

UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

Ian Livingstone

# L'Île du Roi Lézard



Défis Fantastiques

folio  
junior

Ian Livingstone  
**L'île du Roi Léopard**  
Défis Fantastiques/7

*Traduit de l'anglais  
par Fabienne Vimereu*

Illustrations de Alan Langford



Gallimard

# Comment combattre les créatures de l'Ile du Roi Lézard

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 ainsi qu'un sac à dos 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'HABILITÉ 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.



# La Feuille d'Aventure



## CASES DES RENCONTRES AVEC UN MONSTRE

<b>HABILETÉ</b> <i>Total de départ =</i>	<b>ENDURANCE</b> <i>Total de départ =</i>	<b>CHANCE</b> <i>Total de départ =</i>	<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>
<b>ÉQUIPEMENT TRANSPORTÉ</b>	<b>OR</b>	<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>	
	<b>BIJOUX</b>	<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>	
	<b>POTIONS</b>	<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>	
	<b>ÉTAT DE VOS PROVISIONS</b>				



## Habilité, Endurance et Chance

Lancez un dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case HABILITÉ 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'HABILITÉ, d'ENDURANCE et de CHANCE changent constamment au cours de l'aventure. Vous devrez garder un compte exact de ces points et nous vous conseillons à cet effet d'écrire vos chiffres très petits dans les cases, ou d'avoir une gomme à portée de main. Mais n'effacez jamais vos *points de départ*. Bien que vous puissiez obtenir des points supplémentaires d'HABILITÉ, d'ENDURANCE et de CHANCE, ce total n'excédera jamais vos *points de départ*, sauf en de très rares occasions qui vous seraient alors signalées sur une page particulière. Vos points d'HABILITÉ reflètent votre art dans le maniement de l'épée et votre adresse au combat en général ; plus ils sont élevés, mieux c'est. Vos points d'ENDURANCE traduisent votre force, votre volonté de survivre, votre détermination et votre forme physique et morale en général ; plus vos points d'ENDURANCE sont élevés, plus vous serez capable de survivre longtemps. Avec vos points de CHANCE, vous saurez si vous êtes naturellement Chanceux ou Malchanceux. La CHANCE et la magie sont des réalités de la vie dans l'univers imaginaire que vous allez découvrir.

## Batailles

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

Le combat se déroule alors ainsi :

1. Jetez 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 deux points son ENDURANCE. Vous pouvez également vous servir de votre CHANCE pour lui faire plus de mal encore (voir page 19).
5. La créature vous a blessé, vous ôtez alors les deux points à votre ENDURANCE. Vous pouvez également faire usage de votre CHANCE (voir page 19).
6. Modifiez votre score d'ENDURANCE ou celui de la créature, selon le cas. (Faites de même pour vos points de CHANCE si vous en avez fait usage – voir page 19.)
7. Commencez le deuxième *Assaut* (en reprenant les étapes de 1 à 6). Vous poursuivrez ainsi l'ordre des opérations jusqu'à ce que

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

### **Fuite**

À certaines pages, vous aurez la possibilité de fuir un combat s'il vous semble devoir mal se terminer pour vous. Si vous prenez la fuite, cependant, la créature vous aura automatiquement infligé une blessure tandis que vous vous échappez. (Vous ôterez alors deux points à votre ENDURANCE.) C'est le prix de la couardise. Pour cette blessure, vous pourrez toutefois vous servir de votre CHANCE selon les règles habituelles (voir page 20). La *Fuite* n'est possible que si elle est spécifiée à la page où vous vous trouverez.

### **Combat avec plus d'une Créature**

Si vous croisez plus d'une créature, lors de certaines rencontres, vous lirez à la page correspondante 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**

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

Voici comment on peut se servir de la CHANCE : jetez deux dés. Si le chiffre obtenu est *égal ou inférieur* à vos points de CHANCE, vous êtes *chanceux*, et le résultat tournera en votre faveur. Si ce

chiffre est *supérieur* à vos points de CHANCE, vous êtes *malchanceux* et vous serez pénalisé.

Cette règle s'intitule : *Tentez votre Chance*. Chaque fois que vous « Tentez votre Chance », il vous faudra ôter un 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. À certaines pages du livre, il vous sera demandé de *Tenter votre Chance* et vous serez averti de ce qui vous arrivera selon que vous serez *Chanceux* ou *malchanceux*. 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* à la manière décrite plus haut. Si vous êtes *chanceux*, vous avez infligé une blessure grave et vous pouvez ôter deux points de plus au score d'ENDURANCE de la créature. Si vous êtes *malchanceux*, cependant, la blessure n'était qu'une simple écorchure, et vous devez rajouter un point au score d'ENDURANCE de la créature (c'est-à-dire qu'au lieu d'enlever les deux points correspondant à la blessure, vous n'aurez ôté qu'un 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 un point d'ENDURANCE (c'est-à-dire qu'au lieu de deux points ôtés à cause de la blessure, vous n'aurez qu'un point en moins). Si vous êtes *malchanceux*, le coup que vous avez pris était plus grave. Dans ce cas, enlevez encore un point à votre ENDURANCE.

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

## **Comment rétablir votre Habileté, votre Endurance et votre Chance**

### *Habileté*

Vos points d'HABILETÉ ne changeront pas beaucoup au cours de votre aventure. À 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 deux 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. Boire la potion d'Adresse (voir plus loin) vous permettra à tout moment de rétablir votre HABILETÉ à son niveau de départ.

### *Endurance et Provisions*

Vos points d'ENDURANCE changeront beaucoup au cours de votre aventure en fonction des combats que vous aurez à livrer à des monstres ou des tâches ardues qu'il vous faudra accomplir. Lorsque vous approcherez du but, votre niveau d'ENDURANCE sera peut-être dangereusement bas et les combats se révéleront alors pleins de risques, aussi, soyez prudent ! Votre sac à dos contient suffisamment de Provisions pour dix repas. Vous pouvez vous reposer et manger à n'importe quel moment excepté lorsque vous êtes engagé dans un combat. 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 sur une page du livre. Boire la Potion de

Vigueur rétablira à tout moment votre ENDURANCE à son niveau initial.

### *Chance*

Vos points de CHANCE augmentent au cours de l'aventure lorsque vous êtes particulièrement chanceux. Les détails vous seront donnés au long des pages. Rappelez-vous que, comme pour l'ENDURANCE et l'HABILETÉ, vos points de CHANCE ne peuvent excéder leur niveau de départ que si vous recevez des instructions spécifiques à ce sujet. Boire la Potion de Bonne Fortune (voir plus loin) rétablira à tout moment votre CHANCE à son niveau initial et augmentera d'un point votre *chance de départ*.

## Équipements et potions

Au début de votre aventure, vous ne disposerez que d'un équipement minimum, 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 à dos dans lequel vous rangerez vos provisions et les trésors que vous ramasserez.

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

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

Vous pouvez à tout moment boire l'une de ces potions au cours de votre aventure. En prenant une mesure de potion, vous retrouverez vos points d'HABILETÉ, d'ENDURANCE ou de CHANCE tels qu'ils étaient à leur niveau initial (et la Potion de Bonne Fortune ajoutera 1 point au total de CHANCE dont vous disposiez au départ. Lorsque vous retrouverez votre CHANCE, il faudra donc y ajouter ce point). Quand vous aurez bu la potion, rayez-la de votre *Feuille d'Aventure*. Rappelez-vous également que vous n'avez droit qu'à *une seule* des trois potions, aussi, choisissez-la avec discernement !

## Indications sur le jeu

Il y a un bon chemin à trouver dans la Forêt de la Malédiction, et il vous faudra plusieurs tentatives pour le découvrir. Prenez des notes et dessinez une carte au fur et à mesure de votre exploration. Cette carte vous servira lors de prochaines aventures et vous permettra d'avancer plus rapidement pour atteindre des endroits encore inconnus.

Les lieux que vous visiterez ne renferment pas tous un trésor. Certains recèlent des pièges ou des monstres qui se révéleront sans aucun doute très dangereux. Il y a beaucoup de passages qui ne mènent nulle part, et même si vous progressez vers le but de votre voyage, il n'est pas certain pour autant que vous trouviez ce que vous cherchez.

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

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

## Les disparus de la Baie de l'Huître

La Baie de l'Huître est un paisible village de pêcheurs situé à une centaine de kilomètres du fameux port du Sable Noir. Comme il se trouve à la pointe d'une longue péninsule uniquement accessible par un étroit sentier raide et sinueux, les pêcheurs du village et leurs épouses doivent se contenter d'une vie simple, loin des monstres et des pratiques de sorcellerie qui abondent dans l'arrière-pays.

Voyageant au sud de la ville de Fang, de sinistre mémoire, vous décidez de prendre quelques jours de repos et comme il n'y a pas alentour de lieu plus tranquille que la Baie de l'Huître, vous poussez votre cheval en direction de la côte. Ce sera aussi pour vous l'occasion de rendre visite à un certain Mungo, l'un de vos vieux compagnons d'aventures qui s'est établi au village et que vous avez perdu de vue depuis des années.

Deux jours plus tard, par une belle matinée ensoleillée, vous atteignez les falaises surplombant la Baie de l'Huître. Tout paraît calme. Rien n'a changé en apparence dans le petit hameau de maisonnettes en pierre, blotti au pied des falaises près de la jetée où une douzaine de barques de pêcheurs sont ancrées. Vous mettez pied à terre et vous entraînez votre monture sur le chemin abrupt qui descend au village. Mais, à l'entrée du hameau, vous rencontrez un groupe de femmes en larmes ; et lorsque vous vous approchez d'elles, plusieurs hommes surgissent d'une maison et se précipitent vers vous. Parmi eux, vous reconnaissez votre vieil ami Mungo et son visage buriné exprime une vive fureur.

En vous reconnaissant, il semble étonné, mais il ne perd pas de temps en effusion et vous raconte d'emblée les tristes événements survenus ces derniers temps au village. Ne possédant ni or ni richesses matérielles, les habitants de la Baie de l'Huître s'imaginaient à l'abri des pillards. Or, quelques semaines

auparavant, alors que la plupart des pêcheurs étaient en mer, des Hommes-Lézards venus de l'île de Feu ont débarqué au village et enlevé plusieurs hommes jeunes. Mungo pense que les captifs, réduits à l'état d'esclaves sont allés grossir les rangs des forçats chargés d'exploiter les mines d'or de l'île. Depuis ce rapt, deux hommes montent la garde au village quand les autres partent au large. Trompant leur surveillance cependant, les Hommes-Lézards sont revenus à la charge le matin même, neutralisant les sentinelles et emmenant avec eux d'autres jeunes gens. Mungo vous annonce qu'il est sur le point de s'embarquer seul pour l'île de Feu, les autres pêcheurs ayant trop peur de l'accompagner. Puis, silencieux, il fixe son regard sur vous et attend. Alors avec un sourire, vous lui proposez de l'aider dans son expédition. Aussitôt, Mungo vous gratifie d'une solide bourrade et vous serre la main avec chaleur. Quant aux malheureux villageois, oubliant leur infortune l'espace d'un instant, ils se pressent autour de vous, désireux de vous témoigner leur gratitude. Mungo vous invite ensuite à partager son repas et à vous reposer quelque peu, car la traversée sera longue. Et quelques instants plus tard, attablés devant un succulent festin de homard grillé accompagné d'une salade, vous préparez ensemble votre expédition.

Mungo vous déclare qu'à son avis il ne reste plus un seul humain sur l'île de Feu, mais ses informations sont très limitées : il se fonde sur des rumeurs qui circulent parmi les pêcheurs des villages côtiers. On sait cependant que l'île était autrefois une colonie pénitentiaire placée sous la garde d'une tribu d'Hommes-Lézards rémunérés par les autorités. Le Prince Olaf avait cru pouvoir débarrasser ainsi son pays de tout citoyen indésirable. Mais le bon Prince n'avait pas tardé à se rendre compte qu'il eût été plus simple d'installer sur l'île ses sujets les plus respectables en livrant le reste de ses terres aux brigands. Aussi, renonçant à son projet, avait-il abandonné le pénitencier à son triste sort. Privés alors de tout salaire, les Hommes-Lézards se vengèrent sur les captifs et, à dater de ce temps, la terreur régna sur l'île, sous le joug d'un ancien

gardien qui s'était proclamé Roi. Les prisonniers furent contraints de creuser le sol dans l'espoir qu'on y trouverait de l'or pour les besoins du Roi-Lézard. Sous-alimentés et maltraités, ils succombèrent en grand nombre et c'est vraisemblablement la raison pour laquelle le Roi-Lézard eut l'idée d'envoyer chercher au village de nouvelles recrues. On sait également qu'afin d'asseoir son autorité, il s'est initié aux rites du vaudou et de la magie noire ; il a entrepris de surcroît des manipulations génétiques destinées à créer une race invincible d'Hommes-Lézards. La plupart de ces expériences ont échoué mais d'horribles mutants ont malgré tout vu le jour et certaines potions nocives se sont déversées dans les eaux d'écoulement, entraînant d'abominables conséquences. La faune et la flore ont été affectées : des plantes anthropophages ont surgi de terre et des bêtes monstrueuses ont vu le jour. Une poignée de prisonniers ont réussi à s'enfuir de l'Ile à bord de radeaux, et des pêcheurs ont pu les recueillir, mais personne ne sait ce qui s'est passé là-bas depuis plusieurs années. Et l'on avait presque oublié l'existence de cette Ile jusqu'aux récents événements. Pour réussir votre mission, il vous faudrait assassiner le Roi-Lézard et délivrer les jeunes gens qu'il a fait enlever, mais ne vous faites pas d'illusions : vos chances de succès sont très faibles.

Quelques heures plus tard, vous descendez sur la jetée avec votre ami Mungo et vous trouvez place à bord de son modeste bateau de pêche. Puis sous les acclamations des villageois venus vous souhaiter bonne chance, vous larguez les amarres et vous prenez le large en vous demandant si vous reviendrez un jour de cette aventure.

Et maintenant, tournez la page !



**1** Mungo se lève d'un bond en criant « Terre ! »

Les années que Mungo a passées en compagnie des pêcheurs de la Baie de l'Huître ont fait de lui un navigateur habile et il a tôt fait de hisser la voile, mettant le cap droit vers l'ouest, sur une mer bleu argent. Derrière vous, la terre s'éloigne peu à peu et vous vous asseyez sur le pont en vous prélassant au soleil. Des sifflements joyeux, le grincement du gouvernail et le salut que votre ami adresse de temps à autre à un goéland de passage vous parviennent de la poupe. Vous songez aux bons moments que vous avez vécus avec Mungo, à sa gaieté naturelle, à son dévouement et vous avez peine à croire qu'un monde où vivent des hommes tels que lui puisse souffrir de tant de maux. Tandis que passent les heures, vous bavardez et plaisantez tous deux en essayant de ne pas penser aux périls qui vous attendent. Mungo aime à raconter des histoires et il est en train de vous parler de son père, à l'époque où il faisait partie d'un cirque ambulante. « C'était un véritable colosse, aussi grand qu'une montagne, s'exclame-t-il en riant, et il aurait fait n'importe quoi pour faire plaisir à son public : combattre des Trolls, se laisser piétiner par un éléphant ou se faire piquer par une Abeille Tueuse. C'était un dur à cuire mais un jour, dans le nord, il a trouvé plus fort que lui. Le cirque faisait partie des attractions réunies à Fang lors des festivités organisées à l'occasion de l'Épreuve des Champions, et mon père a eu l'idée sur un coup de tête de participer à l'Épreuve. Il pénétra dans le Labyrinthe de la mort et, hélas, on ne le revit plus jamais. Il était vraiment trop vieux pour une telle entreprise mais il n'aurait servi à rien d'essayer de l'en convaincre. Enfin au moins, il aura tenté sa chance ! » Au moment où il s'apprête à vous raconter une autre histoire, Mungo se lève d'un bond en criant Terre ! de toute la force de ses poumons, comme s'il annonçait la nouvelle à l'équipage d'un galion. Vous suivez des yeux la direction qu'il vous indique et vous apercevez au loin la fameuse île de Feu, pareille à un coussin vert flottant sur l'eau et surmontée d'un pic dentelé d'où s'échappent des volutes de fumée : la colère à peine contenue d'un volcan. Mungo

dirige sa barque vers une petite anse située à l'extrémité orientale de l'île, dans l'intention de la dissimuler aux regards, parmi les roches escarpées. Vous ramassez l'un et l'autre votre sac à dos et vous quittez l'embarcation pour vous mettre en quête du Roi-Lézard. Allez-vous contourner les rochers vers la petite crique située sur votre gauche (rendez-vous dans ce cas au [24](#)) ? Ou préférez-vous escalader les rochers de l'autre côté de l'anse en direction de la petite plage située à votre droite (rendez-vous alors au [33](#))?

## 2

Le Sorcier dispose trois coquilles de noix par terre devant vous en vous expliquant qu'une perle est dissimulée sous l'une d'elles. A vous de choisir ! *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [358](#). Si vous êtes Malchanceux, allez au [326](#).

## 3

Soudain stimulés par la perspective de recouvrer leur liberté, les Nains, armés de leur marteau, viennent vous aider à liquider le garde. L'Homme-Lézard ne tarde pas à s'effondrer sous une pluie de coups et les Nains applaudissent. Puis ils brisent leurs fers et s'assemblent autour de vous pour vous témoigner leur gratitude et éteindre leur soif en buvant l'eau du seau. Vous leur confiez votre intention d'éliminer le Roi-Lézard et tous vous proposent de vous assister. Vous leur demandez où se trouvent les autres prisonniers et vous apprenez ainsi qu'ils travaillent dans des galeries plus profondes de la mine. Vous les pressez alors de vous y conduire le plus vite possible (rendez-vous au [161](#)).

## 4

Le tunnel s'élargit progressivement et votre sentiment de claustrophobie disparaît peu à peu. Vous regagnez bientôt la bifurcation en forme de T. Si vous choisissez d'aller à gauche, rendez-vous au [101](#). Si vous préférez tourner à droite, rendez-vous au [44](#).



## 5

Vous plongez votre épée dans le repaire obscur du Serpent à Sonnette et vous percevez le tintement sourd de la pointe heurtant une surface métallique. Vous en oubliez le reptile et vous vous efforcez d'extraire l'objet dissimulé au fond du trou et qui a produit ce bruit, c'est un magnifique casque d'or ailé qui étincelle au soleil. Allez-vous vous en coiffer, (rendez-vous au [292](#)) ou le laisser là où il est et vous engager prudemment dans le défilé pour continuer vers l'ouest (rendez-vous au [119](#)) ?

## 6

L'eau que vous venez de boire vous fait un peu tourner la tête, mais vous vous sentez débordant d'énergie. Vous gagnez 1 point d'HABILETÉ et 2 points d'ENDURANCE pour avoir bu de l'eau provenant d'une source enchantée. Ainsi requinqué, vous vous dirigez vers la porte située dans la paroi opposée (rendez-vous au [353](#)).

## 7

À mesure que vous avancez, toujours vers l'ouest, le sol s'amollit et devient de plus en plus humide. Vous avez bientôt de l'eau jusqu'aux chevilles. La végétation s'éclaircit et vous ne tardez pas à patauger dans une épaisse fange noirâtre. Le marécage s'étend devant vos yeux à perte de vue. Tout à coup, vous entendez des clapotements dans votre dos et, à votre grande surprise, une étrange créature passe en courant à côté de vous. Petite et couverte d'écaillés vertes de reptile, elle a de longs bras qui traînent à terre et des pieds palmés grâce auxquels elle progresse à vive allure dans le marais. Elle n'a même pas fait attention à vous. Décidez-vous d'interpeller cette curieuse apparition (rendez-vous au [317](#)) ou préférez-vous poursuivre votre chemin comme si de rien n'était (rendez-vous au [158](#)) ?

## 8

Parvenu au coin, vous vous apercevez que le couloir aboutit à une porte, mais un pressentiment vous incite à monter l'escalier en colimaçon (rendez-vous au [82](#)).

## 9

Vous saisissez la barre de fer que vous transportez dans votre sac à dos et vous la logez entre les mâchoires de l'horrible Crocodile. La gueule grande ouverte, il est totalement neutralisé et vous vous éloignez sans dommage (rendez-vous au [390](#)).

## 10

Il fait si sombre dans ce trou de mine que vous ne distinguez même pas votre main devant vos yeux. Si vous voulez ramper plus avant, rendez-vous au [34](#). Si, après réflexion, vous préférez rebrousser chemin et continuer à longer le tunnel au-delà de la charrette, rendez-vous au [321](#).

## 11

Les Nains ont réglé son compte au second Orque et volent à votre secours. Votre adversaire est bientôt abattu à son tour. (Rendez-vous au [121](#)).

## 12

Vous avancez péniblement dans la jungle. Soudain, vous butez contre un squelette humain ; vers et insectes ont depuis longtemps dévoré ses chairs, mais les lambeaux de ses vêtements vous indiquent qu'il pourrait bien s'agir d'un prisonnier en fuite. Vous vous demandez de quoi il - ou elle - est mort(e). Près du corps, vous découvrez une hache et une corde que vous décidez d'emporter avec vous. Puis, vous reprenez votre route en direction du nord-ouest (rendez-vous au [105](#)).

## 13

A votre insu, une TARENTULE descend lentement dans la pénombre le long du tronc du bananier. Votre main prend appui sur son corps dodu et velu, et, avant que vous ayez eu le temps de vous rendre compte de quoi que ce soit, elle vous a piqué. Retirez-vous trois points d'ENDURANCE. Sous le choc, vous perdez l'équilibre. Lancez deux dés. Si vous obtenez un total inférieur ou égal à vos points d'HABILETÉ, rendez-vous au [381](#). Si le total est supérieur à vos points d'HABILETÉ, rendez-vous au [118](#).

## 14

La rivière serpente doucement entre les coteaux. Soudain, après un nouveau méandre, vous découvrez sur votre gauche, quelques huttes de terre blotties au bord de la rive. Immédiatement, vous dirigez votre radeau vers la berge, de peur qu'un des occupants de ces abris ne vous voie. Puis vous sautez à terre et vous avancez à pas de loup parmi les arbres pour examiner les lieux de plus près. Deux imposantes créatures reptiliennes vêtues d'armures et munies de fouets et de sabres montent la garde derrière l'une des huttes : ce sont des HOMMES-LÉZARDS ! Si vous avez lu le message caché dans la tabatière, rendez-vous au [63](#). Si vous ne l'avez pas lu, rendez-vous au [270](#).

## 15

Vous êtes d'une constitution suffisamment solide pour résister à la maladie et votre température revient bientôt à la normale. Vous remontez donc à bord du radeau et vous poursuivez votre expédition, toujours à contre-courant (rendez-vous au [379](#)).



**14** *Deux créatures reptiliennes montent la garde.*

## 16

Vous vous débarrassez à la hâte de votre sac à dos et vous le jetez dans le tronc d'arbre puis, après vous être faufile rapidement à l'intérieur, vous y demeurez parfaitement immobile. Vous êtes écorché de partout et totalement exténué. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Quelques instants plus tard, les Chasseurs de Têtes passent à côté de votre cachette en courant. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [380](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [313](#).

## 17

Vous dévalez le flanc de la colline puis, vous tournez à gauche en direction du volcan (rendez-vous au [303](#)).

## 18

Noix et baies sont succulentes. Pas de doute, les Pygmées savent ce qu'il y a de bon à manger dans la jungle. Ajoutez 2 points à votre total d'ENDURANCE. Tout à coup, l'un des Pygmées pousse un cri strident et ils disparaissent tous dans les broussailles. Avec un soupir de soulagement, vous repartez vers l'ouest en vous frayant péniblement un passage parmi les épais fourrés (rendez-vous au [7](#)).

## 19

Cette partie du tunnel doit être désaffectée depuis longtemps. L'étai paraît peu sûr ; les poutres sont fendues par endroits. Vous parvenez au bord d'un puits qui s'enfonce dans la mine. Un peu au-delà, le tunnel prend fin. Il n'y a pas d'échelle pour descendre dans le puits, mais si vous portez des bottes en cuir rouge, rendez-vous au [392](#). Si vous n'en possédez pas, rendez-vous au [246](#).

## 20

Vous prenez soin d'écraser l'autre œuf du bout de votre botte avant de reprendre votre escalade puisque vous ne pouvez pas franchir la mare de soufre (rendez-vous au [178](#)).

## 21

Vous rengainez votre épée et vous vous approchez du bord de la mare. Si vous avez toujours envie de boire de cette eau, rendez-vous au [92](#). Si vous préférez passer votre chemin, rendez-vous au [222](#).



## 22

Le Roi-Lézard est si terrifié qu'il laisse tomber son épée de feu. En un bond, vous vous en saisissez et vous l'attaquez à l'aide de sa propre arme. Vous gagnez 2 points d'HABILETÉ. Sa peur est telle qu'il ne parvient même pas à se défendre mais le Gonchong finit par le forcer à riposter.

ROI-LÉZARD HABILETÉ: 10 ENDURANCE: 15

Si vous l'emportez, rendez-vous au [153](#).

## 23

Vous prenez avec vous le seau de l'Homme-Lézard en songeant que l'eau qu'il contient apaisera la soif des esclaves. Puis, vous poursuivez votre chemin. Le tunnel débouche bientôt sur une salle souterraine (rendez-vous au [223](#)).

## 24

En un rien de temps, vous atteignez la petite plage de sable doré. Quelques rochers surplombent la mer et, à l'autre extrémité de l'anse, vous apercevez une petite hutte de pierres blanches. Le toit s'est effondré, et l'endroit paraît désert. De longues traînées qui s'entrecroisent sillonnent la grève. Allez-vous traverser la plage jusqu'à la petite hutte (rendez-vous au [211](#)) ou retourner à l'autre crique en passant par les rochers (rendez-vous au [33](#)) ?

