous voyez une coulée de lave descendre le long de la falaise. A ce moment survient un Orque. Il s'avance vers vous d'un air belliqueux mais, alors qu'il s'apprête à passer à l'attaque, il est surpris par le torrent de lave qui l'emporte dans le vide. Vous finissez par déboucher sur une autre saillie rocheuse qui descend vers la droite. Vous pouvez prendre cette direction (rendez-vous au [156](#)) ou vous laisser tomber sur une autre saillie de la roche légèrement en contrebas (rendez-vous au [204](#)).

362

Vous grimpez péniblement à la corde ; l'ascension est longue et épuisante (abaissez votre ENDURANCE de 1 point). Soudain, vous êtes découvert par un Orque, en faction sur la tour de guet à votre gauche, qui vous décoche une pluie de flèches. Lancez deux dés. Si vous tirez deux chiffres identiques, vous êtes atteint par une flèche et blessé (abaissez votre ENDURANCE de 2 points). Répétez cette opération trois fois. Si vous survivez, vous vous hissez enfin, très affaibli, au sommet du mur d'enceinte, manquant piétiner un Gobelin qui git là, blessé. Vous n'avez pas le temps de vous remettre de votre effort que déjà trois Orques de l'Élite des Xokusai se ruent sur vous. Vous les affrontez un par un.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier XOKUSAI	7	8
Deuxième XOKUSAI	6	8
Troisième XOKUSAI	8	8

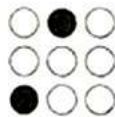
Si vous êtes vainqueur, vous vous hâtez de sauter de l'autre côté du mur et de disparaître dans la brume. Rendez-vous au [90](#).

363

Lancez trois dés pour déterminer la distance à franchir. Lancez un autre dé et ajoutez le résultat à votre valeur d'ENDURANCE. Si le total est supérieur ou égal à la distance, vous avez réussi votre pari et vous atterrissez sain et sauf de l'autre côté du gouffre. Rendez-vous au [203](#). Sinon, vous vous écrasez dans le fond de l'abîme.

364

Vous roulez à terre et vous vous relevez prestement. Ajoutez 2 points de CHANCE. Lentement, la brume se lève sur la Tour d'Orghuz. C'est une construction massive en pierre pourvue d'une seule entrée et ceinte de larges douves où croupit une vase verdâtre. Au sommet de la Tour, de monstrueuses Gargouilles montent la garde aux quatre coins, faisant entendre leurs sinistres grondements et le claquement de leurs gueules avides tout en battant l'air de leurs grandes ailes noires. Peu à peu, la brume redescend, comme pour servir vos desseins et vous permettre de gagner la Tour sans encombre. En chemin, il vous arrive de croiser un Orque, mais vous disparaîsez dans la brume sans lui laisser le temps de vous attaquer. Enfin, vous parvenez au pont de pierre au-dessus des douves et, de là, vous atteignez la porte de métal qui ferme l'entrée de la Tour sans avoir été inquiété. Au-delà de ce point, il ne vous est plus permis de recourir aux pouvoirs de Tabasha. En passant la main sur la porte, vos doigts découvrent la forme suivante :



Si vous connaissez le Code Secret, rendez-vous au numéro correspondant. Sinon, vous repérez un petit passage aménagé dans le mur, mais pour l'atteindre il vous faut escalader le mur en vous agrippant aux interstices entre les blocs de pierre. Lancez un dé douze fois. Pour réussir, vous devez tirer huit fois



364 *Au sommet de la Tour, de monstrueuses Gargouilles montent la garde.*

un chiffre compris entre 1 et 4. Si vous échouez, vous faites une chute mortelle dans les douves. Si vous réussissez, vous vous glissez à l'intérieur du passage et vous arrivez ainsi dans une pièce où règne une odeur nauséabonde. Rendez-vous au [224](#).

365

A contrecœur, vous lâchez votre Epée et vous la voyez s'enfoncer lentement dans les flots brûlants. La femme vous fait signe d'avancer jusqu'à elle. Tandis que vous gagnez la rive, vous êtes surpris de voir Tabasha bondir vers elle et aller se frotter contre sa jambe. La femme entreprend de vous fouiller et semble déçue de ne trouver aucun objet de valeur sur vous. Tabasha qui s'est perchée sur l'épaule de la femme, vous fixe pendant tout ce temps de ses yeux ronds. En jetant un coup d'œil en arrière, vous remarquez que l'Épéc est ressortie des flots et qu'elle est venue se poser sur la rive non loin de là. Qu'allez-vous faire ?

