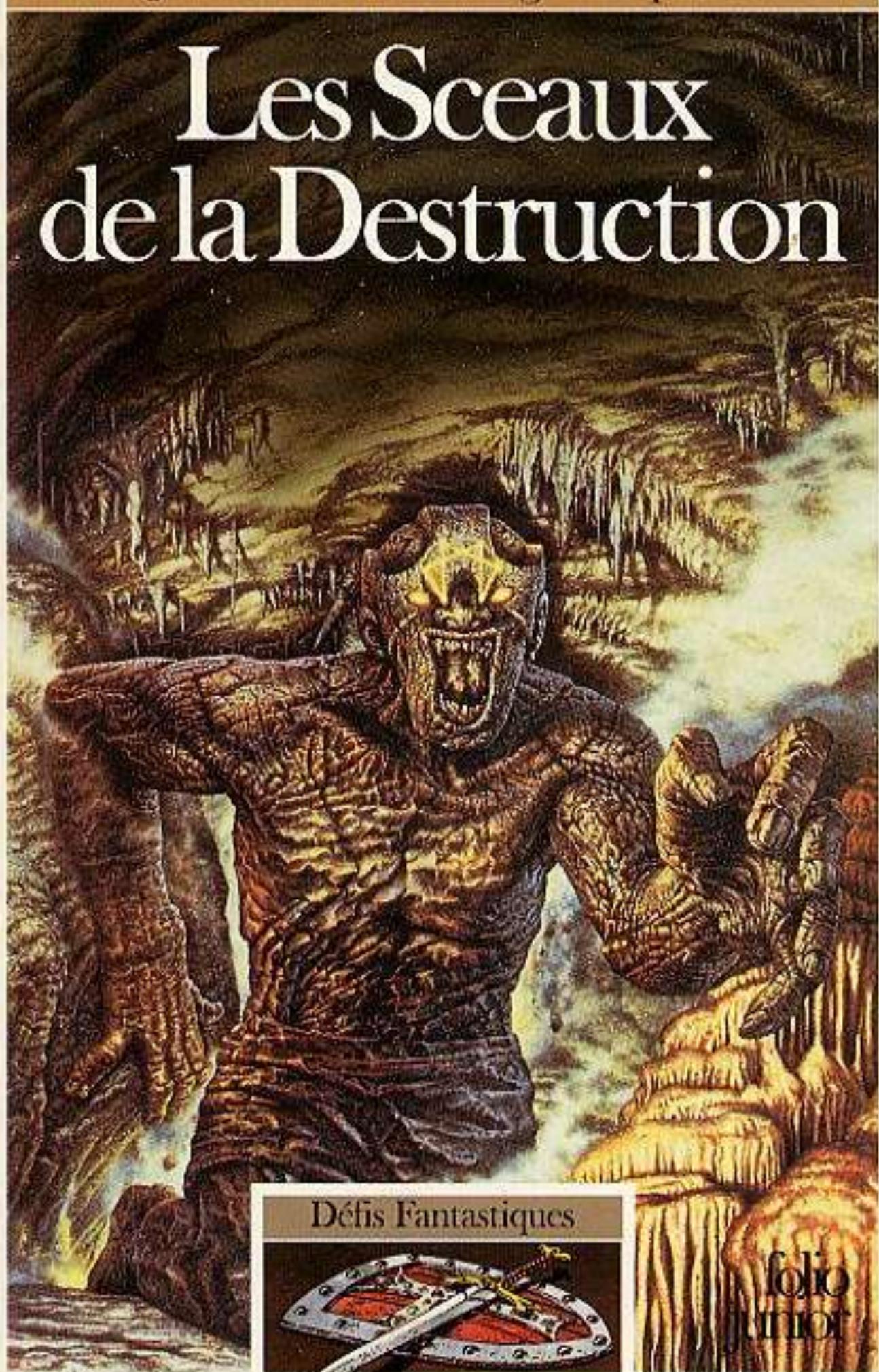


UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

Steve Jackson et Ian Livingstone présentent

Les Sceaux de la Destruction



Défis Fantastiques



folio
junior

Titre original : *Marks of Mayhem* © Steve Jackson et Ian Livingstone pour la conception de la série Défis Fantastiques. © Robin Waterfield, 1986, pour le texte. © Russ Nicholson, 1986, pour les illustrations. © Éditions Gallimard, 1987, pour la traduction française.

Robin Waterfield
Les Sceaux de la Destruction
Défis Fantastiques /23

Traduit de l'anglais par Sylvie Bonnet

Illustrations de Russ Nicholson

Gallimard



Comment combattre les créatures du monde de Khul

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 8 et 9, vous trouverez une *Feuille d'Aventure* que vous pourrez utiliser pour noter les détails d'une aventure. Vous pourrez inscrire dans les différentes cases vos points d'**HABILETÉ** et d'**ENDURANCE**.

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

Habilité, Endurance et Chance

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

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

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

Pour des raisons qui vous seront expliquées plus loin, les points d'**HABILETÉ**, d'**ENDURANCE** et de **CHANCE** changent constamment au cours de l'aventure. Vous devrez garder un compte exact de

ces points et nous vous conseillons à cet effet d'écrire vos chiffres très petits dans les cases, ou d'avoir une gomme à portée de main. Mais n'effacez jamais vos *points de départ*. Bien que vous puissiez obtenir des points supplémentaires d'**HABILETÉ**, d'**ENDURANCE** et de **CHANCE**, ce total n'excédera jamais vos *points de départ*, sauf en de très rares occasions qui vous seraient alors signalées sur une page particulière.

Vos points d'**HABILETÉ** reflètent votre art dans le maniement de l'épée et votre adresse au combat en général ; plus ils sont élevés, mieux c'est. Vos points d'**ENDURANCE** traduisent votre force, votre volonté de survivre, votre détermination et votre forme physique et morale en général ; plus vos points d'**ENDURANCE** sont élevés, plus vous serez capable de survivre longtemps.

Avec vos points de **CHANCE**, vous saurez si vous êtes naturellement chanceux ou malchanceux. La chance et la magie sont des réalités de la vie dans l'univers imaginaire que vous allez 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 NOS points d'**HABILETÉ** au chiffre obtenu. Ce total vous donnera la *Force d'Attaque* de la créature.

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

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

4. Vous avez blessé la créature, vous diminuez donc de 2 points son **ENDURANCE**. VOUS pouvez également vous servir de votre **CHANCE** pour lui faire plus de mal encore (voir page 17).

5. La créature vous a blessé ; vous ôtez alors 2 points à votre **ENDURANCE**. Vous pouvez également faire usage de votre **CHANCE** (voir page 17).

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 17).

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

Combat 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

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

Voici comment on peut se servir de la chance : 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 *Tenterez votre Chance*, il vous faudra ôter 1 point à votre total de CHANCE. Ainsi, vous vous rendrez bientôt compte que plus vous vous fiez à votre chance, plus vous courrez de risques.

Utilisation de la Chance dans les Combats

A 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 2 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 1 point au score d'ENDURANCE de la créature (c'est-à-dire qu'au lieu d'enlever les

2 points correspondant à la blessure, vous n'aurez ôté que 1 seul point).

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

Rappelez-vous que vous devez soustraire 1 point de votre total de CHANCE chaque fois que vous *Tentez votre Chance*.

Comment rétablir votre Habileté, votre Endurance et votre Chance

Habileté

Vos points d'HABILETÉ ne changeront pas beaucoup au cours de votre aventure. A l'occasion, il peut vous être demandé d'augmenter ou de diminuer votre score d'HABILETÉ. Une arme magique peut augmenter cette HABILETÉ, mais rappelez-vous qu'on ne peut utiliser qu'une seule arme à la fois ! Vous ne pouvez revendiquer 2 bonus d'HABILETÉ sous prétexte que vous disposez de deux épées magiques. Vos points d'HABILETÉ ne peuvent jamais excéder leur total de départ sauf en certaines circonstances spécifiques. 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 de 1 point votre CHANCE de départ.

Équipement et Potions

Au début de votre aventure, vous ne disposerez que d'un équipement minimal, mais vous pourrez trouver d'autres accessoires au cours de vos voyages. Vous êtes armé d'une épée et vêtu d'une armure de cuir. Vous portez sur vos épaules un sac 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 !



Le Douzième Sceau

Vous êtes le noble et équitable souverain d'Arion au nord-est de Khul. Votre peuple est prospère et votre pays florissant; pourtant, terreur et destruction menacent de s'abattre sur votre royaume. Un beau jour, AkaRanth, le magicien de votre cour, vous convoque en sa demeure. Car, bien que vous soyez le souverain d'Arion, sa science de la sorcellerie en fait votre égal. Aussi vous êtes-vous accoutumé à gouverner le pays de concert. Néanmoins, vous ne parvenez pas à vous défaire totalement d'une certaine méfiance à l'égard de quiconque s'adonne à l'art de la sorcellerie. AkaRanth ne se perd pas en préliminaires ; il va droit au but :

—Vous n'êtes pas sans connaître Morgane, la sorcière qui a élu domicile dans les cinq pics de Krill Garnash au cœur des Monts Septentrionaux. Je me suis rendu avec mon corps astral jusqu'à son repaire pour observer quels nouveaux méfaits elle y tramait. Ce que vous ignorez, en revanche, c'est qu'il existe douze figures appelées les Sceaux, qui détiennent les clés du pouvoir sur toutes choses. Ceux de mes honorables confrères qui se consacrent à l'exercice vertueux de notre art vénérable ont connaissance de leur existence depuis la nuit des temps. D'ailleurs, sans cette science, nous serions incapables d'aider à la prospérité du monde. Morgane cependant, bien qu'exclue par le Conseil des Anciens qui ne saurait tolérer dans ses rangs les créatures de son espèce, possède elle aussi cette connaissance. Et, forte de ce savoir, elle a créé des masques à l'emblème de onze de ces Sceaux, puis les a ajustés sur des créatures de pierre, les Golems morts vivants. Il ne lui manque plus que le douzième Sceau, celui qui réalise l'alliance de tous les autres et qui libère leur principe d'action. Dès qu'il sera en sa possession, elle aura le pouvoir sur toute la création. Elle sera alors libre d'agir à sa guise et elle lâchera ses Golems sur le monde. Ils seront invincibles, car ils porteront en eux l'essence de toutes choses à laquelle nul ne peut résister. Morgane n'a d'autre objectif, avec ses morts vivants, que de semer la dévastation et le chaos. Dans son sinistre dessein,

elle a imprégné ses masques du Pouvoir de Destruction, et ce Pouvoir de Destruction n'attend plus, pour se déchaîner, que le douzième Sceau. Vous devez tuer Morgane. Vous êtes le plus noble souverain et le plus intrépide combattant de ce pays. Vous seul pouvez réussir.

— Mais pourquoi votre Conseil ne peut-il la mettre hors d'état de nuire ? demandez-vous en interrompant Ranth.

Sa réponse n'a rien de rassurant :

— Parce que les forces qui se libéreraient lors d'une bataille magique de cette envergure risqueraient de causer presque autant de dégâts que les douze Golems réunis. Seul un être tel que vous, armé de pureté d'intention, est insensible à la plupart de nos pratiques magiques, qu'elles soient bonnes ou mauvaises. Oui, si nous voulons que notre plan réussisse, il faut que ce soit vous.

Ses paroles vous ont empli d'effroi et d'impatience. Il n'y a plus un instant à perdre : votre équipement est bouclé en un tour de main et votre départ fixé au lendemain matin. Et maintenant, tournez la page !





1 *Kevin Cœur-Loyal, votre fidèle armurier, s'est chargé de polir votre casque.*

1

Avant de vous mettre en route, vous pénétrez dans l'armurerie. Kevin Cœur-Loyal, votre fidèle armurier maintenant âgé, s'est chargé d'affiler votre épée et de polir votre casque, remarquable par son emblème d'une étrange sobriété. Ce casque s'est transmis de génération en génération aux souverains d'Arion et la légende prétend que, s'il devait un jour tomber en de mauvaises mains, le chaos s'emparerait des rues de votre cité. Tandis que vous vous coiffez du casque et que vous bouclez votre épée à votre ceinture, Kevin murmure quelques paroles à votre oreille, comme s'il craignait d'être entendu. « Majesté, puisqu'il vous faut aller à Krill Garnash et pénétrer dans la demeure du Mal, passez d'abord par le château de Hever, Lord de Fallow Dale. Hever possède une Corne qui jette la terreur dans les cœurs habités par le Mal. Vous devez à tout prix aller au château de Hever et vous procurer cette précieuse Corne par quelque moyen que ce soit. » Sur ces mots, il se détourne de vous et vous quittez l'armurerie. Vous traversez les rues pavées d'Arion jusqu'à la porte septentrionale de la ville, celle qu'on appelle la Porte des Crânes. Rendez-vous au [53](#).

2

Pendant la nuit, des mulots s'introduisent dans votre sac et dévorent l'équivalent de deux repas. A l'aube, vous poursuivez votre route vers le nord et une nouvelle journée de voyage vous amène aux confins de la prairie. Le paysage qui s'étend maintenant devant vous est une lande parsemée de rochers et d'arbrisseaux où s'entrecroisent de nombreux ruisseaux et rivières. Après une nuit de repos bien mérité, vous reprenez votre marche. Rendez-vous au [68](#).

3

La brume commence à se dissiper tandis que vous suivez la piste en lacets descendant de la colline, mais elle est encore dense dans les vallées. A un moment donné, vous levez les yeux pour

voir si la brume va s'obstiner encore longtemps : le soleil forme une boule jaune orangé derrière les nuages. A tant scruter le ciel, vous n'apercevez pas le trou béant à vos pieds et vous y plongez brusquement. Lancez un dé et déduisez le nombre de points indiqué de votre total d'ENDURANCE. Lorsque vous reprenez conscience, vous regardez autour de vous. La lumière qui s'introduit par le haut révèle une galerie soigneusement construite. Il semblerait que vous ayez atterri dans une ancienne mine. Impossible de remonter à la surface en empruntant le puits par lequel vous êtes tombé, car l'entrée est trop loin au-dessus de votre tête et les parois sont trop abruptes. Il vous faut donc continuer dans la galerie, mais allez-vous avancer vers l'ouest (rendez-vous au [394](#)) ou plutôt vers l'est (rendez-vous au [144](#)) ?

4

Si vous avez parlé avec Vashti, rendez-vous au [258](#). Sinon, rendez-vous au [136](#).

5

Vous bégayez et vous finissez par vous arrêter au beau milieu d'une piètre explication de chasse et d'égarement. D'un ton cassant, le Chaman explique au chef que vous mentez, mais que vous n'êtes pas foncièrement mauvais. Il se met alors à marmonner une formule magique, et vous voyez le village commencer à s'évanouir, tandis que vous vous sentez brusquement flotter. Au bout de quelques instants, vous vous retrouvez dans des collines enveloppées d'un linceul de brume. Vos mains (si elles étaient liées) sont libres, mais vous avez été dépouillé de tout ce qu'il vous restait de Provisions. La position du soleil, dont vous distinguez vaguement la forme à travers la brume, vous indique que vous avez été transporté sur la rive est du lac. Allez-vous rester où vous êtes en attendant que la brume se lève (rendez-vous au [27](#)) ou préférez-vous continuer votre route comme si de rien n'était (rendez-vous au [138](#)) ?

6

Vous mettez le pied sur quelque chose, probablement un os, à en juger par le bruit. Rendez-vous au [101](#).

7

Vous êtes renversé dans la fuite générale et vous manquez de vous fracasser le crâne contre un rocher. Allez-vous continuer votre marche vers le sud, en direction du feu (rendez-vous au [288](#)) ou préférez-vous suivre les animaux vers le nord (rendez-vous au [47](#))?

8

Pas la moindre trace de l'Orque ! Vous ne tardez pas à vous rendre compte que vous pourriez facilement vous perdre dans le dédale de couloirs et d'escaliers du château et vous jugez plus prudent de retourner sagement à votre chambre. Là, vous trouvez plusieurs autres gardes, les uns penchés au-dessus de leur camarade, les autres jetant des regards circonspects à la ronde. Rendez-vous au [111](#).

9

Vous vous glissez à l'intérieur du tronc sans que l'on vous remarque. Voilà qui est fort bien, mais par un trou dans l'écorce vous vous apercevez avec inquiétude que les Elfes se dirigent à peu près dans votre direction. Trop tard, maintenant, pour quitter ce tronc d'arbre, car vous seriez immédiatement découvert. Allez-vous rester exactement où vous êtes (rendez-vous au [211](#)) ou préférez-vous grimper à l'intérieur du tronc (rendez-vous au [73](#)) ?

10

Ajoutez 1 point à votre total de CHANCE pour avoir survécu au feu de brousse. Il vous faut maintenant vous préparer à un interminable voyage, et d'abord longer le bord du canyon jusqu'à

ce que vous puissiez trouver un moyen de le traverser ou d'y descendre. Du moins, vous ne risquez pas de manquer de viande grillée pour reprendre des forces en chemin, avec tous les animaux qui ont péri dans le feu ! Quant aux ruisseaux, bien que huileux et noircis par le feu, ils continuent à fournir une eau suffisamment rafraîchissante. Allez-vous longer le canyon en direction de l'est (rendez-vous au [98](#)) ou de l'ouest (rendez-vous au [70](#)) ?

11

A peine avez-vous saisi la lance que votre main y reste collée. C'est alors qu'une vision se matérialise à côté de vous. Quelle n'est pas votre surprise lorsque vous vous trouvez face à Morgane en personne ! « Parfait ! s'écrie-t-elle. Je suis ravie de constater que vous vous êtes mis en chemin. Notre petit plan fonctionne à merveille. Rassurez-vous, je ne vous tuerai pas... du moins pas encore. Mais permettez-moi de vous donner un avant-goût de mon pouvoir. » Sur ces entrefaites, la vision élève les mains et vous jette une malédiction qui vous fait perdre 2 points de **CHANCE**. Puis Morgane disparaît et vous parvenez à retirer votre main de la lance. Dans votre fureur, vous brisez la lance contre votre cuisse, puis vous vous apprêtez à reprendre votre route. Si vous décidez de continuer vers le nord en traversant le village, rendez-vous au [56](#). Si vous préférez quitter tout de suite le village et prendre vers le nord-est, rendez-vous au [323](#).

12

Vous parvenez à plonger votre épée dans l'épiderme corné du Kraken et à l'enfoncer jusqu'à ses entrailles charnues. Le Kraken recule en titubant, mortellement atteint, mais dans l'agonie ses tentacules fouettent l'air convulsivement et vous projettent violemment à terre. Vous perdez 2 points d'**ENDURANCE**. Rendez-vous au [85](#).

13

Quelques jours plus tard (vos Provisions ont bien baissé et il ne vous reste plus que l'équivalent de deux repas), vous vous trouvez confronté à la situation la plus dangereuse qu'il vous ait été donné de vivre jusqu'à présent. En effet, un feu de brousse s'est déclaré dans le sud et, attisé par le vent, il se propage à toute vitesse dans votre direction. Le feu s'étend sur un front de plusieurs kilomètres et, même à distance, vous n'en voyez pas la fin. La bruyère et les arbustes secs qui couvrent cette lande flambent à merveille et le feu enjambe ruisseaux et rivières sans être le moins du monde freiné dans sa progression.

Pour le moment, il est encore à distance respectueuse, mais vous savez à quelle vitesse un tel feu se propage. Qu'allez-vous faire :

Rester où vous êtes ?

Rendez-vous au [148](#)

Courir vers le nord pour échapper au feu ? Rendez-vous au [47](#)

Essayer de trouver la limite ouest de l'incendie ? Rendez-vous au [332](#)

Essayer de trouver la limite est de l'incendie ? Rendez-vous au [62](#)

Aller à la rencontre du feu ?

Rendez-vous au [221](#)

14

Vous n'avez aucun mal à arrêter les voleurs. Il s'agit de six Orques Nains spécialement dressés aux cambriolages. Ils vous regardent d'un air venimeux. « Maudit sois-tu pour avoir amené les autres, dit le chef d'un ton sifflant. C'est toi que nous voulons, pas ton misérable casque ! » Sur ces mots, il tire de sa ceinture un poignard d'allure particulièrement redoutable et le brandit contre vous, tandis que les autres Orques engagent le combat avec vos compagnons.

ORQUE NAIN HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 10

Si vous l'emportez sur l'Orque en cinq Assauts ou moins, rendez-vous au [268](#). Sinon, rendez-vous au [129](#).

15

Vous vous traînez difficilement jusqu'à l'autre rive de l'étang, et vous vous débarrassez sans peine du Serpent grâce à quelques coups d'épée bien appliqués. Remerciant votre bonne étoile de ce qu'il n'était pas en plus venimeux, vous vous remettez à marcher pendant plusieurs kilomètres encore. Si vous n'avez pas trouvé le temps de vous restaurer durant votre voyage souterrain, vous devez retrancher 2 points de votre total d'ENDURANCE. L'interminable et monotone galerie finit par déboucher sur un embranchement. Allez-vous prendre la voie de gauche (rendez-vous au [399](#)) ou celle de droite (rendez-vous au [276](#))?

16

Vous parvenez dans une vaste caverne, mais vous n'y voyez goutte car elle n'est pas éclairée par des torches. Allez-vous vous risquer à entrer dans la caverne (rendez-vous au [59](#)) ou préférez-vous rebrousser chemin et prendre le passage latéral (rendez-vous au [306](#))?

17

Malheureusement, lorsque le feu de brousse arrive à votre hauteur, votre contre-feu n'a pas encore brûlé une zone suffisamment vaste pour vous permettre d'échapper à la chaleur suffocante. Votre aventure touche à sa fin.

18

Vous atterrissez maladroitement (vous perdez 2 points d'ENDURANCE), mais vous êtes indemne. Rendez-vous au [313](#).

19

Si vous possédez la Corne de Hever, rendez-vous au [335](#). Sinon, rendez-vous au [72](#).

20

Après une demi-journée de marche à travers les hautes herbes de la Grande Prairie, qui vous arrivent à hauteur de poitrine, rien d'excitant ne s'est produit, hormis le chatouillement du pollen provoquant quelques bruyants éternuements ! Le paysage est dépourvu de toute particularité : de l'herbe, rien que de l'herbe. Pourtant, vous remarquez soudain une trace infime. Elle ne fait pas plus de quinze centimètres de large et c'est à peine si on la distingue au milieu des tiges ondulantes. Cependant la trace est là, très nette, et elle dessine une ligne droite du sud-ouest au nord-est. Allez-vous l'ignorer et continuer plus ou moins vers le nord (rendez-vous au [140](#)) ou préférez-vous attendre au bord de la trace (rendez-vous au [202](#))?