## 25

Trois autres Tatous Anthropophages se déploient et se jettent sur vos jambes. Vous parvenez à les esquiver, mais le premier est toujours accroché à votre mollet, ses dents plantées dans votre chair, et vous essayez de le taillader à coups d'épée.

TATOU ANTHROPOPHAGE HABILITÉ : 4 ENDURANCE : 3

Si vous l'emportez, rendez-vous au [85](#).

## 26

Vous déliez le sac et vous y jetez un coup d'œil, mais vous ne voyez rien. L'intérieur est tout noir. Vous décidez alors d'y placer une pierre pour voir ce qui se passera. La pierre disparaît au fond, mais le sac ne s'alourdit pas pour autant. Vous avez mis la main sur une Poche à Contenance Illimitée. Vous gagnez 1 point de CHANCE, car désormais vous pourrez transporter des objets lourds et encombrants sans la moindre fatigue, simplement en les glissant à l'intérieur de ce sac. Ils entrent en effet dans une autre dimension et ne pèsent plus rien, bien qu'à tout moment vous puissiez les récupérer. À présent, si vous ne l'avez déjà fait, vous pouvez :

Boire le contenu de la fiole

Rendez-vous au [311](#)

Essayer les bottes

Rendez-vous au [94](#)

Passer l'anneau à votre doigt

Rendez-vous au [297](#)

Si rien de tout cela ne vous tente, poursuivez votre route vers l'ouest à travers la prairie (rendez-vous au [222](#)).

## 27

Comme la journée touche à sa fin, le soleil décline peu à peu vers l'horizon. Il trône comme un énorme ballon rouge sur la mer, près du volcan, avant de sombrer. Des lueurs roses et mauves sillonnent le ciel et l'air s'emplit bientôt du vacarme assourdissant de milliers d'insectes. Vous décidez d'établir votre campement pour la nuit entre deux fourrés, dans l'espoir de vous dissimuler aux regards d'éventuels prédateurs nocturnes. *Tentez votre Chance*. Si elle vous sourit, vous allez au [388](#). Sinon, rendez-vous au [348](#).

## 28

Le tunnel bifurque une nouvelle fois. Pour aller à gauche, rendez-vous au [226](#). Pour continuer tout droit, rendez-vous au [101](#).



## 29

Tandis que l'Hydre s'approche de vous, vous dégainez votre épée en vous apprêtant à combattre.

### HABILETE ENDURANCE

HYDRE (tête gauche)      9            9

HYDRE (tête droite)      9            9

Les deux têtes vous attaquent individuellement à chaque Assaut et vous devez choisir, à chacun de ces Assauts, laquelle des deux vous affronterez en priorité. Battez-vous contre elle, comme au cours d'un combat normal. Contre l'autre, vous jetterez les dés pour déterminer comme d'habitude votre Force d'Attaque, mais même si cette dernière est supérieure à la sienne, vous ne l'aurez pas blessée ; vous aurez simplement évité sa morsure. En revanche, si sa Force d'Attaque est plus élevée que la vôtre, elle vous aura infligé une blessure. Si vous tuez l'une des têtes, le combat se poursuivra avec l'autre selon les règles normales. En cas de victoire, rendez-vous au [389](#).

## 30

Vous marchez d'un pas décidé droit sur le volcan, quand une énorme créature surgit devant vous de derrière un gros rocher. Son torse répugnant est couvert d'horribles verrues et un filet de bave coule le long de son menton protubérant. Vous venez de tomber dans l'embuscade d'un Troll des Collines.

TROLL DES COLLINES HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 9

À moins que vous ne portiez le casque de Sog, vous perdez automatiquement le premier Assaut. Si vous sortez vainqueur du combat, rendez-vous au [65](#).



**30** Une énorme créature surgit devant vous de derrière un gros rocher.

## 31

Vous reprenez votre rame et vous éloignez votre radeau de la carcasse flottante du Crocodile. A moins que vous ne soyez en possession d'une Poche à Contenance Illimitée, dans laquelle vous les auriez conservées, votre lance et votre hache (si vous disposiez de ces objets) auront disparu dans l'eau au cours de la bagarre avec le Crocodile et vous maudissez votre malchance. Quoi qu'il en soit, vous continuez à remonter la rivière (rendez-vous au [390](#)).

## 32

Une fois tous les prisonniers libérés, vous vous retrouvez à la tête d'une armée de soixante-trois hommes qui vous sont tous dévoués et ne pensent qu'à une seule chose : se venger (rendez-vous au [201](#)).



## 33

Vous avez tôt fait d'atteindre la plage, mais vous vous cachez immédiatement derrière un groupe de rochers dès que vous voyez ce qui s'y passe. Un bateau à rames a été tiré sur le sable, sans doute par les six PIRATES qui sont rassemblés tout près, autour d'un grand coffre. Vous échangez un regard plein de sous-entendus

avec Mungo, puis vous parlez ensemble à voix basse de la stratégie à suivre. Si vous décidez d'attaquer les Pirates, rendez-vous au [340](#). Si vous préférez rejoindre l'autre crique en escaladant les rochers en surplomb, rendez-vous au [24](#).

### 34

Vous continuez à ramper dans le trou de mine pour en arriver finalement à la conclusion qu'il ne mène nulle part. Vous n'avez guère la place de faire demi-tour et il ne vous reste plus qu'à vous mettre la tête entre les genoux et à faire une galipette. Vous redescendez en vous cramponnant le long de la paroi et vous atteignez enfin avec soulagement la galerie principale. Mais en vous livrant à cette acrobatie, vous avez perdu quelque chose de votre sac à dos. Rayez un des objets qui composent votre Liste d'Équipement et déduisez un point de CHANCE. Vous vous hissez ensuite hors du trou de mine et vous tournez à gauche dans le tunnel (rendez-vous au [321](#)).

### 35

L'inscription constitue un avertissement clair et net: « Demi-tour ou vous êtes mort. » Toutefois, vous n'arrivez pas à déterminer s'il s'adresse à ceux qui sont au seuil de la gorge ou à ceux qui sont en passe d'en sortir, car la position du bloc de pierre peut prêter à confusion. Pour ne pas prendre de risques, vous dégainez votre épée et vous pénétrez furtivement dans l'étroit passage (rendez-vous au [119](#)).

### 36

Le Roi-Lézard se rapproche de vous. Êtes-vous armé d'une épée de feu ? Dans ce cas, rendez-vous au [111](#). Si vous ne disposez que d'une épée ordinaire pour le combattre, rendez-vous au [346](#).

### 37

Bien que vous vous attendiez à voir surgir de l'eau quelque immonde créature, rien ne bouge. Le sol se raffermi peu à peu sous vos pas et vous ne tardez pas à sortir de l'eau, poursuivant votre route dans une épaisse gadoue. Vous gardez un œil attentif sur le ciel et les environs, et c'est ainsi qu'à votre insu, d'ignobles bestioles gluantes s'agrippent à vos jambes. Lorsqu'enfin, vous éprouvez une sensation de picotement, vous vous penchez et vous constatez avec horreur que des SANGSUES GÉANTES couvrent vos mollets. Jetez un dé et ajoutez un point au chiffre obtenu : c'est le nombre de Sangsues Géantes accrochées à vos jambes. Vous perdez un point d'ENDURANCE pour chacune d'entre elles ainsi qu'une ration de vos provisions, car il vous faudra du sel pour vous débarrasser de ces hideuses créatures. Si vous êtes encore vivant, rendez-vous au [280](#).

### 38

L'Homme-Lézard doit être pratiquement sourd, car il n'a même pas bronché au bruit qu'a fait votre épée en tombant, et il continue sa marche dans le tunnel. Vous ramassez votre arme et vous lui emboîtez le pas (rendez-vous au [51](#)).

### 39

Le sol du tunnel est jonché de pierres de la taille d'une noix de coco et curieusement lisses. Vous avez l'impression d'en avoir vu quelques-unes bouger légèrement, mais vous supposez que la pénombre vous joue des tours. Tout à coup, l'une d'entre elles se déploie et se jette sur vous, portée par des pattes minuscules. Une violente douleur vous transperce la jambe, comme si des mâchoires puissantes garnies de dents pointues déchiraient votre chair. Vous perdez un point d'ENDURANCE et vous comprenez soudain avec effroi que vous êtes cerné par une multitude de TATOUS



**39** Vous comprenez avec effroi que vous êtes cerné par des  
Tatous Anthropophages.

ANTHROPOPHAGES. Si vous avez déjà été mordu par un Serpent à Sonnette, rendez-vous au [207](#) ; sinon, rendez-vous au [25](#).

#### 40

Vous vous enfoncez plus avant dans la gorge obscure que les collines du sud abritent de la lumière du soleil. Au moment où le passage se rétrécit encore, un grondement sourd s'élève brusquement derrière vous : c'est un glissement de terrain ! Pierrailles et rochers dégringolent tout autour de vous. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [253](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [107](#).

#### 41

A l'intérieur de la tabatière, vous découvrez une petite pépite d'or et une feuille de papier sur laquelle un message a été gribouillé avec un morceau de charbon de bois: « Si vous lisez ceci, j'aurai donc échoué dans ma tentative d'évasion de l'abominable bagne du Roi-Lézard. Mon radeau est caché au-delà de la gorge, à l'endroit où la rivière atteint la plaine. Si vous êtes là pour nous aider, remontez la rivière jusqu'à ce que vous parveniez aux huttes de terre. L'entrée de la mine est toute proche, mais prenez garde aux Hommes-Lézards. » Vous repliez le papier et vous le glissez dans votre poche ainsi que la pépite d'or puis vous continuez à suivre les traces de pas (rendez-vous au [325](#)).

#### 42

Vous vous précipitez sur votre assaillant le plus proche en brandissant votre épée. C'est un DIABLOTIN.

DIABLOTIN HABILITÉ: 6 ENDURANCE: 5

Si vous remportez le combat, rendez-vous au [341](#).

### 43

Les Hommes-Lézards vous aperçoivent et réagissent sans perdre de temps. Vous devez vous battre contre les deux à la fois.

	HABILETÉ	ENDURANCE
Premier HOMME-LÉZARD	9	8
Deuxième HOMME-LÉZARD	8	8

Au cours de la lutte, les deux adversaires vous attaquent séparément à chaque Assaut et vous devez choisir, à chacun de ces Assauts, celui que vous affronterez en priorité. Battez-vous contre lui comme lors d'un Assaut normal. Contre l'autre, vous jetterez les dés pour déterminer, comme d'habitude, votre Force d'Attaque, mais même si cette dernière est supérieure à la sienne, vous ne l'aurez pas blessé : vous devrez compter cela simplement comme un coup esquivé. En revanche, si sa Force d'Attaque est supérieure à la vôtre, cela signifie que vous aurez été blessé. Si vous parvenez à tuer l'un des adversaires et à blesser l'autre à deux reprises, rendez-vous au [284](#).

### 44

Vous atteignez bientôt une autre bifurcation. À gauche, la lumière du jour qui point au bout du couloir vous rappelle que l'entrée du tunnel se trouve dans cette direction. Vous décidez toutefois de continuer tout droit (rendez-vous au [274](#)).

### 45

Votre épée heurte sans succès l'armure de l'Homme-Lézard qui fait volte-face pour vous affronter en brandissant son cimenterre.

HOMME-LÉZARD A DEUX TÊTES HABILETÉ : 9  
ENDURANCE : 9

Si vous parvenez à le tuer, rendez-vous au [173](#).

## 46

A l'évocation de la nourriture, le regard de l'homme s'illumine ; il pose son bâton et vous fait signe de vous asseoir. Pendant qu'il dévore ce que vous lui avez donné (vous perdez une ration de vos Provisions), vous lui révélez vos objectifs. Il vous explique à son tour qu'il est un ancien voleur de grands chemins, qu'il s'est fait prendre un jour la main dans le sac et que le Prince Olaf l'a alors condamné à cinq ans de pénitencier sur l'île du Feu. Depuis que les Hommes-Lézards ont pris les rênes, vous dit-il, il a été contraint et forcé de travailler à la mine jusqu'au jour où il est parvenu à s'évader ; il trouva alors refuge dans la jungle où il vécut caché toutes ces années. S'estimant trop âgé pour risquer une expédition en radeau en direction du continent, il s'est ainsi contenté de vivre en sauvage dans cette cabane juchée en haut d'un arbre. Vous lui demandez s'il peut vous donner des informations utiles, et il vous répond qu'il est prêt à vous dire tout ce qu'il sait contre un peu de nourriture supplémentaire. Si vous êtes disposé à vous défaire d'une autre ration de vos vivres, rendez-vous au [149](#). Si vous exigez qu'il vous réponde dès maintenant, rendez-vous au [69](#).

## 47

En pénétrant plus avant dans le souterrain principal, vous dépassez une autre galerie sur votre droite et le tunnel d'accès sur votre gauche, puis vous atteignez le bord d'un puits dans lequel s'enfonce une échelle de bois fixée le long de la paroi. Vous scrutez l'intérieur du puits et, bien que vous n'en distinguiez pas le fond, vous décidez d'y descendre (rendez-vous au [315](#)).

## 48

Au moment où vous vous penchez pour examiner ces œufs étranges, l'un d'entre eux se fendille. Un liquide clair et visqueux

s'échappe de la fêlure, puis un trou se forme dans la coquille d'où surgit tout à coup une longue mâchoire munie de petites dents acérées, suivie d'une tête lisse d'un vert profond et privée d'yeux. L'animal hume l'air alentour et vous saute soudain instinctivement à la gorge. Pour votre malheur, vous venez de découvrir le nid d'un SERPENT RASOIR, une effroyable créature qui tue systématiquement tout être vivant passant à portée de ses redoutables mâchoires. Si vous portez le casque de Sog, rendez-vous au [56](#) ; sinon, rendez-vous au [304](#).

## 49

Après avoir rengainé votre épée, vous repartez en direction de l'ouest. Progressivement, le sol se raffermi sous vos pas et vous ne tardez pas à sortir de l'eau. Une plaine bourbeuse s'étend devant vous. Au loin, vous distinguez les contours de deux collines séparées par une gorge profonde que vous décidez d'aller explorer (rendez-vous au [362](#)).

## 50

Vous tentez d'enfoncer la porte d'un coup d'épaule. Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à votre score d'HABILETÉ, rendez-vous au [356](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [266](#).

## 51

Les chants lancinants et le cliquetis des chaînes contre le sol de pierre s'intensifient. Vous devez vous rapprocher de l'endroit où travaillent les esclaves. Vous décidez alors de rattraper l'Homme-Lézard et de lui régler son compte au plus vite. Vous ramassez une grosse pierre et vous vous précipitez sur lui. Il vous entend arriver

mais il n'a plus le temps de réagir et vous lui administrez un coup violent sur la nuque avec votre arme de fortune. Tandis qu'il s'écroule sur le sol, vous attrapez son seau en pensant que les esclaves assoiffés auront hâte de boire l'eau qu'il contient. Vous poursuivez ensuite votre chemin jusqu'à ce que le tunnel débouche sur une salle souterraine (rendez-vous au [223](#)).

## 52

Le poison que la Guêpe Géante vous a injecté en vous piquant affecte la coordination de vos mouvements. Vous perdez un point d'HABILETE. Rendez-vous au [141](#).

## 53

Les senteurs suaves qui émanent du feuillage de l'arbre ont sur vous un effet apaisant et soporifique. Comme vos paupières se ferment, vous ne remarquez pas l'épaisse liane qui glisse subrepticement vers vous en se laissant tomber de branche en branche. Elle s'enroule silencieusement autour de votre cou et se resserre peu à peu. Vous vous réveillez suffoquant et vous tentez d'attraper votre épée, posée à vos pieds. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [256](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [132](#).

## 54

Alors que vous vous apprêtez à fouiller les vêtements du Roi-Lézard, vous voyez le Gonchong détacher sa trompe du front de sa victime. Un instant plus tard, il bondit en avant sur ses longues pattes et s'efforce de se poser sur votre tête. Lancez deux dés. Si le total obtenu est inférieur ou égal à vos points d'HABILETÉ, rendez-vous au [244](#). Si ce total est supérieur, rendez-vous au [260](#).



**55**

Vous êtes de forte constitution et le venin du serpent ne vous a pas trop gravement atteint. Vous perdez deux points d'ENDURANCE. Pansez la plaie avec un bout de tissu et reposez-vous un moment. Si vous souhaitez faire sortir le Serpent à Sonnette de son repaire à l'aide de votre épée, rendez-vous au [5](#). Si vous préférez emprunter le défilé pour continuer votre route en direction de l'ouest, rendez-vous au [119](#).



**56**

Vous vous détournez à temps et le Serpent Rasoir vient s'écraser contre le couvre-nuque de votre casque. Il retombe sur le sol à demi assommé, et vous tirez votre épée pour tuer l'immonde créature.

SERPENT RASOIR HABILITÉ: 6 ENDURANCE: 5

Si vous gagnez, rendez-vous au [20](#).



## 57

De retour à la bifurcation, vous avez le choix entre tourner à gauche (rendez-vous au [361](#)) ou continuer tout droit dans le tunnel (rendez-vous au [19](#)).

## 58

Enlisé jusqu'aux genoux dans la fange visqueuse, vous vous démenez comme un beau diable pour essayer de rattraper la Sauterelle des Marais. Brusquement, elle oblique vers le sud et vous fait signe à nouveau de la suivre. Si telle est votre intention, rendez-vous au [235](#). Si vous préférez continuer vers l'ouest, rendez-vous au [37](#).

## 59

En escaladant le versant de la colline, vous vous prenez le pied dans une liane tendue entre deux tas de cailloux. Les pierres dévalent bruyamment la pente, alertant ainsi l'occupant de la grotte de la présence d'un intrus. Une FEMME DES CAVERNES au regard fou surgit alors sur le seuil ; elle est vêtue de peaux de bête et brandit une lance dans une main et une massue dans l'autre. Elle fait un pas en avant et jette sa lance sur vous. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [108](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [255](#).



**59** Une Femme des Cavernes au regard fou surgit sur le seuil de la grotte.

## 60

Les trois Tatous Anthropophages sont si vifs qu'ils vous échappent et vous devez les combattre l'un après l'autre.

### HABILETÉ ENDURANCE

Premier TATOU	4	3
Deuxième TATOU	3	2
Troisième TATOU	4	3

Si vous remportez la victoire, rendez-vous au [192](#).

## 61

En vous retournant, vous apercevez Mungo qui lutte avec l'énergie du désespoir contre le dernier des pirates : le chef de la bande ! Mais avant que vous ayez eu le temps de voler à son secours, le flibustier se rue sur votre ami et le poignarde en plein cœur. Mungo laisse échapper un cri de détresse et s'effondre sur le sable doré. Le chef des pirates se tourne alors vers vous, un sourire grimaçant sur son visage défiguré par une longue cicatrice noirâtre et vous vous précipitez sur lui avec la ferme intention de venger l'infortuné Mungo.

CHEF DES PIRATES HABILETÉ : 10 ENDURANCE : 6

Si vous remportez la victoire, rendez-vous au [165](#).

## 62

La pique ne vous atteint pas ; pris de panique, le Diablotin prend alors la fuite et vous vous hâtez de franchir le pont pour rejoindre l'autre côté du ravin (rendez-vous au [139](#)).



## 63

Des huttes de terres et des Hommes-Lézards aux aguets : vous comprenez que les mines d'or ne doivent pas être loin ! Voulez-vous passer devant les huttes pour trouver l'entrée de la mine (rendez-vous au [147](#)) ou préférez-vous affronter les gardes (auquel cas vous irez au [329](#)) ?

## 64

Bien que vous l'ignoriez, votre anneau possède également une particularité fort utile : il permet à celui qui le porte de déjouer mirages et illusions. Les vers alors disparaissent sous vos yeux, le charme du Sorcier est rompu. Vous avez passé le test. Si vous avez d'ores et déjà réussi trois épreuves, rendez-vous au [214](#). Sinon, vous avez le choix entre :

Chance	Rendez-vous au <a href="#">2</a>
Peur	Rendez-vous au <a href="#">75</a>
Douleur	Rendez-vous au <a href="#">151</a>
Force	Rendez-vous au <a href="#">220</a>
Dextérité	Rendez-vous au <a href="#">335</a>

## 65

Vous vous remettez en marche dans l'espoir de trouver bientôt le Sorcier. Vous remarquez alors quelques touffes d'herbe nouées entre elles et vous en déduisez qu'il ne doit pas être loin. Vous vous demandez s'il se doute de votre présence et vous vous

attardez un instant pour jeter un coup d'œil alentour, mais vous ne notez aucun signe de vie ; vous remarquez au passage un goéland mort gisant sur un rocher à votre droite. Si vous avez lu l'inscription à la craie du Sorcier, rendez-vous au [89](#). Sinon, rendez-vous au [365](#).

## 66

Vous vous emparez de la lance du chef et vous retournez en courant dans la jungle par le même chemin. Dès que vous estimez être assez loin du village, vous ralentissez l'allure. Une fois de plus, vous voici seul dans votre aventure, (rendez-vous au [113](#)).

## 67

Le Sorcier vous prend les os des mains et la douleur disparaît immédiatement. Toutefois, vous avez échoué au test et le Sorcier ne vous dévoilera pas ses secrets. Il se contente de désigner du doigt la direction sud-est en vous expliquant que c'est par là que se trouve la colonie pénitentiaire et que vous devrez braver le Gongchong sans son aide. Vous faites demi-tour et vous descendez le flanc du volcan, en route pour la citadelle du Roi-Lézard (rendez-vous au [168](#)).

## 68

Le passage s'est considérablement rétréci et les poutres de soutènement sont fendues et déplacées par endroits. Dans la pénombre, une sensation de claustrophobie vous oppresse mais vous poursuivez cependant votre marche sous de fréquentes chutes de pierres et de poussière. Le tunnel aboutit à une autre intersection en forme de T. Allez-vous :

Tourner à gauche ?

Rendez-vous au [278](#)

Tourner à droite ?

Rendez-vous au [70](#)

Rebrousser chemin ?

Rendez-vous au [172](#)

**69**

Le vieux brigand se redresse d'un bond et grimpe sur une branche plus élevée de l'arbre, en vous maudissant à voix haute. Il est très agile, inutile d'essayer de le rattraper ainsi chargé de votre épée et de votre sac à dos. Vous décidez donc d'abandonner la partie et de descendre le long du tronc en vous cramponnant à la liane, pour reprendre la direction du nord-ouest (rendez-vous au [375](#)).



**70**

Le tunnel oblique brusquement vers la droite et se prolonge à perte de vue. Au moment où vous vous apprêtez à repartir, vous vous immobilisez soudain en entendant un grondement sourd au-dessus de votre tête. Une poutre se rompt avec un craquement sinistre et tout le plafond s'effondre sur vous. Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, *tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [345](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [175](#).



**71** Les Pygmées vous ont encerclé, et vous menacent de leurs sarbacanes.

## 71

Vous continuez à vous tailler un chemin à travers la luxuriante végétation. Mais vous ne pouvez éviter de faire du bruit, attirant ainsi l'attention d'un groupe de six PYGMEES qui vous ont emboîté le pas. Avant que vous ayez pris conscience de leur présence, ils vous ont encerclé en vous menaçant de leurs sarbacanes. Souhaitez-vous leur parler en allant au [276](#), ou préférez-vous les combattre en vous rendant au [359](#) ?

## 72

L'inscription à la craie est une simple requête du Sorcier qui vous demande de trouver une plume et de l'attacher à vos cheveux si vous venez à lui dans un esprit de paix. Vous vous demandez comment le Sorcier peut bien savoir que vous le cherchez et vous vous mettez aussitôt en quête d'une plume pour satisfaire à sa demande, (rendez-vous au [30](#)).

## 73

Vous tentez de trucider le Crapaud Cracheur d'un coup d'épée au moment où il vous saute dessus, mais vous manquez votre cible. Épouvanté, vous vous écroulez sous le poids de l'énorme batracien. Ses dents pointues s'enfoncent dans votre bras. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [217](#). Si vous êtes Malchanceux, allez au [396](#).

## 74

L'Homme-Lézard ne s'intéresse ni à vous ni aux Nains qui vous accompagnent, et vous poursuivez votre chemin sans encombre (rendez-vous au [114](#)).



75

Le Sorcier s'avance jusqu'à vous et vous effleure la tête du bout des doigts. Votre esprit est alors traversé d'images terrifiantes et sinistres, si réelles que vous avez envie de hurler d'effroi. Avez-vous de la poudre rouge sur le visage ? Si c'est le cas, rendez-vous au [155](#). Sinon, rendez-vous au [131](#).

76

La lance fend l'air et vient se ficher dans votre épaule. Sous le choc, vous tombez à la renverse et vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore vivant, vous voyez l'homme que vous avez sauvé se pencher sur vous et extraire la lance de votre chair. Il vous aide ensuite à vous relever et vous entraîne à l'abri, dans une des huttes, en vous soutenant, tandis que les autres Chasseurs de Têtes se préparent à vous attaquer. A l'intérieur, l'homme s'arme d'une lance et d'une massue ; puis il vous adresse un sourire empreint de gratitude avant de se précipiter au dehors en poussant de terribles hurlements. Vous le voyez alors mener de furieux assauts contre les Chasseurs de Têtes qu'il combat avec acharnement. Il parvient à en tuer trois avant de succomber lui-même aux coups reçus. A votre tour, vous sortez de la hutte en titubant pour livrer bataille aux derniers attaquants, mais seul le chef vous fait face, les autres ayant pris la fuite.

CHEF DES CHASSEURS DE TÊTES

HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 8

Si vous remportez la victoire, rendez-vous au [66](#).