Ramasser FÉpéc Rendez-vous au [276](#)

Ne rien faire Rendez-vous au [394](#)

Appeler Tabasha à la rescousse (seulement si vous avez encore droit à un recours d'après la *Feuille d'Aventure*) Rendez-vous au [11](#)

366

C'est le capitaine des Orques. Vous apostrophant grossièrement, il vous demande ce que vous faites dans cette zone interdite et, sans même attendre de réponse, vous ordonne de vous agenouiller pour être décapité. Vous dégainez votre Epée.

CAPITAINE DES ORQUES HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, vous entendez accourir d'autres Orques ameutés par le bruit de l'algarade et vous filez vous réfugier dans l'entrée aperçue au passage. Rendez-vous au [274](#).

367

Rendez-vous au [160](#).

368

Rendez-vous au [38](#).

369

Vous vous mettez en route sur le sentier rocailleux. Mais bientôt, le sol se ramollit sous vos pas et devient franchement marécageux, rendant la progression de plus en plus difficile. Des bruits étranges et inquiétants vous parviennent du marais, dont la surface est parfois soulevée par des bulles qui éclatent avec une odeur âcre. Arrivé à une bifurcation, vous pouvez continuer à gauche (rendez-vous au [271](#)) ou à droite (rendez-vous au [318](#)).

370

La porte se referme doucement sur vous. Et une fois de plus, vous vous retrouvez plongé dans l'obscurité totale, sans même le secours de l'Épée qui se refuse à briller. Votre inquiétude est d'autant plus grande que vous sentez quelqu'un rôder dans la pièce. Soudain, la menace se précise ; vous êtes sûr qu'on vient de tirer une épée de son fourreau et des pas pesants se dirigent droit sur vous. Si vous connaissez l'art du Combat Sensitif, vous combattez votre adversaire normalement. Sinon, vous abaissez votre HABILITÉ de 2 points, mais pour ce combat seulement.

GUERRIER MUET HABILITÉ: 9 ENDURANCE: 10

Si vous êtes vainqueur, vous avez le choix entre deux portes, Tune sur la gauche (rendez-vous au [40](#)), l'autre sur la droite (rendez-vous au [297](#)).

371

Un des Trolls vous jette sur son épaule pour vous faire passer le gué. Puis une fois sur l'autre rive, vous êtes libéré de vos liens et entraîné au pas de course avec les autres prisonniers jusqu'au camp formé de huttes de pierre noire situé à l'intérieur d'une grande caverne. En traversant le camp, vous remarquez que la plupart des cheminées fument et vous passez devant les ruines d'une ancienne porte. On vous parque dans une pièce malodorante et enfumée avec une douzaine de Nains environ et plusieurs Gaddons. Un peu plus tard, un Orque arrive portant un seau dont il extrait une espèce de pâtée qu'il jette sur le sol et vous ordonne de manger. Après ce triste repas, d'autres Orques font irruption, tenant à la main de petits colliers métalliques qu'ils passent au cou des Nains. Ainsi parés, les Nains sont emmenés hors de la hutte. C'est ensuite au tour des Gaddons mâles d'être emmenés et vous restez seul avec la dernière Gaddon, une femme à l'air sombre enveloppée dans une cape noire. Elle vient vers vous et vous demande qui vous êtes. Allez-vous le lui dire (rendez-vous au [32](#)) ou garder le silence (rendez-vous au [126](#)).

372

Le Griffon tombe en piqué et vous attaque. Vous vous défendez vaillamment avec votre Épée. Vous le combattez normalement, mais si par malheur vous tirez un double 1 lors d'un Assaut du Griffon, vous périssez brûlé par son souffle de feu.

GRIFFON HABILETÉ: 8 ENDURANCE: 10

Si vous êtes vainqueur, vous revenez vers les cavernes. Rendez-vous au [189](#).



373

Vous vous élancez vers la droite, mais la corde se rompt et vous allez rouler dans l'ouverture. En scrutant les ténèbres, vous distinguez deux points rouges au loin. Les deux points se rapprochent, accompagnés d'un étrange bourdonnement. Allez-vous les attaquer (rendez-vous au [248](#)) ou préférez-vous sauter dans l'autre puits (rendez-vous au [174](#)) ?