21

Vous ne tardez pas à atteindre les premiers arbres et vous vous engagez dans la forêt, tout en veillant à ne pas perdre de vue le lac sur votre droite. Plus vous vous enfoncez dans la forêt, plus les arbres à feuilles persistantes qui la composent se font vieux et hauts. Leurs branches s'entremêlent en une voûte sombre au-dessus de votre tête que seuls traversent de rares rayons de soleil. Cependant, même ces réconfortantes éclaircies disparaissent au fur et à mesure que vous poursuivez vers le nord votre périlleux voyage ; mais ce n'est que la nuit qui commence à tomber. Si vous souhaitez établir votre campement pour la nuit sur la rive du lac, rendez-vous au [316](#). Si vous préférez continuer votre marche malgré l'obscurité qui épaissit, rendez-vous au [242](#).

22

A peine avez-vous élevé le sceptre et le globe qu'un écran miroitant apparaît entre les chênes. Vous le traversez et vous vous trouvez alors face à Vashti l'Intemporelle. Elle incline la tête d'un air grave pour vous signifier qu'elle vous reconnaît et qu'elle sait l'importance de votre quête. « C'est bien que vous soyez venu, dit-elle. Vous avez encore nombre de périls à affronter, mais il est certain que vous ne pouviez achever votre mission sans me voir. Hélas ! Je n'ai pu venir à vous, comme je le souhaitais. Car une fois — il doit y avoir douze siècles de cela, selon vos calculs à vous, mortels — j'ai quitté ce pays où le Temps n'existe pas et je fus attaquée par d'innombrables Démons Supérieurs. Durant cette bataille, je perdis les moyens de quitter à nouveau mon pays. Mais savez-vous seulement de quoi je veux parler ? » Si vous savez de quoi elle veut parler, rendez-vous au paragraphe portant le même numéro que la page du livre où vous avez trouvé la clé de l'énigme. Si vous êtes encore dans l'ignorance, rendez-vous au [329](#).

23

La vieille femme lève les yeux à votre approche et un éclair de crainte passe sur son visage, puis elle éclate d'un rire hystérique. Il est clair que vous avez affaire à une folle. Si vous décidez de la gifler pour tenter de l'arracher à son hystérie, rendez-vous au [164](#). Si vous préférez l'abandonner tristement à ses tourments, rendez-vous au [336](#).

24

Si vous décidez de continuer sur le chemin, rendez-vous au [312](#). Si vous préférez prendre à travers ces champs labourés que vous avez aperçus précédemment, rendez-vous au [396](#).

25

A quelques centaines de mètres de là, en amont, vous vous heurtez au corps prostré d'une guerrière de la Tribu des Collines. C'est donc cela qui bloque le ruisseau ! Plusieurs flèches sont fichées dans son corps, mais elle respire encore, quoique difficilement. Si vous avez acheté une Potion de Guérison à l'alchimiste, et que vous ne l'avez pas encore utilisée, vous pouvez la lui administrer, si vous le souhaitez (rendez-vous au [338](#)). Sinon, rendez-vous au [300](#).

26

Vous dormez longtemps, d'un sommeil profond et régénérateur (vous regagnez 2 points d'ENDURANCE), et vous vous réveillez le matin frais et dispos, déterminé à demander immédiatement à Hever de vous prêter sa Corne. Vous le trouvez dans son cabinet privé. Comme il s'est montré fort aimable et digne de confiance, vous n'hésitez pas à lui parler de votre quête et à lui expliquer combien sa Corne légendaire vous serait utile dans votre entreprise. Vos explications terminées, Hever garde d'abord le silence quelques instants avant de prendre la parole à son tour. « Il est clair que votre mission est des plus dangereuses. Si je me décide à vous confier ma Corne, il est fort possible que je ne la revoie jamais, alors même qu'elle est le rempart de mon règne, déclare-t-il. Si je vous la donne, il me faut donc quelque chose de grande valeur en échange. » Si vous possédez un miroir en cristal magique, rendez-vous au [58](#). Sinon, rendez-vous au [149](#).

27

La brume glaciale vous pénètre jusqu'à la moelle. Vous tentez bien de vous réchauffer en vous assenant de grandes claques sur les bras et en sautant d'un pied sur l'autre, mais toutes vos gesticulations ne vous empêchent pas de perdre 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [362](#).

28

Les Elfes des Bois finissent par s'arrêter dans une clairière déserte où ils prononcent quelques paroles dans un langage énigmatique et harmonieux. Sous vos yeux ébahis, leur village apparaît alors dans la clairière. Comment n'y aviez-vous pas pensé ? Vous saviez pourtant pertinemment que les villages des Elfes des Bois sont souvent protégés par la magie. On vous conduit jusqu'à la plus grande hutte, installée soigneusement à l'écart des autres, à l'extrémité du village. A l'intérieur de la hutte, le chef des Elfes et son Chaman fixent avec gravité un miroir en cristal tout en échangeant de mystérieux murmures. A votre entrée, ils lèvent les yeux et une immense stupeur se peint sur leurs visages. Après avoir renvoyé vos gardes, le chef s'adresse à vous en ces termes : « Étranger, que veux-tu ? Et que fais-tu ici ? » Allez-vous leur parler de votre quête (rendez-vous au [218](#)) ou préférez-vous invoquer une quelconque autre raison pour expliquer votre présence dans la forêt (rendez-vous au [5](#)) ? Vous pouvez également, si cela vous tente, regarder dans le miroir ; rendez-vous, dans ce cas, au [87](#).

29

Vos mains étant liées, vous avez toutes les peines du monde à avancer sur la neige avec les raquettes, car il vous est impossible de contrebalancer le mouvement de vos pieds. Vous essayez donc de persuader votre ravisseur de détacher vos liens. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, il détache vos liens parce que vous ralentissez son allure. Néanmoins, quel que soit le résultat, rendez-vous au [173](#).

30

Des runes gravées sur la base de la statuette vous indiquent qu'il s'agit de la déesse Cholumbara, une divinité agricole mineure de Khul. Retournez au [112](#) et faites un nouveau choix.

31

Vous vous éloignez du bord au moment précis où le sol cède sous vos pieds, ce qui vous fait lourdement chuter à terre, mais au moins vous ne tombez pas dans l'eau. Vous vous relevez aussitôt et vous partez dans la direction opposée ; vous ne tardez pas à retrouver la piste. Allez-vous maintenant tourner à gauche (rendez-vous au [263](#)) ou à droite (rendez-vous au [156](#))?

32

La porte s'ouvre en grinçant sur ses gonds rouillés, mais vous n'êtes confronté à aucun danger immédiat. Vous entendez le crissement de griffes de rats courant sur le sol de pierre au fur et à mesure que vous avancez dans la galerie. Mais vous les ignorez, sachant bien que vous n'avez pas d'autre choix que d'aller de l'avant. Vous arrivez bientôt à un embranchement où la galerie se divise en deux comme une langue de serpent. Allez-vous bifurquer à gauche (rendez-vous au [19](#)) ou à droite (rendez-vous au [224](#)) ?

33

Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est inférieur à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [64](#). S'il est supérieur ou égal à ce même total, rendez-vous au [6](#).

34

Vous devez prendre un repas pour garder vos forces. Ainsi réconforté, vous marchez toute la nuit et, au matin, vous arrivez au bout de la prairie. Le nouveau paysage qui s'ouvre à vos yeux est un marécage parsemé de rochers et d'arbustes, et traversé par de nombreux ruisseaux et rivières dans lesquels se reflète le soleil du petit matin. Vous vous reposez quelques instants, puis vous reprenez votre route. Rendez-vous au [68](#).

35

En tombant, vous vous êtes gravement blessé. Lancez un dé, puis ajoutez 1 au chiffre obtenu pour connaître le nombre de points d'ENDURANCE que vous avez perdus. Si, malgré tout, vous êtes encore en vie, vous décidez d'explorer la caverne du Dragon au lieu de tenter à nouveau l'escalade du glacier. Rendez-vous au [204](#).

36

En vous penchant au-dessus du puits, vous apercevez une série de barreaux en bois, fixés dans la paroi de pierre lisse, qui s'enfoncent dans l'obscurité. Vos narines sont alors assaillies par une odeur de renfermé montant des profondeurs de la mine. Allez-vous descendre ou non ? Si vous décidez de ne pas descendre, vous quittez ce coin malodorant (rendez-vous au [343](#)). Si la curiosité est la plus forte, vous pouvez tenter de descendre en vous fiant à l'échelle (rendez-vous au [289](#)) ou, si vous possédez une corde, attacher cette dernière à une poutre d'aspect solide et vous laisser glisser le long de la corde (rendez-vous au [225](#)).

37

Vous établissez votre campement sur le versant nord de la colline. Pendant la nuit, vous êtes surpris par la première neige. Si vous possédez une fourrure de Chat Sauvage ou une Potion Antigél, rendez-vous au [344](#). Sinon, rendez-vous au [227](#).

38

Le courant redouble à nouveau de violence et vous ne tardez pas à percevoir, à votre grande frayeur, le grondement menaçant d'une puissante chute d'eau à quelques mètres de là. Bien que les falaises qui longent la rivière s'amenuisent progressivement jusqu'à reprendre l'aspect de deux rives ordinaires et rassurantes, le courant, lui, est dorénavant beaucoup trop impétueux pour que vous puissiez espérer ramener votre rondin

sur la rive. Vous voyez bientôt se profiler le bord de la chute que les embruns auréolent d'une brume scintillant de toutes les couleurs de l'arc-en-ciel. Mais il n'est, hélas, pas question maintenant pour vous d'apprécier la beauté du spectacle, car des détails plus pratiques réclament votre attention. En effet, le bord de la chute est semé de rochers qui surgissent de l'eau par intermittence. Si vous avez une corde, vous pouvez l'utiliser comme un lasso pour attraper l'un des rochers (rendez-vous au [302](#)). Si vous préférez essayer de manoeuvrer le rondin de manière à le coincer entre deux rochers, rendez-vous au [217](#).

39

Vous vous allongez sur la rive, puis vous plongez votre fiasque dans l'eau d'un petit bras de rivière. D'abord, tout paraît au mieux, mais lorsque vous vous avisez de porter la fiasque à votre bouche, vous vous apercevez que l'eau putride du lac l'a endommagée et rendue inutilisable. Tant que vous n'aurez pas trouvé de nouvelle fiasque, vos Provisions ne vous restitueront que 3 points d'ENDURANCE au lieu des 4 points habituels. Oubliant votre infortune, vous sombrez dans un sommeil réparateur. Rendez-vous au [76](#).

40

A peine la sorcière s'est-elle effondrée sur le sol que vous vous retournez brusquement... et vous vous trouvez face à face avec celui que vous attendiez et qui s'apprêtait à vous enfoncer son poignard dans le dos. Il maudit votre perspicacité et vous assène un coup.

TRAITRE HABILITÉ: 8 ENDURANCE: 10

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [400](#).

41

L'acide atteint vos yeux vous faisant pousser un hurlement de douleur. Vous serez aveuglé pendant ce combat : votre **HABILETÉ** diminue donc de 5 points.

VIPÈRECRACHEUSE HABILETÉ: 4 ENDURANCE: 4

Si vous êtes vainqueur, il vous faut quelque temps pour récupérer l'intégralité de votre vision. Néanmoins la douleur a été si violente que vous devez diminuer de 1 point votre total de départ d'**HABILETÉ**. Allez-vous maintenant continuer à attendre auprès du chemin de fourmis (rendez-vous au [277](#)) ou préférez-vous continuer vers le nord (rendez-vous au [140](#))?

42

Vous pénétrez dans la salle de banquet. Les hôtes assis aux tables forment un curieux assortiment : des humains coudoient des Elfes, tandis que des Hommes-Oiseaux s'entretiennent avec des Guerriers Nains ; sans parler d'un Géant bienveillant qui s'apprête à engloutir un demi-bœuf grillé. Au-dessus d'eux trône Hever, le seigneur du domaine, réputé pour affectionner également la colère et la gaieté. On vous conduit jusqu'à la table haute où la place d'honneur à la droite de Hever vous a été réservée. « Soyez le bienvenu, cousin, dit Hever d'une voix tonitruante. Car je peux bien vous nommer ainsi, je crois. Prenez place et oubliez votre fatigant voyage tant que vous resterez en ce lieu. Pourquoi ne pas faire monter Vos affaires dans votre chambre ? » Si vous acceptez, vous gardez votre épée, mais tous vos autres effets sont emportés par le garde qui vous a introduit dans la grande salle (rendez-vous au [71](#)). Si vous refusez sa proposition, rendez-vous au [389](#).



42 *On vous conduit jusqu'à la table haute où la place d'honneur vous a été réservée.*

43

Vous attaquez, l'Alligator de front. Comme il n'est pas d'origine démoniaque, la Corne de Hever n'a aucun effet sur lui et vous devez diminuer votre **HABILETÉ** de 1 point pour ce combat, car l'eau ne facilite pas vos mouvements.

ALLIGATOR HABILETÉ: 7 ENDURANCE: 10

Si vous êtes vainqueur, vous reprenez votre traversée jusqu'à la rive nord. Rendez-vous au [393](#).

44

Ceci la rassure instantanément. « La bague de la communauté de mes sœurs, les sorcières de la Forêt des Maléfices, dit-elle, stupéfaite, en la reconnaissant. Comment avez-vous... ? Peu importe, d'ailleurs. Je suis contente de la récupérer. Voyons, qu'est-ce que j'avais à vous dire ? Ah, oui. Cherchez le Juja. J'ignore où il vit, mais cette énigme est censée vous donner une indication : " Je ne suis pas la terre, mais je peux porter ; je ne suis pas l'eau, mais je peux céder ; je ne suis pas l'air, mais je peux cracher ; je ne suis pas le feu, mais je peux exploser. Que suis-je ? " C'est vraiment tout ce que je peux vous dire. J'espère que cela vous aidera. » Voilà qui est fort mystérieux ! Allez-vous la remercier et continuer votre marche vers le nord (rendez-vous au [336](#)) ou vers le nord-est (rendez-vous au [323](#)), ou préférez-vous d'abord lui demander ce qu'il est advenu du village (rendez-vous au [249](#))?

45

Manifestement, rien dans vos dires ne semble susceptible de convaincre le Chaman de vos bonnes intentions à l'égard de la précieuse forêt des Elfes. « Bon, déclare le chef après un instant de réflexion, nous ne voulons pas faire obstacle à votre entreprise, mais nous ne voulons pas non plus de vous dans notre forêt. » Il chuchote alors quelques mots à l'oreille du Chaman qui, après avoir acquiescé d'un signe de tête, se met

aussitôt à marmonner une incantation, tandis que l'on vous délie les mains. Le village s'évanouit progressivement sous vos yeux et vous vous sentez flotter. Rendez-vous au [382](#).

46

Vous revêtez rapidement la Cape. Comme elle ne vous rendra pas invisible suffisamment longtemps pour parvenir à échapper complètement au Dragon, vous vous en servez simplement pour l'attaquer plus efficacement. Quoi qu'il en soit, après l'avoir blessé à deux reprises, lui faisant perdre 4 points d'ENDURANCE, vous sentez votre corps s'échauffer en raison des efforts que vous déployez. Cette chaleur dans l'air froid provoque la formation d'une brume autour de vous qui trahit votre présence, si bien que, dorénavant, le Dragon peut voir où vous êtes. Vous gardez néanmoins un avantage sur lui.

DRAGONDES NEIGESHABILETÉ: 10ENDURANCE: 10

Le moment de votre victoire venu (s'il vient), la Cape aura perdu tous ses pouvoirs (rayez-la de votre *Feuille d'Aventure*). Allez-vous vous mettre à la recherche de la caverne du Dragon (rendez-vous au [204](#)) ou préférez-vous aller directement à Krill Garnash (rendez-vous au [298](#)) ?

47

A seulement quelques kilomètres au nord, vous vous trouvez face à un canyon impossible à franchir. Pas le moindre pont pour passer les quelques centaines de mètres qui vous séparent de l'autre bord et les flancs sont trop abrupts pour être escaladés. De nombreux animaux, dans leur fuite éperdue, tentent de franchir d'un bond désespéré le canyon. D'autres sont précipités dans le vide. Tous vont s'écraser dans les eaux peu profondes de la rivière qui serpente entre les gorges à quelque cinq cents mètres plus bas. Si vous possédez une corde, elle ne sera bien sûr pas assez longue pour atteindre le fond du canyon, mais vous pourrez l'attacher à un rocher et vous laisser glisser en bas jusqu'à ce que le feu s'éteigne de lui-même, une fois arrivé à ce

coupe-feu naturel (rendez-vous au [90](#)). Vous pouvez aussi longer la falaise en courant vers l'ouest (rendez-vous au [278](#)) ou vers l'est (rendez-vous au [134](#)), dans l'espoir de trouver un moyen quelconque de descendre ou de traverser. Si vous préférez tourner le dos à la falaise et aller à la rencontre du feu, rendez-vous au [359](#).

48

Vous avancez prudemment en position accroupie jusqu'à cette déclivité, puis vous vous laissez rouler habilement le long de la pente, dérangeant au passage un couple de faisans qui s'envolent dans un fracas de battements d'ailes, ce qui ne manque pas de vous glacer les sangs. Enfin, vous vous immobilisez, et vous ne pouvez vous empêcher de sursauter en constatant que le vallon est cerné par des Elfes qui pointent sur vous les flèches de leurs arcs. Rendez-vous au [358](#).

49

Un léger courant d'air sur votre gauche vous indique que vous vous trouvez à la hauteur d'un passage latéral. Allez-vous emprunter ce passage (rendez-vous au [306](#)) ou continuer tout droit (rendez-vous au [16](#)) ?

50

Celui qui voulait vous emmener chez Morgane sort vainqueur du combat. D'une main, il tire son poignard et le pointe sur votre gorge, tandis que de l'autre il vous détache de l'arbre, vous désarme et vous lie les mains derrière le dos. Puis il chausse les raquettes de neige de son compagnon mort à vos pieds et vous entraîne à la pointe de sa lance vers le nord, en direction de Krill Garnash. Rendez-vous au [29](#).

51

La galerie tourne et, en jetant un coup d'œil au-delà de l'angle, vous apercevez une monstrueuse silhouette se détachant sur le ciel étoilé que laisse entrevoir la sortie de la galerie. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **33**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **6**.

52

Maintenant, vous n'avez pas d'autre choix que de pénétrer dans la zone brûlée par votre coupe-feu, bien qu'elle soit encore extrêmement chaude. Ce qui vous fait perdre 4 points d'ENDURANCE. Mais là au moins vous êtes en sécurité. Rendez-vous au **114**.



53

Le conseil de Kevin Cœur-Loyal paraît avisé. A peu de distance d'Arion, au nord, s'étend le vaste Lac Nekros, et Fallow Dale est situé juste au nord du lac. De là, vous pourriez aller au nord en piquant légèrement à l'est, passer par la Grande Prairie, puis laisser les Marais de l'effroi à l'ouest et enfin traverser les contreforts et les montagnes, avant d'atteindre Krill Garnash et ses cinq pics perdus dans les nuages. Après quelques jours de voyage, durant lesquels les nombreuses sources et le gibier abondant que vous avez rencontrés vous ont permis de ne pas entamer vos Provisions initiales, vous parvenez à la rive sud du Lac Nekros — frontière de la civilisation qui vous est familière. De mémoire d'homme, personne n'a jamais traversé le Lac Nekros. On dit que ses profondeurs insondables abritent des monstres hideux et que des vents et courants mystérieux déchaînent dans ses eaux froides et calmes des tourbillons et des

vagues impossibles à maîtriser. Mais, quoi qu'on en dise, l'itinéraire le plus direct pour vous est de le traverser. Allez-vous, en héros téméraire que vous êtes, construire un radeau pour traverser le lac (rendez-vous au [109](#)) ou préférez-vous le contourner par la rive est et les collines ondulantes qui la bordent (rendez-vous au [245](#)) ou par la rive ouest en passant par la Forêt des Maléfices (rendez-vous au [21](#)) ?

54

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [124](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [18](#).

55

Pendant que vous marchez, votre attention est retenue par votre ombre qui se balance de droite et de gauche sur les rochers avoisinants et s'accroche aux arbustes. Soudain, à votre grande surprise et non moins grande frayeur, votre ombre se met à enfler et à changer de forme. Le doute n'est plus permis : cela ne peut plus être votre ombre ; d'abord vous n'avez pas de cornes sur la tête. De terreur, vos cheveux se hérissent sur votre crâne, quand soudain le Monstre de l'Ombre se détache de votre ombre et se jette sur vous en brandissant un trident.

MONSTRE DE L'OMBRE HABILITÉ: 7 ENDURANCE: 6

Ce démon mineur est suffisamment vigoureux pour vous blesser tout à fait normalement ; en revanche, les blessures que vous lui infligez ne lui coûtent que 1 point d'ENDURANCE à chaque Assaut que vous gagnez. Si vous êtes vainqueur, vous envisagez de changer de direction. Allez-vous continuer vers le nord-est (rendez-vous au [323](#)) ou vers le nord (rendez-vous au [336](#)) ?

56

A quelque distance du village, vous arrivez devant les ruines d'une ancienne ferme. Une vieille femme est assise devant la ferme, occupée à enfiler des os sur un bout de ficelle. Absorbée



56 *Une vieille femme est assise devant la ferme, occupé à enfiler des os sur un bout de ficelle.*

dans un monologue elle ne vous a pas encore remarqué. Si vous souhaitez vous approcher d'elle, rendez-vous au [23](#). Si vous préférez contourner cette ferme pour éviter de vous montrer, rendez-vous au [336](#).

57

La galerie commence à monter, vous rendant l'espoir d'arriver bientôt à une sortie. Mais, contrairement à vos espérances, les puits au-dessus de votre tête s'arrêtent net, plongeant le chemin qui s'ouvre devant vous dans une obscurité totale. Vous êtes en outre fortement incommodé par la puanteur de l'air. Vous commencez par vous demander pourquoi les puits se terminent, puis vous pensez qu'il se peut fort bien que vous soyez arrivé sous le lac. Allez-vous continuer à tâtons dans l'obscurité (rendez-vous au [352](#)) ou préférez-vous refaire en sens inverse, vers l'est, le kilomètre que vous venez de parcourir, en repassant près du puits principal (rendez-vous au [388](#))?

58

Vous tendez le miroir en cristal à Hever qui, l'ayant reconnu, s'en empare en fronçant les sourcils à la pensée des imprudences ou des forfaits qu'il vous a fallu commettre pour entrer en sa possession. Il le tourne ensuite vers vous. Rendez-vous au [209](#).

59

Sept énormes formes surgissent de l'obscurité. L'une d'elles allume une torche et, en un éclair, vous êtes encerclé par les onze Golems, avant même d'avoir eu le temps de sortir quoi que ce soit de votre sac. Si vous pouvez appeler Galrin, vous saurez à quel paragraphe vous rendre. Sinon, votre corps devient la proie des Golems et ne tarde pas à être déchiqueté. Votre aventure s'achève ici.

60

La patte de l'animal s'abat violemment sur votre bras et vous perdez 1 point d'**HABILETÉ** et 2 points d'**ENDURANCE**. Rendez-vous au [142](#) pour poursuivre le combat.