## 77

La porte s'ouvre à la volée et vous apercevez un Nain, pieds et mains enchaînés, qu'un terrifiant Homme-Lézard à deux têtes pousse à l'intérieur du laboratoire, en direction de la réserve. Allez-vous bondir hors de votre cachette et attaquer le mutant (rendez-vous au [289](#)) ? Ou préférez-vous attendre qu'ils aient quitté la réserve pour sortir de l'ombre (rendez-vous au [91](#)) ?

## 78

Vous allez vous tapir dans le recoin le plus sombre de la galerie. Les pas se rapprochent et, dans la, pénombre, vous distinguez un HOMME LÉZARD portant un seau en métal. Il passe tout près de vous, sans vous voir, en maudissant le poids de son fardeau. Vous le suivez dans le tunnel, à distance. Si vous avez bu une Potion de Maladresse, rendez-vous au [154](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [184](#).

## 79

Vous gravissez la colline et vous pénétrez à l'intérieur de la caverne où règne une odeur de pourriture et de crasse : quelques objets sont éparpillés à terre parmi des détritrus. Alors que vous vous apprêtez à repartir, votre regard se pose sur un petit bol d'argile presque dissimulé dans une anfractuosit   pr  s du lit en peaux de b  tes de la Femme des Cavernes. Ce r  cipient contient une poudre rouge. Allez-vous :

- |                                     |                                    |
|-------------------------------------|------------------------------------|
| Vous en enduire le visage ?         | Rendez-vous au <a href="#">332</a> |
| En avaler une pinc  e ?             | Rendez-vous au <a href="#">97</a>  |
| Quitter la caverne sans y toucher ? | Rendez-vous au <a href="#">17</a>  |

## 80

Vous cueillez un régime de bananes et vous descendez de l'arbre. Les fruits sont suaves et juteux. Vous gagnez 2 points d'ENDURANCE. Tout ragaillardi, vous vous glissez dans votre abri pour la nuit. Au-dessus de vous s'étirent des nuages roses et mauves dont l'éclat s'assombrit à mesure que tombe la nuit. En dépit du vacarme assourdissant de milliers d'insectes accueillant avec délice la fraîcheur de l'air nocturne, vous ne tardez pas à dormir à poings fermés. *Tentez votre Chance.* Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [388](#). Sinon, rendez-vous au [348](#).

## 81

Tandis que vous vous frayez laborieusement un passage à travers les broussailles, vous sentez tout à coup des picotements dans la nuque : quelqu'un vous observe. Vous vous mettez aussitôt à couvert, l'épée à la main, attentif au moindre frémissement des feuillages. Soudain, trois hommes à la peau sombre surgissent des fourrés. Une simple étoffe couvre leurs reins ; ils sont armés de massues et de longues lances, mais vous êtes beaucoup plus inquiet de voir qu'à leurs ceintures pendent des rangées de têtes réduites. Les CHASSEURS DE TÊTES se disputent pour savoir lequel d'entre eux vous tuera, conquérant ainsi le droit de porter votre tête en trophée. Combattez-les un par un.

### HABILETÉ ENDURANCE

Premier CHASSEUR DE TÊTES	6	6
Deuxième CHASSEUR DE TÊTES	7	6
Troisième CHASSEUR DE TÊTES	6	7

Si vous l'emportez, rendez-vous au [177](#).



**82** Aussitôt, le Lion Noir se redresse pour vous sauter à la gorge.

## 82

Vous gravissez les marches quatre à quatre pour vous retrouver devant une porte en bois que vous entrouvrez en tournant lentement la poignée. Vous apercevez alors l'abominable ROI LÉZARD, debout sur les remparts, les jambes écartées, brandissant sous le ciel un poing menaçant tandis qu'il apostrophe ses troupes. Un étrange LION NOIR est sagement assis à ses pieds, mais ce qui vous impressionne surtout c'est la vision du Gonchong juché sur la tête du monarque. Surmontant votre peur cependant, vous prenez une profonde inspiration, vous franchissez le seuil de la porte, puis vous faites signe à vos troupes et vous interpellez le Roi-Lézard. Celui-ci ne prend même pas la peine de tourner son regard vers vous. Il se contente de claquer des doigts, et aussitôt le Lion Noir se redresse et vous saute à la gorge.

LION NOIR HABILETÉ : 11 ENDURANCE : 11

Si vous sortez vainqueur du combat, rendez-vous au [203](#).

## 83

Le versant de la colline est très escarpé et vous perdez l'équilibre dans un éboulis. Après une spectaculaire culbute, vous glissez les quatre fers en l'air le long de la pente. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [334](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [281](#).

## 84

La porte donne sur un couloir qui bifurque. A droite, il se termine en cul-de-sac et vous prenez donc à gauche. Un peu plus loin, vous découvrez une autre porte aménagée dans le mur droit, et sur laquelle on a peint le mot « Geôlier ». Au-delà, le couloir oblique brusquement vers la gauche et débouche sur un escalier en

colimaçon. Si vous choisissez d'ouvrir la porte, rendez-vous au [195](#). Si vous préférez continuer jusqu'à l'escalier, rendez-vous au [8](#).

## 85

Lorsque les trois autres Tatous se ruent sur vous, vous essayez de transpercer leurs carapaces avant qu'ils aient le temps de vous planter leurs dents pointues dans les mollets. Jetez un dé. Si vous faites 1 ou 2, allez au [60](#). Si vous faites 3 ou 4, rendez-vous au [239](#). Si vous obtenez un 5 ou un 6, allez au [112](#).

## 86

Surpris de votre audace, les Pygmées se mettent à rire. L'un d'eux s'avance et vous offre des noix et quelques baies. Si vous souhaitez les manger, rendez-vous au [18](#). Si vous préférez vous en abstenir, rendez-vous au [295](#).

## 87

Dès que vous êtes assez près, l'homme saute sur le radeau. Il a un regard fou et transpire abondamment. La fièvre le fait délirer. Inutile d'essayer de lui parler ! Tout à coup, il sort un poignard des replis de son vêtement et se jette sur vous. Vous n'avez pas le temps de dégainer votre épée et vous devez vous défendre à mains nues.

PRISONNIER EN DÉLIRE HABILITÉ: 6 ENDURANCE: 5

À chaque Assaut, vous êtes contraint de diminuer votre Force d'Attaque de 3 car vous ne disposez d'aucune arme. Dès que vous aurez gagné deux assauts, rendez-vous au [130](#).

## 88

Vous décidez de construire un radeau et de remonter la rivière à l'aide d'une perche. L'eau n'est guère profonde et vous n'avez aucun mal à la franchir à gué jusqu'à un petit bois situé sur l'autre rive. Si vous disposez d'une hache, rendez-vous au [179](#). Sinon, rendez-vous au [305](#)

## 89

Vous vous approchez du goéland mort et vous lui arrachez une plume. À l'aide d'un bout de ficelle que vous trouvez dans votre sac à dos, vous vous l'attachez sur le sommet du crâne et vous reprenez votre marche avec le sentiment d'être quelque peu ridicule (rendez-vous au [269](#)).

## 90

Le vieil homme sort de sa poche un bout de fil de fer tordu qu'il vous tend fièrement. Voyant votre air surpris, il s'explique: « C'est un passe-partout dont je me suis servi pour me délivrer de mes fers avant de m'évader de la mine. Vous serez bien content de l'avoir avec vous si vous êtes pris. » Vous remerciez le vieil homme et vous descendez de l'arbre pour reprendre la direction du nord-ouest (rendez-vous au [375](#)).



## 91

Dès que le mutant et son prisonnier ont quitté la pièce ; vous sortez de dessous la paille et vous franchissez le seuil de la porte ouverte devant vous (rendez-vous au [180](#)).

## 92

L'eau fraîche vous fait du bien. Vous gagnez 1 point d'ENDURANCE. Tout en buvant, vous remarquez un coffret de bois au fond de la mare. Irez-vous le chercher (rendez-vous alors au [259](#)) ou préférez-vous poursuivre votre route vers l'ouest sans vous préoccuper de savoir ce qu'il contient (rendez-vous au [222](#)) ?

## 93

Vous visez soigneusement et vous lancez le poignard qui part en droite ligne et va se ficher dans l'orange en la faisant tomber du rocher. Vous avez réussi le test. Si vous avez d'ores et déjà triomphé de trois épreuves, rendez-vous au [214](#). Sinon, vous avez le choix entre :

Chance

Rendez-vous au [2](#)

Peur

Rendez-vous au [75](#)

Douleur

Rendez-vous au [151](#)

Répulsion

Rendez-vous au [183](#)

Force

Rendez-vous au [220](#)



## 94

Les bottes vous vont très bien. Vous courez en décrivant un cercle mais rien de particulier ne se produit et vous décidez de les garder sur vous. Si ce n'est pas déjà fait, vous pouvez :

Boire le contenu de la fiole Rendez-vous au [311](#)

Ouvrir le sac Rendez-vous au [26](#)

Passer l'anneau à votre doigt Rendez-vous au [297](#)

Si aucun de ces choix ne vous tente poursuivez votre chemin vers l'ouest à travers la prairie (rendez-vous au [222](#)).

## 95

L'Homme-Lézard mutant saute du Tyrannosaure abattu et s'avance vers vous d'un pas pesant, en brandissant sa hallebarde.

HOMME LÉZARD

MUTANT HABILITÉ: 9 ENDURANCE: 9

Si vous le terrassez, rendez-vous au [133](#).



## 96

Vous vous tenez sur vos gardes, prêt à essuyer l'assaut des autres Pygmées. Mais ils se contentent de ramasser le corps de leur camarade avant de disparaître en silence dans les broussailles. Vous êtes à nouveau seul et vous repartez vers l'ouest (rendez-vous au [7](#)).

## 97

Il vous est presque impossible d'avaler la poudre et vous vous mettez à tousser. Vos poumons vous brûlent. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE et 1 point de CHANCE. La douleur finit cependant par se dissiper. Qu'allez-vous faire à présent ? Vous enduire le visage de poudre (rendez-vous au [332](#)), ou quitter la caverne en abandonnant le bol (rendez-vous au [17](#)) ?



## 98

Lentement mais sûrement, vous soulevez l'énorme bloc de pierre et le Sorcier vous fait signe de le lâcher, dès qu'il estime que vous avez fait la preuve de votre force. Vous avez réussi le test. Est-ce la troisième épreuve dont vous triomphez ? Dans ce cas, rendez-vous au [214](#). Sinon, laquelle allez-vous tenter à présent ?

Chance	Rendez-vous au <a href="#">2</a>
Peur	Rendez-vous au <a href="#">75</a>
Douleur	Rendez-vous au <a href="#">151</a>
Répulsion	Rendez-vous au <a href="#">183</a>
Dextérité	Rendez-vous au <a href="#">335</a>

## 99

L'Ogre ne porte rien qui puisse vous être de la moindre utilité. Vous vous remettez donc aussitôt à l'ouvrage. Une heure plus tard, vous disposez de suffisamment de rondins de bois pour construire un petit radeau. Vous les attachez les uns aux autres à l'aide de lianes puis vous traînez l'embarcation jusqu'à la rivière. En utilisant une longue branche en guise de perche, vous naviguez bientôt sur la rivière (rendez-vous au [387](#)).

## 100

Le fruit est délicieusement juteux. Vous gagnez 1 point d'ENDURANCE. Tout requinqué, vous reprenez votre marche en vous essuyant la bouche d'un revers de main. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [352](#). Sinon, rendez-vous au [160](#).



**101** Une charrette est renversée au milieu du tunnel,  
bloquant le passage.

## 101

Vous apercevez une charrette avec des roues en bois. Elle est renversée au milieu du tunnel, bloquant le passage. Tout à côté repose un corps squelettique de petite taille aux os brisés ; c'est sans doute le cadavre d'un Nain. Un trou de mine circulaire s'ouvre dans un pan de roc non loin de là, et vous en concluez que le malheureux Nain s'est peut-être fait attaquer par un Ver des Rocs. Le tunnel se prolonge à perte de vue, et vous n'y discernez pas le moindre signe de vie. Allez-vous vous faufiler dans le trou de mine (rendez-vous au [10](#)) ou escalader la charrette et poursuivre votre chemin le long du tunnel (rendez-vous au [321](#))?

## 102

Vous faites demi-tour et vous repartez en courant en sens inverse, sans prendre garde aux branchages et aux épines qui vous écorchent. Tout à coup, votre regard se porte sur un tronc d'arbre creux dans lequel vous pensez pouvoir vous glisser. Si vous voulez prendre le risque de vous y cacher, rendez-vous au [16](#). Si vous préférez continuer à courir, rendez-vous au [169](#).

## 103

Les démangeaisons sont presque insupportables, mais il y a pire, car vous commencez à transpirer à grosses gouttes en tremblant convulsivement. Ce sont les premiers symptômes de la malaria et vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, reportez-vous à votre total d'ENDURANCE. S'il est supérieur ou égal à 12, rendez-vous au [15](#). S'il est inférieur ou égal à 11, rendez-vous au [316](#).

## 104

Vous vous redressez et vous examinez aussitôt le contenu de votre sac à dos. Vos Provisions (s'il vous en restait) se sont décomposées et ne sont plus consommables ; en revanche, tous vos biens sont intacts. Vous n'avez pas d'autre choix que de continuer le voyage à pied (rendez-vous au [197](#)).

## 105

Comme vous vous méfiez de tout ce qui vous entoure, vous demeurez en alerte, sans cesse aux aguets. A mi-hauteur d'un tronc d'arbre sur votre gauche, vous apercevez une plate-forme en bois brut d'où pend une liane tressée. Voulez-vous grimper là-haut (rendez-vous au [286](#)) ou estimez-vous préférable de poursuivre votre chemin (rendez-vous au [375](#)) ?



## 106

Après lui avoir adressé quelques mots, vous constatez que la jeune fille ne comprend pas votre langue. Peut-être a-t-elle été abandonnée sur l'Ile de Feu alors qu'elle n'était encore qu'une enfant, devenant ainsi aussi sauvage qu'un animal. Elle recule un peu en marmonnant des sons incompréhensibles destinés au Tigre. À l'évidence, mieux vaut la laisser tranquille ! Vous optez alors pour la retraite, en reculant d'abord à pas lents, pour ne pas l'effrayer ; puis dès qu'une distance suffisante vous sépare, vous pivotez sur vos talons et vous prenez vos jambes à votre cou, en

direction de la vallée où vous espérez retrouver vos compagnons, les esclaves libérés (rendez-vous au [279](#)).

### 107

Les blocs de pierre tombent en un véritable déluge et l'un d'entre eux vous atteint. Jetez un dé. Si vous faites 1 ou 2, rendez-vous au [210](#). Un 3 ou un 4, allez au [336](#). Un 5 ou un 6, rendez-vous au [245](#).

### 108

La lance siffle à vos oreilles et va heurter avec fracas un rocher derrière vous. La Femme des Cavernes grogne de colère et se précipite sur vous en brandissant sa massue.

FEMME DES CAVERNES HABILITÉ : 5 ENDURANCE : 5 Si vous sortez vainqueur du combat, rendez-vous au [79](#).

### 109

Vous portez la trompe à vos lèvres et vous soufflez dedans, aussi fort que possible. Au son de l'instrument, le cours de la bataille se renverse et vos compagnons ouvrent une brèche dans les rangs de l'armée du Roi-Lézard qui se replie ; vous en profitez pour courir vers le fort dont vous atteignez bientôt les portes de bois et vous vous précipitez dans la cour intérieure. Voulez-vous franchir la porte à deux battants qui s'ouvre dans la paroi à votre gauche (rendez-vous au [268](#)) ? Ou bien essayer celle qui vous fait face dans le mur opposé (rendez-vous au [84](#)) ?

### 110

Non seulement votre épiderme est allergique aux champignons, mais votre estomac les supporte également très mal. Ce sont bel et bien des champignons vénéneux que vous avez ingurgités et vous êtes pris de vomissements. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE et 1 point de chance. Si vous êtes encore vivant, vous retrouvez

peu à peu vos forces et vous vous remettez en marche dans les broussailles (rendez-vous au [224](#)).

## 111

Le Roi-Lézard vous attaque avec une sauvagerie terrifiante. Il vous assène des coups répétés de son épée de feu et vous faites ce que vous pouvez pour vous défendre.

ROI-LÉZARD HABILITÉ: 12 ENDURANCE: 15

Si vous remportez la victoire, rendez-vous au [153](#).



## 112

Vous parvenez à neutraliser deux des Tatous, mais il vous faut affronter le troisième.

TATOU ANTHROPOPHAGE HABILITÉ : 4 ENDURANCE : 3

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [192](#).

## 113

Vous vous frayez péniblement un chemin à travers la jungle dense, sans très bien savoir dans quelle direction vous allez. Quelques instants plus tard, vous apercevez le soleil entre les feuillages, ce qui vous permet de vous orienter, et vous bifurquez vers l'ouest (rendez-vous au [7](#)).

## 114

Les Nains progressent rapidement dans les souterrains : ils en connaissent parfaitement tous les coins et recoins car ils y sont retenus comme esclaves depuis des mois. Soudain, ils s'arrêtent net et l'un d'entre eux vous chuchote à l'oreille qu'un autre groupe de prisonniers travaille un peu plus loin, au-delà d'un coude de tunnel. Vous percevez en effet le bruit sourd des pioches et des marteaux heurtant la pierre et vous demandez aux Nains de continuer à marcher, en attendant que vous leur fassiez signe d'attaquer les gardiens. Ils s'engagent alors dans le tournant et vous apercevez un groupe d'hommes et d'Elfes enchaînés les uns aux autres. Ils martèlent à coups redoublés une paroi rocheuse sous la surveillance de deux ORQUES qui les poussent à travailler plus vite en leur hurlant des menaces. Les ORQUES semblent étonnés de vous voir, mais, trompés par votre accoutrement, ils ne vous reconnaissent qu'au moment où vous êtes parvenu à leur hauteur ; ils poussent alors un cri de guerre et dégainent leur épée. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [265](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [138](#).

## 115

La lance transperce le cochon, interrompant brutalement sa course. Vous rassemblez du petit bois et vous préparez un feu, impatient de faire rôtir votre gibier. Quand la viande est cuite, vous vous asseyez par terre pour déguster ce festin bien mérité. Vous gagnez 3 points d'ENDURANCE. Après avoir repris des forces, vous repartez d'un bon pas, toujours vers l'ouest (rendez-vous au [170](#)).

## 116

La nourriture est des plus appétissantes et vous vous installez à votre aise pour vous en délecter. Vous gagnez 2 points d'ENDURANCE. A peine avez-vous fini de manger que vous entendez un bruissement de feuilles derrière vous. Et vous



**116** *Un ours est sur le point de vous attaquer.*

comprenez alors pourquoi le propriétaire de ces vivres avait jugé bon de les mettre à l'abri en haut d'un arbre : il s'agissait de les tenir hors de portée de l'OURS qui est sur le point de vous attaquer.

OURS HABILITÉ : 10 ENDURANCE : 9

Si vous parvenez à le terrasser, rendez-vous au [247](#). Vous avez toutefois la possibilité de prendre la Fuite après deux Assauts (rendez-vous alors au [27](#)).

## 117

Tandis que vous poursuivez votre ascension, le vieil homme adopte soudain une attitude défensive. Une avalanche de noix de coco s'abat alors sur votre tête, et vous avez beau lui répéter que vous ne lui voulez aucun mal, il continue à jeter sur vous tout ce qui lui tombe sous la main en hurlant : « Arrière ! Arrière ! » Lorsque vous atteignez la plate-forme, votre tête s'orne de quelques bosses douloureuses et vous perdez un point d'ENDURANCE. L'homme, vêtu d'un simple short de toile, s'est réfugié à l'autre extrémité de son abri et brandit, avec de grands gestes désordonnés, un bâton en bambou. Allez-vous :

Lui proposer quelques-unes de vos provisions ? Rendez-vous au [46](#)

L'abandonner à son sort et reprendre votre route vers le nord-ouest ? Rendez-vous au [375](#)

Vous hisser sur la plateforme et lui arracher le bâton des mains ? Rendez-vous au [349](#)

## 118

Vous lâchez prise, essayant désespérément d'agripper quelque chose, et vous tombez lourdement à terre. Vous perdez un point d'ENDURANCE. Mais vous remontez aussitôt dans l'arbre après avoir délogé la Tarentule d'un coup d'épée. Rendez-vous au [80](#).

## 119

Dans le sable fin, vous détectez d'anciennes empreintes de pas qui mènent au-delà du défilé. Un peu plus loin, elles s'arrêtent brusquement et vous remarquez des traces de lutte. Deux paires d'empreintes de pas suivies de deux lignes droites comme si l'on avait traîné à terre un corps inanimé vous ramènent dans l'étroit passage. En examinant cette piste, vous apercevez dans le sable un objet brillant. D'un coup de pied, vous le dégagez : c'est une tabatière en cuivre de forme ovale et munie d'un couvercle à charnière. Vous la ramassez. Allez-vous l'ouvrir (rendez-vous au [41](#)) ou bien la laisser retomber dans le sable sans y toucher et continuer à suivre les traces de pas (rendez-vous au [325](#)) ?

## 120

Le mot « Gonchong » frappe de terreur le Diablotin qui se met à hurler d'effroi et jette son épieu sur vous. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [62](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [240](#).

## 121

Quand le deuxième Orque s'effondre, tué sur le coup, les prisonniers poussent des exclamations de joie. Les Nains s'empressent alors de briser leurs chaînes et vous disposez désormais de quatorze compagnons pour vous prêter main forte. L'un d'eux est originaire de la Baie de l'Huître, et, en dépit de la joie que lui procure sa libération, il est consterné d'apprendre la

mort de Mungo. Armés de leurs propres outils de mineur, les prisonniers libérés vous pressent d'attaquer la forteresse-prison où le Roi-Lézard a établi sa résidence, sous la protection de ses esclaves mutants et d'une garde d'élite. Vous acceptez sans hésiter et vous repartez explorer les tunnels afin de libérer le reste des captifs. Jetez un dé. Si vous faites 1 ou 2, rendez-vous au [251](#). Si vous obtenez un 3 ou un 4, allez au [293](#). Si vous faites un 5 ou un 6, rendez-vous au [32](#).

## 122

Après avoir essuyé le sang épais qui macule la lame de votre épée, vous vous remettez en marche vers l'ouest, en vous demandant quelles autres créatures peuvent bien hanter les eaux noires de ces marécages. Rendez-vous au [37](#).

## 123

Malgré sa terreur, le Roi-Lézard sous l'impulsion du Gonchong vous donne l'assaut en brandissant son épée de feu meurtrière. Épouvanté par la flamme, le singe saute de votre épaule et s'éclipse. Aussitôt, votre agresseur fond sur vous avec une férocité prodigieuse, car désormais, il n'a plus aucune raison d'avoir peur (rendez-vous au [346](#)).

## 124

Le venin du serpent est trop violent pour que vous puissiez y résister et vous perdez connaissance. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [156](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [357](#).

## 125

Vous êtes sur le point de vous évanouir sous l'effet de la douleur lorsque le Sorcier se décide enfin à vous reprendre les os des mains. Vous avez passé le test. Si vous en êtes à votre troisième épreuve réussie, rendez-vous au [214](#). Sinon, qu'allez-vous choisir ?

Chance	Rendez-vous au <a href="#">2</a>
Peur	Rendez-vous au <a href="#">75</a>
Répulsion	Rendez-vous au <a href="#">183</a>
Force	Rendez-vous au <a href="#">220</a>
Dextérité	Rendez-vous au <a href="#">335</a>

## 126

Vous prenez trois rations de vos Provisions dans votre sac à dos et vous les distribuez équitablement aux Pygmées qui flairent longuement la nourriture avant de se décider à la goûter. Ils échangent alors de sombres regards puis ils cessent de mâcher et recrachent aussitôt ce qu'ils ont dans la bouche avec une exclamation de dégoût. L'un d'eux fait immédiatement signe à ses compagnons de vous attaquer, mais, au moment où il tire lui-même sa massue de sa ceinture, il tombe à la renverse en se tenant l'estomac à deux mains. Les autres se mettent également à tituber. De toute évidence, votre nourriture les a rendus malades. Sans perdre davantage de temps, vous vous enfoncez dans les broussailles et vous reprenez la direction de l'ouest en progressant aussi vite que possible (rendez-vous au [7](#)).



**128** Une gigantesque gueule verdâtre surgit au milieu de l'étang.

## 127

Le Diablotin se révèle fort sot : il vous prend en effet pour l'un des gardes du Roi-Lézard et tout en agitant sa pique d'un air menaçant, il vous demande, d'une voix grave, quel est le mot de passe. Qu'allez-vous lui répondre ?

Quoi ? Rendez-vous au [193](#)

Gonchong ? Rendez-vous au [120](#)

Ile de Feu ? Rendez-vous au [287](#)

## 128

L'eau de la mare vous semble bien fraîche, mais la couche d'algues qui couvre sa surface ne vous dit rien qui vaille ! Or, tandis que vous vous apprêtez à boire, une gigantesque gueule verdâtre surgit au milieu de l'étang et crache sur vous un long jet de liquide épais. Lancez deux dés. Si le total obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [248](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [351](#).

## 129

Vous arrachez des mains du guérisseur son bâton qui se transforme instantanément en une barre de fer incandescente, aussi brûlante que si elle venait d'être chauffée à blanc par un forgeron. Vous perdez 2 Points d'ENDURANCE, 1 point d'HABILETÉ et 1 point de CHANCE pour avoir eu l'idée stupide d'agresser ce redoutable Sorcier. Vous lâchez aussitôt la barre en la contemplant d'un regard incrédule. Si vous décidez à présent de parler au Sorcier, rendez-vous au [324](#). Si vous préférez l'attaquer avec votre épée, rendez-vous au [157](#).