374

Votre groupe a affaire à des troupes disciplinées et très aguerries et le combat est acharné. A l'issue de la première offensive, les pertes dans votre camp sont nombreuses. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, vous survivez à la première offensive et vous profitez d'une brève accalmie pour fendre la masse des combattants et rejoindre le second groupe (rendez-vous au [52](#)). Si vous êtes Malchanceux, vous périssez sous les coups de hache d'un Troll déchaîné.

375

Astrée Palmyre et les Nains en réchappent avec des blessures légères et ils s'enfuient en courant à toutes jambes, talonnés par les Orques. Arrivés à un embranchement, ils se divisent en deux groupes. Astrée et quelques-uns grimpent par un chemin escarpé. Allez-vous la suivre (rendez-vous au [29](#)) ou vous engager avec l'autre groupe dans une fissure de la paroi (rendez-vous au [329](#)) ?



376

Vous parvenez dans un corridor meublé en tout et pour tout d'un banc. Le banc tombe à point nommé car vous êtes à bout de forces et près de tomber d'inanition. Si vous avez des Provisions, c'est le moment de les manger (ajoutez 4 points d'ENDURANCE). VOUS ne dédaigneriez pas de vous allonger pour faire un petit somme, car le banc est moelleux et vous êtes extrêmement fatigué. Allez-vous céder à la tentation du sommeil (rendez-vous au [128](#)) ou vous relever dans un sursaut d'énergie et continuer dans le corridor (rendez-vous au [179](#)) ?

377

Vous vous élancez dans une fuite éperdue accompagnée par le bruit des épées qui s'entrechoquent. Vous n'avez pas la moindre idée de la direction à prendre et vous trébuchez bruyamment à chaque pas. Soudain une voix sortie des ténèbres vous chuchote : « Venez avec moi. » Puis une main ferme s'empare de la vôtre et vous guide dans le dédale de galeries jusqu'à un endroit sûr. Arrivé à la colonie Gaddon de Govanthian, vous vous apercevez que votre guide n'était autre que Chorista, le bras droit de Guillaume. Dans l'obscurité, vous lui racontez votre rencontre avec le Khuddam, mais votre récit la plonge dans l'inquiétude car Guillaume n'est pas encore de retour. Enfin, Chorista vous fait conduire à une chambre pour que vous puissiez vous reposer des fatigues de la journée. Rendez-vous au [72](#).

378

Cherchant à tâtons une issue, vous finissez par vous retrouver sur une saillie rocheuse au-dessus d'une autre galerie. Vous faites halte pour vous remettre de vos émotions. Si vous avez des Provisions, vous pouvez vous restaurer maintenant si vous le souhaitez. Sinon, ajoutez seulement 1 point d'ENDURANCE. Vous ne tardez pas à vous assoupir. A votre réveil, vous êtes intrigué par deux torches au loin qui semblent venir dans votre direction. Vous approchant en rampant du rebord de la saillie rocheuse,



378 *Vous voyez déboucher de la galerie un sinistre cortège d'une douzaine de Nains enchaînés.*

vous voyez déboucher de la galerie un sinistre cortège d'une douzaine de Nains enchaînés que deux Orques et un Elfe Noir font avancer à coups de fouet. Vous notez que tous les Nains portent des colliers métalliques. Soudain, deux des Nains parviennent à s'échapper discrètement et s'élancent vers votre cachette. Mais presque aussitôt l'un d'eux s'effondre en proie à d'horribles convulsions, les mains crispées autour de son cou. L'autre vous a aperçu et, vous tendant les mains désespérément, vous implore de l'aider. Par bonheur, les autres ne vous ont pas encore remarqué. Allez-vous venir en aide au Nain (rendez-vous au [129](#)) ou rester caché (rendez-vous au [245](#)) ?

379

Trois Orques déchaînés se précipitent sur vous, mais l'un glisse et tombe dans le vide. Vous affrontez les deux autres en Combat à Un Coup. Si vous êtes vainqueur, vous pouvez soit vous glisser sur un autre escarpement légèrement en contrebas (rendez-vous au [195](#)) ou descendre en prenant sur votre droite (rendez-vous au [254](#)).