61

Vous vous retrouvez bientôt en train de ramper sur vos coudes, mais la galerie se termine et vous êtes contraint de faire marche arrière. Allez-vous repartir en longeant le mur droit (rendez-vous au [309](#)) ou le mur gauche (rendez-vous au [141](#)) ?

62

Rendez-vous au [332](#).



63

Vous êtes à peu près au milieu du pont lorsque celui-ci s'effondre dans un sinistre craquement. Vous cherchez désespérément à vous retenir à quelque chose, mais en vain ; le pont vous entraîne dans sa chute et vous périssez au fond du canyon.

64

Ayant rapidement réfléchi, vous tendez la main pour attraper l'objet sur le sol qui, au toucher, se révèle être un petit crâne. Vous le lancez en direction de la sortie de la galerie, où la créature marche pesamment. Cette manœuvre vous permet de distinguer clairement votre adversaire : c'est un Ours des Cavernes qui a dû élire domicile dans l'entrée de la mine. Il va falloir l'affronter, mais vous parvenez à vous glisser derrière lui

et à le blesser le premier (lancez un dé et diminuez son **ENDURANCE** du nombre de points indiqué par le dé). Vous réussissez à vous battre avec lui dans l'entrée de la galerie, afin d'éviter que l'obscurité ne nuise à votre **HABILITÉ**.

OURS DES CAVERNES HABILITÉ: 9 ENDURANCE: 11 Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [222](#).

65

Vous êtes empalé entre la porte hérissée de pointes et le mur de la caverne. Votre aventure s'achève ici.

66

Le fermier est ravi de votre offre. « Voilà qui compensera largement les dégâts, dit-il. La présence de Cholumbara va augmenter mes récoltes à coup sûr. » Quant à vous, vous êtes soulagé de vous être tiré à si bon compte d'une situation épineuse (et de vous être délesté du poids de la statue). Ajoutez 1 point à votre total de **CHANCE**. Vous vous dirigez maintenant vers les portes du château. Rendez-vous au [78](#).

67

Vous vous allongez sur la rive, puis vous plongez votre fiasque dans l'eau d'un petit bras de rivière. D'abord, tout paraît au mieux mais, lorsque vous vous avisez de porter la fiasque à votre bouche, vous vous apercevez que l'eau putride du lac l'a endommagée et rendue inutilisable. Tant que vous n'aurez pas trouvé de nouvelle fiasque, vos Provisions ne vous restitueront que 3 points d'**ENDURANCE** au lieu des 4 points habituels. En dépit de votre infortune, vous sombrez dans un sommeil bienheureux. Rendez-vous au [226](#).

68

Si vous avez suivi la trace des fourmis, rendez-vous au [291](#). Sinon, rendez-vous au [350](#).



69

« Rien de plus facile », déclare le chef qui murmure quelques mots à l'oreille du Chaman. Celui-ci acquiesce d'un signe de la tête et se met à prononcer une formule magique. Le village disparaît sous vos yeux, tandis que vous vous sentez soudainement flotter. Rendez-vous au [382](#).

70

Pendant des jours et des jours, vous avancez péniblement vers l'ouest. Le canyon a beau varier en largeur et en profondeur, toute traversée demeure impossible et ses gorges restent toujours aussi escarpées. Les nombreuses charognes ont attiré une profusion d'oiseaux. Outre les corbeaux et les habituels oiseaux de proie, il vous arrive d'apercevoir de temps à autre quelques créatures aux ailes immenses. Finalement, l'une d'elles se décide à aller voir si cette chose qui remue dans le désert brûlé est comestible, elle aussi. C'est ainsi que vous êtes attaqué par un Faucon Sanguinaire. L'énorme volatile descend sur vous en piqué, déployant ses ailes de quatre mètres d'envergure, toutes serres sorties pour mieux vous empoigner et permettre au cruel bec de faire son office. Si vous possédez la Cape d'Invisibilité Temporaire et que vous souhaitez vous en servir, rendez-vous au [103](#). Sinon, rendez-vous au [327](#).





70 *L'énorme volatile descend sur vous en piqué, toutes serres sorties pour mieux vous empoigner !*

71

Le repas est déjà bien avancé (vous regagnez 4 points d'ENDURANCE) lorsque le garde revient, porteur de nouvelles des plus préoccupantes. En effet, il déclare avoir été attaqué et assommé par quelques Orques Nains alors qu'il se trouvait dans votre chambre. Quand il est revenu à lui, votre casque avait disparu et les voleurs étaient partis sans laisser de trace. Vous demandez à être immédiatement conduit à votre chambre, tandis que Hever entreprend d'organiser une battue. Arrivé à votre chambre, vous ne tardez pas à trouver une corde se balançant par la fenêtre jusqu'au sol, à l'extérieur de l'enceinte du château. Allez-vous aussitôt rassembler vos effets et vous laisser glisser le long de la corde pour vous lancer à la poursuite des voleurs (rendez-vous au [166](#)), ou préférez-vous attendre Hever (rendez-vous au [137](#)) ?

72

Un passage latéral apparaît sur votre droite. Souhaitez-vous le prendre (rendez-vous au [369](#)) ou préférez-vous continuer tout droit (rendez-vous au [170](#)) ?



73

L'arbre étant totalement creux, vous n'avez aucun mal à en atteindre le sommet. Un lieu des plus privilégiés d'où vous pouvez observer sans danger les Elfes qui passent au-dessous de vous. Allez-vous rester immobile et silencieux jusqu'à ce qu'ils aient disparu (rendez-vous au [211](#)) ou préférez-vous sauter, du haut de votre cachette, sur le dernier de la bande, qui marche légèrement en retrait (rendez-vous au [286](#)) ?

74

Les orbites vides des yeux du squelette s'emplissent soudain d'une vie glaciale et vous transpercent d'un rayon mortel. Votre aventure s'achève ici.

75

Votre plan réussit, et vous regagnez 1 point de **CHANCE**. L'espace d'un horrible instant, vos jambes sont balayées par-dessus bord, à la suite du rondin, mais vous vous cramponnez de toutes vos forces et vous parvenez à vous hisser sur le rocher. Il n'y a pas suffisamment de rochers jusqu'à la rive nord pour pouvoir l'atteindre en sautant de l'un à l'autre ; peut-être est-il néanmoins possible d'atteindre la rive sud de cette façon. Si vous possédez des Bottes d'Agilité, rendez-vous au [372](#). Sinon, rendez-vous au [188](#).

76

Vous dormez d'un profond sommeil, comme si vous n'aviez pas le moindre souci au monde. Mais, au petit matin, quelque chose dérange la surface calme du lac. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [135](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [280](#).

77

Au matin, vous repartez vers le nord et vous cheminez sans encombre, plusieurs jours durant, à travers ce paysage aride. C'est ainsi que, rendu moins prudent qu'à l'ordinaire par l'absence d'incidents, vous ne remarquez pas, en passant au pied de quelques massifs rochers, le Chat Sauvage qui se dore au sommet de l'un d'eux. Au fur et à mesure que vous approchez, la pointe de sa queue s'agite plus nerveusement de droite et de gauche, puis, brusquement, il bondit sur vous, vous blessant avant même que vous ayez pu faire un geste — ce qui vous coûte 2 points d'**ENDURANCE**. Vous parvenez à le repousser de vos épaules et à le jeter à terre, constatant à cette occasion qu'il s'agit

d'un spécimen de taille particulièrement impressionnante. D'ailleurs, il repasse aussitôt à l'attaque. Les Chats Sauvages ne sont pas mauvais, seulement sauvages, comme leur nom l'indique, et la Corne de Hever ne peut avoir d'effet sur eux. Vous n'avez pas le temps de sortir quoi que ce soit de votre sac.

CHAT SAUVAGEHABILETÉ: 6**ENDURANCE: 8**

Si vous l'emportez sur le Chat Sauvage en quatre Assauts, sa fourrure n'aura pas excessivement souffert pendant le combat et elle vaudra la peine d'être conservée. Après l'avoir dépouillé, rendez-vous au [13](#).

78

La nuit est tombée lorsque vous atteignez les portes du château. Les deux Nains qui montent la garde à l'entrée vous interrogent sur l'objet de votre visite, puis ils vous introduisent dans une salle d'attente chichement meublée. L'un des deux gardes revient au bout d'un instant. « Notre noble seigneur Hever est en train de dîner et vous prie de vous joindre à lui », vous dit-il. Allez-vous accepter l'invitation et suivre le garde sur le lieu du repas (rendez-vous au [42](#)) ou préférez-vous être d'abord conduit à votre chambre (rendez-vous au [120](#)) ?

79

La rive devenant de plus en plus marécageuse, préférez-vous piquer à travers la forêt (rendez-vous au [171](#)) ou continuer à suivre la rive (rendez-vous au [97](#)) ?

80

Quelques-unes des marchandises de l'alchimiste présentent un grand intérêt pour vous, notamment une Potion de Chance qui, pour le prix de 3 Pièces d'Or, rétablira votre total de **CHANCE** à son niveau de départ; une Potion de Guérison, valant 5 Pièces d'Or, qui vous rendra jusqu'à 6 points d'**ENDURANCE** (vous pouvez l'utiliser sur-le-champ ou la conserver pour plus tard) ;

une Cape d'Invisibilité Temporaire pour 10 Pièces d'Or; une Potion Antigél qui vous protégera du froid pour 5 Pièces d'Or, et des Bottes d'Agilité pour 6 Pièces d'Or. Achetez ce dont vous avez besoin, si vous avez l'argent nécessaire, puis retournez au paragraphe d'où vous venez et continuez votre chemin.

81

Si vous avez parlé avec Vashti, rendez-vous au [258](#). Sinon, rendez-vous au [347](#).

82

Le reste de votre voyage vers Fallow Dale se déroule sans incident, si ce n'est une escarmouche ou deux avec quelque bête sauvage. A un moment donné, vous croyez entrevoir un Tigre aux Dents de Sabre se glisser entre les arbres, mais par chance — ou peut-être simplement parce que le fauve n'est pas en appétit ce soir-là — il ne s'approche pas de vous. Cependant, comme vous ne cessez de tourner en rond dans la forêt, prolongeant votre voyage au-delà de la durée prévue, vos Provisions sont épuisées depuis plus d'un jour lorsque vous arrivez en vue de Fallow Dale. Retranchez 3 points de votre total d'ENDURANCE en raison de votre faiblesse, puis rendez-vous au [178](#).

83

Votre couardise vous coûte 2 points de CHANCE. VOUS n'avez maintenant pas d'autre choix que de quitter Fallow Dale. Rendez-vous au [384](#).

84

En descendant la route principale, vous remarquez d'autres squelettes, mais bien morts ceux-là. Il semble que tout le village ait été anéanti par quelque catastrophe de fraîche date. Si vous êtes tenté d'aller fureter autour des maisons dévastées, rendez-vous au [315](#). Sinon, rendez-vous au [56](#).



85 *Une armée de spectres se profile
à la surface du lac !*

85

Vous vous asseyez pour prendre quelque repos après les efforts que vous venez de déployer. Mais quelle n'est pas votre surprise de voir une armée de spectres se profiler sur la surface du lac. Ils sont au moins quarante, la plupart vêtus des restes éculés d'armures des temps passés. Alarmé par cette apparition, vous vous relevez précipitamment. Vous avez beau voir à travers eux, vous ne doutez pas un instant qu'ils soient suffisamment substantiels pour vous faire sentir leur présence en ce royaume terrestre. Vous hésitez encore sur la conduite à tenir, lorsque l'un d'eux pose un pied sur la rive. Un homme dans la force de l'âge, à la longue chevelure, aux traits nobles et graves. « Sois sans crainte, murmure-t-il de sa voix fantomatique. Tu nous as rendu un grand service en nous débarrassant du Kraken. En le tuant, tu nous as libérés, nous ses victimes, des liens qui nous condamnaient à la forme spectrale. Nous ne sommes pas ingrats, nous savons payer nos dettes. Aussi, avant de trouver notre ultime repos dans l'au-delà, nous t'aiderons une fois dans ta quête. Mais je te conseille de ne faire appel à nous qu'en cas d'extrême besoin. Pour nous faire apparaître, il te suffira d'appeler mon nom : Galrin. » Sur ces mots, le chef et son assemblée de spectres s'évanouissent dans l'air. Lorsqu'il vous sera proposé d'appeler Galrin, rendez-vous au **100**. Pour le moment, contentez-vous d'ajouter 2 points à votre total de **CHANCE**. Vous décidez de ne pas vous éterniser davantage sur les berges du lac et vous reprenez votre route tout d'abord en direction du nord, puis légèrement vers l'est, à travers les collines ondulantes. Au crépuscule, une brume épaisse descend sur la campagne, enveloppant toutes les collines, et vous êtes bientôt totalement perdu. Rendez-vous au **[108](#)**.

86

Vous traversez de nouveau le gouffre dans l'obscurité sans encombre. Il faut croire que les dieux sont bien disposés à votre égard. Vous regagnez 1 point de **CHANCE**. Si vous n'avez pas pris le temps, jusque-là, de vous arrêter pour manger quelques-unes

de vos Provisions, vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Votre voyage est long, mais il ne se passe rien. Vous arrivez au point où le puits principal débouche sur la mine et vous poursuivez vers l'est. Rendez-vous au [388](#).

87

Si vos mains sont liées, rendez-vous au [192](#). Si elles sont libres, rendez-vous au [150](#).

88

« C'est parfait ! s'exclame-t-elle. Nous sommes donc fin prêts, n'est-ce pas ? Vous connaissez l'existence des douze Sceaux convoités par Morgane, ceux qui sont les clés du pouvoir. Mais savez-vous également ce qu'ils représentent ? Placez six points équidistants sur la circonférence d'un cercle et reliez-les par un trait les uns aux autres dans n'importe quel ordre, en revenant, pour finir, au point par lequel vous avez commencé. Vous vous apercevrez alors qu'il existe douze configurations possibles. Apprenez maintenant que les humains — tout au moins ceux qui correspondent à des types humains — obéissent aux lois des Sceaux. Morgane s'est emparée de ces humains, morts ou vifs, et elle a transmué leur âme en masques pour ses Golems. Vous savez probablement qu'elle détient le Barde et le Fermier et vous noterez que la marque au front du barde, par exemple, est un des Sceaux. Maintenant, regardez votre casque. » Vous vous exécutez et quelle n'est pas alors votre surprise ! « C'est un des Sceaux ! » vous exclamez-vous. « Exactement, poursuit Vashti. C'est celui que nous appelons le Souverain. N'est-ce pas d'ailleurs ce que vous êtes ? C'est celui qui unit tous les Sceaux et qui confirme leur pouvoir. C'est également le seul qui manque à la collection de Morgane. » Les implications de cette nouvelle sont énormes. « Mais cela signifie que je suis en train de me jeter dans un piège ! vous récriez-vous. Elle veut m'attirer là-bas pour me transformer en Golem à mon tour. » « C'est vrai, déclare Vashti, mais il est vrai également que vous êtes le seul capable de déjouer ce complot infernal. Il faut à tout prix que vous poursuiviez votre

mission. » Animé d'une ferme résolution, vous prenez immédiatement congé de Vashti. Elle plante deux des graines que vous lui avez données, et de la terre jaillissent deux pommiers en fleur. Vous passez entre les deux arbres pour regagner le monde du temps et vous vous retrouvez au pied des chênes, comme si vous veniez tout juste d'y arriver. La position du soleil dans le ciel est exactement la même que lorsque vous avez pénétré dans le royaume de Vashti. Rendez-vous au [37](#).

89

En descendant, vous trébuchez sur un rocher et vous dégringolez la pente la tête la première. Vous atterrissez au pied du brasier. Rendez-vous au [254](#).

90

Vous vous installez sur une saillie de la falaise pour attendre confortablement la fin de l'incendie. Celui-ci finit d'ailleurs par s'éteindre, mais non sans avoir préalablement brûlé entièrement l'extrémité de votre corde qui était arrimée au rocher. Vous voilà donc abandonné sur votre saillie jusqu'à ce que la faim ou les oiseaux de proie aient raison de vous.

91

Tandis que vous attendez, vous êtes tellement absorbé par votre observation des fourmis que vous remarquez seulement à la dernière minute un énorme serpent venimeux qui s'approche derrière vous en ondulant dans un léger froissement d'herbes. Vous vous retournez brusquement, mais ce serpent est une Vipère Cracheuse et elle vous crache de l'acide dans les yeux. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [255](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [41](#).

92

Il n'y a visiblement plus moyen d'en tirer quoi que ce soit. Mais alors que vous lui posez une dernière question, il s'éloigne furtivement vers l'extrémité de la salle et, d'un air craintif, en rapporte un ballot de guenilles qu'il vous tend humblement. Vous le dépliez et découvrez un magnifique sceptre qui était caché dans les hardes. Il n'est qu'en fer, mais manifestement très ancien, et il s'en dégage comme une aura d'autorité royale. Vous vous tournez vers le vieil homme pour en savoir plus sur ce sceptre, mais il a perdu connaissance et s'est effondré sur le sol. En faisant prudemment disparaître le sceptre dans votre sac, vous remarquez qu'il porte une inscription en runes qui, traduite, signifie : « Il n'y aura qu'un seul souverain. » Vous quittez la pièce. Rendez-vous au [231](#).

93

Avec la mort, la résistance héroïque de Kevin casse net et pour toujours, permettant alors à l'esprit mauvais qui habite son corps de prendre le dessus. Il se redresse sur ses pieds — enfin, sur les pieds de Kevin — et jette une barrière magique impénétrable autour de vous et lui. Comme vous vous étiez rapproché de Hever, il se trouve également pris à l'intérieur de la barrière et il combat à vos côtés le démon. L'esprit, qui glousse de jubilation en faisant claquer un terrible fouet à neuf lanières, n'a d'yeux que pour vous. Mais chaque fois que vous gagnez un Assaut, vous pouvez supposer que Hever a été victorieux lui aussi. Vous êtes donc autorisé à diminuer le total d'ENDURANCE du démon de 3 points au lieu de 2. Vous aurez beau faire, vous ne pourrez tuer ce démon ; cependant, si vous sortez vainqueur du combat, il s'en retournera aux enfers, laissant enfin l'âme de Kevin reposer en paix.

ESPRIT DU FEUDE L'ENFERHABILETÉ: 9ENDURANCE: 12

Si vous gagnez tous les deux, la barrière magique disparaît. Rendez-vous au [132](#).



94

Vos empreintes de pas vous trahissent, leur permettant de savoir où vous vous trouvez et dans quelle direction viser. L'un d'eux jette sa lance sur vous alors que vous vous enfuyez. Lancez un dé. Si vous obtenez 1, 2 ou 3, rendez-vous au [244](#). Si vous obtenez 4, 5 ou 6, rendez-vous au [174](#).

95

Vous parvenez à atteindre une autre cachette, derrière un tronc d'arbre, cependant que les Elfes (ils sont au nombre de six) encerclent votre précédent abri. Allez-vous prendre la fuite à toutes jambes pendant qu'ils sont occupés ailleurs (rendez-vous au [297](#)) ou continuer à vous éloigner à pas de loup (rendez-vous au [158](#))?

96

Alors que vous avez déjà bien progressé dans votre ascension du glacier, vous perdez brusquement l'équilibre et vous vous mettez à glisser le long de la pente glacée. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [339](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [35](#).

97

Les efforts déployés à patauger dans ce borbier gluant vous coûtent 2 points d'ENDURANCE. Mais, par chance, le marécage ne dure pas indéfiniment et vous finissez par en sortir. Allez-vous maintenant prendre quelque repos pendant le reste de la nuit (rendez-vous au [316](#)) ou préférez-vous poursuivre votre route en longeant la rive (rendez-vous au [234](#)) ?

98

Pendant des jours et des jours, vous avancez péniblement vers l'est. Le canyon a beau varier en largeur et en profondeur, toute traversée demeure impossible et ses gorges restent toujours aussi escarpées. Un matin, de bonne heure, vous vous trouvez nez à nez avec un Géant des Collines fort peu amène, qui parcourt les étendues dévastées en quête de quelques restes savoureux ou profitables laissés par l'incendie. Le regard qu'il vous lance suffit à le convaincre que vous devez être à la fois savoureux et profitable ! D'un bond pesant, il passe à l'attaque, brandissant un énorme gourdin. Si vous possédez la Cape d'Invisibilité Temporaire et que vous souhaitiez vous en servir, vous n'aurez aucun mal à éviter ce combat (rendez-vous au [180](#)), mais n'oubliez pas ensuite de la rayer de votre *Feuille d'Aventure*, car ses pouvoirs magiques ne fonctionnent qu'une seule fois. Sinon, rien à faire, vous devrez affronter cet imposant adversaire.

GÉANT DESCOLLINES HABILITÉ: 9ENDURANCE: 11

Si vous êtes vainqueur, vous fouillez le sac du Géant pour voir quels trésors il a amassés. Le butin est maigre, car vous trouvez seulement 3 Pièces d'Or et un casque abondamment cabossé, mais ordinaire. Si vous souhaitez essayer le casque, rendez-vous au [311](#). Si vous préférez le laisser et continuer votre chemin, rendez-vous au [180](#).

99

En échange de 1 Pièce d'Or, vous pourrez acheter à boire et à manger, et regagner ainsi 2 points d'ENDURANCE. Faites-le, si vous le pouvez et si vous le souhaitez. Ensuite, vous quittez le village. Rendez-vous au [24](#).

100

L'Armée de Spectres fait son apparition et vous reculez, afin de les laisser faire leur office. Sa mission accomplie, Galrin vous salue, puis, suivi de ses disciples, il disparaît pour toujours. Vous

voilà libre de continuer et vous ne tardez pas à comprendre que la caverne des Golems était l'antichambre de la salle du trône de Morgane. Vous pénétrez dans une vaste caverne, au centre de laquelle Morgane en personne siège sur un trône noir. « Ainsi tu crois avoir définitivement supprimé mes petits favoris, n'est-ce pas ? hurle-t-elle à votre adresse. Pauvre fou ! Ne sais-tu pas que j'ai le pouvoir d'en créer toujours plus ? » D'un bond, vous vous précipitez vers son trône afin de faire taire sa bouche immonde pour toujours. Rendez-vous au [295](#).

101

Le bruit que vous avez fait a alerté la créature et vous l'entendez approcher pesamment dans votre direction. Un grognement aisément reconnaissable vous apprend sans tarder à qui vous avez affaire. Il s'agit d'un Ours des Cavernes, qui a élu domicile dans l'entrée de la mine. En quelques secondes, il est sur vous. En raison de l'obscurité, diminuez de 1 point votre total d'**HABILETÉ** pour toute la durée du combat.

OURS DES CAVERNES **HABILETÉ: 9** **ENDURANCE: 11**

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [222](#).

102

Vous allumez un petit feu et vous vous éloignez vers le nord en attendant qu'il ait créé un contre-feu entre vous et l'incendie, comme vous l'espérez. Mais le contraire se produit et votre propre feu est rabattu sur vous par le vent. Même si vous parvenez à le contourner en courant, vous n'aurez plus le temps maintenant d'échapper au feu de brousse. Votre aventure se termine ici.