## 130

Vous lui décochez un coup de poing en plein visage et il tombe dans la rivière en hurlant sans essayer de remonter sur le radeau. Vous vous sentez coupable de l'abandonner ainsi mais vous devez vous hâter car votre mission vous attend (rendez-vous au [14](#)).

## 131

Vous perdez tout contrôle et vous vous mettez à hurler. Cette épreuve se solde donc par un échec et le Sorcier ne vous révélera pas ses secrets. Peu à peu les visions abominables qui hantaient votre esprit s'effacent et le sorcier, pointant son index en direction du sud-est, vous explique que la colonie pénitentiaire se trouve par là et que vous devrez affronter le Gonchong sans son aide. Suivant ses indications, vous vous dirigez vers la forteresse du Roi-Lézard en descendant le flanc du volcan (rendez-vous au [168](#)).



## 132

En dépit de tous vos efforts, vous ne parvenez pas à ramasser votre épée. La liane se resserre autour de votre cou et vous ne tardez pas à perdre connaissance. Vous avez été la proie d'un arbre Carnivore.

### 133

Le mutant possède un bouclier que vous décidez de vous approprier car il est à la fois léger et résistant. Vous gagnez un point d'HABILETÉ. La colonie pénitentiaire ne doit plus être bien loin et sans perdre de temps, vous vous remettez en route (rendez-vous au [218](#)).

### 134

Vous recouvrez la vue peu à peu et vous rengainez votre épée. Désirez-vous toujours boire un peu d'eau de la mare (allez au [92](#)) ou préférez-vous passer votre chemin (rendez-vous au [222](#)) ?

### 135

Au croisement, vous avez le choix entre prendre à droite (rendez-vous au [361](#)) ou continuer tout droit (rendez-vous au [39](#)).

### 136

Vous glissez le fouet dans votre ceinture. Qu'allez-vous faire ensuite ? Ramasser le couteau rouillé (rendez-vous au [275](#)) ? Ou vous diriger tout de suite vers la porte située dans la paroi opposée (rendez-vous au [312](#)) ?

### 137

Vous expliquez par gestes aux Pygmées que vous n'avez absolument pas l'intention de leur donner quoi que ce soit. Ils se renfrognent alors et chacun d'entre eux vous décoche une flèche. Jetez un dé pour savoir combien de flèches vous ont atteint et réduisez d'autant votre score d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, rendez-vous au [373](#).

## 138

L'un des Orques se jette sur vous, son épée à la main. Il vous faut combattre.

ORQUE HABILITÉ: 7 ENDURANCE: 7

Si vous parvenez à le terrasser, rendez-vous au [121](#). Vous avez toutefois la possibilité de prendre la *Fuite* en rejoignant les Nains (rendez-vous alors au [11](#)).

## 139

C'est à nouveau vers le sud-est que vous vous acheminez, tantôt à travers de vastes étendues sablonneuses, tantôt en escaladant des roches escarpées. Tout à coup, un reptile revêtu d'une lourde armure et monté sur une sorte de dinosaure s'avance vers vous: c'est un HOMME-LÉZARD mutant chevauchant un TYRANNOSAURE. Dès qu'il vous aperçoit, il lance sa monture au trot, prêt à vous donner l'assaut.

TYRANNOSAURE HABILITÉ: 11 ENDURANCE: 10

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [95](#).



**139** *Un reptile vêtu d'une lourde armure, et monté sur une sorte de dinosaure, s'avance vers vous.*

## 140

Vous tombez à terre sans vous faire mal ; vous vous relevez aussitôt, mais vous n'avez guère le loisir d'aller beaucoup plus loin car le tunnel aboutit à un cul-de-sac. Vous n'avez donc pas d'autre choix que de revenir à la dernière bifurcation (rendez-vous au [378](#)).

## 141

Vous repartez à la recherche du Sorcier (rendez-vous au [399](#)).

## 142

En jetant un rapide coup d'œil par-dessus votre épaule pour voir si la jeune fille et son Tigre vous donnent toujours la chasse, vous vous apercevez avec soulagement qu'ils se sont volatilisés. Vous ralentissez alors le pas. Il s'agit maintenant d'aller rejoindre dans la vallée le groupe des esclaves libérés (rendez-vous au [279](#)).

## 143

Vous arrachez quelques feuilles gonflées de sève d'une plante de forme conique qui se trouve à portée de votre main et vous les frottez frénétiquement contre votre visage couvert de boutons. Le soulagement est heureusement immédiat et les démangeaisons cessent. Si vous avez toujours dans l'idée de manger ces champignons, allez au [110](#). Si vous préférez passer votre chemin, rendez-vous au [224](#).

## 144

Votre épée transperce le cœur de l'Homme-Lézard qui meurt sur le coup (rendez-vous au [173](#)).

## 145

Au moment où vous glissez prudemment votre main dans le trou, vous êtes pris soudain d'une peur panique en entendant un bruit de crécelle qui vous est familier. Vous tentez alors de ramener votre main avant que les crochets du SERPENT À SONNETTE ne s'enfoncent dans votre bras, mais il est plus rapide que vous et son venin commence déjà à se diffuser dans votre sang. Vous ouvrez immédiatement la plaie avec la pointe de votre épée afin de provoquer une hémorragie et si vos points d'ENDURANCE sont inférieurs ou égaux à 18, vous vous rendez au [264](#). Si en revanche ils excèdent ce total, rendez-vous au [55](#).

## 146

Les épines du buisson sont vénéneuses et vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, vous marchez résolument, bien que vacillant quelque peu, vers la colonie pénitentiaire (rendez-vous au [291](#)).

## 147

Derrière les huttes, vous découvrez un chemin à travers bois qui vous mène au flanc rocheux d'une colline escarpée. L'entrée rectangulaire de la mine se dessine au centre de la paroi et des traces de pas vont et viennent alentour. Vous pénétrez furtivement à l'intérieur, en rasant le mur, dans un tunnel éclairé par des torches qui projettent un peu partout des ombres menaçantes. Le chemin s'enfonce dans les profondeurs et vous arrivez bientôt à une bifurcation. Allez-vous tourner à gauche (rendez-vous au [274](#)) ou à droite (rendez-vous au [28](#)) ?

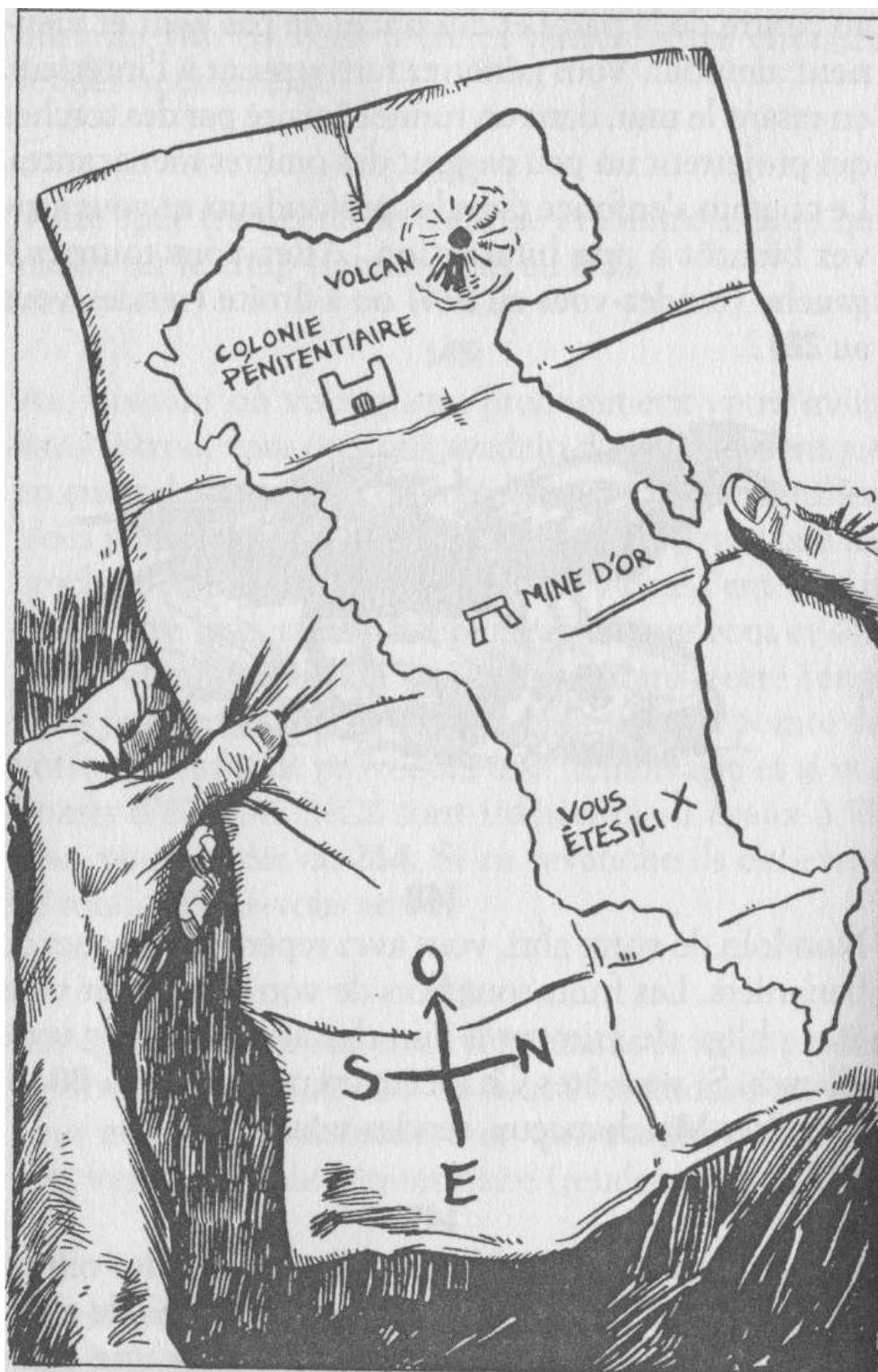


## 148

Non loin de votre abri, vous avez repéré un bosquet de bananiers. Les fruits sont hors de votre portée et vous êtes obligé de grimper à l'un des arbres. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [80](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [13](#).

## 149

Le vieil homme prend les vivres que vous lui offrez ; puis, sur un bout de tissu et avec un morceau de charbon il se met en devoir de vous dessiner une carte approximative de l'île. Il vous montre l'endroit où vous êtes en vous indiquant également l'emplacement de la mine et de la colonie pénitentiaire, résidence du Roi-Lézard. Vous pliez la précieuse carte et vous la rangez soigneusement dans votre sac. Mais, alors que vous vous apprêtez à descendre, le vieil homme vous retient d'un geste : « En échange d'une ration supplémentaire de cette délicieuse nourriture, dit-il, je vous donnerai quelque chose de très utile. » Allez-vous accepter (rendez-vous au [90](#)) ou estimez-vous qu'il vaut mieux vous remettre en chemin tout de suite, toujours en direction du nord-ouest (rendez-vous alors au [375](#)) ?



**149** *Le vieil homme vous dessine une carte approximative de l'île.*

## 150

Vous parvenez tant bien que mal à vous arracher aux tourbillons du torrent et vous échouez sur la rive droite, le souffle coupé. L'Esprit de l'eau s'apaise peu à peu, abandonnant sa fureur, tandis que vous vous écroulez, épuisé, dans la boue qui borde le cours d'eau. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [104](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [159](#).

## 151

Le Sorcier vous tend deux os ; il vous invite à en prendre un dans chaque main et immédiatement, tous vos muscles se tendent : vous avez l'impression que vos entrailles sont sur le point d'exploser, tant la douleur est intolérable. Vous pouvez supplier le Sorcier de vous soulager sur-le-champ en vous rendant au [67](#). Si vous préférez serrer les dents en essayant de supporter cette souffrance, rendez-vous au [125](#).

## 152

Derrière la hutte, vous découvrez un étroit chemin de terre qui conduit au sommet de la falaise. Vous grimpez le long de ce petit sentier et vous arrivez enfin sur la crête, rompu de fatigue. Vous buvez alors une longue gorgée à votre gourde en songeant que votre approvisionnement en eau pourrait bien vous causer quelques soucis. A l'ouest, la silhouette imposante d'un volcan endormi domine la cime des arbres et tout semble immobile malgré la cacophonie produite par les bourdonnements d'insectes et les chants d'oiseaux qui témoignent d'une grande agitation alentour. Comme le jour tombe rapidement, vous décidez d'établir votre campement à l'abri d'un amas de rochers. Vous passez une nuit peuplée de cauchemars et les premières lueurs du soleil levant vous tirent de votre sommeil ; vous êtes alors impatient de vous remettre en route et vous décidez d'aller vers l'ouest, en coupant à travers bois (rendez-vous au [391](#)).



## 156

Vous échappez de peu à la mort. Le venin du serpent vous a cependant gravement affaibli. Mais vous finissez par reprendre connaissance et vous vous reposez quelques instants. Hélas ! Le prix à payer est lourd car vos points d'HABILETÉ tombent à 5 et vos points d'ENDURANCE à 4. Si vous souhaitez déloger le Serpent à Sonnette de son repaire à l'aide de votre épée, rendez-vous au 5. Si vous préférez descendre prudemment dans le défilé en direction de l'ouest, rendez-vous au [119](#).

## 157

C'était une erreur fatale de vous attaquer au redoutable Sorcier : il lui suffit, en effet, de prononcer quelques mots inintelligibles pour que votre épée se transforme aussitôt en un SERPENT mortel qui s'enroule autour de votre bras. Vous hurlez de frayeur en vous débattant pour essayer de vous en défaire. Mais c'est une vaine tentative car les crochets à venin s'enfoncent déjà dans votre peau et vous mourez presque instantanément.

## 158

Le sol s'amollit de plus en plus sous vos pieds, jusqu'à ce qu'à chaque pas vous vous embourbiez davantage dans une fange noirâtre qui vous arrive déjà aux genoux. Vous avez tant de mal à vous mouvoir que vous commencez à être inquiet. L'eau s'étend à perte de vue tout autour de vous, parsemée çà et là de roseaux qui se dressent à la surface. Vous avancez pourtant résolument jusqu'à ce que la vision d'un bras tentaculaire surgissant des flots obscurs, à quelque distance, coupe court à votre élan. Un autre membre gigantesque émerge à son tour et enfin, une bête monstrueuse à la peau vert sombre et couverte de pustules se dresse toute entière devant vous sur ses six pattes. C'est l'effroyable SUCEUR DE VASE que vous allez devoir combattre. Si vous disposez d'une



**158** C'est l'effroyable Suceur de Vase que vous allez  
devoir combattre !

lance, rendez-vous au [394](#). Sinon, vous êtes contraint de lutter avec votre épée pour seule arme.

**SUCEUR DE VASE HABILITÉ : 10 ENDURANCE : 9**

À chaque Assaut, vous devez réduire votre Force d'Attaque de 2 points, afin de tenir compte de votre fatigue et de votre manque de mobilité. Si vous parvenez à terrasser l'horrible créature, rendez-vous au [122](#).

## 159

Trop occupé à nager pour sauver votre peau, vous ne vous êtes pas aperçu que la puissance du courant a arraché votre sac à dos de vos épaules. Tout ce que vous possédiez, y compris vos Provisions, a coulé au fond de l'eau. Vous perdez 2 points de CHANCE. Heureusement, votre épée est restée dans son fourreau. Vous n'avez plus d'autre solution que de continuer votre route à pied à présent (rendez-vous au [197](#)).

## 160

Vous entendez un bourdonnement au-dessus de votre tête et en levant les yeux, vous apercevez une GUÊPE GÉANTE qui fonce droit sur vous, attirée par l'odeur sucrée du jus de fruit. Vous dégainez votre épée juste à temps pour vous défendre.

**GUÊPE**

**GÉANTE HABILITÉ: 6 ENDURANCE: 6**

Si vous neutralisez le monstrueux insecte sans perdre une seule manche, rendez-vous au [141](#). Si vous l'emportez tout en ayant perdu au moins un assaut, rendez-vous au [52](#).



## 161

Vous vous affublez de la cape de l'Homme-Lézard pour tromper l'ennemi et vous donnez pour instruction aux Nains de se mettre en rang : ainsi vous aurez l'air d'un garde surveillant une troupe d'esclaves enchaînés. Vous faites claquer le fouet avec un sourire et vous avancez sous la conduite des Nains qui vous emmènent le long d'interminables galeries de plus en plus profondes. Bientôt, vous passez devant un autre tunnel et vous apercevez un Homme-Lézard qui s'approche de vous. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [74](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [262](#).

## 162

Vous aurez beau secouer la poignée en tous sens, la porte ne s'ouvrira pas. Si vous décidez de l'enfoncer, rendez-vous au [50](#). Si vous préférez regagner la cour et essayer d'entrer par l'une des autres portes que vous avez vues en passant, rendez-vous au [84](#).

## 163

Lorsqu'ils vous aperçoivent, les Hommes-Lézards attaquent immédiatement et vous allez devoir les combattre tous les deux à la fois.

### HABILETÉ ENDURANCE

Premier HOMME-LÉZARD	9	8
Deuxième HOMME-LÉZARD	8	8

Au cours du combat, les deux gardes s'en prennent à vous séparément à chaque Assaut, mais vous devez choisir, à chacun de ces Assauts, celui que vous affronterez en priorité. Battez-vous contre lui en observant les règles habituelles ; contre l'autre, vous déterminerez comme à l'accoutumée votre Force d'Attaque mais si cette dernière est supérieure à la sienne, vous ne lui infligerez pas de blessure pour autant. Vous aurez simplement esquivé le coup qu'il vous aura porté. En revanche, si sa Force d'Attaque est supérieure à la vôtre, vous aurez bel et bien reçu une blessure comme lors d'un Assaut ordinaire. Si vous tuez l'un des deux adversaires, le combat se poursuivra avec l'autre, selon les règles normales. En cas de victoire, rendez-vous au [368](#).

## 164

Le Lutin se contente de grommeler dans son sommeil, sans se réveiller pour autant et vous sortez de la pièce sur la pointe des pieds en emportant le plastron. Vous avez du mal à vous y glisser, mais c'est chose faite après quelques instants d'efforts. Vous gagnez alors un point d'HABILETÉ. Vous refermez ensuite la porte de la pièce où dort le Lutin et vous prenez la direction de l'escalier en colimaçon (rendez-vous au [8](#)).

## 165

Le sable est rouge de sang à l'endroit où repose Mungo. Vous vous agenouillez auprès de lui et vous lui soulevez délicatement la tête. Ses paupières alors s'entrouvrent tandis qu'il esquisse un pâle sourire. « On a fini par les avoir, chuchote-t-il à votre oreille, mais c'est la fin pour moi. Puisses-tu débarrasser l'Ile de Feu de ce maudit Roi-Lézard, c'est tout ce que je souhaite. » A cet instant, ses yeux se ferment et il ne vous reste plus qu'à ensevelir votre ami dans le sable de la plage, au pied de la falaise, en plantant son épée bien droite pour marquer sa tombe. Vous apercevez ensuite un chemin de terre qui mène au sommet de la falaise, puis vous tournez à nouveau votre regard vers le coffre abandonné sur la

plage. Désirez-vous monter tout de suite le sentier (allez au [200](#)) ou bien préférez-vous aller voir ce qu'il y a dans le coffre (rendez-vous au [398](#))?



### 166

En pénétrant dans la cellule, vous vous étonnez du mutisme du vieil homme. Si vous portez un Anneau de Clarté au doigt, rendez-vous au [294](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [318](#).

### 167

Vous vous lancez à la poursuite de l'animal, en brandissant votre épée, mais il est trop agile pour vous et détale dans la plaine jusqu'à disparaître au loin. Vous vous résignez donc à ralentir le pas et vous poursuivez votre route vers l'ouest, en songeant avec regret au succulent repas que vous avez manqué de justesse (rendez-vous au [170](#)).

### 168

Vous marchez d'un bon pas en direction du sud-est, impatient de rejoindre les esclaves libérés. Bientôt vous parvenez au bord d'un ravin infranchissable et vous bifurquez vers l'est, exaspéré de devoir perdre tout ce temps. Un peu plus loin, vous découvrez un pont de pierre qui enjambe le gouffre, mais un DIABLOTIN solidement armé monte la garde. Qu'allez-vous faire :



**168** *Un Diablotin solidement armé monte la garde devant un pont de pierre.*

Essayer de ruser pour qu'il vous laisse traverser le pont ? Rendez-vous au [127](#) Lui proposer une pépite d'or (si vous en possédez une) contre votre passage ? Rendez-vous au [252](#) L'attaquer avec votre épée ? Rendez-vous au [328](#)

## 169

Les Chasseurs de Têtes sont plus accoutumés que vous à courir dans la jungle et ils vous rattrapent en un rien de temps. Vous décidez alors de les combattre. Fort heureusement, le sentier est trop étroit pour que vous ayez à en affronter plus d'un à la fois.

### HABILETÉ ENDURANCE

Premier CHASSEUR DE TÊTES	7	5
Deuxième CHASSEUR DE TÊTES	6	6
Troisième CHASSEUR DE TÊTES	6	7

Battez-vous séparément contre chacun d'eux. Si vous êtes vainqueur rendez-vous au [261](#).

## 170

Vous distinguez au loin une région plus accidentée et au-delà, vers le nord-ouest, la silhouette menaçante d'un volcan endormi. Quelques instants plus tard, vous atteignez la rive broussailleuse d'un cours d'eau qui coule sans hâte vers le sud-est. L'autre rive est très escarpée et couverte d'arbres. Avez-vous lu le message dans la tabatière ? Dans ce cas, rendez-vous au [288](#). Sinon, allez au [88](#).

## 171

Vous rampez vers le feu en espérant que les Chasseurs de Têtes seront trop absorbés par la cérémonie pour remarquer votre présence. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [215](#). Sinon, rendez-vous au [302](#).

## 172

Vous atteignez bientôt une autre bifurcation. Préférez-vous continuer tout droit (en vous rendant au [383](#)) ou tourner à droite (rendez-vous au [4](#)) ?

## 173

Le Nain manifeste sa joie par de grands cris tandis que l'Homme-Lézard s'écroule sur le sol. Si vous disposez d'un passe-partout, rendez-vous au [393](#). Sinon, rendez-vous au [216](#).

## 174

La pâte a un goût amer ; votre bouche vous semble comme anesthésiée mais bientôt vous redoublez d'énergie et votre corps s'anime d'une force nouvelle. Vous gagnez 2 points d'ENDURANCE. Vous saisissez ensuite votre épée et vous commencez à dégager un passage vers l'ouest à travers les broussailles avec une vigueur décuplée (rendez-vous au [113](#)).

## 175

Vous parvenez à vous extirper des décombres, vous vous époussetez, puis vous retournez au précédent croisement. Vous n'avez d'ailleurs pas d'autre choix car le tunnel devant vous est obstrué. Lorsque vous arrivez à l'intersection, vous pouvez tourner à gauche (rendez-vous au [172](#)) ou continuer tout droit (rendez-vous au [278](#)).



## 176

Le Sorcier se met à agiter son bâton emplumé qui produit un bruit de crécelle. Il vous prend pour un ennemi puisque vous ne portez aucun emblème de paix. Qu'allez-vous faire :

Essayer de lui parler ? Rendez-vous au [324](#)

Tenter de lui faire lâcher son bâton ? Rendez-vous au [129](#)

L'attaquer avec votre épée ? Rendez-vous au [157](#)

## 177

Les Chasseurs de Têtes ne possédaient rien qui puisse vous intéresser à part un sac contenant des bananes et des noix de coco dont vous vous délectez : c'est autant de gagné sur vos propres réserves de vivres et vous récupérez ainsi à bon compte 1 point d'ENDURANCE. Vous aimeriez bien savoir, par ailleurs, si le village de ces Chasseurs de Têtes est encore loin et vous décidez de grimper en haut d'un arbre afin de jeter un coup d'œil aux environs. Non loin de là, au sud-ouest, vous repérez des volutes de fumée. Peut-être le village se trouve-t-il là-bas ? Droit vers l'ouest,

la végétation s'éclaircit progressivement tandis que, bien au-delà, vers le nord-ouest, se profile la forme inquiétante du volcan. A présent, le moment est venu de décider de la direction à prendre. Voulez-vous maintenir le cap à l'ouest (rendez-vous alors au [229](#)) ou filer vers le nord-ouest pour contourner l'endroit d'où s'élève la fumée (rendez-vous dans ce cas au [12](#)) ?

### 178

Sur un terre-plein, vous découvrez des pierres polies disposées en un cercle à l'intérieur duquel on a placé divers objets de fabrication artisanale, notamment un bracelet, une figurine en argile, un gobelet en étain et une boucle de ceinture. Peut-être est-ce là que les visiteurs du Sorcier déposent les offrandes qu'ils lui destinent ! Si vous décidez d'y déposer à votre tour l'un de vos biens en guise de présent, rendez-vous au [233](#). Si vous préférez prendre quelque chose parmi ces objets, rendez-vous au [306](#).

### 179

En peu de temps, vous parvenez à couper suffisamment d'arbres pour fabriquer un petit radeau. Vous liez les troncs les uns aux autres avec des lianes et vous traînez l'embarcation jusqu'à la rive. Puis, en vous aidant d'une longue branche, vous vous lancez sur les flots en remontant le courant. Rendez-vous au [387](#).

### 180

Vous vous retrouvez dans un passage qui oblique brusquement vers la droite. Dans le coin, s'élève un escalier en colimaçon conduisant au sommet d'une tour. Quelque chose vous dit que vous devriez grimper ces marches (rendez-vous au [82](#)).

## 181

Vos chances de réussite sont minimes, mais vous décidez malgré tout d'essayer de prendre au piège l'Esprit de l'Eau en l'enfermant dans votre poche magique que vous ouvrez aussi grande que possible. Il vous reste à attendre que la puissante force s'abatte sur vous. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [230](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [257](#).