380

Vous avancez prudemment, l'Epée au poing, en ayant soin de ne pas vous montrer, mais soudain vous tombez nez à nez avec une bande de Gobelins. Bien qu'ils soient d'abord aussi surpris que vous, ils se ressaisissent promptement et chargent. Vous les affrontez chacun tour à tour.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier GOBELIN	6	6
Deuxième GOBELIN	6	7
Troisième GOBELIN	5	6

Vous pouvez fuir à tout moment pour rejoindre les Guerriers Sensitifs. Abaissez votre ENDURANCE de 4 points et rendez-vous au 96. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [59](#).

381

Dès que vous pénétrez à l'intérieur de l'auberge, l'atmosphère enfumée vous prend à la gorge. Dans le corridor sombre, vous croisez un Gobelin qui sort d'une pièce sur la droite en rongant un os énorme. Lorsqu'il vous aperçoit, il se met à vous détailler des pieds à la tête puis, crachant par terre, il disparaît par une porte en face de vous. Vous avez juste le temps d'entrevoir une belle flambée, avant que la porte ne se referme sur lui. Voulez-vous entrer par la porte en face de vous (rendez-vous au [84](#)) ou préférez-vous jeter un coup d'œil dans la pièce sur votre droite (rendez-vous au [262](#)) ?



382

Vous êtes dans une caverne sombre et vide. Sur ses quatre portes sont gravées les habituelles inscriptions en runes. Quelle issue choisissez-vous ?

Sud-ouest

Rendez-vous au [277](#)

Sud-est

Rendez-vous au [359](#)

Nord-est

Rendez-vous au [334](#)

383

Vous progressez à tâtons dans la galerie pendant quelque temps encore, avant d'arriver à une bifurcation. Vous remarquez que l'entrée de la galerie de gauche est surmontée d'une tête de dragon taillée dans la pierre. Allez-vous vous engager dans cette galerie (rendez-vous au [74](#)) ou préférez-vous prendre celle de droite (rendez-vous au [187](#)) ?

384

Vous faites un bond sur la gauche et vous atterrissez dans une tranchée. Celle-ci vous dérobe à la vue du Gobelin et vous permet de vous rapprocher de la direction où portent ses regards. Risquant un œil par là, vous découvrez des dizaines de Gaddons alignés, la tête basse, tandis qu'un autre Gobelin va et vient le long des lignes. A en juger par leurs vêtements et leur attitude, ces Gaddons doivent être des esclaves. D'ailleurs, vous constatez que les plus faibles sont triés et retirés des rangs par le deuxième Gobelin. Soudain, une certaine agitation se manifeste parmi les Gaddons, qui ont sans doute senti votre présence. Allez-vous leur venir en aide (rendez-vous au [176](#)) ou les abandonner à leur sort et vous éloigner prudemment à quatre pattes (rendez-vous au [259](#)) ?

385

S'il reste encore des Khuddams en vie sur votre *Feuille d'Aventure*, Orghuz se régénère lentement sous l'apparence de l'un d'eux. Vous avez une brève chance de frapper une partie de son corps sans rencontrer de résistance. Si tous les Khuddams sont morts et ont été rayés de votre *Feuille d'Aventure*, Orghuz se dresse telle une statue menaçante devant vous. Son corps est encore possédé par la Cruauté et vous devez maintenant porter le coup mortel pour en chasser le Mal. Quelle partie du corps allez-vous frapper ?

Epaule et bras gauche Rendez-vous au [38](#)

Épaule et bras droit Rendez-vous au [140](#)

Coude et avant-bras gauche Rendez-vous au [46](#)

Coude et avant-bras droit Rendez-vous au [330](#)

Cuisse et partie supérieure de la jambe gauche Rendez-vous au [266](#)

Cuisse et partie supérieure de la jambe droite Rendez-vous au [342](#)

Genou et partie inférieure de la jambe gauche Rendez-vous au [392](#)

Genou et partie inférieure de la jambe droite Rendez-vous au [368](#)



386

Vous frappez Orghuz et il recule prestement. Votre choix était le bon et vous avez frappé l'image qu'il fallait. Il brandit soudain devant vous une épée qui ressemble à la vôtre comme une sœur. « Personne n'ose tenir une épée en ma présence, articule-t-il d'un ton menaçant. Mais le sang de Tancrède le Magnifique a beau couler dans tes veines et tu as beau tenir l'une des deux Épées de Lumière, je suis encore ton maître. Prépare-toi à mourir ! » Rendez-vous au [309](#).