103

Vous revêtez la Cape. Voyant disparaître sa proie si proche, le Faucon Sanguinaire pousse un cri de consternation. Mais, avec la ruse naturelle au prédateur, il se contente de regagner de l'altitude pour mieux voir et attendre sa victime. Les pouvoirs de la Cape vont hélas se dissiper rapidement (rayez-la de votre *Feuille d'Aventure*) et vous n'aurez fait que différer le combat. Rendez-vous au [327](#).

104

Si votre total d'ENDURANCE est inférieur à 12, rendez-vous au [197](#) ; s'il est supérieur ou égal à 12, rendez-vous au [15](#).

105

Quelques heures plus tard, le trafic des fourmis n'a toujours pas augmenté de façon sensible. Et vous n'avez toujours pas vu la moindre trace de nid ou de quoi que ce soit de plus précieux qu'un clou rouillé. Allez-vous continuer à suivre la trace des fourmis (rendez-vous au [304](#)) ou préférez-vous reprendre la direction du nord (rendez-vous au [140](#)) ?

106

Dans leur fuite, les Spriggans n'ont pas emporté tous leurs biens. Les seuls objets de valeur que vous dénicher parmi leur butin sont 10 Pièces d'Or et une grosse bague ornée d'un grenat. De toute évidence, les Spriggans étaient une bande de voleurs. Vous décidez de passer ce qui reste de la nuit à la lumière rassurante des lampes magiques des Spriggans, qui s'éteindront dès que se lèvera le jour. Mais, d'ici là, vous pensez qu'elles tiendront en respect d'autres créatures mal intentionnées. Effectivement, la nuit s'écoule, tranquille. Au matin, vous apercevez, à travers la brume qui glisse entre les arbres, deux sentiers menant en gros vers le nord. Si vous souhaitez prendre le sentier nord-ouest, rendez-vous au [115](#). Si vous préférez suivre le sentier nord-est, rendez-vous au [398](#).

107

Vos yeux, habitués à la vive lumière du soleil, sont d'abord incapables de distinguer quoi que ce soit dans cette obscurité. Puis, après un bref temps d'acclimatation, vous notez que, bien que le plafond soit tendu de toiles d'araignées, le sol ne présente pas trace de poussière. Vous apercevez ensuite une table avec une écuelle en bois et une cuillère, et un tabouret grossier poussé sous la table. Allez-vous quitter la hutte avant le retour de son occupant (rendez-vous au [231](#)) ou préférez-vous continuer à l'explorer (rendez-vous au [279](#))?

108

Allez-vous rester où vous êtes jusqu'à ce que la brume se lève (rendez-vous au [27](#)) ou préférez-vous persévérer malgré tout (rendez-vous au [138](#)) ?

109

La nuit est tombée quand enfin vous achevez votre radeau. Chose étrange, aucune vague ne perturbe la surface du lac lorsque vous le mettez à l'eau, et c'est alors que vous remarquez que la lune ne s'y reflète pas. Vous n'avez pas parcouru plus de cent mètres que cinq épais tentacules vous attirent dans les flots noirs qui vous engloutissent pour toujours.

110

La vieille femme s'empare avidement du joli collier et le noue autour de son cou. Le collier ne tarde pas à révéler sa vraie nature et, promptement, l'étrangle. Vous auriez dû vous en douter et vous méfier de tout ce qui venait des serviteurs du Mal ; vous perdez 1 point de **CHANCE**. Vous quittez cet endroit sans plus attendre. Si vous souhaitez aller vers le nord, rendez-vous au [336](#). Si vous préférez vous diriger vers le nord-est, rendez-vous au [323](#).

111

Les soldats n'ont évidemment pas l'heur de vous connaître et, vous voyant là, l'épée dégainée, aux côtés du cadavre de leur camarade, ils ont toutes les raisons de trouver votre présence pour le moins suspecte ! Ils vous poussent à l'intérieur de votre chambre et postent des gardes devant votre porte, tandis que d'autres partent rendre compte de l'incident. Jetant un coup d'œil dans votre chambre, vous constatez que votre casque a disparu et vous apercevez une corde suspendue à la fenêtre qui descend jusqu'au sol. Le ou les voleurs, qui étaient probablement de mèche avec l'Orque, ont dû s'enfuir par cette issue. Si vous décidez de rassembler vos affaires et de vous lancer à leur poursuite en empruntant le même chemin, rendez-vous au [166](#). Mais vous pouvez également appeler à l'aide (rendez-vous au [377](#)) ou attendre la suite des événements (rendez-vous au [342](#)).

112

Vous décidez d'examiner de plus près les objets subtilisés dans la tanière du Doragar. Vous vous apercevez que certains d'entre eux n'ont aucun pouvoir. Si vous possédez :

Une défense de Snattacat	Rendez-vous au 301
Une bourse en cuir	Rendez-vous au 331
Une statuette	Rendez-vous au 30
Aucun de ces objets	Rendez-vous au 121

113

L'absence d'incidents qui a marqué les derniers jours de votre voyage vous a rendu insouciant. Aussi est-ce en sifflotant que vous descendez le chemin au milieu des arbres, lorsque soudain vous êtes attaqué par une Araignée-Sangsue Géante. Cette bête immonde, déjà gonflée du sang de créatures des bois, est ravie de trouver proie plus consistante et, plongeant d'un arbre, elle se

laisse tomber devant vous. La répulsion qu'elle vous inspire vous paralyse d'abord, mais rapidement vous reprenez vos esprits et vous dégainez votre épée. En revanche, vous n'avez pas le temps de sortir quoi que ce soit de votre sac.

ARAIGNÉE-SANGSUE HABILITÉ: 6ENDURANCE: 14

L'Araignée est trop lourde pour se déplacer rapidement et vous pouvez tenter de lui échapper, si vous le souhaitez (rendez-vous au [273](#)). Si vous acceptez l'affrontement et en sortez vainqueur, vous continuez prudemment votre chemin à travers le boqueteau (rendez-vous au [126](#)).

114

Vous êtes en sécurité, protégé par votre contre-feu, et vous le suivez en remontant vers le nord pour échapper à la chaleur suffocante du feu de brousse. Au bout de quelques kilomètres, vous parvenez au bord d'un canyon impressionnant, de près de cinq cents mètres de profondeur et à peu près autant de largeur. Ses versants sont trop escarpés pour que vous puissiez envisager d'en atteindre le fond, et aussi loin que porte votre regard, il n'y a pas le moindre pont en vue. Rendez-vous au [10](#).

115

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE si vous n'avez pas mangé alors que vous étiez dans la forêt. La route que vous suivez se divise bientôt en deux. Si vous prenez le chemin qui s'enfonce au milieu des arbres en direction du nord-ouest, rendez-vous au [263](#). Si vous préférez suivre celui qui serpente parmi les arbres vers le nord-est, rendez-vous au [82](#).

116

Votre plan échoue. Vous vous écrasez sur les rochers pointus au pied de la chute d'eau et vous y laissez la vie.

117

Lorsque vous atteignez le fond de la gorge, vous remarquez que la rivière qui coule d'est en ouest est plus rapide et plus large qu'il n'y paraissait vu du haut de la falaise. Le mouvement impétueux de ses eaux rend impossible toute évaluation de sa profondeur. Vous vous trouvez sur une sorte de petite berge, mais, de part et d'autre, la rivière s'étale jusqu'au pied de la falaise escarpée. Sur la berge sont échoués quelques solides rondins, ainsi que de gros troncs d'arbres. De l'autre côté de la rivière, vous voyez une berge semblable à celle sur laquelle vous vous trouvez. Allez-vous traverser la rivière à la nage (rendez-vous au [235](#)) ou préférez-vous essayer de gagner l'autre rive en pagayant, assis sur un tronc d'arbre (rendez-vous au [368](#)) ?

118

Vous n'arrivez à aucun résultat ; en revanche, vos efforts de plus en plus frénétiques et désespérés pour gratter la paroi vous font perdre 3 points d'ENDURANCE. De guerre lasse, vous finissez par abandonner et vous revenez sur vos pas pour essayer l'autre branche du tunnel. Rendez-vous au [399](#).

119

La porte s'ouvre avec fracas : votre dernière heure a sonné. Tout va tellement vite que vous ne pouvez pas même voir d'où vient la mort. Une chose est sûre : votre aventure est terminée.

120

On vous conduit à une chambre située dans la tour nord-est, dont la fenêtre entrouverte donne sur Fallow Dale et permet d'apercevoir au loin les premières herbes de la Grande Prairie. Le garde attend à l'extérieur, tandis que vous vous débarrassez de votre sac et de votre casque (mais en prenant soin de conserver votre épée). Vous faites un brin de toilette pour vous redonner une apparence tant soit peu humaine, et vous vous apprêtez à sortir lorsque vous êtes alerté par un énorme brouhaha dans le

couloir. Vous ouvrez votre porte juste à temps pour voir un Orque Nain retirer son épée du corps du malheureux garde. Vous dégainez la vôtre pour affronter l'Orque. Votre adversaire est certes de petite taille, mais il est agile. Il esquive prestement vos coups et vous avez du mal à le blesser.

ORQUE NAINHABILETÉ: 7**ENDURANCE**: 8

Après deux Assauts, vous entendez d'autres soldats arriver en renfort au pas de course. L'Orque prend ses jambes à son cou et disparaît. Allez-vous le poursuivre (rendez-vous au [8](#)) ou préférez-vous attendre ces renforts (rendez-vous au [111](#)) ?

121

Vous prenez un peu de repos, et vous en profitez pour vous restaurer et vous désaltérer à la source voisine. Si vous n'avez pas de Provisions, vous ne gagnez que 2 points d'**ENDURANCE**. Mais s'il vous restait des Provisions, vous gagnez 4 points d'**ENDURANCE**. Dans l'un ou l'autre cas, ajoutez 2 points à votre total de**CHANCE**pour avoir survécu à la mine mortelle. Au matin, vous quittez à regret ce havre de paix. Rendez-vous au [343](#).



122

En plongeant, vous avez aperçu quelque chose d'extraordinaire au fond de la mare : un squelette humain assis sur un trône de mauvaises herbes. Si vous décidez de replonger pour en savoir plus sur ce phénomène étrange, mais peut-être dangereux, rendez-vous au [261](#). Si vous préférez traverser à la nage pour gagner la rive nord, rendez-vous au [393](#).

123

Alors que vous avez parcouru les trois quarts du chemin pour passer le col, la neige autour de vous se met à tourner furieusement et à vous envelopper dans un tourbillon presque solide. Manifestement, vous avez perturbé le repos d'un Vertigo enfoui sous la neige qui, furibond, remonte à la surface dans une spirale ascendante. Malheur à vous, car c'est la technique privilégiée de ces créatures, semblables à de gigantesques vers, pour prendre au piège leurs proies. En effet, la neige s'engouffre dans le trou qui se forme lorsqu'elles quittent leur tanière et la victime terrifiée est alors englouti dans ce trou. Si vous êtes chaussé de raquettes ou de Bottes d'Agilité, rendez-vous au [198](#). Sinon, rendez-vous au [363](#).

124

Vous atterrissez sain et sauf. Rendez-vous au [313](#).

125

Vous campez pour la nuit sur les rives de Marsh Vile. Toute la nuit, au cœur des brouillards et vapeurs qui enveloppent cette région de sinistre renommée, des éclairs foudroyants et des bulles de gaz qui se forment à la surface des eaux stagnantes des marais crèvent et explosent. Qu'allez-vous faire au matin : prendre enfin la direction du nord-est (rendez-vous au [374](#)) ou explorer Marsh Vile (rendez-vous au [345](#))?



126

Tournant le dos au boqueteau, vous continuez votre chemin en direction des montagnes qui, à présent que vous en êtes proche, se dressent imposantes et menaçantes devant vous. Les collines deviennent plus escarpées et désolées. Aussi est-il d'autant plus étrange d'apercevoir, au sommet de l'une d'elles, deux chênes magnifiques et prospères formant comme un portique au coucher du soleil derrière la colline. Si vous décidez d'entreprendre l'ascension de la colline pour éclaircir le mystère de ces arbres, rendez-vous au [387](#). Si vous préférez poursuivre votre route, rendez-vous au [37](#).

127

Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est supérieur ou égal à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [203](#). S'il est inférieur à ce même total, rendez-vous au [228](#).

128

Vous distinguez maintenant au loin les cinq pics de Krill Garnash, bien que vous ne vous trouviez pas dans la chaîne des monts elle-même, mais seulement au pied de ses premières pentes. Un matin, vous apercevez dans la neige des empreintes de pieds d'une taille extraordinaire. Des images de Yéti ou de Mégapode vous traversent l'esprit, mais vous ne tardez pas à être renseigné sur leur véritable nature, car soudain surgissent devant vous deux Montagnards de la Tribu des Collines, chaussés de raquettes. Ils sont vêtus de peaux de bêtes et ont une allure peu engageante avec leurs lances courtes mais solides. Si vous possédez la Cape d'Invisibilité Temporaire et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [390](#). Si vous décidez d'aller à la rencontre des Montagnards en arborant un air pacifique, rendez-vous au [383](#). Si vous préférez les attaquer, rendez-vous au [282](#).



128 *Soudain surgissent devant vous
deux Montagnards de la Tribu des Collines,
chaussés de raquettes...*

129

L'un des Orques ayant vaincu son adversaire, il vient à la rescousse de votre agresseur. Il va maintenant vous falloir les combattre simultanément. Choisissez l'un d'eux pour vous battre suivant les règles de combat normales. Mais jetez également les dés pour connaître la Force d'Attaque de l'autre. Si elle est supérieure à votre Force d'Attaque au cours de l'un des Assauts, le deuxième Orque vous blesse. Si elle est inférieure ou égale à la vôtre, vous pariez son coup (il ne vous est pas possible de blesser ce deuxième adversaire, mais seulement votre principal adversaire). N'oubliez pas que le premier Orque peut fort bien avoir été précédemment blessé par vous et avoir de ce fait perdu des points d'ENDURANCE.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier ORQUE NAIN	6	10
Second ORQUE NAIN	5	8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [268](#).

130

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [297](#). Si vous êtes Malchanceux, vous ne parvenez pas à vous échapper (rendez-vous au [358](#)).

131

Si votre total d'ENDURANCE est inférieur ou égal à 10, rendez-vous au [153](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [354](#).

132

Vous répondez aux inévitables questions de Hever, mais vous ne pouvez que supposer la nature de la trahison qui se cache derrière cet incident. Vous quittez ensuite FallowFale, muni de

Provisions pour dix repas, d'un nouveau sac et d'une gourde d'eau fraîche offerts par Hever. Rendez-vous au [20](#).

133

Bien joué ! Votre embarcation de fortune est maintenant immobile, et vous vous hissez sur un rocher d'où vous pouvez examiner les alentours. Il n'y a pas suffisamment de rochers pour vous permettre, en sautant de l'un à l'autre, d'atteindre la rive nord, mais vous pourriez peut-être tenter de gagner ainsi la rive sud. Si vous possédez les Bottes d'Agilité, rendez-vous au [372](#). Si vous possédez une corde, rendez-vous au [188](#). Si vous n'avez rien de cela, il ne vous reste plus qu'à bondir de rocher en rocher (rendez-vous au [159](#)) ou à utiliser de nouveau le rondin (rendez-vous au [324](#)).

134

N'ayant pas trouvé, durant l'heure qui s'écoule avant que le feu ne vous atteigne, de solution pour sortir de votre fâcheuse situation, vous êtes condamné à une mort rapide, mais horrible.



135

Vos rêves changent brutalement de cours et vous vous retrouvez soudain assis sur votre séant en train de crier : « Kevin ! non ! » Mais le souvenir de votre cauchemar s'estompe lorsque vous distinguez, dans la lumière de la lune, les tentacules visqueux d'un Kraken émergeant du lac et rampant vers vous. Vous avez le choix entre la fuite (rendez-vous au [183](#)) ou le combat (rendez-vous au [307](#)).

136

Lors de votre précédente rencontre avec Morgane, elle avait parlé de « notre petit plan » et vous vous étiez longuement interrogé sur le sens de ces paroles. A l'instant, elle vient de vous dire : « Je vous ai amené là où nous voulions vous avoir. » Tandis que vous méditez sur ce mystère, un ennemi qu'il ne vous a même pas été donné de voir vous porte dans le dos un coup mortel. Votre aventure est terminée !



137

Hever arrive dans votre chambre et vous lui montrez la corde. Il vous informe que cinq de ses soldats vous attendent dans la cour pour se lancer à la poursuite des voleurs. « Je sais à quel point ce casque est important pour votre famille, ajoute-t-il. AkaRanth m'a envoyé un aigle porteur d'un message pour m'annoncer votre venue, et il mentionnait que le casque était le plus sûr moyen de reconnaissance. » Vous rejoignez les soldats et vous vous mettez en route. Rendez-vous au [166](#).

138

Vous ne voyez qu'à quelques mètres devant vous, aussi poussez-vous un soupir de soulagement lorsque vous croisez une piste tracée, à l'évidence, par nombre d'animaux. Allez-vous la suivre sur la gauche (rendez-vous au [156](#)), sur la droite (rendez-vous au [263](#)) ou préférez-vous continuer votre marche à travers les collines (rendez-vous au [189](#)) ?

139

Vous tombez si lourdement sur le pont de neige qu'il ne supporte votre poids qu'un instant avant de s'effondrer et de vous précipiter dans les profondeurs du ravin. Votre aventure se termine ici.

140

A la tombée de la nuit, la fin de la prairie n'est toujours pas en vue. Allez-vous vous aménager un lit douillet dans l'herbe pour la nuit (rendez-vous au [2](#)) ou préférez-vous continuer (rendez-vous au [34](#)) ?

141

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [86](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [163](#).

142

Alors que vous franchissez le col, vous apercevez une énorme boule de neige dévalant le versant est, grossissant au fur et à mesure qu'elle se rapproche de vous. Elle s'immobilise au pied de la montagne, devant vous, puis elle se désintègre. Et vous ne pouvez vous empêcher de pousser un cri de surprise en voyant un Malabar des Neiges en surgir. Ces stupides créatures sont des Yétis mutants (la mutation se résumant principalement dans ce cas à la disparition pure et simple du cerveau déjà ridiculement petit du Yéti). Il y a fort à parier que c'est en trébuchant sur ses propres pieds que celui-ci s'est mis à dégringoler tout le flanc de la montagne ! Il vous fixe quelques instants, hésitant, puis, manifestement, vous décrète comestible. Vous allez devoir vous défendre, à moins que vous ne possédiez la Cape d'Invisibilité Temporaire. Dans ce cas, vous pouvez éviter l'affrontement, si vous le souhaitez (rendez-vous au [267](#)). N'oubliez pas de rayer la Cape de votre *Feuille d'Aventure*, car son pouvoir ne fonctionne qu'une seule fois. Le Malabar des Neiges n'étant pas habité par le



142 Le Malabar des Neiges vous fixe quelques instants, puis, manifestement, vous décrète comestible.

Mal, mais seulement stupide, la Corne de Hever n'a aucun pouvoir sur lui.

MALABARDES NEIGESHABILETÉ: 6ENDURANCE: 12

Dès que vous aurez remporté un Assaut, rendez-vous au [392](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [267](#).

143

A cette distance, vous ne pouvez pas savoir si la silhouette va dans votre direction, ni si vos cris ont été entendus. Allez-vous essayer d'appeler encore une fois (rendez-vous au [360](#)) ou préférez-vous abandonner et continuer (rendez-vous au [341](#)) ?

144

En avançant, vous remarquez que de nombreux puits sont creusés à intervalles réguliers dans le plafond de la galerie. Ils laissent pénétrer l'air et la lumière, mais ils sont tout aussi inaccessibles que celui par lequel vous êtes tombé. Vous en concluez que la mine était autrefois exploitée par des esclaves et que ces puits leur permettaient de voir et de respirer, mais non de s'évader ! A en juger par la roche, il devait s'agir d'une mine de cuivre. Le filon est maintenant épuisé, mais vous découvrez une pépite de minerai verdâtre que vous conservez. Vous ne tardez pas à arriver devant un passage latéral s'ouvrant sur votre droite et d'où s'échappe une puanteur particulièrement horrible. Si vous décidez de vous engager dans ce passage, rendez-vous au [325](#). Si vous préférez rester dans la galerie principale, rendez-vous au [370](#).

145

Sur l'étroit pont de corde, vous n'avez aucune chance d'échapper au souffle de feu de la Chimère. Chaque fois qu'elle gagne un Assaut, elle vous blesse et vous fait perdre 3 points d'ENDURANCE. Mais même quand elle perd un Assaut, elle vous

blesse, vous faisant perdre 1 point d'ENDURANCE; si bien que le combat que vous menez est un combat désespéré.

CHIMÈRE HABILITÉ: 7ENDURANCE: 6

Durant l'affrontement, le souffle de feu de la Chimère ronge progressivement le pont de corde. Si vous êtes vainqueur, il vous faut choisir entre continuer de traverser un pont désormais précaire (rendez-vous au [63](#)) ou battre en retraite pour regagner la falaise (rendez-vous au [272](#)).

146

Vos ravisseurs ne tardent pas à vous découvrir. Ils ont manifestement décidé que vous leur causiez plus d'ennuis que vous n'en valiez la peine, car sans plus attendre, ils vous achèvent avec leurs lances. Votre aventure se termine ici.

147

A cet endroit, la galerie tourne mais, dans l'obscurité, vous ne vous en rendez pas compte, et vous vous cognez contre sa paroi. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Rendez-vous au [101](#).

148

Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est supérieur à votre total d'HABILITÉ, rendez-vous au [134](#). S'il est inférieur ou égal à ce même total, rendez-vous au [206](#).

149

« Je n'ai rien de valeur à vous offrir, excepté moi-même », lui dites-vous simplement. Hever réfléchit un instant. « Très bien, déclare-t-il finalement. Il y a quelque chose que vous pourriez faire pour moi. Dans cette contrée sévit un Tigre aux Dents de Sabre exceptionnellement sanguinaire, hôte de la Forêt des Maléfices mais qui réapparaît de temps à autre et rôde sur mes terres, tuant mes sujets et décimant leurs troupeaux. Si vous

réussissez à libérer mon pays de ce monstre, je vous donnerai ma Corne. Mais votre tâche ne sera pas facile, car il est très difficile d'approcher le Tigre aux Dents de Sabre qui devient extrêmement dangereux quand il est cerné. » Allez-vous accepter cette épreuve (rendez-vous au [240](#)) ou la refuser (rendez-vous au [83](#)) ?

150

Le Chaman élève les mains pour prononcer une formule magique et le chef dégaine son épée. D'un mouvement rapide, vous dégainez votre propre épée, riant intérieurement à la pensée que ces stupides Elfes trop confiants n'ont pas songé à vous désarmer, et vous tuez le Chaman. Ensuite vous affrontez le chef des Elfes.