## 182

Vous vous ruez sur le Crabe Géant en brandissant votre épée. Le monstrueux crustacé lâche Mungo pour libérer ses pinces et vous faire face.

CRABE GÉANT HABILETÉ: 10 ENDURANCE: 11

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [366](#).

## 183

Le Sorcier vous effleure du bout de son bâton : l'instant d'après, des milliers de vers grouillent sur votre corps. Vous les sentez qui se faufilent dans vos oreilles et dans votre bouche. Si vous portez un Anneau de Clarté, rendez-vous au [64](#). Dans le cas contraire, allez au [283](#).

## 184

Vous trébuchez contre une pierre mais vous parvenez à retrouver votre équilibre sans faire de bruit. Vous gagnez 1 point de CHANCE et vous poussez un soupir de soulagement en reprenant votre poursuite (rendez-vous au [51](#)).

## 185

Vous foncez sur votre adversaire le plus proche en brandissant votre épée. C'est à un HOMME-LÉZARD mutant que vous avez affaire.

HOMME-LÉZARD MUTANT HABILITÉ: 9 ENDURANCE: 8

Si vous parvenez à le terrasser, rendez-vous au [341](#).

## 186

Vous avez tellement faim que vos mains tremblent en fouillant dans votre sac à dos. Vous avalez gloutonnement une ration de vos Provisions et vous vous traînez jusqu'à votre abri pour y passer la nuit. Couché sur le dos, vous contemplez les teintes roses et mauves des nuages qui s'assombrissent à mesure que le soir tombe. En dépit du tumulte assourdissant de milliers d'insectes ragaillardis par l'air frais de la nuit, vous ne tardez pas à sombrer dans un sommeil profond. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [388](#). Sinon, rendez-vous au [348](#).

## 187

Le sac ne renferme que quelques larges feuilles roulées en petits paquets qui semblent contenir de la poudre ou une pâte quelconque. Vous déroulez alors les feuilles et vous découvrez une poudre d'un vert brillant. Allez-vous:

En enduire vos blessures ? Rendez-vous au [377](#)

En manger un peu ? Rendez-vous au [174](#)

N'en faire aucun cas et reprendre votre route, toujours vers l'ouest ?  
Rendez-vous au [113](#)



## 188

Tourner le dos à l'effroyable Gonchong est une grave erreur. Vos troupes ont à peine le temps de se réjouir de la mort du Roi-Lézard que l'horrible créature arrache sa trompe du front de sa victime et vous saute au visage. Son appendice pointu comme une aiguille s'enfonce alors dans votre crâne et s'implante dans votre cerveau. Vous êtes désormais sous le contrôle du Gonchong et vous assistez, impuissant, à l'anéantissement de vos troupes par l'armée du Roi-Lézard. Vous avez perdu la bataille.

## 189

Avant que l'Homme-Lézard, évanoui, ait repris conscience, vous le fouillez et vous trouvez sur lui trois clés de fer que vous vous empressez d'empocher. Puis, vous lui liez les mains dans le dos et vous le traînez par les pieds jusqu'à la hutte. Dès qu'il revient à lui, vous le questionnez sur la mine et il vous révèle que l'entrée en est toute proche - à cent mètres environ au-delà du hameau. Vous l'attachez ensuite à un poteau et vous partez à la recherche de l'entrée de la mine (rendez-vous au [147](#)).

## 190

Vous avez à peine eu le temps d'effleurer la garde de votre épée que la jeune fille lâche la corde. En un bond, le tigre est sur vous et vous perdez le premier assaut. Si vous êtes encore en vie, vous parvenez à dégainer votre épée pour combattre.

TIGRE AUX DENTS

DE SABRE HABILITÉ: 11 ENDURANCE: 8

Si vous remportez la victoire, rendez-vous au [343](#).

## 191

À cause de la vase, la lance vous glisse des mains et vous manquez votre cible ; l'arme tombe alors dans l'eau sans faire le moindre mal à l'énorme monstre. À présent, il ne vous reste plus qu'à vous battre avec votre épée.

SUCEUR DE VASE HABILITÉ : 10 ENDURANCE : 9

Si vous terrassez la terrifiante créature, rendez-vous au [122](#).

## 192

Vous êtes bien décidé à poursuivre votre marche le long du tunnel, mais, un peu plus loin, vous arrivez à un cul-de-sac et il ne vous reste plus qu'une seule solution : retourner sur vos pas jusqu'au croisement. Rendez-vous au [57](#).

## 193

Le Diablotin vous dévisage, l'air hébété. « Oui, c'est bien cela, bafouille-t-il. *Quoi* est le mot de passe. Vous pouvez traverser. » Il s'écarte et vous vous hâtez de franchir le pont (rendez-vous au [139](#)).

## 194

Vous marchez à flanc de coteau en suivant le défilé. Soudain, votre regard se porte sur l'autre versant du ravin, où se produit un glissement de terrain qui projette avec fracas, au fond de la vallée, des tonnes de pierres et de rocs. Et bien que cette escalade vous soit pénible, vous vous félicitez d'avoir pris un peu de hauteur ! Vous gagnez 1 point de CHANCE. Si vous souhaitez continuer dans la même direction, rendez-vous au [83](#), mais si vous préférez descendre maintenant dans la gorge, rendez-vous au [382](#).



**195** *Un Lutin couché sur une paille ronfle bruyamment.*

## 195

La porte s'ouvre sur une pièce minable. Un rayon de soleil pénètre entre les barreaux de l'unique fenêtre dans le mûr opposé. Dans un coin, à même le sol, un LUTIN, couché sur une paille, ronfle bruyamment. Le plastron d'une armure est accroché à un clou juste au-dessus de lui. Allez-vous entrer dans la pièce sur la pointe des pieds pour vous emparer du plastron (rendez-vous au [333](#)) ou refermer la porte derrière vous et vous diriger vers l'escalier en colimaçon (rendez-vous au [8](#))?

## 196

Vous contournez la masse imposante du Léopard Géant et vous reprenez votre marche vers le fond de la gorge. À quelque distance, le défilé s'élargit et vous débouchez bientôt sur une vaste prairie, laissant derrière vous les collines escarpées. Non loin de là, à dix mètres sur votre gauche, vous découvrez une mare où se désaltèrent une nuée d'oiseaux. Voulez-vous boire vous aussi (rendez-vous au [128](#)) ou bien estimez-vous préférable de passer votre chemin, auquel cas vous repartirez droit vers l'ouest (rendez-vous au [222](#)) ?

## 197

À l'ouest, le soleil plonge lentement jusqu'à n'être plus qu'un gros ballon rouge flottant sur la mer. Il ne va pas tarder à faire nuit. Aussi décidez-vous d'établir votre campement entre deux rochers où vous bâtissez un toit improvisé à l'aide de branchages et de feuilles. L'épreuve de la rivière a aiguisé votre appétit et vous mangeriez bien quelque chose. S'il vous reste des Provisions, rendez-vous au [186](#). Sinon, allez au [148](#).

## 198

Le sol de la hutte abandonnée est jonché de débris de bois, de pots brisés, de vêtements déchirés. En donnant un coup de pied dans un vieux tapis poussiéreux, vous faites apparaître la poignée d'une trappe. Si vous décidez d'ouvrir cette trappe, rendez-vous au [267](#). Si vous préférez quitter les lieux, rendez-vous au [152](#).



## 199

Le Sorcier vous écoute avec attention tout au long de votre récit. Vous lui parlez du Roi-Lézard et de la mission que vous vous êtes fixée : éliminer l'infâme Souverain. Vous lui expliquez que vous cherchez le moyen de détruire le Gonchong parasite, pour anéantir enfin le pouvoir du Roi-Lézard. Lorsque vous prononcez le mot « Gonchong », le Sorcier sursaute : à l'évidence, il ignorait la présence sur l'île de cette terrifiante créature. Il vous apprend alors que si vous voulez partager certains de ses pouvoirs magiques il vous faut d'abord en acquérir le droit, « et cela, quelle que soit la noblesse de votre mission », ajoute-t-il. Il vous avertit que l'épreuve qui vous attend sera douloureuse et difficile. Si vous êtes prêt cependant à vous y soumettre, rendez-vous au [397](#). Si vous préférez affronter le Roi-Lézard sans l'appui de son savoir magique, rendez-vous au [237](#).

## 200

Vous grimpez le long du chemin de terre et vous êtes épuisé lorsque vous arrivez au sommet. Vous buvez alors une longue gorgée d'eau en songeant que votre gourde sera bientôt vide. A l'ouest, le volcan endormi profile sa silhouette menaçante, au-dessus de la cime des arbres, mais rien ne bouge alentour en dépit du tapage de milliers d'oiseaux et d'insectes invisibles. Le jour décline si vite que vous vous installez bientôt pour la nuit derrière un amas rocheux. Votre sommeil est agité mais vous êtes prêt cependant à repartir dès les premières lueurs de l'aube. Vous décidez alors d'aller droit vers l'ouest et vous vous enfoncez parmi les arbres (rendez-vous au [391](#)).

## 201

Vous menez votre troupe hors de la mine et vous donnez l'assaut aux cabanes des gardiens. Dès que le dernier d'entre eux a rendu l'âme, les esclaves affranchis laissent éclater leur joie en tapant des mains et en chantant. Un vieux Nain se met à danser la gigue sous les applaudissements d'un public radieux qui forme cercle autour de lui. Pour l'instant, ils ont tout oublié de leurs souffrances et de leurs tracas. Tandis que tout le monde célèbre ainsi sa liberté retrouvée, un Elfe s'approche discrètement de vous et demande à vous parler seul à seul. Vous vous éloignez ensemble de quelques pas et il vous prévient alors, avec une certaine inquiétude dans la voix, qu'il serait suicidaire d'assaillir la forteresse du Roi-Lézard. Car pour accroître encore son pouvoir et s'assurer une quasi-immortalité, le Roi-Lézard bénéficie du concours d'un monstrueux parasite, le Gonchong, qui vit accroché sur sa tête. La trompe de l'immonde créature est implantée dans le cerveau du souverain et lui permet de contrôler par télépathie ses guerriers mutants, les rendant ainsi pratiquement invincibles. Pour tuer le Roi-Lézard, il faut donc commencer par éliminer son parasite. Or seul le Sorcier de l'île connaît le secret de ses pouvoirs magiques. Et il est

impossible de le neutraliser sans connaître le moyen de briser le lien qui l'attache à son maître. Hélas ! depuis quatre ans qu'il vit sur l'île, l'Elfe n'a jamais vu le Sorcier qui mène une existence solitaire, à l'écart de toute compagnie pour mieux pratiquer sa magie. Vous remerciez l'Elfe pour ces révélations et vous rejoignez les autres en levant les bras pour leur imposer silence. Vous leur expliquez ce que vous venez d'apprendre sur le Gonchong et vous leur annoncez que vous avez l'intention de partir seul en quête du Sorcier car il serait impossible de retrouver sa trace si vous restiez tous ensemble. Vous leur conseillez alors de se rendre au fort par leurs propres moyens ; vous les rejoindrez là-bas pour lancer l'assaut d'ici un jour ou deux. Ils se résignent à contrecœur et vous partez sur-le-champ à la recherche du Sorcier (rendez-vous au [363](#)).

## 202

La lance atteint sa cible et s'enfonce profondément dans la chair flasque et verdâtre de l'énorme monstre. Quoiqu'affaibli par sa blessure, la créature réussit cependant à reprendre l'offensive.

SUCEUR DE VASE HABILITÉ: 8 ENDURANCE: 5

Si vous remportez la victoire, rendez-vous au [122](#).



## 203

Le Roi-Lézard se tourne finalement vers vous et contemple avec stupeur le cadavre de son Lion. Fou de rage, il bondit alors sur vous en faisant tournoyer son épée de feu. Si vous avez un singe sur l'épaule, rendez-vous au [314](#). Sinon, rendez-vous au [36](#).

## 204

En équilibre précaire sur le radeau ballotté par les courants, vous dégainez votre épée pour attaquer le redoutable Crocodile.

CROCODILE HABILITÉ: 6 ENDURANCE: 7 Si vous êtes victorieux, rendez-vous au [31](#).

## 205

Votre geste brusque effraie la jeune fille et elle lâche soudain la corde qui retient le Tigre. Le fauve bondit sur vous et vous perdez le premier Assaut. Si vous êtes encore en vie, vous parvenez à dégainer votre épée et vous vous défendez.

TIGRE AUX DENTS

DE SABRE HABILITÉ : 11 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [343](#).

## 206

Il vous prend la hache des mains, l'air surexcité. Les autres alors se rassemblent autour de lui en scandant des paroles incompréhensibles. À l'évidence, leur nouvelle acquisition, qu'ils semblent considérer comme un objet sacré, les transporte de joie : ils jubilent. Allez-vous:

Les abandonner là et profiter de leur émoi pour filer à travers les fourrés ? Rendez-vous au [7](#)

Leur demander quelque chose en échange ? Rendez-vous au [86](#)

Les attaquer avec votre épée ? Rendez-vous au [359](#)

## 207

Le Tatou relâche brusquement son emprise et tombe à terre. D'un vigoureux coup de pied, vous l'envoyez rouler dans le tunnel ; le reste de venin coulant encore dans vos veines a suffi à l'achever. Les autres Tatous ont compris la leçon et battent en retraite dans les cavités obscures de la paroi. Si vous possédez une Poche à Contenance Illimitée, rendez-vous au [371](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [192](#).

## 208

Il vous décoche un regard méfiant en vous faisant remarquer que vous auriez dû apercevoir son signal d'avertissement près de la mare. Quoi qu'il en soit, il vous offre une chance de vous racheter et de vous lier d'amitié avec lui : il faudra pour cela lui faire don d'un des objets que vous transportez dans votre sac à dos ; en échange il vous offrira l'une des plumes qui ornent sa chevelure. Vous êtes contraint d'accepter la proposition du Sorcier et vous rayez de votre Feuille d'Aventure un objet de votre choix. Lorsque vous avez pris sa plume en échange, le Sorcier est prêt à vous écouter (rendez-vous au [199](#)).

## 209

Raté ! La lance, s'enfonce dans l'eau, bien au-delà de l'Hydre. Il ne vous reste plus qu'à vous battre avec votre épée.

### HABILETÉ ENDURANCE

HYDRE (tête gauche)	9	9
---------------------	---	---

HYDRE (tête droite)	9	9
---------------------	---	---

Les deux têtes vous attaquent séparément à chaque assaut et vous devez choisir, à chacun de ces Assauts, celle que vous combattrez en priorité. Attaquez-la comme au cours d'un Assaut normal. Contre l'autre, vous déterminerez, comme à l'ordinaire, votre Force d'Attaque ; mais même si cette dernière est supérieure à la sienne, vous ne lui infligerez aucune blessure. Cela signifiera simplement que vous aurez évité sa morsure. En revanche, si sa Force d'Attaque dépasse la vôtre, elle vous aura blessé. Si vous tuez l'une des têtes, le combat se poursuivra avec l'autre selon les règles normales. En cas de victoire, rendez-vous au [389](#).

## 210

Un énorme caillou atterrit lourdement sur votre épaule, du côté du bras qui vous sert à manier l'épée. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE et 2 points d'HABILETÉ. Si vous êtes encore vivant, vous fuyez le défilé aussi vite que possible en protégeant votre tête de l'autre bras (rendez-vous au [253](#)).





**211** *Le monstrueux animal rampe à toute allure sur la  
plage, et s'empare de Mungo*

## 211

Vous êtes déjà à mi-chemin sur la plage lorsque, tout à coup, une montagne de sable se soulève, juste au bord de l'eau. Il en surgit six pattes épineuses, puis une paire de pinces gigantesques. Tandis que le sable glisse de son énorme carapace, vous écarquillez les yeux à la vue de l'effroyable CRABE GÉANT. Le monstrueux animal rampe à toute allure sur la plage et s'empare de Mungo. Incapable de se libérer de la pince colossale qui l'enserme comme un étau, votre ami hurle de douleur. Allez-vous tenter de lui venir en aide (rendez-vous au [182](#)) ou préférez-vous prendre vos jambes à votre cou pour aller vous réfugier dans la hutte (rendez-vous au [307](#)) ?

## 212

Il fait déjà une chaleur accablante et vous êtes inquiet de voir votre gourde presque vide. Vous vous mettez alors en quête d'une source et vous finissez par découvrir une petite mare d'eau de pluie dans une cuvette rocheuse. Vous étanchez là votre soif et vous remplissez votre gourde à ras bord. Au moment où vous vous apprêtez à repartir, quelques marques à la craie sur un rocher proche attirent votre attention. Voulez-vous les déchiffrer (allez au [72](#)) ou passer votre chemin (rendez-vous au [30](#)) ?

## 213

Vous atteignez bientôt un autre croisement. Irez-vous à gauche (rendez-vous au [68](#)) ou à droite (rendez-vous au [383](#)) ?

## 214

Le Sorcier est satisfait : vous avez mérité de partager ses secrets. Son regard alors se révulse tandis qu'il se tient parfaitement immobile, les bras tendus. Dans un état de transe, il vous fait une description détaillée du Gonchong parasite. La créature ressemble

à une énorme araignée des moissons, dotée d'une trompe capable de s'enfoncer dans n'importe quel cerveau, en l'occurrence celui du Roi-Lézard. Pour neutraliser l'animal, il faut trancher cet appendice dans les quelques secondes suivant la mort de celui qui le porte sur sa tête. Faute de quoi, le Gonchong risque de bondir sur son assaillant, pour s'installer sur son crâne et prendre ainsi possession d'un autre cerveau. Tant qu'il reste sous le contrôle du Gonchong, le Roi-Lézard demeure presque invincible, invulnérable en tout cas aux armes ordinaires. Seule une épée de feu peut blesser l'hôte de cette terrifiante créature et c'est précisément l'arme dont se sert le Souverain ; il possède toute une collection de ces épées auxquelles on a donné par magie l'apparence de vieux couteaux rouillés afin que personne n'ait l'idée de les dérober. Ainsi dominé par le Gonchong et muni de ces armes redoutables, le Roi-Lézard est un adversaire mortel. Il n'est guère qu'une seule créature qui puisse l'impressionner: un singe! Car même lorsqu'ils sont sous l'emprise d'un Gonchong les Hommes-Lézards en général souffrent d'une peur malade des singes. Le Sorcier émerge alors lentement de son état d'hypnose et vous indique la direction à prendre pour vous rendre à la colonie pénitentiaire : le sud-est. Vous prenez congé de lui et vous descendez le flanc du volcan, en route pour la forteresse du Roi-Lézard (rendez-vous au [168](#)).

## 215

Vous saisissez l'une des torches et vous vous précipitez vers une hutte à laquelle vous mettez le feu. Vous faites de même avec la hutte voisine et ainsi de suite. Tout le hameau se consume bientôt en un grand brasier. Dissimulé derrière un rideau de flammes, vous observez les Chasseurs de Têtes pris de panique qui courent en tous sens dans la clairière en se lançant des ordres les uns aux autres dans la plus grande confusion. Personne ne s'occupe plus du prisonnier attaché au poteau et vous en profitez pour voler à son secours. D'un coup d'épée, vous tranchez ses liens, puis vous battez en retraite vers la jungle en criant à l'homme de vous suivre. Mais

un des Chasseurs de Têtes surprend votre manège et jette sa lance sur vous. Jetez un dé. Si vous faites 1 ou 2, rendez-vous au [76](#). Si vous obtenez un 3 ou un 4, allez au [250](#). Si vous faites un 5 ou un 6, rendez-vous au [323](#).

## 216

Vous expliquez au Nain que vous êtes sur le point d'attaquer la forteresse et vous lui demandez où se cache le Roi-Lézard. Il vous répond qu'il se trouve sur les remparts, à l'avant du fort où il est en train de haranguer ses troupes. Vous promettez au Nain de revenir le libérer dès que le Roi-Lézard sera hors de combat. Vous le laissez là et vous franchissez en courant le portail grand ouvert (rendez-vous au [180](#)).



## 217

Les crocs du Crapaud Cracheur s'enfoncent douloureusement dans votre bras, mais, par bonheur, ce n'est pas celui qui vous sert à manier l'épée. Vous perdez malgré tout 2 points d'ENDURANCE. Vous parvenez ensuite à lui ouvrir la gueule de force avec la lame de votre épée. Vous roulez de côté pour vous dégager de sous son ventre massif. Enfin, vous vous relevez péniblement et vous vous précipitez sur lui à l'aveuglette.

**CRAPAUD CRACHEUR HABILITÉ: 5 ENDURANCE: 6**

À chaque Assaut, vous devez réduire votre Force d'Attaque de 3 points en raison de votre cécité passagère. En cas de victoire, rendez-vous au [134](#).

## 218

Vous vous écorchez les jambes contre un buisson épineux et le sang se met aussitôt à couler. Avez-vous bu le liquide anisé que contenait la jarre trouvée dans la cabane sur la plage ? Si c'est le cas, rendez-vous au [258](#). Sinon, rendez-vous au [146](#).

## 219

La lance passe au-dessus de l'animal et se plante dans l'herbe sans lui avoir causé le moindre mal. Déçu, vous regardez s'enfuir ce qui aurait pu constituer un bon repas et vous ramassez votre arme avant de reprendre votre marche vers l'ouest (rendez-vous au [170](#)).

## 220

Le Sorcier vous désigne un gros bloc de pierre qu'il vous demande de soulever. Vous enserrez le roc entre vos bras tendus et vous essayez de le mouvoir. Jetez deux dés. Si le total obtenu est inférieur ou égal à votre score d'ENDURANCE, allez au [98](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [369](#).

## 221

Près de l'endroit où gît la Libellule Géante, recroquevillée sur elle-même, vous apercevez des champignons en forme de coquillages qui poussent sur une souche humide. Allez-vous les goûter (rendez-vous au [385](#)), ou préférez-vous poursuivre votre route (rendez-vous au [224](#))?



## 222

Quelque chose a bougé sur votre gauche : c'est un animal qui court à travers la plaine et vous constatez, à son approche, qu'il s'agit d'un petit cochon. A la pensée d'un bon cochon de lait rôti, l'eau vous vient à la bouche. Disposez-vous d'une lance ? Rendez-vous alors au [342](#). Dans le cas contraire, allez au [167](#).

## 223

C'est un spectacle révoltant que vous découvrez à l'intérieur de cette salle souterraine. Six Nains, nus jusqu'à la ceinture et enchaînés les uns aux autres comme des animaux, sont en train de casser à coups de marteau une paroi rocheuse. Un HOMME-LÉZARD revêtu d'une armure leur ordonne d'accélérer le rythme en leur administrant de temps à autre des coups de fouet dans le dos. Aussitôt, vous posez votre seau et vous vous précipitez sur lui.

HOMME-LÉZARD HABILITÉ: 8 ENDURANCE: 7

Si vous êtes encore en vie après deux Assauts, rendez-vous au [3](#).

## 224

Vous estimez que vous êtes allé suffisamment loin en direction du nord-ouest pour éviter le village des Chasseurs de Têtes et vous changez de direction en coupant droit vers l'ouest à travers la jungle. Un peu plus loin, vous avez la surprise de découvrir une petite clairière sans la moindre trace de végétation, au centre de



**223** Six Nains sont en train de casser à coups de marteaux une paroi rocheuse.

laquelle on a déposé un grand cristal d'un vert incandescent qui diffuse une chaleur intense. Qu'allez-vous faire :

Contourner le cristal et poursuivre votre route ? Rendez-vous au [71](#)

Toucher le cristal ? Rendez-vous au [232](#)

Essayer d'en détacher un éclat à l'aide de votre épée ? Rendez-vous au [370](#)

## 225

« menteur ! » laisse tomber le Sorcier en plissant les yeux. Subitement, la terre se met à trembler et un cratère s'ouvre sous vos pieds, d'où s'échappe un nuage de vapeur qui vous ébouillante la jambe. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Vous vous excusez auprès du Sorcier pour lui avoir menti et vous lui expliquez que vous cherchiez simplement à vous attirer sa sympathie, ignorant que la plume représentait pour lui un symbole de paix. Il grommelle alors quelques mots en effleurant votre jambe de son bâton et, immédiatement, la douleur disparaît. Rendez-vous au [301](#).

## 226

Le passage se resserre et vous êtes contraint de marcher le dos voûté à cause du plafond bas. Vous vous trouvez apparemment dans une galerie désaffectée de la mine. Voulez-vous continuer d'avancer (rendez-vous alors au [213](#)) ou préférez-vous rebrousser chemin jusqu'au croisement pour prendre à gauche (rendez-vous au [101](#)) ?

## 227

Si vous êtes en possession de trois clés de fer, rendez-vous au [273](#). Sinon, allez au [162](#).

## 228

Plusieurs gros rochers émergent de l'eau et il vous faut les contourner. C'est un rude travail et la fatigue se fait bientôt sentir. Vous décidez alors de vous arrêter quelques instants sur la berge pour vous reposer. Vous rejoignez la rive et vous vous étendez à l'ombre d'un bosquet où vous vous endormez aussitôt. Au réveil, vous vous apercevez que vous êtes couvert d'énormes piqûres de moustique. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [236](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [103](#).

## 229

Tout en vous frayant un chemin parmi les épaisses broussailles, vous percevez au loin un roulement de tambour dont vous localisez l'origine à l'endroit où vous avez aperçu un filet de fumée. Si vous souhaitez aller dans cette direction, vers le sud-ouest, rendez-vous au [337](#) ; si vous préférez poursuivre droit vers l'ouest, rendez-vous au [113](#).