387

La porte s'ouvre aisément et vous découvrez dans l'obscurité profonde un Elfe émacié et gémissant que de lourdes chaînes retiennent prisonnier. Soudain, la porte se referme derrière vous et vous entendez le grincement du verrou que l'on pousse de l'extérieur. Vous voilà fait comme un rat ! Le corridor renverra désormais l'écho plaintif de deux voix désolées. Votre quête s'achève ici.



388

Vous obliquez dans une étroite ruelle entre deux huttes en pierre. Bientôt vous entendez derrière vous un tapage menaçant où se mêlent le roulement du tambour et le claquement des pieds d'Orques chaussés de fer sur les dalles. Si vous restez dans cette ruelle, vous ne tarderez pas à être découvert. Il faut agir vite : un passage s'ouvre sur la gauche (rendez-vous au [300](#)), un autre sur la droite (rendez-vous au [209](#)).

389

Vous passez le collier autour de votre cou. Aussitôt, deux yeux mauvais surgissent devant vous et une voix terrible tonne dans votre tête. Les mots qu'elle prononce sonnent le glas de votre quête et de votre existence infortunée. « Te voilà enfin ! Tu es maintenant à ma merci, héritier de sang de Tancrede. Reste où tu es ; mes fidèles Khuddams vont venir te chercher... »

390

Risquant un œil à travers l'ouverture répugnante du puits, vous apercevez dans la pièce sombre les silhouettes de deux personnages assis à une table. L'un d'eux porte une armure semblable à celles qu'on fabrique à Gorak. L'autre est vêtu de la traditionnelle cape en mailles noires des Khuddams. Vous observez attentivement le personnage en armure, mais tout ce que vous parvenez à distinguer est le symbole qui orne son armure et représente deux poignards croisés. Soudain, le Khuddam se lève, l'air inquiet, et se met à renifler bruyamment alentour, puis il pousse un cri terrible dans votre direction. Sans plus attendre, vous lâchez prise et vous retombez sur un tas d'immondices. Rendez-vous au [139](#).

391

Vous avancez maintenant dans un corridor poussiéreux et sonore. A la lueur des rares torches éclairées, vous remarquez de nombreuses empreintes de pas dans la poussière. Elles mènent au pied d'un escalier sur votre droite. Parfois, vous croyez entendre comme une faible plainte venue d'on ne sait où. Allez-vous gravir les marches (rendez-vous au [229](#)) ou continuer dans le corridor (rendez-vous au [22](#)) ?

392

Vous venez de lui assener le coup mortel. Un cri douloureux déchire la pièce et tous les miroirs volent en éclats, tandis qu'en un éclair le visage d'Orghuz se creuse de profonds sillons, ses cheveux deviennent blancs et son corps se casse comme celui d'un vieillard. La Cruauté qui l'avait maintenu en vie durant tant de siècles vient de quitter sa frêle carcasse. Sa chair tombe alors en poussière et ses piètres débris sont balayés par un vent violent. De plus, en se déchaînant, le vent abat un écran magique et révèle deux Orques et un Gobelin figés par la glace alors qu'ils s'apprêtaient à rompre le charme du Bouclier. Vous faites quelques pas en direction du Bouclier, mais au moment de le



392 *Vous découvrez deux Orques et un Gobelín figés par la glace.*

toucher, vous êtes ébloui par la vision du magicien Astragal vous faisant signe de venir à lui. La vision s'obscurcit aussitôt. Rendez-vous au [238](#).



393

Plus vous avancez, plus l'état de délabrement de la galerie va s'accroissant. D'abord, ce sont d'insignifiants petits rochers que vous enjambez, puis d'énormes blocs de pierre qu'il vous faut escalader, à tel point qu'il devient bientôt extrêmement difficile de progresser dans une quelconque direction. Bientôt, vous arrivez dans un fouillis de racines d'arbres qui se mêlent aux pierres de l'éboulis en une jungle rocailleuse inextricable. Vous essayez de vous tailler un chemin à l'aide de votre Épée, mais chaque entaille creusée dans les racines en fait jaillir la sève qui se fige en autant de nouvelles roches. Devant l'inutilité de vos efforts, vous vous arrêtez, découragé. C'est alors que vous remarquez parmi l'enchevêtrement trois passages distincts par lesquels vous pouvez espérer vous glisser en rampant. Allez-vous grimper une légère pente (rendez-vous au [237](#)) ou vous enfoncer dans une dépression (rendez-vous au [255](#)), à moins que vous ne préfériez obliquer sur la gauche (rendez-vous au [12](#)) ?