CHEF DES ELFES DES BOIS HABILITÉ: 7 ENDURANCE: 10

Si vous êtes vainqueur, vous vous emparez de votre prix, le miroir. Allez-vous regarder dans le miroir immédiatement (rendez-vous au [209](#)) ou préférez-vous attendre encore un peu pour le faire (rendez-vous au [351](#)) ?

151

Vous avez effectué à peu près la moitié de la traversée de l'étang, lorsque le Serpent d'Eau qui l'habite s'enroule autour de vos jambes, ce qui vous gêne considérablement pour marcher. Allez-vous essayer de vous en débarrasser d'un coup d'épée (rendez-vous au [127](#)) ou continuer d'avancer tant bien que mal (rendez-vous au [104](#)) ?





156 « Qui ose ainsi troubler le lieu
sacré des Chevaliers Blancs ? »

Quels que soient les animaux qui ont tracé cette piste, ils n'étaient visiblement pas soucieux d'avancer en droite ligne. Même avec votre vue réduite et votre sens de l'orientation quelque peu confus, vous vous rendez fort bien compte que votre chemin dessine d'innombrables méandres dans ces lieux. Néanmoins, vous persistez à suivre la piste et elle finit par vous conduire au sommet d'une colline où d'anciens monolithes émergent du brouillard tourbillonnant telles de gigantesques dents. Le vent s'amplifie et se met à balayer le sommet de la colline de ses mugissements sinistres. Alors une voix caverneuse résonne tout autour de vous : « Qui ose ainsi troubler le lieu sacré des Chevaliers Blancs ? Qu'importe ! Sa peine est déjà fixée. » Le brouillard au centre des pierres se solidifie soudain en une silhouette. Sa tête est surmontée d'une couronne de feu pâle et ses mains brandissent un glaive rutilant. Où que vous tentiez de fuir, il semble bloquer votre chemin. Il vous faut faire face et vous battre.

CHEVALIERBLANC HABILETÉ: 9ENDURANCE: 12

Si vous êtes vainqueur, vous vous emparez du glaive du Chevalier Blanc qui se révèle être ancien et de noble facture, ayant sans doute appartenu à quelque roi mort depuis la nuit des temps, victime de cet infâme Chevalier Blanc. Ajoutez 1 point à votre total d'**HABILETÉ**. Allez-vous rester où vous êtes en attendant que la brume se dissipe (rendez-vous au [362](#)) ou préférez-vous continuer votre route (rendez-vous au [3](#))?

Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est supérieur à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [216](#). S'il est inférieur ou égal à ce même total, rendez-vous au [12](#).

158

Deux possibilités de cachette s'offrent à vous: le tronc creux d'un vieil arbre majestueux frappé par la foudre (rendez-vous au [9](#)), ou un trou peu profond dont les parois sont tapissées de lierre et de grandes fougères (rendez-vous au [48](#)).

159

Trois rochers peuvent vous permettre d'atteindre la rive. Lancez un dé trois fois de suite. Si vous faites 1, vous tombez dans les flots et vous disparaîsez à jamais, entraîné dans les remous de la chute. Si vous faites 2, vous perdez l'équilibre et votre casque (si vous l'avez encore) glisse de votre tête et tombe à l'eau. Par chance, vous parvenez à vous rétablir sur le rocher. Néanmoins — et pour tous les autres cas —, vous réussissez à gagner la rive sud. Rendez-vous au [293](#).

160

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [219](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [349](#).

161

Les orbites vides des yeux du squelette s'emplissent soudain d'une vie glaciale, mais il n'offre aucune résistance. Vous prenez le globe de ses mains et vous gagnez la rive nord à la nage. En nettoyant la boue qui salit le globe, vous découvrez la légende suivante : « Vingt et un est le chiffre de l'empire souverain. » Vous mettez le globe en sécurité au fond de votre sac et vous escaladez la falaise. Arrivé au sommet, vous essayez d'estimer votre position. Vous vous êtes tellement déplacé vers l'ouest que les redoutables marais de Marsh Vile doivent se trouver maintenant au nord et les contreforts de la chaîne de Krill Garnash au nord-est. Vous savez que vous devez éviter Marsh Vile par tous les moyens, mais allez-vous continuer vers le nord dans un premier temps (rendez-vous au [357](#)) ou vers le nord-est (rendez-vous au [374](#))?

162

Vous ne parvenez pas à trouver de prise et vous glissez le long du pont de neige, puis dans le vide. Vous vous préparez à une mort certaine, mais vous atterrissez finalement sur un autre pont de neige, quelques mètres plus bas. Votre casque (si vous l'avez encore) tombe de votre tête dans le ravin. *Tentez votre Chance.* Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [259](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [139](#).

163

L'air devient si rare et si vicié que vous perdez bientôt connaissance. Votre aventure se termine ici.

164

Vos gifles ont pour effet de la faire passer du rire hystérique aux sanglots incontrôlés, puis elle finit par se calmer. « Donnez-moi quelque chose de précieux, déclare-t-elle timidement, et je vous dirai quelque chose de précieux. » Vous n'êtes pas certain que tout ce qu'elle va pouvoir vous dire ne risque pas de vous induire dangereusement en erreur. Allez-vous cependant lui offrir quelque chose (rendez-vous au [326](#)) ou préférez-vous prendre congé d'elle et continuer votre chemin (rendez-vous au [336](#)) ?

165

Après un certain temps passé à avancer de cette fatigante manière, un sol plus ferme apparaît sur votre droite et sur votre gauche. Allez-vous vous diriger vers la gauche (rendez-vous au [381](#)) ou vers la droite (rendez-vous au [263](#)) ? Mais vous pouvez également continuer à sauter de monticule en monticule pour aller tout droit (rendez-vous au [193](#)).

166

Malgré le clair de lune, il vous est impossible de retrouver, dans la nuit, la trace des voleurs. Mais vous n'en poursuivez pas moins votre marche. Au matin, vous arrivez en vue de la Grande Prairie, et vous continuez vers le nord. Les hautes herbes de la prairie s'avèrent des alliées sûres dans votre chasse, car elles sont couchées et écrasées là où sont passés les voleurs. Qui ne tardent pas à être en vue ! leurs têtes dansant au-dessus de l'herbe. Si vous avez des compagnons, rendez-vous au [14](#). Si vous êtes seul, rendez-vous au [356](#).

167

« Vous allez arriver devant trois portes, dit-il. Veillez à prendre celle en bois. » Puis il fait le chemin en votre compagnie jusqu'à la Grande Prairie, et il vous quitte après vous avoir indiqué la direction des collines. Rendez-vous au [374](#).

168

C'est la seule solution possible. Votre feu créera une zone désertique où vous pourrez vous réfugier en attendant que le feu de brousse s'éteigne de lui-même. Mais vous reste-t-il assez de temps pour que la végétation brûle et pour que cette zone se refroidisse suffisamment avant que le feu de brousse ne l'atteigne ? Lancez un dé. Si vous obtenez 1 ou 2, rendez-vous au [52](#) ; si vous obtenez 3 ou 4, rendez-vous au [17](#) ; si vous obtenez 5 ou 6, rendez-vous au [114](#).

169

« Voyez vous-même », dit le chef, en vous tendant le miroir. D'abord, vous ne distinguez rien, le miroir est trouble. Mais bientôt apparaît une brève image d'une clarté et d'une force stupéfiantes. Vous vous voyez debout entre deux chênes majestueux, les bras levés vers le ciel, tenant un objet dans chaque main. Cependant, l'image est fugitive, et vous avez à peine le temps d'apercevoir que l'un des objets est de forme

allongée que déjà le miroir s'est à nouveau troublé. Néanmoins, vous savez que vous vous rappellerez cette image s'il vous arrive jamais de vous trouver dans semblable lieu. Ajoutez 1 point à votre total de **CHANCE**. Vous rendez le miroir au chef. Le Chaman et lui vous sourient d'un air entendu. « Nous en avons vu davantage, déclare le Chaman, mais vous le révéler serait vous priver de la liberté de choix, et sans elle il ne saurait y avoir de héros. Il y a des Énigmes pour entendre et des Sceaux pour voir, et le danger guette à chaque tournant. Le chemin de la vérité est étroit. Mais maintenant vous devez poursuivre votre quête ailleurs. » Il prononce alors une formule magique et le village disparaît sous vos yeux, tandis que vous vous sentez soudainement flotter. Rendez-vous au [382](#).



170

Vous avez affronté la mort sous les formes les plus diverses pour en arriver là, mais les moyens défensifs mis en œuvre par Morgane surpassent tout ce que vous avez connu. Des grilles en fer s'abattent brutalement devant et derrière vous, et sept serpents mortels s'insinuent jusqu'à vous par les lézardes du mur. Votre aventure s'achève ici.

171

Vous serpez à travers les broussailles, mais sans être véritablement gêné, quand soudain, sans avertissement, des lumières s'embrasent dans plusieurs arbres. Vous êtes tombé dans un camp de Spriggans — vous les reconnaissez immédiatement d'après les descriptions et mises en garde de votre nurse dans votre enfance. Il s'agit d'une branche du peuple des fées accablée d'une laideur grotesque, et qui n'a malheureusement pas hérité des bonnes dispositions de ses



171 *Soudain, des lumières s'embrasent
dans plusieurs arbres :
vous êtes tombé dans un camp de Spriggans !*

cousines. En effet, les Spriggans sont de lâches pillards qui préfèrent dépouiller de vieilles femmes. Mais leur faculté de se gonfler pour tripler ou quadrupler leur petite taille en fait des ennemis redoutables même pour vous. Ils sont au nombre de six ; si vous vainquez les deux premiers, les autres s'enfuiront sans demander leur reste. Ces poltrons approchent un par un.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier SPRIGGAN	6	8
Deuxième SPRIGGAN	7	8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [106](#).

172

Il y a tout un fatras de choses, la plupart sans valeur. Vous n'avez pas le temps de procéder à une inspection systématique, car la femelle risque de revenir d'un instant à l'autre et de voir ce que vous avez fait de son mari. Mais vous avez le temps de vous emparer de trois des objets suivants : une boucle d'oreille assez commune en laiton ; une défense de Snattacat gravée de motifs délicatement entremêlés ; une bourse de cuir serrée par un cordon ; 5 Pièces d'Or ; une statuette en pierre représentant quelque divinité ; une fiasque d'eau vide. Choisissez ce que vous voulez emporter, puis, comme vous ne souhaitez pas rencontrer le reste de la famille Doragar, partez vers l'est. Rendez-vous au [141](#).

173

Vous vous enfoncez très avant dans la montagne dont les flancs sont couverts de pins touffus. De temps à autre, au fur et à mesure que les jours passent, vous entendez des grondements de mauvais augure venant des montagnes de l'autre côté. Un après-midi, vous apercevez au loin une silhouette noire se détachant sur le blanc éblouissant de la neige. Si vous êtes seul, rendez-

vous au [287](#). Si vous avez un compagnon, rendez-vous au [210](#). Si vous avez deux compagnons, rendez-vous au [176](#).

174

La lance vous atteint entre les omoplates, ce qui met un terme à votre aventure.

175

En sortant du puits, vous apercevez une troupe de cavaliers arrivant du sud. Mieux vaut ne pas vous attarder dans cette région. Rendez-vous au [343](#).

176

Même s'ils ont aperçu la lointaine silhouette, les Montagnards n'en semblent pas préoccupés pour autant. Peut-être leurs yeux perçants sont-ils à même de distinguer ce que les vôtres ne peuvent pas, à savoir si l'être se rapproche ou s'éloigne de vous. La voix doit, à l'évidence, porter loin dans l'air vif et clair de la montagne ; aussi, vous décidez de crier dans sa direction. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [378](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [360](#).

177

Honteux et dépité, vous revenez à l'endroit où Hever vous attend avec les chefs de ses villages, à l'orée de la forêt. Le ciel bleu, les fanions virevoltant dans la brise légère et les alouettes au-dessus de votre tête contrastent étrangement avec votre intense sentiment d'échec. Hever est un homme de parole et il ne vous donne pas sa Corne. Il vous escorte jusqu'à son château. Alors que vous vous apprêtez à partir, Hever vous fait apporter quelque nourriture de la cuisine. Vous regagnez 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [384](#).

178

En descendant dans Fallow Dale, vous vous rappelez ce que vous savez du lieu. Plusieurs villages sont installés à cet endroit et la population est constituée d'un mélange d'humains et d'autres espèces intelligentes. Les villages sont regroupés dans une vague fédération sous la domination d'un suzerain unique qui occupe le château fortifié situé au centre du vallon. Hever est l'actuel suzerain de Fallow Dale et il s'enorgueillit de ce que les fortifications de son château sont destinées à le protéger exclusivement contre les ennemis extérieurs, car ses villages vivent en paix les uns avec les autres et avec lui-même. Mis à part ces quelques notions, vous ne savez que peu de chose. Les gens d'Arion ne voyagent jamais loin de leur univers familier et certainement jamais aussi loin que Fallow Dale, et rares sont les marchands qui passent du pays de Hever dans le vôtre. Vous apercevez le château à quelques kilomètres de là. Vous avez le choix entre deux itinéraires pour y parvenir : vous pouvez soit traverser un village (rendez-vous au [305](#)), soit éviter le village en coupant par un grand champ labouré (rendez-vous au [396](#)).

179

Cette nuit-là, Morgane vous apparaît en rêve. « Parfait, dit-elle. Je suis ravie de voir que vous êtes en route. Notre petit plan fonctionne à merveille. N'ayez crainte, je ne vous tuerai pas... du moins pas encore ! Mais voici un avant-goût de mon pouvoir. » La vision élève alors les mains et vous maudit (vous perdez 2 points de CHANCE). Vous vous réveillez en sursaut et, même les yeux ouverts, il vous semble la voir s'éloigner en ricanant d'un rire méchant. Rendez-vous au [77](#).

180

Le lendemain matin de bonne heure, vous atteignez enfin un endroit où il vous est possible de traverser les gorges. En effet, un vague sentier dont la formation doit être due à quelque ancien glissement de terrain descend au fond des gorges et vous croyez

pouvoir distinguer un sentier analogue de l'autre côté. D'autre part, les gorges ne sont pas trop profondes à cet endroit. Et, sans doute parce que ce passage est fréquemment emprunté, un pont de corde a été suspendu au-dessus du gouffre pour rendre la traversée plus rapide. Il a l'air aussi sûr qu'un pont de ce type peut l'être et le sentier paraît précaire mais praticable. Allez-vous traverser le pont (rendez-vous au [247](#)) ou descendre par le sentier (rendez-vous au [117](#))?

181

Allez-vous explorer le puits principal (rendez-vous au [36](#)), la remise dont le toit s'est effondré (rendez-vous au [212](#)) ou la hutte qui paraît relativement intacte (rendez-vous au [107](#)) ?

182

Par chance, la neige qui soudain tombe des branches d'un arbre voisin provoque une diversion au dernier moment. Les griffes de la créature vous éraflent seulement, vous faisant perdre 1 point d'ENDURANCE. Rendez-vous au [142](#) et poursuivez le combat.

183

Dans votre précipitation, quelques Provisions tombent de votre sac. Lancez un dé : le chiffre obtenu indique le nombre de repas perdus. La lune disparaît bientôt, et vous continuez votre marche dans l'obscurité, sans plus aucune certitude quant à la direction suivie. A l'aube, la brume qui se lève sur le lac et enveloppe la région rend votre situation encore plus difficile. Le manque de sommeil vous fait perdre 1 point d'ENDURANCE. Rendez-vous au [108](#).

184

Vous poursuivez votre conversation pendant quelques instants encore, jusqu'à ce que le barde vous rejoigne. C'est un jeune homme portant au front la marque traditionnelle de sa caste afin que, de part les pays civilisés qu'il parcourt, il soit traité en hôte



184 *Le barde commence à conter
de vieilles légendes...*

sacré. Alors qu'il commence à conter de vieilles légendes, vous êtes frappé par le fait qu'il est loin de posséder le talent qui devrait être le sien. Vous lancez un regard interrogateur à Hever qui vous chuchote à l'oreille : « Ce garçon est l'élève de mon précédent barde qui était le meilleur du pays. Mais il a été enlevé, il y a de cela quelques mois, et personne n'en a plus jamais entendu parler. Certes, il est encore maladroit ; mais il fait des progrès et commence à savoir improviser des chants. Avez-vous un thème favori ? » Improviser, c'est là le talent naturel des bardes. Et vous ne sauriez refuser l'invitation d'Hever sans être blessant. Allez-vous prier le barde de chanter une ballade contant la vieille légende de Pyke et du Renard de Feu (rendez-vous au [296](#)) ou préférez-vous lui demander de composer une chanson sur votre propre visite à Fallow Dale (rendez-vous au [232](#))?

185

Comment croyez-vous donc que l'alchimiste survive dans ces contrées dangereuses ? A peine a-t-il deviné vos intentions agressives qu'il vous envoie dans l'au-delà avec perte et fracas, sous le regard lourd et indifférent du buffle. Ainsi se termine votre aventure.

186

Au moment où vous vous éloignez, vous vous tordez la cheville en trébuchant dans un terrier (vous perdez 1 point d'**HABILETÉ**) et vous tombez à terre. L'extrémité de votre épée heurte une pierre. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [337](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [310](#).

187

L'un des monticules se révèle être la tête d'un énorme Suceur de Vase. Il s'ébroue pour vous précipiter dans le borbier où vous vous enfoncez rapidement. Ainsi peut-il vous dévorer tout à son aise. Votre aventure s'achève ici.

188

Vous décidez que le mieux est d'attraper successivement chaque rocher au lasso et de vous retenir à la corde pour passer de l'un à l'autre, pour le cas où vous tomberiez à l'eau. Il y a quatre rochers fort glissants à passer. Vous lancez un dé quatre fois de suite. Si vous obtenez un 1, vous tombez et, bien que la corde résiste et que vous parveniez à remonter sur le rocher, votre casque (si vous l'avez encore) tombe de votre tête sans que vous puissiez le rattraper. Lorsque vous atteignez la berge sud, rendez-vous au [293](#).

189

Après avoir marché au milieu d'herbes épineuses et de petites orchidées jaunes, vous vous trouvez soudain sur le rebord d'un talus, à quelques mètres au-dessus de la surface du lac. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [31](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [340](#).

190

Vous revêtez la Cape (son pouvoir ne fonctionnant qu'une seule fois, rayez-la de votre *Feuille d'Aventure*) et vous battez en retraite vers la falaise puisque vous ne pouvez vous glisser au-devant de la Chimère. Mais la Chimère change simplement de tactique et, ne pouvant souffler son feu sur vous, elle le souffle sur le pont de corde. Ainsi maltraité, le pont menace très rapidement de s'effondrer. Rendez-vous au [272](#).

191

Bousculé par les animaux, vous tombez à terre et votre tête heurte un rocher, ce qui vous fait perdre connaissance. Seule la souffrance horrible du feu consumant votre corps vous sort de votre torpeur. Heureusement pour vous, l'espace d'un instant. Votre aventure se termine ici.

192

Les Elfes ne font pas le moindre geste pour vous empêcher de regarder dans le miroir. Mais le miroir forme un tourbillon qui vous aspire, et vous êtes perdu à jamais.

193

Il y a de moins en moins de monticules où poser les pieds. Allez-vous vous diriger vers la gauche (rendez-vous au [229](#)), vers la droite (rendez-vous au [264](#)) ou continuer tout droit (rendez-vous au [187](#))?

194

Ils tiennent un bref conciliabule pour savoir si oui ou non ils doivent vous livrer comme prisonnier à Morgane pour s'attirer sa bienveillance. Ils décident finalement de le faire et vous détachent de l'arbre. Vous ayant lié les mains derrière le dos, ils vous conduisent à la pointe de la lance vers le nord, en direction de Krill Garnash. Rendez-vous au [173](#).

195

Cela ne va pas être une mince affaire. Car vous êtes en train d'essayer, ni plus ni moins, d'échapper au regard perçant des Elfes, qui connaissent la forêt comme leur poche. Lancez un dé. Si vous obtenez 1, 2, 3 ou 4, rendez-vous au [391](#). Si vous obtenez 5 ou 6, rendez-vous au [95](#).

196

Rendez-vous au [223](#).

197

C'est le moins qu'on puisse dire : vous voilà en fâcheuse posture ! Le Serpent d'Eau vient de vous faire en effet trébucher, et il vous maintient maintenant sous l'eau. Votre aventure se termine ici.



198 *Le Vertigo exhibe deux splendides rangées de dents semblables à des aiguilles !*

198

Vous arrivez à sortir du tourbillon de neige au moment précis où la tête du Vertigo, toutes mâchoires ouvertes, crève la couche de neige, exhibant deux splendides rangées de dents semblables à des aiguilles. Il vous aperçoit immédiatement et passe à l'attaque. Vous n'avez pas le temps de sortir quoi que ce soit de votre sac.

VERTIGO HABILITÉ: 7 ENDURANCE: 13

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [267](#).

199

Vous parvenez à tenir bon et à vous hisser péniblement jusqu'au sommet de la falaise. Là, vous vous allongez, haletant d'épuisement (vous perdez 1 point d'ENDURANCE). Ayant repris quelques forces, vous vous remettez en route et vous descendez le sentier. Rendez-vous au [117](#).

200

Le reste de votre voyage vers Fallow Dale se passe sans incident, si l'on excepte quelques rencontres avec des animaux errants. Rendez-vous au [178](#).

201

De bon matin, le jour suivant, vous reprenez votre route et, bientôt, vous remarquez que les falaises deviennent moins hautes. Vous envisagez pendant un instant de sauter dans la rivière mais vous vous rendez alors compte que le courant est extrêmement rapide et vous ne tardez pas à entendre le mugissement d'une impressionnante chute d'eau que vous apercevez au bout de peu de temps. Les falaises ont maintenant disparu, et les embruns de la chute semblent danser dans l'air, scintillant de toutes les couleurs de l'arc-en-ciel. Il n'est cependant toujours pas possible de traverser la rivière à cet endroit. Rendez-vous au [293](#).

202

Vous ne tardez pas à assister au passage d'une grosse fourmi rouge. Vous en avez bientôt vu plus d'une douzaine, que vous identifiez comme étant des Fourmis Trésorières — appelées ainsi parce qu'elles emplissent leurs nids de toutes les choses qu'elles peuvent transporter. Elles sont assez grosses (vous avez déjà vu quatre d'entre elles traînant le cadavre d'un rat des champs) et leurs morsures peuvent être fort douloureuses. Ces fourmis circulent dans les deux sens, mais celles qui trottent vers le sud-ouest sont en général chargées de quelque friandise. Vous en déduisez donc que leur nid se trouve quelque part dans cette direction. Vous êtes d'ailleurs très tenté de trouver leur nid, pour voir si elles ont amassé des objets de valeur, mais les Fourmis Trésorières sont réputées pour voyager pendant des kilomètres et des kilomètres, et le sud-ouest n'est pas votre direction. Si vous décidez de suivre la trace des fourmis en direction du sud-ouest, rendez-vous au [105](#). Si vous choisissez de rester à l'endroit où vous êtes au cas où une fourmi passerait avec quelque objet de valeur, rendez-vous au [91](#). Si, en revanche, vous vous désintéressez des fourmis et que vous préféreriez continuer vers le nord, rendez-vous au [140](#).