## 230

La force de l'eau qui déferle sur vous est telle que vous tombez presque du radeau. Fort heureusement, vous parvenez à retrouver votre équilibre en maintenant la poche grande ouverte. De l'eau s'y engouffre en quantité impressionnante, comme si elle était absorbée par un immense buvard. La turbulence s'apaise alors et le tourbillon disparaît. L'esprit de l'Eau s'est trouvé pris au piège de votre poche magique. Vous gagnez 2 points de CHANCE. Malheureusement votre radeau est en train de tomber en pièces et vous décidez de regagner à pied la rive droite. Et comme il ne faut

surtout pas prendre le risque de laisser échapper l'Esprit de l'Eau, vous creusez aussitôt un trou pour y enterrer votre Poche à Contenance Illimitée (n'oubliez pas de la rayer de votre Feuille d'Aventure). Il ne vous reste plus maintenant qu'à continuer votre expédition à pied (rendez-vous au [197](#)).



### 231

Le tonneau est rempli d'ananas pourris et couverts de mouches. Vous remarquez alors, cachée derrière la barrique, une bouteille posée sur le sol. Vous en ôtez le bouchon et vous flairez son contenu, un liquide transparent comme de l'eau claire qui exhale une odeur de moisi. Voulez-vous goûter à ce liquide (rendez-vous alors au [6](#)) ou préférez-vous vous diriger par la porte aménagée dans la paroi opposée (rendez-vous dans ce cas au [353](#)) ?

### 232

Avec une certaine appréhension, vous effleurez du bout des doigts le cristal incandescent. Une vague de chaleur se répand alors dans tout votre corps et vous sentez monter en vous une force nouvelle qui vous fait gagner 3 points d'ENDURANCE ; vous bénéficiez, en effet, de l'action salutaire d'un Cristal de Régénération. Si vous n'avez pas encore choisi cette possibilité, vous pouvez essayer de tailler un fragment du cristal à l'aide de votre épée (rendez-vous alors au [370](#)). A moins que vous ne décidiez de quitter la clairière pour vous remettre en marche, toujours vers l'ouest (rendez-vous dans ce cas au [71](#)).



### 233

Plusieurs rochers prennent soudain une couleur rouge en vous indiquant ainsi un chemin à suivre qui mène vers le sommet du volcan. Vous décidez aussitôt d'aller dans cette direction (rendez-vous au [249](#)).

### 234

Vous luttez de toutes vos forces contre le torrent déchaîné sans réussir pour autant à vous soustraire au tourbillon soulevé par l'Esprit de l'Eau. Votre résistance faiblit peu à peu jusqu'à ce que vous n'arriviez plus à nager. Vous perdez alors connaissance, et l'Esprit de l'Eau vous engloutit dans ses flots, vous emportant à jamais dans un autre monde où l'eau, et l'eau seule, exerce son emprise.



### 235

Quelques instants plus tard, la Sauterelle des Marais prend une nouvelle fois la direction de l'ouest et vous commencez à vous demander si elle ne cherche pas à vous épuiser pour mieux vous attirer dans un piège; mais peut-être, après tout, n'y a-t-il pas de meilleur chemin pour traverser le marécage ? La réponse à vos questions ne tarde guère : elle se présente sous la forme d'une



**235** La réponse à vos questions ne tarde guère : elle se présente sous la forme d'une gigantesque créature qui surgit soudain de la fange.

gigantesque créature qui surgit soudain de la fange, à quelques pas de vous. C'est une HYDRE À DEUX TÊTES, au long corps ondulant, telle une limace géante, et ses deux têtes se tendent vers vous pour vous mordre. Si vous disposez d'une lance, rendez-vous au [272](#). Sinon, rendez-vous au [29](#).

## 236

Bien que les démangeaisons soient insupportables, vous ne ressentez pas la moindre attaque de fièvre. Vous remontez donc sur le radeau et vous repartez à contre-courant (rendez-vous au [379](#)).

## 237

Le Sorcier hausse les épaules et vous conseille de partir immédiatement en désignant le sud-est : c'est par là, vous dit-il, que vous trouverez la colonie pénitentiaire. Il ne vous reste donc plus qu'à descendre le flanc du volcan en direction de la forteresse du Roi-Lézard (rendez-vous au [168](#)).

## 238

Le liquide a la consistance du lait et une saveur anisée. Vous l'avalez sans ressentir le moindre effet mais vous pensez qu'il vous assurera peut-être une protection contre quelque danger encore inconnu. Vous reposez ensuite la jarre et vous sortez de la cabane (rendez-vous au [152](#)).

## 239

Vous parvenez à neutraliser l'une de ces créatures, mais il vous faut combattre les deux autres l'une après l'autre.

### HABILETÉ ENDURANCE

Premier TATOU	4	3
---------------	---	---

Deuxième TATOU	3	2
----------------	---	---

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [192](#).

## 240

L'épieu vous transperce l'épaule en vous projetant à terre. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE et 1 point d'HABILETÉ. Mais à votre grande surprise, le Diablotin soudain saisi de panique, prend la fuite au lieu de vous achever. Dès que vous êtes à nouveau en état de marcher, vous pouvez donc vous relever et traverser le pont (rendez-vous au [139](#)).

## 241

Les deux Hommes-Lézards vous tournent le dos et vous vous précipitez sur l'un d'eux pour le frapper derrière la tête avec la poignée de votre épée. Il s'effondre aussitôt, assommé pour le compte. Mais vous allez devoir combattre son compagnon.

HOMME-LÉZARD HABILETÉ: 9 ENDURANCE: 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [189](#).

## 242

La jeune fille reste immobile tandis que vous vous éloignez d'elle en courant. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [142](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [205](#).



## 243

L'un des Pygmées fait un pas en avant et s'empare de votre hache. Les autres s'assemblent autour de lui et, curieusement, se mettent à chanter. Ils ont l'air ravi de leur acquisition qu'ils semblent considérer comme un objet sacré. Qu'allez-vous faire ?

Disparaître dans les fourrés et repartir vers l'ouest ? Rendez-vous au [7](#)

Leur demander quelque chose en échange ? Rendez-vous au [86](#)

Les attaquer avec votre épée ? Rendez-vous au [359](#)

## 244

Vous portez un coup d'épée au Gonchong alors qu'il bondit sur vous et la lame s'enfonce dans son abdomen boursouflé. Le Roi-Lézard et le Gonchong sont morts tous deux (rendez-vous au [400](#)).

## 245

Un petit bloc de pierre vous tombe sur l'épaule, mais sans trop vous faire de mal. Vous perdez cependant 2 points d'ENDURANCE et, en vous protégeant la tête des deux bras, vous fuyez le défilé à toutes jambes (rendez-vous au [253](#)).



**246**

A moins d'y sauter purement et simplement, il n'y a aucun moyen de descendre dans le puits. Vous estimez préférable de ne pas prendre ce risque, et vous retournez au croisement (rendez-vous au [135](#)).

**247**

L'Ours porte un collier en cuir auquel est accroché un minuscule sifflet de cuivre que vous glissez dans votre poche, avant de repartir à la recherche du Sorcier (rendez-vous au [27](#)).



**248**

Vous esquivez le jet de liquide en vous baissant et vous faites un bond en arrière. Vous dégainez aussitôt votre épée, prêt à éviter un nouveau jet d'acide gluant jaillissant de la gueule du CRAPAUD CRACHEUR. Mais soudain, le monstre bondit hors de l'eau avec la très nette intention de vous dévorer de ses dents acérées.

**CRAPAUD CRACHEUR HABILITÉ: 5 ENDURANCE: 6**

Si vous sortez vainqueur du combat, rendez-vous au [21](#).



**249** *Un homme sort prudemment de derrière le bloc de pierre, un bâton emplumé dans une main*

## 249

La tête d'un homme surgit brusquement de derrière un rocher. Des plumes et des perles de couleurs ornent sa chevelure. L'homme sort prudemment de derrière le bloc de pierre, un bâton emplumé dans une main et deux os d'animaux dans l'autre. C'est le guérisseur de l'île, le Sorcier que vous cherchez. Portez-vous une plume dans vos cheveux ? Si oui, rendez-vous au [199](#). Sinon, rendez-vous au [176](#).

## 250

La lance fend l'air et va frapper de plein fouet le pauvre diable que vous veniez de tirer d'affaire. Atteint dans le dos, il s'écroule en poussant un gémissement. Vous ne pouvez plus rien pour lui et le temps que les autres Chasseurs de Têtes réalisent ce qui s'est passé, vous vous engagez dans la jungle tandis que retentissent derrière vous leurs cris stridents (rendez-vous au [102](#)).

## 251

La bagarre au cours de laquelle vous libérez tous les prisonniers vous coûte 4 points d'ENDURANCE. Mais si vous êtes encore en vie, vous vous trouvez désormais à la tête d'une troupe de soixante-trois partisans qui vous sont tout dévoués, et ne pensent qu'à une seule chose : se venger (rendez-vous au [201](#)).

## 252

Le regard du Diablotin s'illumine à la vue de la pépite d'or et il tend la main, avide de s'en emparer. Vous déposez la pépite dans le creux de sa paume et vous traversez le pont (rendez-vous au [139](#)).

## 253

Vous courez le long du défilé en espérant qu'il n'y aura pas d'autre éboulement. Le passage s'élargit un peu plus loin et, tandis que disparaît votre sentiment de claustrophobie, vous ralentissez le pas (rendez-vous au [382](#)).

## 254

La bataille tourne à votre désavantage à mesure que vos hommes tombent sous les coups des troupes fanatisées du Roi-Lézard. Derrière les premières lignes, vous apercevez leur chef dont les cris de guerre tonitruants exhortent les guerriers à redoubler de violence. C'est un gigantesque CYCLOPE revêtu d'une cotte de mailles et brandissant une puissante hache de combat. Il vous faut le combattre pour rallier vos hommes.

CYCLOPE HABILITÉ : 10 ENDURANCE : 10

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [299](#).

## 255

En tentant d'esquiver la lance, vous glissez sur des cailloux et l'arme vient se planter dans votre cuisse. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. La femme des Cavernes pousse alors des hurlements de victoire et dévale le flanc de la colline en agitant sa massue. Vous serrez les dents et vous arrachez la lance d'un coup sec puis vous empoignez votre épée pour vous défendre.

FEMME DES CAVERNES HABILITÉ: 5 ENDURANCE: 5

Lors de chaque Assaut, vous devrez réduire votre Force d'Attaque de 2 points en raison de votre blessure. Si vous sortez vainqueur du combat, rendez-vous au [79](#).



**254** Vous apercevez leur chef, dont les cris de guerre tonitrueux exhortent les guerriers à redoubler de violence.

## 256

Vous tendez le bras et vous parvenez tout juste à tirer votre épée du bout des doigts. Mais vous ne pouvez plus respirer à présent et les veines de votre cou sont sur le point d'éclater tandis que votre visage prend une teinte écarlate. Vous tranchez les lianes avec l'énergie du désespoir jusqu'à ce que vous parveniez *in extremis* à vous libérer de leur mortelle emprise. Vous tousssez abondamment et vous vous frottez le cou en contemplant la sève violacée qui s'écoule de l'effroyable végétal. Certes, vous avez eu de la chance d'échapper aux griffes de l'arbre Carnivore, mais vous ne vous en tirez pas sans dommage. Vous perdez 1 point d'HABILETÉ et 2 points d'ENDURANCE. Malgré votre fatigue, vous estimez préférable de poursuivre aussitôt votre route (rendez-vous au [81](#)).

## 257

Votre stratagème échoue et l'eau déferle sur vous avec une telle impétuosité que la poche vous échappe et disparaît dans le courant. Le radeau cède sous la violence de la vague et vous entendez dominant le tumulte de l'eau, le rire gargouillant de la Force maléfique. Vous suffoquez, submergé par les flots déchaînés, et vous rassemblez toutes vos forces pour tenter de rejoindre la rive. Jetez deux dés. Si le total obtenu est inférieur ou égal à votre score d'HABILETÉ, rendez-vous au [150](#). S'il est supérieur à ce score, rendez-vous au [234](#).

## 258

Le buisson est hérissé d'épines vénéneuses mais vous vous en tirez sans dommage et vous continuez votre route, sans vous douter du péril encouru (rendez-vous au [291](#)).

## 259

Sachant que les Crapauds Cracheurs n'admettent aucun autre animal sur leur territoire, vous avancez tranquillement dans la vase pour aller prendre le coffret. De retour sur la terre ferme, vous forcez le couvercle avec la pointe de votre épée et vous déversez sur l'herbe le contenu du coffret. Vous y trouvez une fiole en verre rempli d'un liquide coloré, une poche de velours, une paire de bottes en cuir rouge et un anneau d'or. Qu'allez-vous faire :

- |                                 |                                    |
|---------------------------------|------------------------------------|
| Boire le liquide ?              | Rendez-vous au <a href="#">311</a> |
| Ouvrir la poche ?               | Rendez-vous au <a href="#">26</a>  |
| Essayer les bottes ?            | Rendez-vous au <a href="#">94</a>  |
| Passer l'anneau à votre doigt ? | Rendez-vous au <a href="#">297</a> |

## 260

D'un coup d'épée, vous tentez, mais en vain, d'arrêter le Gonchong dans son élan. L'immonde créature atterrit sur votre tête et enfonce aussitôt sa trompe dans votre cerveau. Désormais, vous êtes sous sa domination et vous assistez, impuissant, à l'anéantissement de vos troupes, vaincues par l'armée du Roi-Lézard, Vous avez perdu la partie.

## 261

Les autres Chasseurs de Têtes vous prennent pour un guerrier invincible, doté de pouvoirs divins. Ils font aussitôt volte-face et battent en retraite en hurlant de toute la force de leurs poumons. Allez-vous ouvrir le sac en peau qui se trouve près du cadavre d'un des Chasseurs de Têtes (rendez-vous alors au [187](#)), ou préférez-vous repartir vers l'ouest (rendez-vous dans ce cas au [113](#)) ?

## 262

L'Homme-Lézard vous interpelle : il veut savoir où vous allez. Quand il vous verra de près, vous n'aurez plus aucun espoir de le tromper. Aussi êtes-vous contraint de tirer votre épée pour le combattre.

HOMME-LÉZARD HABILITÉ: 7 ENDURANCE: 8

Dès que vous aurez remporté un Assaut, rendez-vous au [386](#).

## 263

Vous avez eu la présence d'esprit de ne pas mettre dans le cercle de pierre le bras qui tient habituellement votre épée. Aussi la blessure de votre main ne vous gêne-t-elle pas trop. Vous perdez cependant 1 point d'HABILITÉ. Ensuite - et bien à contrecœur -vous jetez dans le cercle l'un des objets que contient votre sac à dos (n'oubliez pas de le rayer de la *Feuille d'Aventure*) et vous attendez de voir ce qui va se passer (rendez-vous au [233](#)).

## 264

Vous êtes de faible constitution et le poison se propage rapidement dans votre organisme. Une douleur lancinante vous paralyse le bras et vous vous mettez à transpirer à grosses gouttes. Votre vision se trouble et vous luttez désespérément pour ne pas sombrer dans l'inconscience. Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Si votre total d'ENDURANCE est inférieur ou égal à 9, rendez-vous au [124](#). S'il est supérieur à ce chiffre, allez au [364](#).

## 265

Stimulés par la haine, les Nains attaquent les Orques qui ne résistent guère et sont bientôt vaincus. Rendez-vous au [121](#).

## 266

La porte demeure hermétiquement fermée. Il vous reste à retourner dans la cour pour tenter d'ouvrir une autre porte (rendez-vous au [84](#)).

## 267

Vous tirez la poignée pour soulever la trappe. Dans un petit compartiment, vous découvrez une boîte en bois que vous prenez aussitôt. Le couvercle est scellé à la cire. Souhaitez-vous ouvrir cette boîte (rendez-vous au [354](#)), ou préférez-vous quitter la cabane (rendez-vous dans ce cas au [152](#)) ?

## 268

La porte s'ouvre sur un couloir. Vous pouvez choisir d'aller à gauche ou à droite. Des cellules fermées par des grilles solides s'alignent sur la paroi opposée. A gauche, le passage aboutit à un cul-de-sac ; vous prenez donc l'autre direction. Dans le dernier cachot, près d'une porte en bois, vous apercevez, assis sur un banc, un vieil homme chétif, qui porte aux chevilles des fers, attachés au mur par de longues chaînes. Sa cellule est ouverte ; en revanche, la porte en bois par laquelle vous pourriez sortir du couloir est fermée à clef. Allez-vous :

Libérer le vieil homme ?

Rendez-vous au [166](#)

Essayer d'ouvrir la porte en bois ?

Rendez-vous au [227](#)



**268** Vous apercevez, assis sur un banc, un vieil homme chétif.

## 269

A mi-chemin, dans le flanc de la colline, sur votre gauche, vous repérez l'entrée d'une caverne. Tout autour de l'ouverture, les rochers ont été peints de couleurs éclatantes, et une tête de mort trône sur chacun d'entre eux. Allez-vous explorer la caverne (rendez-vous au [59](#)) ? Ou préférez-vous prendre la direction du volcan (rendez-vous au [303](#)) ?

## 270

Vous décidez d'attaquer ces Hommes-Lézards, tout en laissant la vie sauve à l'un d'eux dans l'espoir de lui soutirer quelques informations. Vous sortez silencieusement du bois et vous vous approchez de la hutte pour y jeter un coup d'œil furtif : les Hommes-Lézards sont toujours en grande conversation. Alors, dégainant votre épée, vous surgissez soudain derrière eux pour les prendre par surprise. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [241](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [43](#).

## 271

A la vue du singe, le Roi-Lézard s'arrête net et se met à trembler convulsivement. De toute évidence, l'animal le terrifie. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [22](#). Si vous êtes Malchanceux, allez au [123](#).

## 272

Au moment où l'Hydre vous attaque, vous jetez votre lance en visant l'une de ses deux têtes. Lancez un dé. Si vous faites 1, 2, 3 ou 4, rendez-vous au [209](#). Si vous obtenez un 5 ou un 6, allez au [344](#).

### 273

L'une des clés est la bonne et vous ouvrez la porte (rendez-vous au [395](#)).

### 274

Le tunnel continue tout droit et aboutit au bord d'un puits à la paroi duquel est solidement fixée une échelle en bois. Impossible de percer l'obscurité du puits au-delà de quelques mètres de profondeur. Souhaitez-vous descendre l'échelle (rendez-vous au [315](#)), ou jugez-vous préférable de rebrousser chemin jusqu'au croisement pour aller ensuite explorer l'autre extrémité du passage (rendez-vous au [28](#)) ?

### 275

A peine avez-vous effleuré le manche d'un des couteaux qu'il se métamorphose. Au lieu d'un vieux couteau émoussé, vous disposez à présent d'une magnifique épée à la lame flamboyante ; c'est une des épées de feu du Roi-Lézard. Vous gagnez aussitôt 2 points d'HABILETÉ et 2 points de CHANCE. Vous faites tourner votre arme en avançant vers la porte aménagée dans la paroi opposée (rendez-vous au [312](#)).

### 276

Les Pygmées s'adressent à vous en poussant des grognements et des cris, mais vous ne comprenez pas un mot de ce qu'ils disent. À l'évidence, ils réclament un objet quelconque, mais quoi ? Qu'allez-vous accepter de leur donner ?

Votre hache ?

Rendez-vous au [243](#)

Une barre métallique ?

Rendez-vous au [327](#)

Quelques provisions ?

Rendez-vous au [126](#)

Rien du tout ?

Rendez-vous au [137](#)

### 277

C'est le bras avec lequel vous maniez t'épée qui est touché et vous perdez 3 points d'HABILETÉ. A contrecœur, vous jetez l'un des objets que contient votre sac à dos dans le cercle de pierres et vous attendez de voir ce qui va se passer (rendez-vous au [233](#)).

### 278

Le passage aboutit brusquement à un cul-de-sac et vous commencez à vous demander avec une certaine inquiétude si vous ne vous êtes pas perdu. Déduisez 1 point de votre total de CHANCE. Vous faites volte-face et vous regagnez le croisement. Arrivé là, vous pouvez soit continuer tout droit (rendez-vous au [70](#)), soit tourner à droite (allez au [172](#)).

### 279

Dès que vous avez rejoint la vallée, vous vous dirigez vers un taillis. Quelques instants plus tard, des visages familiers surgissent de derrière les arbres. C'est ici en effet que vous attendent les Nains, les Elfes et les hommes que vous avez libérés de leur esclavage. Tout heureux de les retrouver, vous leur racontez ce qui s'est passé depuis que vous les avez quittés. Vous leur annoncez également qu'il faut attaquer la forteresse immédiatement et que vous vous occuperez personnellement du Roi-Lézard. Vous rassemblez alors tout le monde et vous menez votre troupe en direction de la vallée. Mais, tandis que vous vous précipitez vers la place forte, ses portes s'ouvrent pour livrer passage à un bataillon de gardes et de mutants que le Roi-Lézard envoie vous combattre. Et bientôt, votre petite armée croise le fer avec les soldats du souverain. Lancez un dé. Si vous obtenez 1 ou 2, rendez-vous au [185](#). Si vous faites un 3 ou un 4, allez au [308](#). Si vous faites un 5 ou un 6, rendez-vous au [42](#).



**279** *Les portes s'ouvrent pour livrer passage à un bataillon de gardes et de mutants.*

## 280

Après avoir soigneusement vérifié que vous étiez bel et bien débarrassé de tous ces parasites des marais, vous avez repris votre marche à travers la plaine boueuse. Au loin, vous distinguez alors deux hautes collines et vous décidez d'aller explorer l'étroit défilé qui les sépare (rendez-vous au [362](#)).

## 281

Emporté par votre élan, vous ne pouvez plus vous arrêter et vous roulez sur vous-même jusqu'au fond du défilé où vous atterrissez lourdement avec un bruit sourd. Cette chute vous coûte 2 points d'ENDURANCE. Vous vous relevez ensuite, vous époussetez vos vêtements et vous vous remettez en marche le long du défilé (rendez-vous au [119](#)).

## 282

Vous ouvrez prudemment le sac, craignant qu'il ne renferme un serpent venimeux. Mais, à votre grand étonnement, vous y trouvez, en fait, de quoi satisfaire votre estomac : des rayons de miel, des galettes de blé et des fruits. Allez-vous manger tout de suite (rendez-vous au [116](#)), ou préférez-vous garder ces vivres pour plus tard et poursuivre votre chemin (rendez-vous au [27](#)) ?

## 283

L'épreuve est insoutenable et vous faites signe au Sorcier d'y mettre fin immédiatement, ce qui signifie que vous avez échoué. Le Sorcier ne vous révélera donc pas ses secrets. Il se contente de montrer la direction du sud-est, en vous signalant que la colonie pénitentiaire se trouve par là et que vous devrez affronter le Gonchong sans son aide. Vous prenez alors congé de lui et vous descendez le flanc du volcan vers la forteresse du Roi-Lézard (rendez-vous au [168](#)).

## 284

Vous reculez d'un pas, offrant ainsi à l'Homme-Lézard blessé, la possibilité d'abandonner le combat. Votre adversaire saisit cette occasion et jette aussitôt son épée ainsi que son fouet. Puis il se laisse tomber sur le sol en haletant. Vous lui ligotez alors les bras derrière le dos avec son propre fouet, et vous le traînez par les pieds jusqu'à la cabane. Vous lui demandez de vous dire ce qu'il sait de la mine et il vous répond que l'entrée en est toute proche, à une centaine de mètres des huttes. Il ne vous reste plus qu'à l'attacher à un poteau avant de partir à la recherche de cette fameuse entrée (rendez-vous au [147](#)).

## 285

Le Lutin se réveille en sursaut et tend aussitôt les bras pour essayer de vous saisir à la gorge de ses mains décharnées. Si vous êtes coiffé du casque de Sog, il n'y parviendra pas mais vous devrez le combattre (rendez-vous au [322](#)). Si vous n'avez pas ce casque, les ongles pointus de la créature s'enfonceront dans votre cou et vous perdrez alors 1 point d'ENDURANCE avant de vous rendre de toute façon au [322](#) pour affronter cet adversaire.

## 286

Vous avez déjà grimpé à mi-hauteur de l'arbre lorsqu'une tête hirsute surgit brusquement par-dessus le rebord de la plate-forme. C'est un vieil homme aux cheveux gris qui vous dévisage d'un air furibond du haut de son perchoir. « Descendez de là, vous crie-t-il, ou vous le regretterez. » Allez-vous faire la sourde oreille et continuer à grimper (rendez-vous au [117](#)), ou suivre son conseil et vous laisser glisser à terre, puis repartir vers le nord-ouest (rendez-vous au [375](#)) ?

## 287

Le Diablotin met longtemps à réaliser que vous ne lui avez pas donné le bon mot de passe. Mais, lorsqu'il s'en rend enfin compte, il se rue sur vous, son épéiu à la main (rendez-vous au [328](#)).

## 288

Vous explorez les fourrés en quête du radeau que vous trouvez bientôt. Vous le traînez alors jusqu'à la rivière et vous montez à bord. L'eau n'est guère profonde et le courant très faible : vous parvenez donc sans difficulté à remonter le cours d'eau en dirigeant votre embarcation à l'aide d'une longue perche (rendez-vous au [387](#)).

## 289

Vous vous lancez sur les traces de l'effroyable mutant et vous essayez de lui plonger votre épée dans le dos. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [144](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [45](#).

## 290

Les démangeaisons deviennent presque insupportables et vous ne pouvez vous empêcher de vous gratter le visage. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE et 1 point de CHANCE. Allez-vous frotter vos joues avec les feuilles d'un buisson proche (rendez-vous alors au [143](#)), ou préférez-vous manger les champignons (rendez-vous au [110](#)) ?