394

Vous ne faites rien, préférant attendre le bon moment pour agir. Hélas pour vous, la femme est une guerrière de l'armée du Mal. Elle pointe sur vous son arbalète et tire. Lancez un dé pour déterminer votre position, puis un autre pour savoir où le carreau frappe. Si les deux chiffres concordent, le carreau vous atteint en plein cœur et vous tuez net. Sinon, le coup vous manque de peu, mais la femme ne désarme pas pour autant. Déjà, elle s'apprête à retirer. Rendez-vous au [276](#).

395

Il est inutile de tenter de combattre un Tremble-Terre, car jamais personne n'a réussi à tuer une seule de ces créatures. De plus, il est extrêmement dangereux de rester à proximité de l'une d'elles, étant donné qu'elles se déplacent toujours en groupe. C'est ainsi que trois autres jaillissent soudain du sol rocailleux et se mettent en travers de votre route. Vous devez tenter de forcer le barrage en courant sans être touché. Lancez un dé trois fois de suite pour déterminer la position de chaque Tremble-Terre et notez le résultat dans l'ordre. Puis lancez encore un dé trois fois de suite et notez également le résultat dans l'ordre afin de déterminer votre position par rapport à chacun d'eux. Si deux chiffres tirés dans le même ordre concordent, par exemple les premiers, les deuxièmes ou les troisièmes de chaque série de lancer, vous êtes touché par un des Tremble-Terre et votre mort est instantanée. Si par bonheur vous franchissez le barrage sans encombre, rendez-vous au [149](#).

396

Rendez-vous au [206](#).

397

La pièce suivante est encore plus sale et désordonnée et vous remarquez que tout le sol ressemble à une espèce de damier. Une vague réminiscence de superstition enfantine vous pousse instinctivement à éviter de marcher sur les fissures entre les cases du damier et à avancer prudemment dans la pièce. A l'autre bout, vous remarquez une immense créature dont le corps en putréfaction est couvert de flèches. Allez-vous vous en approcher (rendez-vous au [87](#)) ou préférez-vous vous tenir à distance respectueuse (rendez-vous au [348](#)) ?

398

Vous restez là sans bouger, l'oreille aux aguets. Le bruit de course se rapproche, accompagné maintenant aussi de grognements

sourds. Les doigts crispés sur votre Épée, vous attendez de pied ferme l'ennemi potentiel, quand soudain une petite créature à grands pieds vient se jeter dans vos jambes. Elle lève vers vous ses minuscules yeux et se pelotonne en une petite boule cuirassée qui disparaît en roulant dans l'obscurité. Vous vous retournez alors face à l'Elfe Noir qui s'est rapproché furtivement et vous assène un solide coup sur la tête. Rendez-vous au [123](#).