203

Ayant mal évalué votre coup, vous vous blessez à la jambe et perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous décidez de poursuivre coûte que coûte la traversée de l'étang par la seule force de vos muscles. Rendez-vous au [104](#).

204

Lorsque vous atteignez la caverne du Dragon, vous vous apercevez que ses dimensions sont des plus modestes. Mais, après tout, quel besoin un Dragon des Neiges a-t-il de se protéger du froid ? A son extrémité, la caverne se rétrécit en un étroit boyau que vous franchissez. Et vous vous retrouvez sur une saillie longeant le flanc de la montagne. Elle est suffisamment

large pour que vous puissiez l'emprunter en toute sécurité jusqu'à ce qu'elle aboutisse à l'entrée d'un tunnel. Rendez-vous au [256](#).

205

Le fermier éclate d'un rire sonore. « Que voulez-vous que je fasse de ce déchet ? » dit-il, en jetant la pépite dans une haie (rayez-la de votre *Feuille d'Aventure*). Rendez-vous au [396](#) et faites un nouveau choix.

206

Vous vous rendez compte que courir ne servirait pas à grand-chose et que votre seul espoir est de créer un contre-feu entre vous et le feu de brousse. Pour cela, vous devez allumer un brasier afin qu'il brûle tous les arbustes et ne laisse rien qui puisse alimenter le feu de brousse. Si vous décidez d'allumer ce feu au sud de l'endroit où vous vous trouvez, rendez-vous au [102](#). Si vous préférez l'allumer au nord de votre position, rendez-vous au [168](#).

207

Du fait que vous tournez le dos à un arbre et que le feu de camp vous fait face, vous pouvez combattre les tentacules un par un. Avant d'affronter chaque tentacule, vous vous saisissez d'un tison dans le feu. Lancez un dé. Si vous obtenez 1 ou 2, vous ne réussissez dans votre précipitation qu'à vous brûler vous-même, et vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Si vous obtenez 3 ou 4, le tison que vous attrapez crépite et s'éteint avant que vous n'ayez pu vous en servir. Si vous obtenez 5 ou 6, vous parvenez à vous emparer d'un tison à la flamme vigoureuse, et chaque fois que vous sortez vainqueur d'un Assaut, vous infligez des blessures à votre adversaire qui lui font perdre 3 points d'ENDURANCE, au lieu des 2 points habituels.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier TENTACULE	6	6
Deuxième TENTACULE	6	6
Troisième TENTACULE	6	6
Quatrième TENTACULE	6	6
Cinquième TENTACULE	6	6

Vous pouvez vous échapper à tout moment en vous rendant au [361](#), mais les tentacules vous feront perdre 2 points d'ENDURANCE supplémentaires lorsque vous rassemblerez vos affaires avant de vous enfuir. Si vous acceptez l'affrontement et que vous sortiez vainqueur du combat, rendez-vous au [346](#).

208

« Ainsi le Juja est encore en vie, dit-elle. Je suis ravie de l'apprendre. Ah ! Quel joyeux drille il faisait et comme nous nous sommes amusés ensemble quand le monde était jeune ! Mais savoir comment quitter mon domaine et être effectivement capable de le faire sont deux choses bien différentes, n'est-ce pas ? Avez-vous les graines ? » Si vous les avez, multipliez le nombre de graines par le nombre de dragons représenté sur le contenant et rendez-vous au paragraphe portant le numéro ainsi obtenu. Sinon, rendez-vous au [329](#).

209

Le miroir forme un tourbillon qui vous aspire. Vous êtes perdu à jamais.

210

Même s'il a aperçu la lointaine silhouette, le Montagnard n'en semble pas préoccupé pour autant. Peut-être ses yeux perçants sont-ils à même de distinguer ce que les vôtres ne voient pas —

c'est-à-dire si cette silhouette se rapproche ou s'éloigne de vous. La voix peut porter loin dans l'air vif et clair de la montagne ; aussi décidez-vous de crier dans sa direction. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [275](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [360](#).

211

Les Elfes passent à côté de vous et poursuivent leur chemin. Un peu plus tard, lorsque vous estimez que la voie est libre, vous continuez vers le nord en direction de Fallow Dale. Rendez-vous au [115](#).

212

Non seulement le toit s'est effondré, mais, dès que vous pénétrez dans la hutte, le sol s'effondre à son tour, pourri par des années d'humidité et d'activité incessante des vrillettes. Des créatures, d'ailleurs bien pires que ces coléoptères, occupent la cave dans laquelle vous êtes tombé. Des rats et de gigantesques mille-pattes courent en tous sens et se tortillent lorsque vous atterrissez sur le sol dans un énorme fracas. Ils se précipitent alors sur vous, avant même que vous ayez pu vous relever. Vous les repoussez avec de grands gestes frénétiques, mais vous allez devoir les combattre pour vous frayer un chemin jusqu'aux solives afin de pouvoir vous hisser à l'étage supérieur. Traitez-les comme un adversaire unique.

VERMINE HABILITÉ: 5**ENDURANCE: 6**

Si vous êtes vainqueur, vous vous échappez de ce trou infernal, mais un rat vous mord à la cheville et vous perdez 1 point d'**ENDURANCE**. Allez-vous maintenant explorer le puits principal (rendez-vous au [36](#)), la hutte en meilleur état (rendez-vous au [107](#)), ou préférez-vous quitter sur-le-champ cet endroit inhospitalier (rendez-vous au [343](#)) ?



212 *Des rats et de gigantesques mille-pattes
courent en tous sens
et se tortillent lorsque vous atterrissez sur le sol.*

213

En avançant vers l'est, vous remarquez que de nombreux puits sont creusés à intervalles réguliers dans le plafond de la galerie. Ils laissent pénétrer l'air et la lumière, mais ils sont tout aussi inaccessibles que celui par lequel vous êtes tombé. Vous en concluez que la mine était autrefois exploitée par des esclaves qui devaient pouvoir voir et respirer, mais qu'il fallait empêcher de s'enfuir. C'est une ancienne mine de cuivre ; le filon est épuisé, mais vous découvrez une pépite de minerai verdâtre que vous conservez. Vous ne tardez pas à arriver devant un passage latéral s'ouvrant sur votre droite et d'où s'échappe une puanteur particulièrement horrible. Si vous décidez de vous engager dans ce passage, rendez-vous au [325](#). Si vous préférez rester dans la galerie principale, rendez-vous au [370](#).

214

Une fois que vous êtes sorti du district du village, allez-vous continuer vers le nord-est (rendez-vous au [323](#)) ou changer de direction pour reprendre vers le nord (rendez-vous au [336](#)) ?

215

Comme vous vous mettez à allonger le pas, la brume se solidifie pour former une chaussée magique que vous empruntez jusqu'à la demeure du Juja. Aucun être ni aucune légende ne connaît son véritable nom. Tout ce que l'on sait est que ce magicien s'est retiré là lorsque le monde est devenu mauvais, il y a de cela bien longtemps. Son corps est assis dans une cabane, entouré de vieux livres et d'ustensiles alchimiques, mais son esprit voyage très loin. Lorsque vous pénétrez dans sa cabane, il vous salue et vous offre un repas (vous regagnez 4 points d'ENDURANCE). Durant le repas, vous lui parlez de votre quête. « Hmm... bien, dit-il. Il vaudrait mieux que vous voyez Vashti au Vallon de la Servante. Elle en sait plus que moi à ce sujet. » Vous lui demandez alors comment vous rendre au Vallon. « Oh, j'ignore comment y pénétrer, vous répond-il. D'ailleurs, vous devriez déjà le savoir.

Cependant, dans un de mes livres, j'ai trouvé une indication révélant comment en sortir ; ce qui est tout aussi important, savez-vous. » Il saisit un volume sur une étagère. « Oui, c'est ici, à la page 208 : " Le pays où le temps n'existe pas — chêne pour entrer et pomme pour sortir. " J'espère que ceci vous aidera. Y a-t-il autre chose que je puisse faire pour vous ? » Vous gagnez 2 points deCHANCEpour cette information vitale. Allez-vous maintenant lui demander de vous restituer les Points de Départ de l'une de vos qualités (rendez-vous au [308](#)) ou de vous expliquer comment pénétrer dans le repaire de Morgane (rendez-vous au [167](#)) ?

216

Vos efforts ne font que redoubler la fureur du monstre et il vous assène une gifle magistrale de l'un de ses tentacules, faisant voler au loin votre épée. Avant même que vous ayez pu la récupérer, vous êtes attiré dans la gueule du Kraken. Les eaux acides du lac dissoudront tout, jusqu'à vos os.

217

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [133](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [116](#).

218

«Nous en avons vu un aperçu dans le miroir», déclare le chef, lorsque vous avez terminé vos explications au sujet de votre quête. Si vos mains sont liées, rendez-vous au [319](#). Sinon, rendez-vous au [154](#).

219

Vous sautez par-dessus la mare et vous atterrissez sain et sauf de l'autre côté. Vous continuez pendant plusieurs kilomètres. Si vous n'avez pas pris le temps de vous reposer et de manger quelques-unes de vos Provisions durant votre voyage souterrain, vous devez diminuer votre total d'ENDURANCEde 2 points.

L'unique et monotone galerie finit par aboutir à un embranchement. Allez-vous bifurquer à gauche (rendez-vous au [399](#)) ou à droite (rendez-vous au [276](#))?

220

Quelques flèches décochées avec précision ramènent le nombre de vos adversaires de 6 à 2 Orques Nains, mais vide votre carquois (vous pourrez récupérer vos flèches ultérieurement). Vous devez affronter les deux derniers à l'épée, mais ils ont par chance été séparés l'un de l'autre dans les hautes herbes, si bien que vous pouvez vous attaquer à chacun d'eux individuellement. Le premier tire sa dague en rugissant : « Parfait ! C'est vous que nous voulons, pas votre misérable casque ! »

HABILETÉ ENDURANCE

Premier ORQUE NAIN	6	10
Second ORQUE NAIN	5	8

Si vous êtes vainqueur, vous reprenez votre casque. Vous pouvez alors soit vous mettre en route pour regagner Fallow Dale (rendez-vous au [321](#)), soit oublier la Corne de Hever et continuer directement vers le nord et Krill Garnash (rendez-vous au [20](#)).

221

Presque immédiatement, vous commencez à rencontrer une multitude d'animaux, petits et grands, fuyant vers le nord pour échapper au feu. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [7](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [191](#).

222

Vous décidez de passer la nuit dans la caverne de l'Ours des Cavernes. A l'aide de silex et d'amadou, vous allumez un feu avec les branches et les bûches que vous trouvez dans la caverne et alentour, et vous vous installez confortablement. Si vous avez rencontré la famille Doragar dans la mine, rendez-vous au [112](#). Sinon, rendez-vous au [121](#).

223

« Cela fera très bien l'affaire, dit-elle en gloussant. Maintenant, écoutez-moi attentivement : allez voir le Juja. Il en sait plus que moi. » Puis elle repart en grands éclats de rire hystériques et il n'y a plus moyen d'en tirer quoi que ce soit. Allez-vous maintenant continuer vers le nord (rendez-vous au [336](#)) ou vers le nord-est (rendez-vous au [323](#)) ?

224

Au fur et à mesure que vous vous enfoncez dans la galerie, les torches accrochées au mur sont de plus en plus espacées, puis elles disparaissent totalement. Vous revenez en arrière pour prendre une torche afin d'éclairer votre chemin, mais un vent anormalement violent l'éteint sur-le-champ, et retombe aussitôt. Allez-vous poursuivre l'exploration de cette galerie (rendez-vous au [49](#)) ou préférez-vous revenir sur vos pas jusqu'à l'embranchement et prendre l'autre galerie (rendez-vous au [19](#)) ?

225

Au moment même où vous atteignez le sol, la poutre casse et la corde tombe sur vous. Certes, vous ne pourrez pas l'utiliser pour ressortir d'ici, mais au moins vous avez votre corde et vous êtes arrivé en bas intact. En levant les yeux, vous remarquez que les derniers barreaux de l'échelle manquent et que le puits est trop large et abrupt pour être escaladé. Vous voilà donc fait comme un rat, à moins que vous ne trouviez une issue quelque part au fond de la galerie. L'air est humide et froid; mousse et lichens ont

envahi le sol et les murs de cette galerie soigneusement construite. L'eau suinte des murs et forme des flaques sur le sol. La galerie s'enfonce dans deux directions. Allez-vous vous diriger vers l'ouest (rendez-vous au [237](#)) ou vers l'est (rendez-vous au [213](#))?

226

Vous dormez d'un profond sommeil, comme si vous n'aviez pas le moindre souci au monde. Mais, au petit matin, quelque chose dérange la surface calme du lac. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [257](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [280](#).



226 *Au petit matin, quelque chose dérange la surface calme du lac !*

227

Au fur et à mesure que vous vous enfoncez dans la montagne, la neige se fait plus profonde et les vents glaciaux sont plus gémissants. Comme vous êtes affaibli par le froid contre lequel vous n'êtes guère protégé, vos Provisions ne vous redonnent que 3 points d'ENDURANCE, au lieu des 4 points habituels. Rendez-vous au [128](#).

228

Vous parvenez à porter un coup au Serpent sans vous blesser vous-même. Il reste enroulé autour de vos jambes, mais il ne vous gêne plus vraiment, et vous avancez avec moins de difficulté dans l'eau. Rendez-vous au [15](#).

229

Une énorme bulle de gaz des marais éclate près de vous. Succombant aux vapeurs empoisonnées, vous vous enfoncez dans les eaux putrides où vous êtes englouti par des créatures innommables. Votre aventure s'achève ici.

230

Il y a peu de bois autour de vous pour allumer un feu, bien que vous possédiez silex et amadou. Ayant mâché quelques baies aigres, vous vous rincez la bouche avec l'eau de votre fiasque pour en éliminer le goût désagréable. Si vous souhaitez remplir votre fiasque d'eau du lac, rendez-vous au [39](#). Si vous préférez vous coucher sur-le-champ, rendez-vous au [76](#).

231

Allez-vous explorer le puits principal (rendez-vous au [36](#)) ou, si vous ne l'avez pas encore fait, la hutte dont le toit s'est effondré (rendez-vous au [212](#))? Mais peut-être préférez-vous quitter immédiatement cet endroit inhospitalier (rendez-vous au [343](#)) ?

232

Le barde commence par bredouiller, puis il réussit à composer un bref poème épique, constitué principalement d'épisodes entièrement imaginaires, autour de votre voyage d'Arion à Fallow Dale. Le résultat final est assez plaisant et certainement flatteur, car le barde ne cesse de magnifier les pouvoirs d'un sceptre et d'un globe s'ils sont entre les mains d'un véritable souverain. A tel point que vous en venez à être presque persuadé que vous pourriez mener à bien le reste de votre quête, si seulement vous possédiez un sceptre et un globe. Vous gagnez 1 point de **CHANCE**. Vous allez ensuite vous coucher. Rendez-vous au [26](#).

233

De votre cachette, vous entendez vos ravisseurs qui vous cherchent, mais par chance ils ne parviennent pas à vous trouver. Vous vous employez, pendant ce temps, à frotter la corde qui vous lie les mains contre l'arête vive d'un rocher dans la ravine où vous avez atterri. La corde finit par céder. Lorsque vous estimez que la voie est libre, vous émergez de votre cachette. Vous perdez 3 points d'**ENDURANCE** pour avoir séjourné si longtemps dans la neige gelée. Rendez-vous au [250](#).

234

A l'est, le ciel commence tout juste à pâlir et la brume venue du lac se fait plus dense, annonçant l'approche de l'aube. Vous perdez 2 points d'**ENDURANCE** en raison du manque de sommeil. Vous arrivez à un cours d'eau qui se jette dans le lac. Vous ne pouvez voir s'il est très large, car la brume et l'obscurité vous ôtent toute visibilité au-delà de quelques mètres. Mais il n'est pas très profond et le courant n'est pas trop fort, à ce qu'il vous semble. Allez-vous le traverser (rendez-vous au [274](#)) ou préférez-vous le longer vers l'amont, en espérant pouvoir le traverser à un endroit où il sera plus étroit (rendez-vous au [294](#)) ?

235

La rivière se révèle plus profonde que vous ne le pensiez et le courant est si violent qu'il vous renverse et vous emporte. Elle est maintenant bordée de falaises abruptes et dépourvue de la moindre grève ou du moindre endroit permettant de débarquer. Et l'impétuosité des flots est encore redoublée par le resserrement des falaises. Si votre total d'**HABILETÉ** est supérieur ou égal à 8 et votre total d'**ENDURANCE** supérieur ou égal à 12, vous survivez. Dans le cas contraire, vous vous noyez. Si vous survivez, la rivière finit par s'élargir à nouveau. Ses eaux s'apaisent et se font plus sûres, mais les falaises demeurent tout aussi abruptes. Vous êtes entraîné par le courant sur plusieurs kilomètres (vous perdez 2 points d'**ENDURANCE**). Cependant, vous réussissez à vous hisser sur un rondin de bois, ce qui améliore nettement votre situation. Le jour passe et la nuit vient, puis un nouveau jour. Rendez-vous au **38**.

236

Aucun obstacle sérieux ne se présente pendant quelque temps : les cours d'eau sont soit assez peu profonds pour que vous les traversiez en pataugeant, soit assez étroits pour être franchis d'un bond. La lande est couverte de bruyère et de buissons d'airelles, ce qui rend l'avance malaisée, mais nullement impossible. Peu après, vous arrivez en vue d'un étrange spectacle. Une roulotte peinte de vives couleurs est traînée par un buffle d'eau et chemine vers l'ouest. Un vieil homme robuste est assis sur le siège de la roulotte. Il tient mollement les rênes entre ses mains et ne semble guère préoccupé de la direction de la roulotte. Les casseroles et les poêles accrochées autour de la roulotte bringuebalent et s'entrechoquent à chaque inégalité de terrain. Une enseigne sur le côté de la roulotte vous apprend à qui vous avez affaire: « Canches — Alchimiste & Négociant ». Vous l'appelez et il stoppe la roulotte. Le buffle, quant à lui, entreprend immédiatement de brouter de l'herbe. Canches vous propose de vous vendre ses marchandises faites maison. Si vous avez de l'argent et que vous souhaitiez voir ce qu'il a à vous offrir,

rappelez-vous ce numéro de paragraphe et rendez-vous au [80](#). Si vous n'avez pas d'argent, vous pouvez passer la journée là et puis continuer vers le nord (rendez-vous au [397](#)) ou attaquer l'alchimiste pour tenter de lui voler ses richesses (rendez-vous au [185](#)).

237

En avançant vers l'ouest, vous remarquez plusieurs puits creusés à intervalles réguliers dans le plafond de la galerie, mais plus petits que celui par lequel vous êtes descendu. Ils laissent pénétrer l'air et la lumière, mais sont inaccessibles et impossibles à escalader. Vous en concluez que la mine était autrefois exploitée par des esclaves qui devaient pouvoir voir et respirer, mais qu'il fallait empêcher de fuir. Il s'agit d'une ancienne mine de cuivre dont le filon est épuisé, mais vous découvrez une pépite de minerai verdâtre que vous conservez. Vous ne tardez pas à arriver devant un passage latéral s'ouvrant sur votre gauche. Si vous décidez de vous engager dans ce passage, rendez-vous au [283](#). Si vous préférez rester dans la galerie principale, rendez-vous au [364](#).



238

A l'évocation du nom de Morgane, un frisson secoue son corps et elle s'affaiblit encore davantage. Néanmoins, elle a encore le temps de vous aider. « Vous trouverez trois portes, halète-t-elle dans un dernier souffle. Vous devez prendre celle en bois. » Ce sont ses derniers mots. Vous enterrez son cadavre et vous poursuivez votre route soit vers le nord (rendez-vous au [125](#)), soit vers le nord-est (rendez-vous au [374](#)).

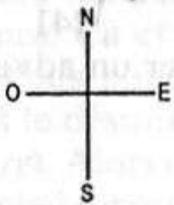
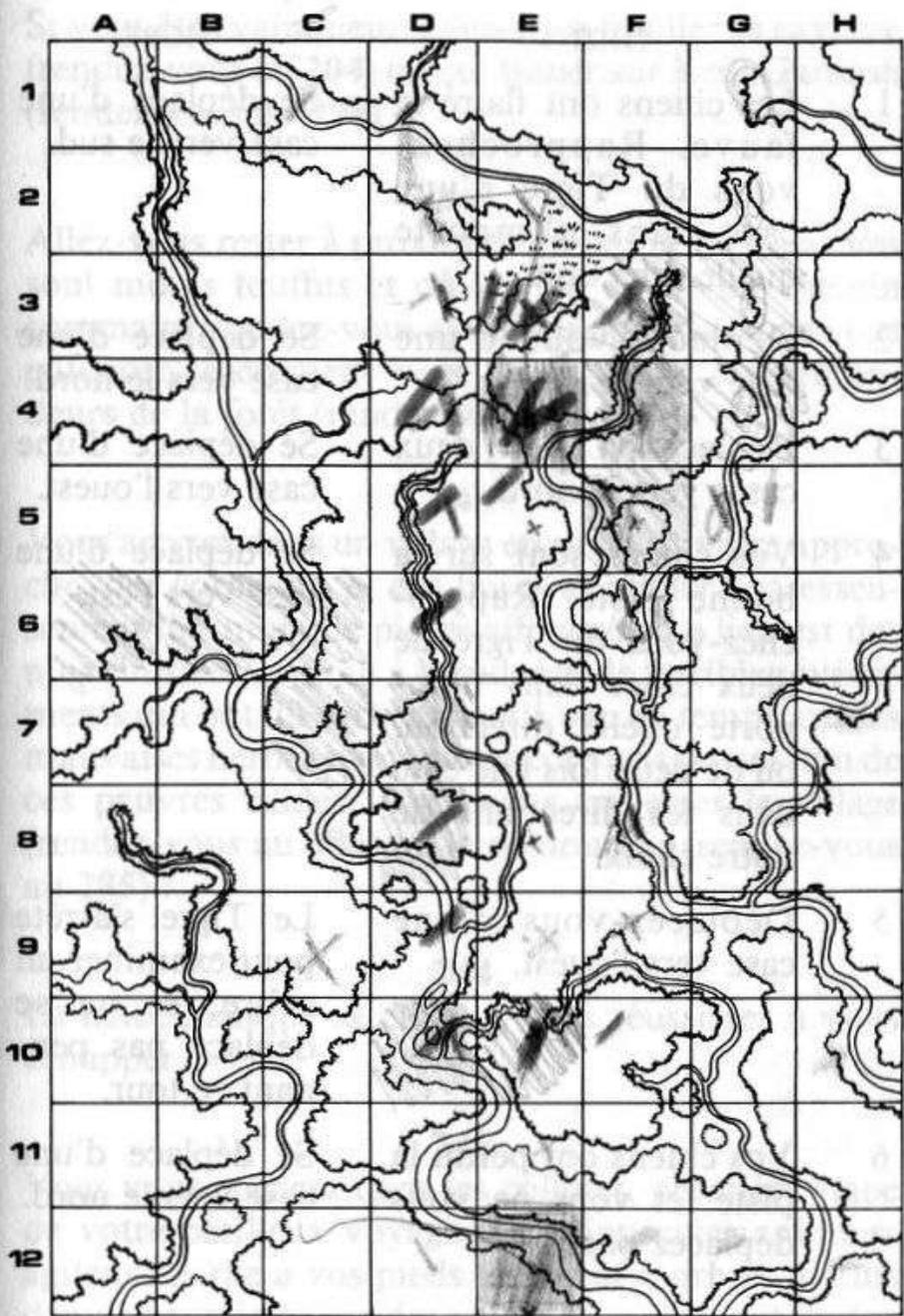
239

Vous reculez de quelques pas dans la galerie afin de prendre de l'élan pour sauter. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [160](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [260](#).