**291** *Un matelot est étendu raide mort, dans les broussailles.*

## 291

Un matelot est étendu, raide mort, dans les broussailles, face contre terre. C'est peut-être un des membres de l'équipage du bateau pirate, tué par l'Homme-Lézard mutant. Un singe attaché à une chaîne passée autour du poignet de l'homme mort essaye désespérément de s'enfuir. Souhaitez-vous emmener ce singe avec vous (rendez-vous alors au [330](#)), ou lui rendre simplement la liberté et vous remettre en route (rendez-vous au [350](#)) ?

## 292

Le casque a plus de cent ans et appartenait autrefois à un guerrier légendaire du nom de Sog, qui pratiquait aussi la sorcellerie. Si vous vous en coiffez, vos adversaires en éprouveront une terreur telle que vous remporterez inmanquablement le premier Assaut de tous les combats à venir. L'ennemi en effet ne trouvera le courage de riposter qu'à partir du deuxième Assaut. Fort satisfait de votre trouvaille, vous descendez avec prudence le flanc de la colline toujours vers l'ouest (rendez-vous au [119](#)).

## 293

Vous avez retrouvé et libéré tous les prisonniers, mais vous avez perdu 2 points d'ENDURANCE au cours de la bataille. Si vous êtes encore en vie, vous êtes désormais à la tête d'une troupe de 63 partisans qui vous sont tout dévoués et avides de prendre leur revanche (rendez-vous au [201](#)).

## 294

L'anneau vous avertit, par quelque mystérieuse intuition, que le vieil homme n'est qu'une illusion projetée par le redoutable Changeur de Formes. Vous vous précipitez hors de la cellule en claquant la porte derrière vous, juste au moment où la créature commence à se métamorphoser. Des pointes verdâtres transpercent

ses vêtements, et ses mâchoires salivantes s'entrouvrent en découvrant deux rangées de petites dents acérées. Le monstre est enfermé dans la cellule, et vous pouvez essayer d'ouvrir la porte de bois (rendez-vous au [227](#)).

## 295

Offensé par votre refus, le Pygmée se met à trépigner en jetant rageusement sa sarbacane à terre. Les autres se rassemblent autour de vous. Pour sauver l'honneur, il n'y a plus qu'une issue : le duel. Vous levez donc votre épée, en vous apprêtant à combattre le Pygmée furieux.

PYGMÉE HABILITÉ: 6 ENDURANCE: 5

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [96](#).

## 296

A la vue de votre singe, le Roi-Lézard interrompt son geste et se met à trembler de peur. Il est même tellement terrorisé, qu'il arrive tout juste à lever son épée pour parer votre premier Assaut. Seule, l'impulsion mentale du Gonchong contraint l'Homme-Lézard à vous opposer un semblant de résistance.

ROI-LÉZARD HABILITÉ: 6 ENDURANCE: 15

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [153](#).

## 297

Dès que vous avez glissé l'anneau à votre doigt, vous vous sentez tout étourdi. Vous essayez alors de le retirer, mais en vain. Cet anneau ensorcelé est un Anneau de Clarté. Vous perdez 2 points d'HABILITÉ. Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez :

Boire le contenu de la fiole

Rendez-vous au [311](#)

Ouvrir la poche

Rendez-vous au [26](#)

Essayer les bottes

Rendez-vous au [94](#)

Si vous préférez vous abstenir, poursuivez votre route à travers la prairie en direction de l'ouest (rendez-vous au [222](#)).

## 298

Il fait nuit noire à l'intérieur du boyau qui semble se prolonger sur des kilomètres. Vous estimez qu'il ne peut mener nulle part et vous décidez de faire demi-tour mais vous êtes trop à l'étroit pour cela et il vous faut faire une galipette en arrière, la tête entre les genoux. Vous progressez ensuite en sens inverse et vous rejoignez enfin avec soulagement le grand tunnel. Mais au cours de vos acrobaties, quelque chose est tombé de votre sac à dos et il vous faut rayer un objet de votre Liste d'Équipement; vous perdez en outre 1 point de CHANCE. Après vous être faufilé hors du trou, vous tournez à droite dans le tunnel (rendez-vous au [47](#)).

## 299

Stimulés par la mort du Cyclope, vos hommes reprennent l'offensive avec un nouveau courage. Et tandis que les troupes du Roi-Lézard commencent à se replier, vous opérez une percée en direction de la citadelle. En pénétrant dans la cour intérieure, vous repérez deux portes à double battant aménagées dans la façade du bâtiment principal. Si vous souhaitez franchir la porte située à gauche, rendez-vous au [268](#), si vous préférez essayer celle qui se trouve face à vous, rendez-vous au [84](#).



### 300

L'Esprit de l'Eau s'abat sur vous et réduit votre radeau en miettes. Le rire gargouillant de la Force maléfique retentit alors, dominant le tumulte des flots. Vous perdez le souffle, submergé par la puissance de la vague, et vous rassemblez toutes vos forces pour essayer de regagner la rive. Jetez 2 dés. Si le total est inférieur ou égal à votre score d'HABILETÉ, rendez-vous au [150](#). S'il est supérieur à ce score, rendez-vous au [234](#).

### 301

Bien qu'il lui soit difficile de s'exprimer dans votre langue, le Sorcier semble parfaitement vous comprendre. Avant de prêter attention à votre requête, il insiste cependant pour que vous glissiez une plume dans vos cheveux. Il vous offre d'ailleurs l'une des siennes, en vous demandant de lui donner quelque chose en échange. Il ne vous reste plus qu'à vous soumettre à cette exigence (rayez de votre *Feuille d'Aventure* l'objet que vous déciderez de lui donner). Il vous sourit alors, enfin disposé à vous écouter (rendez-vous au [199](#)).

### 302

Au moment précis où vous vous apprêtez à saisir la torche, un petit chien court vers vous en aboyant. Les Chasseurs de Têtes font alors volte-face et poussent des cris perçants en vous apercevant.

Puis, ils se précipitent sur vous en brandissant leurs lances et leurs massues. Si vous souhaitez les combattre, rendez-vous au [331](#) ; si vous préférez fuir dans la jungle, rendez-vous au [102](#).

### 303

Vous parvenez finalement au pied du volcan. Mais pas trace du Sorcier! Vous levez alors les yeux pour contempler cette gigantesque montagne noire en pensant qu'un jour peut-être, elle vomira à nouveau des nuages de cendres et des jets de lave ; mais vous chassez bientôt cette pensée de votre esprit pour vous préoccuper de la direction à prendre. Voulez-vous grimper en haut du volcan (rendez-vous au [178](#)), ou préférez-vous le contourner (rendez-vous au [355](#)) ?

### 304

Des dents pointues s'enfoncent dans votre cou : le Serpent-Rasoir s'acharne à vous tuer. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, vous essayez de trancher le corps de l'horrible créature à l'aide de votre épée.

SERPENT-RASOIR HABILITÉ: 6 ENDURANCE: 5

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [20](#).





**305** *Un Ogre surgit brusquement derrière vous, entre deux troncs d'arbre*

## 305

Abattre ces arbres avec la seule aide de votre épée n'est pas une tâche de tout repos et vous craignez que le bruit n'attire l'attention d'une quelconque créature. Vos appréhensions se trouvent bientôt justifiées lorsqu'un OGRE surgit brusquement derrière vous entre deux troncs d'arbres. Il dormait et vous l'avez tiré de son sommeil. À présent, il s'avance vers vous en grognant et brandit une énorme branche en guise d'arme.

OGRE HABILITÉ: 8 ENDURANCE: 8

Si vous remportez la victoire, rendez-vous au [99](#).

## 306

Dès que vous avez passé la main à l'intérieur du cercle, vous éprouvez une violente douleur comme si une roue de chariot invisible venait de l'écraser. Vous la retirez précipitamment mais elle est déjà toute meurtrie. Lancez un dé. Si vous obtenez un chiffre entre 1 et 5, rendez-vous au [277](#). Si vous faites un 6, allez au [263](#).

## 307

Dans votre tentative désespérée pour échapper au Crabe Géant, vous n'avez pas fait attention où vous mettiez les pieds et, tout à coup, vous sentez que vous vous enlisez dans une matière humide et molle. Vous êtes pris dans des sables mouvants et plus vous vous débattiez, plus vous vous enfoncez. Vous hurlez de terreur tandis que votre corps disparaît dans les sables et, dans une ultime vision, vous distinguez le cadavre de Mungo que le Crabe Géant est en train de dévorer.

### 308

En brandissant votre épée, vous vous jetez sur votre adversaire le plus proche. C'est un HOMME-LÉZARD.

HOMME-LÉZARD HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 7

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [341](#).

### 309

Les deux Hommes-Lézards vous tournent le dos. Vous vous ruez sur eux et vous parvenez à en tuer un avant même qu'ils aient eu le temps de comprendre qu'on les attaquait. Il vous reste toutefois à combattre l'autre créature.

HOMME-LÉZARD HABILITÉ: 9 ENDURANCE: 8

Si vous avez le dessus, rendez-vous au [368](#).

### 310

Vous tombez contre un étai dont le bois pourri cède sous votre poids. Le toit s'effondre alors sur vous et vous êtes à demi asphyxié, presque enterré vivant sous les décombres. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Si vous survivez à cet éboulement, vous parvenez à vous extraire péniblement d'un amas de débris et vous êtes contraint de retourner au croisement précédent (rendez-vous au [378](#)).

### 311

Vous venez d'avalier une Potion de Maladresse et désormais, au début de chaque futur combat, vous risquerez de laisser tomber votre épée en la tirant de son fourreau. Aussi devrez-vous lancer un dé à chaque premier assaut. Si vous faites un 1, vous lâcherez effectivement votre arme et vous perdrez automatiquement le

premier Assaut. Et maintenant, si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez :

Ouvrir la poche

Rendez-vous au [26](#)

Essayer les bottes

Rendez-vous au [94](#)

Passer l'anneau à votre doigt

Rendez-vous au [297](#)

Si rien de tout cela ne vous tente, vous pouvez tout simplement poursuivre votre route vers l'ouest à travers la prairie (rendez-vous alors au [222](#)).

### 312

La porte s'ouvre sur une petite réserve remplie de tonneaux et de sacs de jute. Voulez-vous voir ce qu'il y a dans les barriques (rendez-vous alors au [231](#)), ou préférez-vous vous diriger vers la porte aménagée dans la paroi opposée (allez dans ce cas au [353](#)) ?

### 313

Malheureusement pour vous, un Chasseur de Têtes qui traîne à l'arrière du groupe a la malencontreuse idée d'aller jeter un coup d'œil à l'intérieur du tronc creux où vous avez trouvé refuge. Son visage apparaît à l'une des extrémités, et il appelle aussitôt ses compagnons pour leur annoncer sa trouvaille. Vous êtes irrémédiablement pris au piège et votre tête s'ajoutera bientôt à leur collection.

### 314

Disposez-vous d'une épée de feu ? Dans ce cas, rendez-vous au [296](#). Si vous êtes contraint de combattre le Roi-Lézard avec une épée ordinaire, rendez-vous alors au [271](#).

## 315

En descendant précautionneusement les échelons, vous atteignez finalement le fond du puits. Dans la pénombre, vous discernez une nouvelle galerie d'où vous parviennent des chants étouffés. Plus vous avancez, plus le bruit, auquel se mêlent bientôt des martèlements saccadés, s'intensifie. Tout à coup, vous entendez des pas derrière vous. Qu'allez-vous faire : ?

Vous dissimuler dans l'ombre ? Rendez-vous au [78](#)

Faire face à votre poursuivant ? Rendez-vous au [347](#)

## 316

La malaria s'empare de vous et vous subissez une brusque poussée de fièvre. Vous perdez encore 3 points d'ENDURANCE et 1 point d'HABILETÉ. Vous perdez la notion du temps en sombrant dans un délire peuplé de cauchemars, et lorsque vous revenez enfin à vous, vous n'avez aucune idée du temps qui s'est écoulé. Vous vérifiez aussitôt le contenu de votre sac à dos et vous vous apercevez que toutes vos Provisions ont disparu, dévorées peut-être par des fourmis ou des vers. Vous allez vous laver dans la rivière, puis vous remontez à bord du radeau et vous poursuivez votre chemin (rendez-vous au [379](#)).

## 317

L'étrange créature s'arrête brusquement et vous jette un coup d'œil furtif par-dessus son épaule, l'air hébété. Son énorme gueule s'entrouvre, livrant passage à une longue langue rose et fourchue qu'elle darde sur vous et replie aussitôt. Ses grands yeux vous considèrent avec mélancolie et vous comprenez soudain qu'il s'agit d'une SAUTERELLE DES MARAIS, une créature rusée dont l'apparence pathétique est trompeuse : en effet, la Sauterelle des Marais a coutume d'attirer d'innocentes victimes dans la tanière de



**317** L'étrange créature s'arrête brusquement, et vous jette un coup d'œil par-dessus son épaule.

monstres carnivores qui lui donnent en échange quelques déchets de viande. Il n'en reste pas moins qu'elle serait le meilleur guide pour vous aider à traverser ce marécage. D'un hochement de tête la Sauterelle vous fait signe de la suivre. Si vous décidez de lui emboîter le pas, rendez-vous au [58](#). Si vous jugez préférable de continuer votre chemin tout seul, rendez-vous au [158](#).

### 318

Au moment où vous lui tendez la main, le vieil homme commence à se métamorphoser sous vos yeux. Des pointes verdâtres transpercent ses vêtements et sa bouche se transforme en deux grosses mâchoires salivantes et plantées de dents acérées. Ce n'est pas un homme mais un CHANGEUR DE FORME qu'il vous faut combattre.

CHANGEUR DEFORME HABILITÉ: 10 ENDURANCE: 10

Si vous parvenez à l'anéantir, rendez-vous au [372](#).

### 319

L'Homme-Lézard se retourne pour voir qui est derrière lui et aperçoit votre silhouette affalée par terre. Il pose son seau et se rue sur vous, en brandissant son épée. Vous vous relevez d'un bond et vous empoignez votre arme, prêt à vous défendre.

HOMME-LÉZARD HABILITÉ: 7 ENDURANCE: 7

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [23](#).

### 320

Vous visez soigneusement et vous lancez le poignard qui, malheureusement, passe juste au-dessus de l'orange. Vous avez échoué et il n'est donc pas question que le Sorcier vous dévoile ses secrets. Il vous indique cependant la direction du sud-est ; c'est par

là que se trouve la citadelle mais il vous faudra affronter seul le Gonchong. Vous prenez congé et vous descendez le flanc du volcan, en route pour la forteresse du Roi-Lézard (rendez-vous au [168](#)).

### 321

Le tunnel aboutit à une bifurcation. Pour aller à gauche, rendez-vous au [19](#). Pour aller à droite, rendez-vous au [39](#).

### 322

Le Lutin est un redoutable combattant, qui se sert de tout ce qui lui tombe sous la main pour vous frapper.

LUTIN HABILITÉ: 5 ENDURANCE: 6

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

### 323

La lance jetée à toutes forces vous manque l'un et l'autre et vous vous enfuyez vers la jungle pour échapper aux Chasseurs de Têtes. Vous vous frayez alors un passage parmi les épaisses broussailles, sans vous préoccuper des branches et des épines qui vous écorchent bras et jambes. Enfin, complètement épuisé, vous faites une halte et vous vous appuyez contre un arbre. L'homme que vous venez de sauver est trop exténué pour parler et il se contente de vous sourire en signe de gratitude. Lorsqu'enfin, il reprend haleine, il vous révèle son nom, Sama, et vous raconte qu'il s'est évadé des mines d'or du Roi-Lézard avec l'intention de se construire un radeau pour rejoindre le continent. Vous lui expliquez à votre tour la nature de votre mission et il vous conseille aussitôt d'abandonner la partie, car, dit-il, le Souverain est invulnérable. Vous lui répondez que le Roi-Lézard ne vous fait pas peur et que vous êtes bien décidé à le tuer. Mais rien n'y fait : malgré sa dette envers vous, Sama se refuse à rencontrer une nouvelle fois l'abominable

créature. Vous le rassurez en lui disant que rien ne l'y oblige et que vous êtes résolu à mener votre expédition sans l'aide de personne. Alors, avant de vous quitter, Sama vous tend un talisman en os qu'il porte autour du cou, attaché à un cordon de cuir. « Il vous portera chance », dit-il simplement. Désormais, en effet, votre total de CHANCE ne descendra jamais au-dessous de 7. L'homme ensuite disparaît dans les fourrés et vous repartez seul (rendez-vous au [113](#)).

### 324

Vous expliquez au Sorcier que vous êtes venu en ami et que vous sollicitez une aide de sa part. Il vous dévisage alors avec froideur : « Pourquoi, dans ce cas, ne portez-vous pas une plume dans vos cheveux ? » vous demande-t-il. Vous pouvez prétendre que vous l'avez perdue (rendez-vous au [225](#)), ou lui répondre que vous n'étiez pas conscient de l'importance de ce détail (rendez-vous alors au [208](#)).

### 325

Le sol sous vos pieds devient rocailleux et la piste que vous suiviez s'efface. Un faible grondement vous parvient à distance : le volcan serait-il en train de se réveiller ? Vous prenez vos jambes à votre cou mais vous êtes bientôt interrompu dans votre élan par la vision terrifiante d'un immense reptile qui vous barre le chemin. Vous contemplez, incrédule, cette gigantesque créature à l'épaisse carapace qui semble mesurer plus de six mètres de long. C'est un LÉZARD GEANT et votre chair lui offrirait un succulent repas. À vous de vous défendre.

LÉZARD GÉANT HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 9

Si vous l'emportez, rendez-vous au [196](#).



**325** Vous êtes bientôt interrompu dans votre élan par la vision terrifiante d'un immense reptile.

## 326

Vous pointez votre index sur la première coquille. Le Sorcier la soulève : rien. Vous avez échoué et il ne vous révélera rien de ses secrets. C'est en direction du sud-est que vous trouverez la colonie pénitentiaire, vous déclare-t-il, mais vous devrez affronter le Gonchong sans son aide. Vous prenez alors congé et vous partez vers votre nouvelle destination : la forteresse du Roi-Lézard (rendez-vous au [168](#)).

## 327

L'un des Pygmées s'avance vers vous et vous arrache la barre de fer des mains. Il se met ensuite à la flairer, puis à la lécher, mais sans en éprouver la moindre satisfaction. Il vous fait alors comprendre que vous devez lui donner autre chose. Vous avez le choix entre :

Une hache.	Rendez-vous au <a href="#">206</a>
Des vivres.	Rendez-vous au <a href="#">126</a>
Rien du tout	Rendez-vous au <a href="#">137</a>

## 328

Vous tirez votre épée et vous bondissez sur le DIABLOTIN.

DIABLOTIN HABILITÉ: 6 ENDURANCE: 6

Si vous remportez la victoire, rendez-vous au [338](#).

### 329

Vous vous faufilez furtivement parmi les arbres jusqu'au coin de la cabane. Vous jetez alors un rapide coup d'œil de l'autre côté : les Hommes-Lézards sont toujours en grande conversation. Dégainant votre épée, vous dépassez l'angle de la hutte et vous vous ruez sur eux à leur insu. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [309](#). Si vous êtes Malchanceux, allez au [163](#).

### 330

Le singe, l'air joyeux, s'installe sur votre épaule et vous reprenez votre route en compagnie de ce nouvel ami (rendez-vous au [350](#)).

### 331

En dépit de votre habileté au combat, vos adversaires sont par trop nombreux et vous ne pouvez les vaincre tous. Vous en avez déjà éliminé quatre lorsqu'une lance vient se planter dans votre dos, mettant ainsi un terme définitif à votre expédition.



## 332

La poudre n'est pas seulement décorative, elle possède également un pouvoir magique. La fiole qui la contenait appartenait, en effet, à un alchimiste que les Hommes-Lézards ont réduit lui aussi à l'esclavage. Avant d'être enchaîné et emmené de force au fond de la mine, il a eu le temps de la jeter au hasard dans l'espoir qu'un jour quelqu'un la trouverait. Quelque temps plus tard, en effet, la Femme des Cavernes a découvert la fiole et sans comprendre l'usage qu'on pouvait en faire, s'est contentée d'en transvaser le contenu dans un bol d'argile. Cette poudre vous protégera dorénavant contre tout être vivant, homme ou bête, qui tentera de contrôler votre esprit. Vous gagnez 2 points de CHANCE. Il n'y a rien d'autre dans la caverne qui puisse vous intéresser et vous décidez donc de repartir (rendez-vous au [17](#)).



## 333

Le plastron racle le mur lorsque vous le décrochez. Tenter *votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [164](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [285](#).

### 334

En tendant le bras, vous parvenez à vous raccrocher à un buisson qui arrête votre chute. Couché sur le sol, vous apercevez une cavité sous un locher ; il y fait trop sombre cependant pour distinguer quoi que ce soit à l'intérieur. Allez-vous y glisser la main (rendez-vous au [145](#)) ou préférez-vous vous relever et poursuivre la descente vers le défilé en faisant, cette fois, un peu plus attention (rendez-vous au [119](#)) ?

### 335

Le Sorcier vous tend un poignard et vous demande de le lancer sur une orange posée sur un rocher. Jetez deux dés. Si le total obtenu est inférieur ou égal à vos points d'HABILETÉ, allez au [93](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [320](#).

### 336

Une grosse pierre atterrit lourdement sur votre épaule mais heureusement pas du côté du bras qui vous sert à manier l'épée. Vous perdez cependant 3 points d'ENDURANCE et 1 point d'HABILETÉ. Si vous êtes encore en vie, vous fuyez hors du défilé aussi vite que possible en vous protégeant la tête de votre bras valide (rendez-vous au [253](#)).

### 337

Les roulements de tambours s'intensifient à mesure que vous vous approchez en vous frayant un chemin parmi les broussailles. Vous entendez également des incantations et des voix qui chantent à bouche fermée. Vous continuez à avancer le plus silencieusement possible jusqu'à l'orée d'une petite clairière. Tout autour sont disposées des huttes de bambou et, au milieu, une douzaine de Chasseurs de Têtes se trouvent rassemblés autour d'un homme à demi nu, attaché à un poteau. L'un des Chasseurs de Têtes, affublé



**337** *L'un des Chasseurs de Têtes s'avance soudain en levant les bras.*

d'un masque et d'une coiffe d'apparat, s'avance soudain en levant les bras. Aussitôt, les tambours se taisent. Une femme alors lui tend un couteau à manche de corne : les Chasseurs de Têtes ne vont pas tarder à ajouter un trophée à leur collection. Ils sont trop nombreux cependant pour que vous puissiez les affronter tous à la fois, et vous vous sentez impuissant. Il existe malgré tout un moyen de détourner leur attention, mais c'est prendre un grand risque. Il faudrait pour cela arracher un brandon au feu qui brûle à quelques pas de vous et vous en servir pour incendier quelques huttes. Si vous vous sentez suffisamment audacieux pour cela, rendez-vous au [171](#), mais si vous préférez retourner dans la jungle et repartir vers l'ouest, rendez-vous alors au [113](#).

### 338

Une bourse de cuir pend à la ceinture du Diablotin. Voulez-vous en connaître le contenu (rendez-vous au [374](#)) ? Ou allez-vous vous hâter de traverser le ravin (rendez-vous dans ce cas au [139](#)) ?

### 339

Le Crapaud Cracheur s'élançait droit sur vous au moment où vous pointez votre épée. Vous vous effondrez sous le poids du monstrueux batracien, mais vous l'avez quand même touché : la lame a pénétré jusqu'à la garde dans la gorge de l'animal dont le corps est agité de convulsions tandis que vous vous dégagez péniblement de sous son énorme ventre. Vous recouvrez progressivement la vue et récupérez votre épée. Avez-vous toujours l'intention d'étancher votre soif dans l'eau de la mare (rendez-vous au [92](#)) ou allez-vous repartir vers l'ouest (rendez-vous au [222](#)) ?

## 340

Vous tirez chacun votre épée et vous vous précipitez sur la plage en espérant prendre les Pirates par surprise. Vous parvenez à en tuer deux avant qu'ils aient eu le temps de dégainer leurs sabres mais les quatre autres vous font face et vous devez chacun en combattre deux à la fois.

### HABILETÉ ENDURANCE

Premier PIRATE	7	7
Deuxième PIRATE	8	6

Chaque Pirate vous attaque séparément à chaque Assaut, mais vous devez choisir, à chacun de ces Assauts, celui des deux que vous allez affronter en priorité. Avec celui que vous aurez choisi, vous mènerez l'Assaut comme à l'ordinaire. Contre l'autre, vous déterminerez votre Force d'Attaque à la manière habituelle, mais, même si votre Force d'Attaque est supérieure à la sienne, vous ne lui aurez infligé aucune blessure. Vous aurez simplement esquivé le coup qu'il vous aura porté. En revanche, si sa Force d'Attaque est supérieure à la vôtre, il vous aura blessé. Si vous parvenez à tuer l'un des Pirates, le combat se poursuivra avec l'autre selon les règles normales. En cas de victoire, rendez-vous au [61](#).

## 341

Vous jetez un coup d'œil alentour pour voir comment évolue la bataille. Bon nombre de vos hommes ont été tués ; les autres sont en train de battre en retraite. Disposez-vous de la Trompe de Valhalla (rendez-vous alors au [109](#)) ? Sinon ; rendez-vous au [254](#).

### 342

L'animal est agile : vous devez lancer habilement votre épieu. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [115](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [219](#).

### 343

La jeune fille se met à pleurer et vous êtes soudain pris de remords pour avoir tué son tigre. Vous voudriez la consoler, mais elle s'est déjà enfuie en escaladant la colline avec l'agilité d'une gazelle. Vous perdez alors 2 points de CHANCE. Vous rengainez ensuite votre épée et vous descendez dans la vallée à la rencontre des esclaves libérés (rendez-vous au [279](#)).