399

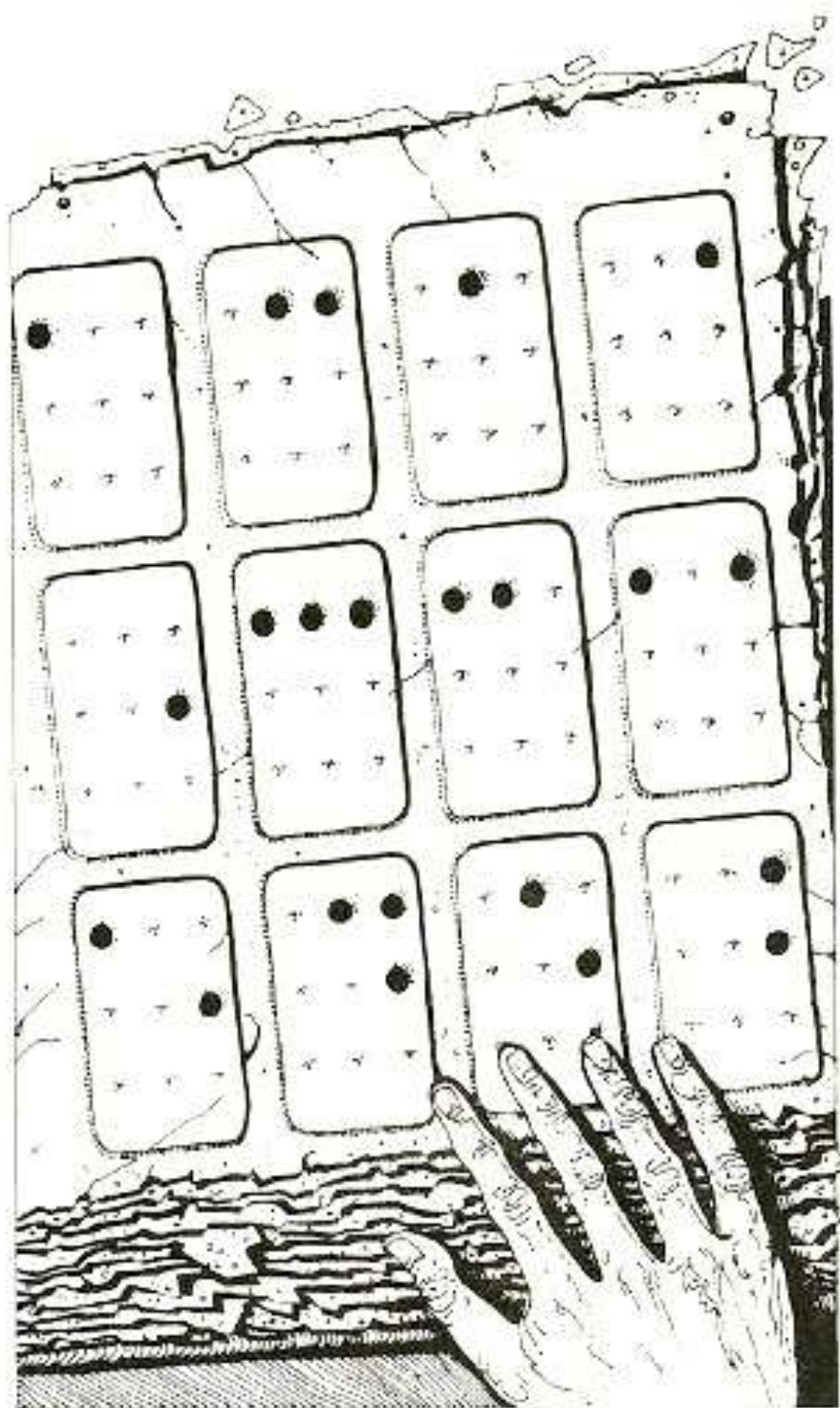
Les Codes Secrets (l'antique système de calcul élaboré par les Gaddons) permettent aux Gaddons aveugles de reconnaître au toucher les chiffres magiques qui ouvrent, quand on les murmure, les anciennes portes construites durant l'âge d'or de la civilisation des Sensitifs. Orghuz n'a jamais réussi à percer le secret de ces Codes. Observez attentivement l'ordre des Codes. Chaque Code est composé de trois rangées de trois signes. Chaque cercle en relief (O) a une valeur spécifique en fonction de sa position à l'intérieur du Code :

● = 4	● = 2	● = 1
● = 32	● = 16	● = 8
● = 256	● = 128	● = 64

Les blancs sont indiqués par un point. La somme des valeurs des cercles vous donne le Code Secret.

Ainsi : $\begin{matrix} \bullet & \circ & \bullet \\ \circ & \circ & \bullet \\ \circ & \circ & \circ \end{matrix} = 13$

L'illustration vous donne les Codes de 1 à 12. Retournez maintenant à votre paragraphe.



399 *Les Codes Secrets permettent aux Guddons aveugles de reconnaître au toucher les chiffres magiques.*

Vous avez réussi dans votre quête. Orghuz, le Seigneur des Ténèbres, n'est plus et le Bouclier protège à nouveau votre bon royaume de Gorak contre la Cruauté des Gouffres. Dans la liesse générale, vous êtes proclamé héritier de Tancrède, et tous les Chevaliers de l'Ordre Gris, rendant un hommage unanime à votre valeur, font serment d'allégeance à leur nouveau monarque.