240

Hever vous donne une lance de chasse ainsi qu'une meute de chiens, puis il vous conduit jusqu'à la partie de la Forêt des Maléfices où se cache le Tigre. Ci-contre figure une carte de cette région de la Forêt : vous y pénétrez accompagné de la meute en E 12. Le Tigre est alors dans son repère en E 4. A l'aide d'un crayon, vous allez inscrire vos déplacements et ceux du Tigre sur la carte. Ces déplacements se font ainsi : lancez un dé, puis consultez le tableau ci-dessous et agissez suivant le résultat obtenu. Ensuite, faites de même pour le Tigre. Vous avez huit lancers de dé pour attraper le Tigre qui, lui-même, dispose également de huit lancers pour s'échapper (à noter que si le Tigre sort de la partie de la forêt figurant sur la carte, vous l'avez définitivement perdu). Vous attrapez le Tigre si, à un moment ou un autre, la meute parvient dans une case touchant celle où se trouve le Tigre. Si le Tigre vous échappe, rendez-vous au [177](#). Si vous attrapez le Tigre, rendez-vous au [371](#). Si vous vous arrêtez sur la case C 9, rendez-vous au [262](#).



CHIENS TIGRE

- 1 Les chiens ont flairé le fauve. Rapprochez-vous du Tigre d'une case dans n'importe quelle direction.

Se déplace d'une case vers le sud.
- 2 Déplacez-vous d'une case vers l'est.

Se déplace d'une case vers le nord.
- 3 Déplacez-vous de deux cases vers le nord.

Se déplace d'une case vers l'ouest.
- 4 Vos chiens sont sur la bonne piste. Rapprochez-vous du Tigre de deux cases dans n'importe quelle direction, ou de deux fois une case dans les directions de votre choix.

Se déplace d'une case vers l'est,

- 5 Déplacez-vous d'une case vers l'ouest. Le Tigre s'arrête pour examiner un arbre, et ne se déplace pas pendant ce tour.
- 6 Vos chiens ont perdu la piste, et vous ne vous déplacez pas. Se déplace d'une case vers le nord,

241

Vous devez affronter un adversaire redoutable.

DRAGONDES NEIGESHABILITÉ: 10ENDURANCE: 14

Si vous êtes vainqueur, allez-vous fouiller sa caverne (rendez-vous au [204](#)) ou continuer sur Krill Garnash (rendez-vous au [298](#)) ?

242

Allez-vous rester à proximité du lac, là où les arbres sont moins touffus et où la rive forme un chemin sommaire (rendez-vous au [79](#)) ou préférez-vous vous enfoncer légèrement vers l'ouest dans les profondeurs de la forêt (rendez-vous au [171](#)) ?

243

Vous arrivez dans un village en ruine. A votre approche, des corneilles et des buses s'envolent paresseusement des murs de pierre effondrés. Le lieu est des plus sinistres, témoin à l'évidence de terribles événements qui ont dû survenir voilà peu de temps, car les mauvaises herbes n'ont pas encore pris possession de ces pauvres ruines. Allez-vous traverser le village (rendez-vous au [386](#)) ou le contourner (rendez-vous au [285](#))?

244

La lance manque sa cible et vous réussissez à vous échapper. Les effets du Manteau disparaissent après un moment (rayez-le de votre *Feuille d'Aventure*). Rendez-vous au [173](#).

245

Vous vous engagez dans les collines, première étape de votre périlleux voyage. De minuscules animaux agitent l'herbe à vos pieds, et de rares arbres, battus depuis des siècles par des vents sauvages, sont tordus en de grotesques formes. Çà et là, vous remarquez des touffes d'oseille. Vous pouvez en cueillir quelques branches, si vous le désirez (notez-les alors sur votre *Feuille d'Aventure*). Alors que vous avancez en direction du nord, le soleil disparaît progressivement derrière des collines boisées, de l'autre côté du lac. Si vous souhaitez établir dès maintenant votre campement, rendez-vous au [230](#). Si vous préférez poursuivre votre chemin dans l'obscurité naissante, rendez-vous au [303](#).

246

Vous échappez de justesse à l'avalanche (au prix de 2 points d'ENDURANCE), mais votre compagnon n'a pas autant de chance que vous. En effet, vous trouvez son corps écrasé sous un énorme rocher. Vous reprenez vos armes et vous continuez vers le nord, en direction de Krill Garnash. Rendez-vous au [250](#).

247

Vous avez peut-être parcouru cinquante mètres sur le pont lorsque apparaît une Chimère qui, vous barrant le passage, vous demande de donner le mot de passe. Vous ne le connaissez pas, évidemment. D'ailleurs, il n'en existe probablement aucun, la Chimère cherche simplement un alibi pour se battre. Elle est dotée d'une tête de lion, d'un corps de chèvre et d'une queue de serpent, mais surtout d'une arme redoutable, son mortel souffle de feu. Si vous possédez la Cape d'Invisibilité Temporaire et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [190](#). Sinon, rendez-vous au [145](#).

248

A peine avez-vous mentionné le nom de Galrin qu'il apparaît avec son armée de spectres et entreprend, en moins de temps qu'il ne faut pour le dire, de raser le village des Elfes. « Idiot! vous dit-il d'une voix enrouée. Pourquoi nous appeler alors qu'il n'y en avait pas besoin ? » Puis il disparaît avec son armée de spectres et plus jamais vous ne pourrez faire appel à lui au cours de cette aventure. Néanmoins, le butin amassé dans le village est précieux : outre le miroir en cristal, vous trouvez un trésor d'une valeur de 30 Pièces d'Or ainsi qu'un arc magique avec un carquois plein de flèches, ce qui ajoute 1 point à votre total d'**HABILETÉ**, même s'il dépasse ainsi son niveau initial. Allez-vous regarder dans le miroir sans plus attendre (rendez-vous au [209](#)) ou préférez-vous le ranger dans votre sac et continuer votre chemin (rendez-vous au [115](#))?

249

Votre question déclenche une nouvelle crise d'hystérie. Tout ce que vous parvenez à lui arracher est : « Elle est venue... ce démon... elle a pris mon mari... il était le fermier. » Puis vous prenez congé d'elle, espérant qu'elle retrouvera sa tranquillité d'esprit. Si vous décidez d'aller vers le nord, rendez-vous au [336](#).

Si vous préférez vous diriger vers le nord-est, rendez-vous au [323](#).

250

Lorsque vous reprenez votre voyage vers Krill Garnash, toute trace de la silhouette distante qui, à son insu, vous a permis de vous libérer a disparu. Après deux jours de marche, les pics de Krill Garnash, à demi cachés dans un nuage gris menaçant, sont si proches qu'ils semblent se pencher sur vous tel un énorme monstre primitif. Vous avez le choix entre deux cols : allez-vous choisir celui qui mène vers l'ouest de Krill Garnash (rendez-vous au [284](#)) ou celui qui mène vers l'est (rendez-vous au [142](#)) ?

251

En regardant furtivement entre les branches du roncier derrière lequel vous vous dissimulez, vous voyez les Elfes des Bois se faufiler sans bruit de tronc d'arbre en tronc d'arbre, se rapprochant ainsi en zigzag de votre cachette. Les Elfes des Bois ont beau ne pas être bien disposés à l'égard des humains, ils ne leur sont généralement pas hostiles, sauf lorsqu'ils estiment qu'on a touché à leurs bois bien-aimés. Allez-vous sortir de votre cachette et présenter aux Elfes vos salutations amicales (rendez-vous au [334](#)) ou préférez-vous, ne voyant pas d'Elfes derrière vous, tenter de vous soustraire discrètement à cette confrontation (rendez-vous au [195](#)) ?

252

Vous ne faites pas le poids contre les six Orques Nains que vous avez suivis. Ils vous laissent les rattraper, puis vous encerclent, et la dernière image qu'il vous est donné de voir est celle de leurs lames malfaisantes étincelant dans le soleil du matin. Votre aventure s'achève ici.

253

Votre feu crée une zone désertique qui se refroidit suffisamment pour que vous puissiez vous y réfugier à temps, afin d'échapper au feu de brousse. Vos brûlures ne vous coûtent que 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [10](#).

254

Vous êtes tombé dans le camp de deux Chasseurs Cœurs-Noirs. Les Cœurs-Noirs sont une engeance malfaisante, croisement d'Orque et d'Elfe Noir. Vous aviez cru leur race éteinte, exterminée durant la Longue Guerre par votre ancêtre, Brendan Bloodaxe, mais il n'en est rien. Car vous faites face à deux d'entre eux, probablement venus d'un village proche. Ils affichent une mine aussi patibulaire et sinistre que celle de leurs ancêtres telles que les décrivent les légendes ! S'étant promptement remis de la surprise causée par votre intrusion, ils ramassent leurs cimenterres dentelés et s'approchent prudemment de vous, chacun d'un côté.

HABILETÉENDURANCE

Premier CŒUR-NOIR	6	10
Second CŒUR-NOIR	7	10

Vous allez devoir les combattre simultanément. Choisissez l'un d'eux comme adversaire pour lutter selon les règles du combat normal. Mais lancez également un dé pour connaître la Force d'Attaque de l'autre : si elle est supérieure à la vôtre, il vous blesse. Si elle est inférieure ou égale, vous avez simplement paré ses coups (en d'autres termes, vous ne pouvez pas le blesser). Si vous l'emportez sur les deux Cœurs-Noirs, allez-vous rester dans leur camp pour la nuit (rendez-vous au [269](#)) ou préférez-vous quitter au plus vite cet endroit (rendez-vous au [367](#)) ?



254 *Vous êtes tombé dans le camp
de deux chasseurs Cœurs-Noirs !*

021

255

Seules quelques gouttes d'acide atteignent vos yeux. Réduisez votre total d'**HABILETÉ** de 2 points pour la durée de ce combat.

VIPÈRE **CRACHEUSE** **HABILETÉ**: 4 **ENDURANCE**: 4

Si vous êtes vainqueur, allez-vous rester à attendre devant la piste des fourmis (rendez-vous au [277](#)) ou poursuivre votre route vers le nord (rendez-vous au [140](#))?

256

Ce doit être l'entrée du domaine de Morgane. Des torches vacillantes bordent les murs qui s'enfoncent en droite ligne dans les ténèbres. Rassemblant votre courage, vous pénétrez dans le tunnel. Les torches ne sont pas de grande efficacité contre le froid glacial et, bien que vous puissiez voir votre chemin, vous ne pouvez vous débarrasser d'une sensation d'obscurité. Car Morgane règne en ces lieux, et son cœur est froid et noir. Le tunnel débouche sur trois portes aménagées côte à côte dans le mur nord d'une petite caverne. Allez-vous choisir la porte de bois au centre (rendez-vous au [32](#)), la porte de pierre (rendez-vous au [119](#)) ou la porte de fer (rendez-vous au [290](#)) ?

257

Vos rêves changent brutalement de cours et vous vous réveillez soudain, hurlant : « Kevin ! Non ! » Le spectacle qui s'offre alors à vos yeux dépasse vos pires cauchemars : vous voyez en effet les cinq tentacules visqueux d'un Kraken ramper hors du lac dans votre direction. Vous repoussez le plus proche avec un tison arraché au feu, ce qui vous permet de gagner du temps. Allez-vous maintenant fuir à toutes jambes (rendez-vous au [361](#)) ou saisir votre épée et faire face au Kraken (rendez-vous au [322](#)) ?

258

Tous les éléments commencent à se mettre en place : la découverte que votre mission était un piège, Morgane évoquant son plan comme s'il était également l'œuvre de quelqu'un d'autre, Kevin traîtreusement tué. Depuis quelque temps déjà vous essayiez d'éclaircir ce mystère et vous parvenez enfin à comprendre. Si votre suspicion se porte sur une personne en particulier, vous devriez pouvoir deviner à quel paragraphe vous reporter. Sinon, rendez-vous au [347](#).

259

Le sentier est étroit, mais vous parvenez à vous maintenir dessus. Néanmoins, les coupures et les contusions provoquées par votre chute vous coûtent 2 points d'ENDURANCE. Vous vous relevez en vous époussetant et vous descendez le long du sentier. Rendez-vous au [117](#).

260

Le dernier saut qui était censé vous faire franchir la mare vous amène carrément sur une touffe de lichen glissant. Vous tombez lourdement sur le dos, vous vous heurtez la tête et votre élan vous entraîne droit dans la mare, où un Serpent des Eaux met un point final à votre triste existence. Votre aventure est terminée.

261

A l'examiner de plus près, vous faites deux découvertes : d'une part, que le trône de mauvaises herbes est en fait un véritable trône qui a simplement été recouvert de mauvaises herbes (bien que le squelette lui-même soit propre) et, d'autre part, que le squelette tient un globe dans sa main droite et qu'il porte une couronne sur la tête. Allez-vous essayer de prendre le globe (rendez-vous au [320](#)) ou la couronne (rendez-vous au [74](#)), ou préférez-vous vous contenter de remonter à la surface pour gagner la rive nord (rendez-vous au [393](#))?

262

L'un des chasseurs de Hever a creusé un piège à cet endroit, la semaine dernière. Vos chiens l'évitent d'instinct (ainsi que le Smilodon, d'ailleurs) mais, étant hélas dépourvu de ce même instinct, vous y tombez aveuglément, vous empalant sur les piques acérées plantées dans le sol. Votre aventure s'achève ici.

263

Vous vous enfoncez dans la brume qui se referme sur vous et jamais plus âme qui vive n'entendra parler de vous sur cette terre. Votre aventure se termine ici.

264

La brume s'épaissit et se fait plus menaçante. D'étranges lueurs dansent et disparaissent dans l'air. Vous ne voyez que de l'eau à perte de vue devant vous, mais vous distinguez des monticules sur votre gauche et sur votre droite. Allez-vous obliquer sur la droite (rendez-vous au [229](#)), sur la gauche (rendez-vous au [381](#)) ou poursuivre tout droit (rendez-vous au [215](#)) ?

265

C'est la seule solution possible. Votre feu créera une zone désertique qui s'étendra jusqu'à la falaise. Vous pourrez alors pénétrer dans cette zone et attendre que le feu de brousse s'éteigne de lui-même. Mais, n'ayant pas adopté cette solution immédiatement, vous vous êtes laissé très peu de temps pour le faire. Lancez un dé. Si vous obtenez un chiffre compris entre 1 et 4, rendez-vous au [17](#). Si vous obtenez 5 ou 6, rendez-vous au [253](#).

266

Vous lui offrez de le payer à la sueur de votre front. Le fermier accepte et vous met au travail, vous chargeant de nettoyer ses porcheries, ce qui, vous explique-t-il, aurait déjà dû être fait depuis des années. Ce travail rebutant vous coûte 1 point d'ENDURANCE et son ignominie 1 point de CHANCE. La corvée achevée, vous vous dirigez vers les portes du château. Rendez-vous au [78](#).

267

Le chemin du col que vous venez de franchir oblique légèrement, et finit par rejoindre le chemin menant à l'autre, car Morgane ne tolère qu'un unique accès à sa forteresse. En abordant l'ascension des flancs de Krill Garnash, vous avez soudain l'intime conviction que le chemin doit être défendu, et vous n'avez pas tort. Un Dragon des Neiges sort de sa caverne dans un fracas de tonnerre et pique droit sur vous, soufflant de la glace par les naseaux. Si vous possédez la Cape d'Invisibilité Temporaire et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [46](#). Sinon, rendez-vous au [241](#).

268

Trois de vos compagnons sont encore en vie, mais tous les Orques sont morts. Vous vous saisissez de votre casque, puis vous reprenez tous les quatre votre route vers Fallow Dale. Rendez-vous au [321](#).

269

La nuit s'écoule paisiblement et vous vous réveillez à l'aube. La brume qui s'élève du lac commence à voiler les collines environnantes et les corbeaux approchent, attirés par les cadavres des Chasseurs. Vous entreprenez de fouiller les sacs des Cœurs-Noirs à demi cachés sous les ajoncs, et vous y découvrez un bout de corde solide et deux peaux d'ours. Vous décidez de laisser les peaux, car elles vous chargeraient trop ; en revanche,

vous prenez la corde. Puis vous continuez votre voyage. La brume se fait bientôt tellement dense que vous ne tardez pas à être complètement perdu. Rendez-vous au [108](#).

270

Le Chaman trouve la bague, ce qui le fait entrer en transe. Lorsqu'il revient de là-bas — où qu'il ait été — il fait au chef une description étonnamment précise de votre rencontre avec les Spriggans. «Très bien, déclare le chef, en vous déliant les mains. Les Spriggans ne sont pas des amis de la forêt. » Rendez-vous au [154](#).

271

Le vainqueur est celui qui approuve votre mission. Il vous délivre et vous laisse poursuivre votre voyage. Rendez-vous au [173](#).

272

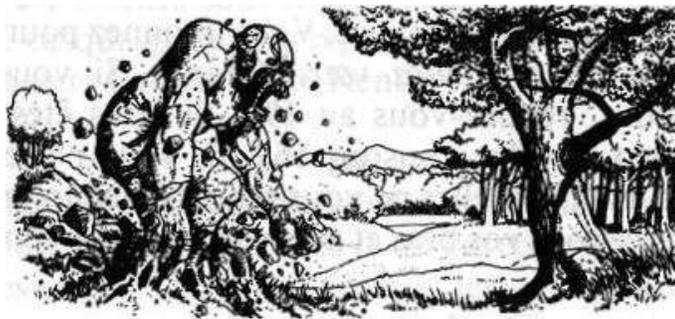
Vous reculez précautionneusement le long du pont pour regagner la falaise, mais le pont s'effondre et le petit tronçon sur lequel vous vous trouvez est projeté contre la paroi de la falaise. Vous tâtonnez pour trouver une prise. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [199](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [162](#). Si vous portez des Bottes d'Agilité, elles ne vous seront d'aucun secours ici, car ce sont vos bras et non vos pieds qui font tout le travail.

273

En prenant vos jambes à votre cou pour vous enfuir, vous donnez à l'Araignée l'occasion qu'elle attendait pour jeter sur vous une masse de toile gluante et vous attraper prestement. Vous sentez alors la morsure de ses crochets empoisonnés s'introduisant dans votre chair. Votre aventure s'achève ici.

274

Vous avez franchi à peu près la moitié du ruisseau, lorsque les esprits des eaux se révoltent contre vous. Tout se passe en un éclair. Alors que vous aviez pied l'instant d'avant, vous vous retrouvez en train de vous débattre sous l'eau dans une confusion de formes d'un brun boueux dotées de branches à la place de la tête et de pierres du lit du ruisseau à la place des poings. Lancez un dé et diminuez votre total d'ENDURANCE du nombre de points obtenus. Il est clair que le ruisseau pourrait vous tuer s'il le souhaitait. Mais il en décide autrement et vous éjecte hors de ses flots, vous renvoyant sur la rive sud d'où vous venez. Pour votre part, vous préférez poursuivre en vous enfonçant dans la forêt, à distance respectueuse de tout ce qui de près ou de loin ressemble à de l'eau, bien que la forêt soit encore aussi noire qu'au plus fort de la nuit malgré la proximité de l'aube. Rendez-vous au [171](#).



275

Votre compagnon se retourne pour vous faire taire, mais trop tard ! Le bruit déclenche une avalanche : les grondements lointains deviennent bientôt effroyablement proches et des tonnes de neige, de rochers et de troncs d'arbres se mettent à dévaler la montagne à votre rencontre. Pris de panique, vous fuyez tous deux vers le versant opposé pour tenter de gagner de l'altitude. Si vos mains sont liées, rendez-vous au [317](#). Sinon, rendez-vous au [246](#).

276

Au bout de quelques centaines de mètres, vous atteignez une grotte récemment aménagée. Bien qu'elle soit massive, vous sentez des effluves d'air frais parvenant jusqu'à vous par les fentes et vous entendez vaguement des oiseaux chanter de l'autre côté de la paroi. Vous pouvez tenter de dégager l'éboulis avec vos mains (rendez-vous au [118](#)) ou avec une tête de pioche, si vous en avez une (rendez-vous au [292](#)). Mais si vous êtes découragé, vous pouvez aussi retourner jusqu'à l'embranchement et essayer l'autre galerie, dans l'espoir que celle-ci mène aussi à l'extérieur (rendez-vous au [399](#)).



277

Vous attendez jusqu'à ce que le soleil soit bas dans le ciel et du plus beau rouge, mais vous ne voyez toujours pas la moindre fourmi portant quoi que ce soit de plus précieux qu'un clou rouillé. Vous perdez 1 point de CHANCE. VOUS décidez d'en finir avec cette attente inutile et de poursuivre vers le nord. Rendez-vous au [140](#).

278

Rendez-vous au [134](#).

279

Lorsque vous pénétrez plus avant dans la hutte, une forme se détache des ombres profondes de l'un des coins et s'avance d'un pas traînant vers vous. A ce moment, un rayon de soleil tombant d'un petit trou dans le toit illumine votre casque. Immédiatement, la forme s'immobilise et vous pouvez distinguer

maintenant qu'il s'agit d'un ermite humain ou de quelque mendiant. Il semble fasciné par votre casque. Puis il se laisse tomber sur le sol et rampe à vos pieds dans l'attitude d'un serviteur abject devant son maître ou sa maîtresse. « Elles me l'avaient dit, mur-mure-t-il sur un ton d'extase et de crainte à la fois. Elles me l'avaient dit que vous viendriez. » Cette nouvelle est un peu alarmante. « Qui vous l'avait dit ? » lui demandez-vous. « Les voix, les voix », dit-il pour toute réponse. Le pauvre homme est manifestement fou. Allez-vous prendre congé de lui avant que les propriétaires des « voix » ne vous trouvent là (rendez-vous au [231](#)) ou préférez-vous continuer d'interroger cet homme (rendez-vous au [92](#)) ?

280

Vous ne vous éveillez pas, jusqu'au moment où cinq tentacules visqueux enveloppent fermement votre corps et vous attirent dans la gueule caverneuse d'un Kraken. Votre aventure s'achève ici.