### 344

Vous avez fait mouche ! La lance se plante dans la gueule ouverte d'une des têtes de l'Hydre et ressort par la nuque. La tête tombe alors en avant, tuée sur le coup. Mais la créature s'apprête déjà à vous attaquer avec son autre tête.

HYDRE HABILITÉ: 9 ENDURANCE: 9

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

### 345

Vous arrivez à grand-peine à vous extirper de l'amas de rocailles et vous apercevez alors une petite boîte en bois coincée parmi les pierres et les éclats de roches. Vous la ramassez, vous en forcez le couvercle avec votre épée et vous poussez un cri de joie en découvrant ce qu'elle contient, une trompe de chasse gravée d'inscriptions en lettres runiques. De toute évidence, il ne s'agit pas de la première trompe venue. C'est en effet la légendaire Trompe de Valhalla dont le son emplit de courage et de force quiconque vient à l'entendre. Vous gagnez 2 points de CHANCE. La trompe

accrochée à votre cou, vous regagnez le croisement précédent. Et maintenant, allez-vous tourner à gauche (rendez-vous au [172](#)) ou préférez-vous continuer tout droit (rendez-vous au [278](#)) ?

### 346

Le Roi-Lézard vous attaque avec une force extraordinaire. Son épée de feu s'abat sur vous à coups redoublés et vous ne pouvez rien faire pour vous défendre. Votre propre épée ne vous est d'aucun secours : vous ne parviendrez pas à infliger la moindre égratignure à l'invincible Souverain. Vous n'avez plus qu'une seule issue, battre en retraite, mais tandis que vous faiblissez, le Roi-Lézard vous porte un coup terrible en transperçant votre bras de son épée de feu. Vous êtes alors désarmé et il vous soulève de terre pour vous jeter pardessus les créneaux, sous les acclamations de ses soldats. C'en est fait de vous, et le Roi-Lézard demeurera à jamais le maître de l'île de Feu.

### 347

Un HOMME-LÉZARD portant un seau s'avance vers vous dans le tunnel. Il semble stupéfait de vous trouver là, et laissant tomber son seau, il se rue sur vous, en poussant un cri sauvage ; c'est avec un cimenterre qu'il vous attaque. Défendez-vous !

HOMME-LÉZARD HABILITÉ: 7 ENDURANCE: 7

Si vous l'emportez, rendez-vous au [23](#).

### 348

Tandis que vous dormez, une Chauve-Souris Vampire s'approche de vous pour vous sucer le sang. Sans que vous en preniez conscience, ses petites dents pointues s'enfoncent dans votre cheville et c'est seulement en vous réveillant que vous remarquez les traces de morsures qui apparaissent sur votre peau. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Les terribles marques vous font froid

dans le dos et vous partez aussitôt après avoir hâtivement rassemblé vos affaires (rendez-vous au [212](#)).



### 349

Tandis que vous vous hissez sur la plate-forme, le vieil homme jette son bâton sur vous et grimpe tout en haut de l'arbre. Il est si agile qu'il ne faut pas compter le rattraper, d'autant que votre épée et votre sac à dos vous alourdisent. Vous décidez donc de le laisser tranquille et de redescendre pour repartir vers le nord-ouest. Rendez-vous au [375](#).

### 350

Après avoir traversé des étendues de broussailles et franchi une colline, vous parvenez au sommet d'une vallée verdoyante au fond de laquelle se dresse une forteresse aux remparts de pierre. A son sommet, un étendard rayé flotte au vent. Vous avez enfin trouvé la colonie pénitentiaire, et, au moment où vous vous apprêtez à descendre au cœur de la vallée, vous entendez un grondement juste derrière vous. C'est un énorme TIGRE AUX DENTS DE SABRE, tenu en laisse par une jeune fille blonde aux yeux de chat. Elle vous dévisage avec méfiance tandis que le Tigre tire sur sa laisse, et vous vous demandez ce que vous devez faire !

Essayer de communiquer avec elle ?                      Rendez-vous au [106](#)

Attaquer le Tigre avec votre épée ?                      Rendez-vous au [190](#)

Battre en retraite en direction de la vallée ?                      Rendez-vous au [242](#)



**350** *La jeune fille vous dévisage avec méfiance, tandis que le Tigre tire sur sa laisse.*

## 351

Le jet de liquide vous atteint en plein visage et vos yeux commencent à vous piquer. La bave acide et gluante d'un CRAPAUD CRACHEUR vous fait provisoirement perdre la vue. Vous avez immédiatement pris conscience de ce qui vous arrivait et vous dégainez aussitôt votre épée car de toute évidence, le monstrueux batracien s'apprête à bondir sur vous pour vous dévorer. Vous brandissez alors votre épée pointée droit devant vous et vous vous écartez de l'étang en vous frottant les yeux de votre main libre. Soudain, le Crapaud se jette sur vous sans que vous puissiez le voir. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [339](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [73](#).

## 352

Votre attention est subitement attirée par un point lumineux sur le flanc du volcan - peut-être le reflet d'un rayon de soleil sur un miroir ou une lame. Serait-ce le Sorcier ou une des sentinelles du Roi-Lézard ? Bien décidé à en avoir le cœur net, vous pressez le pas (rendez-vous au [399](#)).

## 353

La porte n'est pas fermée à clef et vous pénétrez dans la pièce encombrée de tables et de tabourets : c'est le laboratoire du Roi-Lézard ! Des tubes en verre, des fioles, et des récipients de toutes sortes sont disposés sur les tables et les étagères fixées aux murs sont chargées de bocaux remplis d'étranges mixtures. Soudain, vous entendez des bruits de pas derrière la porte qui vous fait face. Êtes-vous prêt à combattre celui qui va entrer, quel qu'il soit (rendez-vous alors au [360](#)) ou jugez-vous préférable de vous cacher sous l'une des tables (rendez-vous au [77](#)) ?

## 354

Le couvercle se soulève sans difficulté et à l'intérieur, vous trouvez une jarre de terre cuite munie d'un bouchon de liège ; un message y est joint qui porte ces mots : « Il y a de cela bien des années, je suis venu à l'Ile de Feu pour y vivre dans la paix et la solitude. Mais depuis que les Hommes-Lézards y ont élu domicile, il n'est plus possible d'y vivre paisiblement. Aussi ai-je préféré regagner le continent. Il y a ici beaucoup de plantes vénéneuses et il suffit d'une égratignure pour que leur poison vous tue. Mais si vous buvez cette potion vous serez immunisé contre elles. Quelles que soient les raisons de votre présence ici, je vous souhaite bonne chance. Que Dieu soit avec vous. Signé : Baskin. » Allez-vous avaler le contenu de la fiole (rendez-vous au [238](#)) ou préférez-vous quitter la cabane sur-le-champ (rendez-vous au [152](#)) ?



## 355

Une forte odeur de soufre envahit l'atmosphère. Vous atteignez bientôt le bord d'une gigantesque mare de boue de couleur jaunâtre ; à la surface, de grosses bulles gazeuses éclatent par instant avec un bruit sinistre. A en juger par la chaleur qui s'en dégage, le liquide doit être bouillant. Au cœur d'un étrange nid de pierres et de brindilles, vous découvrez deux gros œufs de la taille d'un melon. Leur coquille est jaunâtre et ratatinée et vous vous demandez quelle créature a pu venir ainsi pondre ses œufs à proximité de cette nappe sulfureuse. Souhaitez-vous examiner ces œufs de plus près, (rendez-vous alors au [48](#)) ? ou préférez-vous poursuivre votre ascension vers le sommet du volcan (rendez-vous dans ce cas au [178](#)) ?

### 356

La porte s'ouvre à la volée (rendez-vous au [395](#)).

### 357

La morsure du serpent vous est fatale. Il n'y a rien à faire pour combattre les effets du venin et personne ne peut vous venir en aide. Votre aventure s'achève ainsi sur cette colline nue de l'Ile de Feu.

### 358

Vous désignez de l'index le coquillage du milieu. Le Sorcier le soulève en découvrant à votre grand soulagement la fameuse perle. Vous avez réussi le test. Si vous avez d'ores et déjà triomphé par trois fois, rendez-vous au [214](#). Sinon, vous devrez choisir une autre épreuve. Laquelle ?

Peur	Rendez-vous au <a href="#">75</a>
Douleur	Rendez-vous au <a href="#">151</a>
Répulsion	Rendez-vous au <a href="#">183</a>
Force	Rendez-vous au <a href="#">220</a>
Adresse	Rendez-vous au <a href="#">335</a>

### 359

A peine avez-vous fait deux pas que les Pygmées embouchent leurs sarbacanes et vous décochent six fléchettes. Lancez un dé pour savoir combien de fléchettes ont fait mouche et déduisez autant de points de votre total d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, rendez-vous au [373](#).



**360** *Un monstrueux Homme-Lézard à deux têtes pousse devant lui un nain.*

## 360

La porte s'ouvre à toute volée : un monstrueux HOMME-LÉZARD à deux têtes pousse devant lui un nain, pieds et poings liés. En vous voyant, le mutant se met à grogner puis il jette son prisonnier à terre et bondit sur vous en brandissant un cimenterre.

HOMME-LÉZARD

À DEUX TÊTES HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 9

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [173](#).

## 361

Vous regagnez l'entrée du puits de mine où le malheureux Nain est toujours étendu auprès de la charrette. Si vous décidez à présent de vous faufiler dans l'étroit passage, rendez-vous au [298](#). Si vous préférez continuer plus loin, rendez-vous au [47](#).

## 362

Le terrain suit une pente ascendante ; vous avez enfin franchi jungle et marécages. Des étendues d'herbes et de massifs de fleurs donnent soudain au paysage un aspect luxuriant et paisible, mais vous n'avez pas le temps d'en profiter, il vous faut poursuivre votre chemin. Et quelque temps plus tard, vous atteignez l'entrée d'un défilé orienté vers l'ouest entre deux rangées de collines escarpées. Voulez-vous descendre dans ce défilé (dans ce cas, allez au [40](#)) ou préférez-vous escalader la colline située à votre droite (rendez-vous au [194](#)) ?

### 363

Vous rejoignez la rive et vous montez sur le radeau. Votre progression est lente tandis que vous remontez le cours d'eau car celui-ci s'est rétréci et le courant est beaucoup plus rapide. Vous avez le choix entre continuer sur le radeau (rendez-vous au [228](#)), ou mettre pied à terre et poursuivre votre route à pied (rendez-vous au [376](#)).

### 364

Bien que le poison vous ait considérablement affaibli, vous parvenez à survivre et après avoir pris quelque repos, vos forces reviennent. Souhaitez-vous faire sortir le serpent de sa tanière (rendez-vous au [5](#)), ou allez-vous tout simplement reprendre votre marche vers le fond du défilé, toujours en direction de l'ouest (rendez-vous au [119](#)) ?

### 365

Rien ne semble indiquer que le Sorcier se trouve dans les parages. Vous fiant à votre instinct, vous continuez à marcher en direction du volcan. Rendez-vous au [269](#).

### 366

Agenouillé auprès du corps meurtri du pauvre Mungo, vous lui soulevez délicatement la tête. Il entrouvre alors les yeux et esquisse un pâle sourire. « C'est fini pour moi, vieux frère, murmure-t-il, je n'ai pas servi à grand-chose, mais j'espère bien que tu auras la peau du Roi-Lézard. Fais-le pour moi, s'il te plaît ». Puis ses yeux se ferment à jamais et il s'écroule mort. Vous l'enterrez alors dans le sable de la plage, au pied de la falaise, et vous plantez son épée bien droite pour marquer sa tombe. Vous êtes à présent plus décidé que jamais à mener votre mission à terme et vous repartez aussitôt en commençant par aller explorer la cabane (rendez-vous au [198](#)).

### 367

Vous vous emparez du plastron qui vous va à merveille et vous gagnez 1 point d'HABILETÉ. Puis vous quittez la cellule du Lutin et vous vous dirigez vers l'escalier en colimaçon (rendez-vous au [8](#)).

### 368

Vous fouillez hâtivement les cadavres des Hommes-Lézards. Dans une poche, vous trouvez trois clés en fer que vous vous appropriez. Puis, sans perdre un instant, vous partez à la recherche de l'entrée de la mine (rendez-vous au [147](#)).

### 369

Le bloc de pierre est trop lourd. Vous ne parviendrez pas à le soulever et vous avez donc échoué. Dans ces conditions le Sorcier ne peut pas vous dévoiler ses secrets. Mais il vous indique la direction du sud-est, en déclarant que la colonie pénitentiaire se trouve par là. Bien entendu, vous devrez affronter le Gonchong sans son aide. Vous prenez alors congé de lui et vous regagnez la vallée, en route pour la citadelle (rendez-vous au [168](#)).

### 370

Vous levez votre épée et vous l'abattez de toutes vos forces sur le roc. A votre grand dam, la lame se brise alors en deux, si bien que vous ne disposez plus désormais que d'une demi-épée. Vous perdez aussitôt 2 points d'HABILETÉ. Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez essayer de toucher le cristal (rendez-vous au [232](#)). À moins que vous ne préfériez quitter la clairière et poursuivre votre route vers l'ouest à travers la jungle (rendez-vous au [71](#)).

### 371

Vous décidez de capturer un des Tatous Anthropophages et de l'emporter dans votre poche magique en pensant qu'il pourra, à l'occasion, vous servir d'appât. Vous en attrapez un par surprise et vous l'enfermez dans la poche. Puis, vous reprenez votre chemin le long du tunnel. Mais, comme il aboutit à un cul-de-sac, il ne vous reste plus qu'à retourner en arrière jusqu'au croisement (rendez-vous au [57](#)).

### 372

Vous quittez la cellule et son sinistre locataire et vous essayez d'ouvrir la porte de bois (rendez-vous au [227](#)).

### 373

Les fléchettes sont enduites de somnifères et vous tombez dans l'inconscience. A votre réveil, les Pygmées se sont volatilisés. Vous tenez toujours votre épée à la main, mais ils ont vidé votre sac à dos. Vous avez perdu tout ce que vous possédiez, y compris vos provisions. Déduisez 2 points de votre total de CHANCE. En maudissant les Pygmées, vous vous remettez en chemin en direction de l'ouest (rendez-vous au [7](#)).

### 374

Vous trouvez au fond du sac une minuscule figure en argile. C'est un objet maléfique fabriqué par un mauvais sorcier et vous perdez 2 points de CHANCE. Vous vous en débarrassez aussitôt en la jetant dans le ravin puis vous traversez le pont (rendez-vous au [139](#)).



### 375

Tandis que vous vous frayez un chemin parmi les broussailles, vous entendez bientôt un bourdonnement au-dessus de votre tête. Vous levez les yeux et vous apercevez avec terreur, la silhouette colorée et menaçante d'une LIBELLULE GÉANTE qui plane au-dessus de vous, ses ailes irisées battant l'air avec force. Elle reste un instant immobile, comme suspendue à un fil invisible puis, soudain, elle pique droit sur vous. Il vous faut la combattre.

LIBELLULE GÉANTE HABILITÉ: 8 ENDURANCE: 4

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [221](#).

### 376

Vous dirigez le radeau vers la rive droite et vous sautez à terre. Le terrain alentour est rocailleux, couvert de broussailles et planté de toutes sortes d'arbres. Il est difficile d'y progresser et après avoir jeté un coup d'œil aux environs, vous décidez de vous diriger vers le volcan, situé au nord-ouest, estimant que l'endroit pourrait fort bien servir de refuge au sorcier solitaire. Après avoir traversé à grand-peine des étendues de broussailles, vous remarquez, soudain, un étrange buisson doté de larges feuilles aux extrémités cramoisies, et portant sur ses branches des fruits semblables à des framboises géantes. Allez-vous y goûter (rendez-vous au [100](#)) ou préférez-vous passer votre chemin (rendez-vous dans ce cas au [399](#)) ?



### 377

La pâte vous picote légèrement, sans avoir le moindre effet, ni bénéfique ni désagréable. Et comme il n'en reste plus, vous ne pouvez pas la goûter. Vous dégainez alors votre épée et vous vous en servez pour vous ouvrir un chemin parmi les broussailles (rendez-vous au [113](#)).

### 378

Au croisement, vous avez le choix entre continuer tout droit (rendez-vous dans ce cas au [68](#)) ou tourner à gauche (allez au [4](#)).

### 379

Sans raison apparente, l'eau s'agite soudain, un tourbillon se forme devant le radeau et il faut vous cramponner pour ne pas être précipité dans le courant. Quelques instants plus tard, une muraille d'eau surgit au cœur du tourbillon en prenant une forme vaguement humanoïde. Vous êtes sur le point d'être englouti par l'ESPRIT DE L'EAU. Disposez-vous d'une Poche à Contenance Illimitée (rendez-vous dans ce cas au [181](#)) ? Sinon, allez au [300](#).

### 380

Vous attendez une quinzaine de minutes avant de prendre le risque d'abandonner votre refuge. Heureusement, vos poursuivants semblent s'être volatilisés. Sans perdre de temps, vous vous frayez un nouveau chemin vers l'ouest (rendez-vous au [113](#)).



**379** *Soudain une muraille d'eau surgit au cœur du tourbillon.*

## 381

Vous parvenez à vous cramponner à l'arbre d'une main tout en délogeant la Tarentule de l'autre. Puis vous poursuivez votre ascension et vous détachez un régime de bananes à l'aide de votre épée. De retour sur la terre ferme, vous dévorez les bananes et vous regagnez votre abri. Vous reprenez 2 points d'ENDURANCE. Vous vous couchez alors en vous demandant ce qui vous arrivera demain. Des nuages roses et mauves barrent le ciel qui s'assombrit peu à peu à mesure que la nuit tombe. En dépit du vacarme assourdissant produit par des milliers d'insectes ragaillardis par la fraîcheur du soir, vous sombrez bientôt dans un profond sommeil. *Tentez votre Chance.* Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [388](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [348](#).

## 382

Sur un gros rocher à votre droite, quelques mots ont été gravés dans la pierre. Voulez-vous vous approcher pour les déchiffrer (rendez-vous au [35](#)) ou préférez-vous vous remettre tout de suite en route (rendez-vous au [119](#)) ?

## 383

Le tunnel se resserre. Certaines poutres de soutènement sont déformées, d'autres sont fendues. Dans cette pénombre, vous éprouvez un sentiment de claustrophobie. Vous continuez cependant d'avancer en recevant parfois sur la tête quelques pierres et des nuages de poussière. Soudain, vous trébuchez contre un gros caillou. *Tentez votre Chance.* Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [140](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [310](#).

### 384

Avant que le Gonchong ait eu le temps d'extraire sa trompe du cerveau du Roi-Lézard, vous le transpercez de votre épée. Vos deux redoutables adversaires ont succombé l'un et l'autre. (Rendez-vous au [400](#)).

### 385

Vous vous apprêtez à arracher l'un des champignons et son chapeau en forme de coquillage s'entrouvre alors, crachant un jet de spores : votre peau se couvre aussitôt de pustules et vous ressentez de violentes démangeaisons. Puis vos paupières se mettent à enfler. Qu'allez-vous faire ?

Faire comme si de rien n'était en espérant que les démangeaisons vont disparaître ? Rendez-vous au [290](#)

Vous frotter la figure avec les feuilles d'un arbuste proche ? Rendez-vous au [143](#)

Manger des champignons ? Rendez-vous au [110](#)

### 386

Les Nains arrivent à la rescousse, et l'Homme-Lézard est bientôt maîtrisé. Vous repartez tous dans le tunnel en file indienne (rendez-vous au [114](#)).

### 387

Vous ne tardez pas à vous rendre compte que, même à bord du radeau, vous n'êtes pas à l'abri du danger. Une paire d'yeux surgit soudain devant vous à fleur d'eau, puis une énorme mâchoire plantée de dents acérées s'avance vers vous. Avec une force démesurée, le CROCODILE referme sa gueule sur votre embarcation en parvenant presque à vous jeter à l'eau. Le Saurien

s'agite dans le courant en faisant claquer ses redoutables mâchoires avec la ferme intention de vous dévorer. Possédez-vous une barre de fer (rendez-vous alors au [9](#)) ? Sinon, vous irez au [204](#).

### 388

La nuit se passe sans incident et vous repartez de bonne heure pour poursuivre votre expédition (rendez-vous au [212](#)).

### 389

Tandis que l'Hydre sombre au fond du sinistre marécage, la Sauterelle des Marais, sa trahison découverte, se hâte de battre en retraite. Elle s'enfuit à grandes enjambées et disparaît bientôt hors de votre vue. Il ne vous reste plus qu'à repartir, toujours vers l'ouest. Mais vous avez à peine fait cent pas qu'un tourbillon se forme à la surface de l'eau, sur votre droite. Cette Sauterelle infernale vous a mené dans des marais infestés de créatures carnivores. Un SERPENT D'EAU GÉANT glisse en effet vers vous à fleur d'eau, et vous devez une nouvelle fois combattre.

SERPENT D'EAU GÉANT HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 5

À chaque Assaut, vous devrez réduire de 2 points votre Force d'Attaque en raison de votre fatigue et de votre difficulté à vous mouvoir dans l'eau du marécage. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [49](#).

### 390

Sur la rive droite, vous apercevez un homme en haillons, qui agite frénétiquement les bras pour attirer votre attention. Ce pourrait être un prisonnier évadé. Allez-vous le rejoindre (rendez-vous au [87](#)), ou passer votre chemin (rendez-vous au [14](#))



**390** *Vous apercevez un homme en haillons qui agite frénétiquement les bras.*

### 391

Les broussailles sont épaisses. Plantes à feuilles allongées ou arrondies, taillis épineux, lianes, végétation rampante, champignons, racines, fleurs multicolores, de toutes tailles et de toutes formes, abondent dans ce sous-bois luxuriant où tous ces végétaux luttent pour un peu de lumière et d'espace dans cette jungle humide. Vous devez vous aider de votre épée pour vous frayer péniblement un chemin. C'est une tâche ardue et épuisante. Voulez-vous vous asseoir un moment au pied d'un arbre pour vous reposer (rendez-vous au [53](#)), ou estimez-vous préférable de poursuivre votre route (rendez-vous au [81](#)) ?

### 392

Tout à coup, une pensée vous traverse l'esprit : peut-être vos bottes sont-elles magiques ? Vous posez alors le pied contre le mur et vous constatez que vous pouvez marcher à sa surface à la façon d'une mouche. Ce sont, en effet, des Bottes Ventouses que vous avez chaussées. Vous gagnez 1 point de CHANCE. Descendant la paroi, vous pénétrez à l'intérieur du puits avec une certaine appréhension. Marcher à la verticale vous fait éprouver une impression étrange. Le puits est profond, mais vous en atteignez finalement le fond. L'obscurité y est presque totale. Vous avancez à tâtons le long de la paroi, sans parvenir à découvrir une autre galerie susceptible de mener plus loin. Vous vous apprêtez donc à rebrousser chemin mais votre pied alors heurte quelque chose. Vous vous penchez et votre main entre en contact avec la lame d'une épée. Vous remontez aussitôt dans le tunnel et vous examinez votre trouvaille. À la lumière des torches, vous découvrez une épée admirablement façonnée et vous gagnez 2 points d'HABILETÉ. Vous jetez alors votre ancienne épée dans le puits et vous regagnez le croisement (rendez-vous au [135](#)).



## 396

Les dents du Crapaud Cracheur s'enfoncent douloureusement dans le bras qui vous sert à manier l'épée. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE et 2 points d'HABILETÉ. Vous saisissez ensuite votre épée de l'autre main et vous parvenez à écarter les mâchoires de l'ignoble batracien. Puis vous vous dégagez de sous son énorme ventre et vous vous relevez pour l'attaquer à nouveau, toujours sans rien voir.

CRAPAUD CRACHEUR HABILITÉ : 5 ENDURANCE: 6

Lors de chaque assaut, vous devrez réduire de 3 points votre Force d'Attaque en raison de votre cécité. Si vous parvenez à vaincre l'animal, rendez-vous au [134](#).

## 397

Le Sorcier vous annonce que vous devrez vous soumettre à trois épreuves, à choisir parmi six possibilités. Il vous demande de faire un premier choix. De quelle épreuve pensez-vous pouvoir triompher ?

Chance	Rendez-vous au <a href="#">2</a>
Peur	Rendez-vous au <a href="#">75</a>
Douleur	Rendez-vous au <a href="#">151</a>
Répulsion	Rendez-vous au <a href="#">183</a>
Force	Rendez-vous au <a href="#">220</a>
Adresse	Rendez-vous au <a href="#">335</a>



### 398

Vous forcez le couvercle de la malle et vous êtes surpris d'y trouver : des barres de fer ! Le capitaine a dû tromper son équipage en lui faisant croire que cette malle contenait un trésor alors que ledit trésor n'a sûrement pas quitté le bateau, ce qui n'a d'ailleurs plus aucune importance désormais. Vous décidez d'emporter l'une de ces barres de fer dans votre sac à dos, puis vous vous engagez sur le chemin de terre qui mène au sommet de la falaise (rendez-vous au [200](#)).

### 399

Un gros sac pend à une branche de l'arbre, attaché par un bout de corde. Voulez-vous prendre ce sac en tranchant la corde d'un coup d'épée (allez dans ce cas au [282](#)) ou préférez-vous poursuivre votre chemin (rendez-vous alors au [27](#)) ?

Vous précipitez l'ignoble Gonchong par-dessus les remparts, puis vous grimpez sur les créneaux pour que vos hommes puissent vous voir. Des acclamations enthousiastes montent alors vers vous, et vous assistez avec satisfaction à l'anéantissement des troupes du Roi-Lézard par votre propre armée. La bataille est à présent terminée et vous êtes victorieux. Désormais, tous les esclaves libérés pourront rentrer chez eux sur le continent, et la mine de l'île de Feu restera abandonnée à jamais. Mungo aurait été fier de vous !