281

Avec la mort, la résistance héroïque de Kevin casse net et pour toujours, permettant alors à l'esprit mauvais qui habite son corps de prendre le dessus. Il se redresse sur ses pieds — enfin, sur les pieds de Kevin — et jette une barrière magique impénétrable autour de vous et lui, empêchant ainsi Hever et ses soldats de venir à votre rescousse. Gloussant de jubilation, il brandit vers vous son fouet à neuf lanières. Vous aurez beau faire, vous ne pourrez pas tuer ce démon, mais si vous sortez victorieux du combat, il s'en retournera dans les enfers, laissant enfin l'âme de Kevin reposer en paix.

ESPRIT DU FEUDE L'ENFERHABILETÉ: 9ENDURANCE: 12

Si vous êtes vainqueur, la barrière magique se dissout. Rendez-vous au [132](#).

282

Dégainant votre épée, vous avancez vers eux. Les raquettes qu'ils portent aux pieds ont l'avantage d'atténuer la fatigue des longs voyages, mais elles les rendent également moins agiles pendant les combats. Ils vont vous affronter simultanément, mais à chaque fois que vous remporterez un Assaut contre l'un d'eux, cela signifiera que votre adversaire sera hors de combat pour l'Assaut suivant : vous pourrez alors combattre le second Montagnard comme à l'habitude. Choisissez votre premier adversaire, et bonne chance !

HABILETÉ ENDURANCE

Premier MONTAGNARD	8	10
Second MONTAGNARD	7	12

Si vous êtes vainqueur, vous pouvez emporter une paire de raquettes, si vous le souhaitez, et continuer votre route. Rendez-vous au [173](#).

283

Le passage ne mène pas très loin et plusieurs signes laissent à penser qu'il s'agit là d'une des parties les plus récentes de la mine. Vous trouvez une vieille pioche, dont le manche est entièrement pourri, mais la tête, quoique rouillée, est encore en bon état. Vous pouvez l'emporter si vous le souhaitez, avant de retourner vers la galerie principale. Allez-vous continuer vers l'ouest (rendez-vous au [364](#)) ou revenir jusqu'au puits principal, puis avancer vers l'est (rendez-vous au [388](#))?

284

Le col ouest est étroit et obstrué par la neige. Si vous n'êtes pas chaussé de raquettes, vous pouvez décider de revenir sur vos pas pour tenter de franchir le col est (rendez-vous au [142](#)). Si néanmoins vous décidez de poursuivre votre route vers l'ouest, rendez-vous au [123](#).

285

Si vous décidez d'éviter à tout prix le village en allant plein est pendant quelque temps, rendez-vous au [55](#). Si vous préférez simplement le contourner par le nord-est, rendez-vous au [214](#).

286

Vous vous laissez tomber en assenant un solide coup du manche de votre épée sur la tête de l'Elfe, qui s'effondre sans connaissance sur le sol. Mais, comme il fallait s'y attendre, les autres Elfes, qui ont l'ouïe fine, ont tout entendu et, avant que vous n'ayez compris ce qui vous arrivait, vous voilà encerclé, puis entraîné de force à travers la forêt. Allez-vous tenter une évasion (rendez-vous au [130](#)) ou vous laisser emmener vers une destination inconnue (rendez-vous au [358](#))?

287

Votre voix portera bien dans l'air vif et clair de la montagne. Allez-vous appeler la lointaine silhouette (rendez-vous au [143](#)) ou préférez-vous continuer à vous traîner péniblement dans la neige (rendez-vous au [341](#))?

288

La chaleur ne tarde pas à devenir insupportable. Vous vous rendez alors compte que jamais vous ne parviendrez à passer au travers de ce mur de flammes, et il est maintenant trop tard pour faire quoi que ce soit d'autre. Votre aventure s'achève ici.



289

Les barreaux de l'échelle restent sûrs pendant toute une partie de votre descente. Vous entendez le clapotis de gouttes au-dessous de vous et l'odeur de moisi est tellement forte que vous ne devez plus être très loin du fond. Mais vous vous apercevez que l'humidité accrue a pourri les barreaux qui deviennent de plus en plus dangereusement tremblants, pour finir par disparaître tout à fait. En regardant en dessous, vous voyez le fond, mais sans pouvoir apprécier exactement la distance à laquelle il se trouve. Par ailleurs, le puits est trop large pour que vous puissiez grimper à la force de vos poignets pour en ressortir. Ainsi une fois au fond, il n'y aura pas d'issue possible, à moins d'en trouver une dans la mine elle-même. Allez-vous remonter à la surface par l'échelle (rendez-vous au [175](#)) ou préférez-vous vous laisser tomber dans le vide (rendez-vous au [54](#)) ?

290

A peine avez-vous touché la porte que de longues pointes de fer en jaillissent et qu'elle s'ouvre avec fracas vers vous. Lancez un dé. Si vous obtenez un chiffre entre 1 et 4, rendez-vous au [65](#). Si vous obtenez 5 ou 6, rendez-vous au [366](#).

291

Le chemin le plus direct pour Krill Garnash va vers le nord-est maintenant. Allez-vous prendre vers le nord-est (rendez-vous au [55](#)) ou continuer vers le nord (rendez-vous au [243](#)) ?



292

Vous parvenez à dégager quelques rochers de petite taille, mais vous devez lutter ensuite avec un autre, plus gros, qui est profondément enfoncé. Finalement, en utilisant la pioche comme levier, vous obtenez suffisamment de prise pour le déloger... et pour provoquer l'effondrement de la totalité du plafond de la galerie sur vous. Votre aventure s'achève ici.

293

Vous poussez une exclamation de joie en remarquant un chemin escarpé permettant de descendre du haut de la chute jusqu'au bassin dans lequel la rivière se jette. Là, les falaises semblent moins escarpées, et si vous parvenez à traverser ce bassin, peut-être pourrez-vous escalader la falaise nord. C'est avec la plus grande prudence que vous descendez le chemin puis, sans hésiter, vous vous jetez à l'eau. Alors que vous avez traversé la moitié du bassin, vous constatez que la falaise nord ne présente aucune difficulté particulière. Mais vous voyez également un alligator de belle taille nager dans votre direction. Si vous possédez une Cape d'Invisibilité, inutile de vouloir l'utiliser ici : elle ne ferait que vous gêner. Aussi, allez-vous nager le plus lentement possible afin de garder toute votre énergie pour le combat que vous allez à l'évidence devoir livrer (rendez-vous au [43](#)) ou jugez-, vous plus sage de plonger pour tenter de frapper le monstre en plein dans le ventre (rendez-vous au [380](#))?

294

D'épaisses broussailles vous contraignent à vous éloigner légèrement du ruisseau. Vous avez beaucoup de mal à marcher, surtout après vos efforts nocturnes. Aussi décidez-vous de faire halte pour vous reposer. Rendez-vous au [398](#).



295 *Vous devez maintenant affronter
Morgane en personne !*

295

Vous devez maintenant affronter Morgane en personne. Elle est tellement certaine de sa victoire qu'elle jubile déjà. « Par toutes les Forces Obscures, s'exclame-t-elle, c'est parfait ! Je vous ai amené exactement là où nous voulions vous avoir ! » Puis elle bondit de son trône vers vous. Son corps est frêle, mais ses pouvoirs magiques compensent avantageusement son manque de force. Chaque fois que vous la blesserez, vous diminuerez son total d'ENDURANCE de 1 point (ou de 2 si vous utilisez votre CHANCE avec succès). La Cape d'Invisibilité Temporaire ne vous protégera pas le moins du monde car Morgane est dotée de pouvoirs magiques.

MORGANE HABILITÉ: 11 ENDURANCE: 6

Si vous êtes vainqueur et que Morgane vous ait lancé une malédiction dans la Grande Prairie, rendez-vous au [4](#). Sinon, rendez-vous au [81](#).

296

Le barde s'exécute avec habileté, mais il omet le passage où Pyke se bat contre le Griffon de l'Île de la Sagesse, et le change en buse, et non en aigle, à la fin. Après ce divertissement, vous allez vous coucher. Rendez-vous au [26](#).

297

Vous filez à toutes jambes, bondissant, rampant, zigzaguant pour échapper aux Elfes, tandis que leurs flèches sifflent à vos oreilles. Les Elfes, quant à eux, ne semblent pas particulièrement soucieux de vous poursuivre. Dès que vous estimez que la voie est libre, vous obliquez vers le nord et vers Fallow Dale. Rendez-vous au [115](#).

298

La montagne elle-même constitue une défense naturelle pour Morgane. Le chemin le plus direct pour Krill Garnash passe par un long glacier escarpé, qui rend fort périlleuse toute tentative pour marcher — ou plutôt pour ramper — sur ses pentes. Si vous possédez une tête de pioche, rendez-vous au [395](#). Sinon, rendez-vous au [96](#).

299

Le fermier rechigne un peu, puis finit par accepter l'argent et par vous laisser traverser ses terres. Vous marchez jusqu'aux portes du château. Rendez-vous au [78](#).

300

La guerrière rend l'âme. Allez-vous continuer vers le nord (rendez-vous au [125](#)) ou piquer sur le nord-est (rendez-vous au [374](#)) ?

301

En l'observant de plus près, vous remarquez que la défense est gravée de onze minuscules dragons entrelacés ; elle est, en outre, fermée par un couvercle que vous dévissez. A l'intérieur, vous découvrez huit graines identiques qui, selon vous, ont tout l'air de pépins de pomme. Quelqu'un s'est donné beaucoup de mal pour eux, aussi décidez-vous de les conserver. Rendez-vous au [112](#) et faites un nouveau choix.

302

Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est supérieur à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [116](#). S'il est inférieur ou égal à ce même total, rendez-vous au [75](#).

303

La nuit est tombée et la lune brille dans le ciel. Arrivé au sommet d'un mont peu élevé, vous apercevez, dans un vallon proche, un feu de camp flambant gaiement. Deux formes humanoïdes se tiennent près du feu, mais vous ne pouvez distinguer clairement à quelle race elles appartiennent. Allez-vous descendre près du feu pour en avoir le cœur net (rendez-vous au [89](#)) ou préférez-vous contourner le secteur et continuer votre voyage (rendez-vous au [186](#)) ?

304

Votre persévérance est enfin récompensée, car vous arrivez dans une parcelle sans herbe dont le sol de boue durcie est percé de trous de la taille d'un poing, tenant lieu d'entrées et de sorties pour des centaines de fourmis. Intrigué, vous vous agenouillez pour creuser la terre avec votre épée, mais les fourmis profitent de l'occasion pour grimper sur vous et vous pincer. Vous réussissez à amasser un trésor d'une valeur pouvant aller jusqu'à 10 Pièces d'Or, mais au prix de 1 point d'ENDURANCE pour 2 Pièces d'Or. L'opération terminée, vous repartez vers le nord. Rendez-vous au [140](#).

305

Il y a peu de monde dans les rues. Une vieille femme occupée à tresser des paniers sur le pas de sa porte vous fixe avec curiosité et le forgeron, un homme lourdaud ayant au moins quelques pintes de sang de Troll dans les veines, cesse tout travail en vous regardant passer. Allez-vous entrer dans l'auberge du village (rendez-vous au [99](#)) ou, si vous jugez que vous êtes gravement blessé, préférez-vous demander au forgeron de vous indiquer l'adresse du guérisseur local (rendez-vous au [152](#)) ?

306

Le passage latéral n'est pas très long et il aboutit à une bifurcation en T. Sachant qu'en tournant à gauche vous vous

éloigneriez de votre but, vous tournez à droite. Rendez-vous au [170](#).

307

La face blême du Kraken, avec sa monstrueuse gueule grande ouverte pour vous engloutir, émerge de l'eau derrière ses cinq tentacules. Allez-vous vous rapprocher, au risque de vous exposer aux tentacules, dans l'espoir d'en finir une fois pour toutes avec ce monstre en lui assenant un bon coup sur la tête (rendez-vous au [157](#)) ou préférez-vous tenter de trancher les tentacules eux-mêmes (rendez-vous au [330](#)) ?

308

Celle des trois qualités (**CHANCE, ENDURANCE**OU **HABILETÉ**) que vous avez choisie retrouve son total de départ. Puis le magicien vous met sur le chemin de la Grande Prairie, et vous indique la direction des collines. Rendez-vous au [374](#).

309

Peu après, le mur s'arrête brutalement. Perdant votre équilibre, vous tombez dans une pièce creusée dans le roc. Votre chute donne naissance à un terrible vacarme. Une lampe s'allume éclairant ce qui devait être, autrefois, une salle de garde réservée aux créatures responsables de la mine. Mais elle est maintenant occupée par une famille de Doragars ! Les Doragars sont une race extrêmement vigoureuse, un croisement d'Orque et de Troll, dont les membres étaient fréquemment employés aux rudes labeurs physiques tels que ceux de la mine. Il est fort probable que ces Doragars-là descendent des esclaves qui travaillaient dans cette mine. Mais vous n'avez pas le loisir de vous abîmer dans vos réflexions d'ordre généalogique, car le Doragar mâle passe à l'attaque, brandissant une hache, tandis que la femelle, s'emparant de ses deux rejetons, s'enfuit en hurlant dans un tunnel orienté vers l'ouest.



309 *Le Doragar passe à l'attaque,
brandissant une hache !*

DORAGAR HABILETÉ: 9ENDURANCE: 10

Si vous êtes vainqueur, vous fouillez la pièce : les Doragars sont en effet réputés pour amasser des babioles ! Rendez-vous au [172](#).

310

Votre casque tombe de votre tête et se met à dégringoler la pente. Vous le rattrapez à temps, mais votre élan vous entraîne plus bas. Rendez-vous au [89](#).



311

Vous comprenez rapidement pourquoi ce casque est si bosselé. En effet, à peine vous en êtes-vous coiffé qu'il se met à comprimer votre malheureux crâne comme une tonne de pierre. En vous effondrant sous cette pression irrésistible, vous vous cognez la tête. Vous parvenez à vous débarrasser de ce casque démoniaque, mais vous en êtes quitte pour une légère commotion qui vous coûte 1 point d'ENDURANCE. Un peu remis de vos frayeurs, vous continuez votre route vers l'est. Rendez-vous au [180](#).

312

Deux villageois vous rattrapent. Le vin de nèfle de la région, dont ils semblent avoir quelque peu abusé, les a rendus entreprenants. Ils prennent position de part et d'autre de vous, puis se mettent à converser comme si vous n'étiez pas là. « Un étranger. » « Oui, je n'aime pas les étrangers. » « Moi non plus. » « Et si on le dévalisait ? » Vous ne souhaitez pas offenser Hever en blessant gravement l'un de ses sujets, néanmoins vous allez devoir vous défendre contre ces deux brutes. Vous posez donc vos armes à

l'écart, puis vous relevez vos manches pour pratiquer l'art noble des coups de poing. Lancez un dé. Si vous obtenez 1 ou 2, ils ont réussi à vous frapper et vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Si vous obtenez 3 ou 4, vous esquiverez leurs coups, mais ils parent les vôtres. Si vous obtenez 5 ou 6, vous avez réussi à leur infliger un coup. Dès que vous les aurez frappés à trois reprises (c'est-à-dire que vous aurez obtenu 5 ou 6 à trois reprises), ils s'enfuiront et vous pourrez reprendre votre route en direction des portes du château. Rendez-vous au [78](#).

313

Vous vous relevez et vous jetez un coup d'œil autour de vous. Mousses et lichens ont envahi les murs et l'humidité qui suinte en permanence a formé des flaques. Le tunnel part dans deux directions. Allez-vous vous diriger vers l'ouest (rendez-vous au [237](#)) ou vers l'est (rendez-vous au [213](#)) ?

314

L'un d'eux veut vous faire prisonnier et vous livrer à Morgane ; l'autre veut vous libérer. Ils commencent à se quereller et en viennent rapidement aux mains. L'empoignade dégénère en lutte à mort. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [271](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [50](#).

315

Vous ne découvrez rien d'intéressant, si ce n'est une lance à hampe noire fichée rageusement dans le sol, au beau milieu du jardin de la plus grande maison. Sur le fanion noir flottant à l'extrémité de la lance est brodé un M de couleur rouge sang. Il s'agit vraisemblablement de quelque défi que vous lance Morgane. Allez-vous empoigner la lance pour l'extraire du sol (rendez-vous au [11](#)) ou préférez-vous vous en abstenir et continuer votre chemin, soit vers le nord en traversant le village (rendez-vous au [56](#)), soit vers le nord-est en l'évitant (rendez-vous au [323](#)) ?



316

Il y a une profusion de bois sec alentour pour allumer un feu à l'aide de vos silex et de l'amadou, et en quelques instants vous obtenez une réconfortante flambée. Vous mangez quelques noix et buvez quelques gorgées d'eau de votre fiasque. Si vous décidez de remplir votre fiasque avec l'eau du lac, rendez-vous au [67](#). Si vous préférez vous coucher immédiatement, rendez-vous au [226](#).

317

Hélas ! Vous ne parvenez pas à gagner suffisamment d'altitude. Et plus tard, cette nuit-là, des Charognards des Neiges découvrent votre cadavre.

318

Bénéficiant de cet avantage, vous pouvez les combattre un par un.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier MONTAGNARD	8	10
Second MONTAGNARD	7	12

Si vous êtes vainqueur, vous pouvez prendre une paire de raquettes, si vous le souhaitez, et continuer votre chemin. Les pouvoirs de la Cape s'estompent au bout de quelque temps (rayez-la de votre *Feuille d'Aventure*). Rendez-vous au [173](#).

319

« Ce serait effectivement tragique si Morgane lâchait ses Golems sur le pays, poursuit le chef. Voilà pourquoi nous vous aiderons, si nous le pouvons. Mais il nous faut d'abord une preuve montrant que vous n'êtes pas hostile envers nos forêts. » Le Chaman fouille votre sac. S'il y trouve une bague ornée d'un grenat, rendez-vous au [270](#). Sinon, rendez-vous au [45](#).

320

Si vous avez toujours votre casque, rendez-vous au [161](#). Si vous avez perdu votre casque, rendez-vous au [74](#).

321

Lorsque, de retour à Fallow Dale, vous apparaissez devant Hever avec votre casque, il a la preuve que vous êtes bien ce que vous prétendiez être : le souverain d'Arion. Vous êtes préoccupé par une arrière-pensée, la Corne de Hever, et ne savez trop comment la lui demander, mais vous commencez par débattre avec lui de questions plus pressantes. Comment les voleurs étaient-ils au courant de votre présence ici ? Comment un message a-t-il pu leur parvenir, et de qui ? Finalement, Hever vous propose d'écouter quelques contes et chants de son barde, afin de vous distraire de vos soucis. Si vous acceptez, rendez-vous au [184](#). Si vous préférez vous retirer immédiatement dans votre chambre, rendez-vous au [26](#).

322

La face blême du Kraken, avec sa monstrueuse gueule grande ouverte pour vous engloutir, émerge de l'eau derrière ses cinq tentacules. Mais le monstre a visiblement peur du feu et il reste prudemment hors d'atteinte. Vous allez donc devoir vous attaquer à ses tentacules, au lieu de tenter d'infliger un coup mortel à la bête elle-même. Si vous combattez les tentacules à l'épée seulement, rendez-vous au [379](#). Si vous essayez d'extraire

du feu des branches enflammées pour les utiliser en plus de votre épée, rendez-vous au [207](#).

323

Aucun obstacle sérieux ne se présente pendant quelque temps : les cours d'eau sont soit assez peu profonds pour que vous les traversiez en pataugeant, soit assez étroits pour être franchis d'un bond. La lande est couverte de bruyère et de buissons d'airelles, ce qui rend votre progression malaisée mais nullement impossible (et vous assure quelque nourriture supplémentaire). Au milieu de l'après-midi du deuxième jour après que vous avez quitté la prairie, vous arrivez en vue d'un étrange spectacle. Une roulotte peinte de vives couleurs est traînée par un buffle d'eau et chemine vers l'ouest. Un vieil homme robuste est assis sur le siège de la roulotte. Il tient mollement les rênes entre ses mains et ne semble guère préoccupé du chemin qu'il suit. Les casseroles et les poêles accrochées autour de sa voiture brinquebalent et s'entrechoquent à chaque inégalité de terrain. Une enseigne, sur le côté, vous apprend que vous vous trouvez en présence de : « Canches — Alchimiste & Négociant ». Vous l'appellez et il stoppe la roulotte. Le buffle d'eau, quant à lui, entreprend immédiatement de brouter de l'herbe. Canches vous propose de vous vendre ses marchandises faites maison. Si vous avez de l'argent et que vous souhaitiez voir ce qu'il a à vous offrir, rappelez-vous ce numéro de paragraphe et rendez-vous au [80](#). Si vous n'avez pas d'argent, vous pouvez passer la journée là puis continuer vers le nord-est (rendez-vous au [375](#)) ou attaquer l'alchimiste pour tenter de lui voler ses richesses (rendez-vous au [185](#)).



323 *Une roulotte peinte de vives couleurs, traînée par un buffle, chemine vers l'ouest.*

324

Cette manœuvre est vouée à l'échec. A peine avez-vous commencé à déplacer le rondin de la position sûre dans laquelle il se trouvait que vous et lui êtes emportés par la chute d'eau. Le rondin ressort de l'eau à peu près intact, mais pas vous. Votre aventure s'achève ici.

325

La puanteur devient plus intolérable encore, quand soudain vous perdez pied dans la fange accumulée par des générations de chauves-souris dans la caverne où leur colonie a élu domicile. Avant même que vous ayez pu vous relever, elles se ruent sur vous avec force battements d'ailes, vous troublant par leurs cris suraigus et vous égratignant avec leurs dents et leurs griffes minuscules. Vous allez devoir vous frayer un passage à coups d'épée à travers leur masse. Diminuez votre total d'**HABILETÉ** de 1 point durant ce combat en raison de votre désorientation. Vous traitez les chauves-souris comme un seul adversaire.

CHAUVES-SOURIS HABILETÉ: 5 ENDURANCE: 12

Si vous êtes vainqueur, vous rejoignez la galerie principale et vous continuez vers l'est. En glissant dans la caverne des chauves-souris, vous avez fait tomber de votre sac un objet ou l'équivalent d'un repas. Choisissez ce que vous voulez rayer de votre *Feuille d'Aventure*, puis rendez-vous au [370](#).

326

Allez-vous lui donner :

3 Pièces d'Or ?	Rendez-vous au 223
Un collier paré de pierreries ?	Rendez-vous au 110
Une bague ornée d'un grenat ?	Rendez-vous au 44
Cholumbara ?	Rendez-vous au 196

327

Il n'est pas possible d'échapper au regard perçant du Faucon Sanguinaire.

FAUCONSANGUINAIRE **HABILETÉ: 7** **ENDURANCE: 12**

Comme le Faucon Sanguinaire n'est pas mauvais, la Corne de Hever n'a aucun effet sur lui. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [201](#).

328

Tandis que vous vous attardez à inspecter la crevasse, vous formez une cible idéale pour le Chasseur Cœur-Noir qui, d'en haut, regardait par hasard dans le puits. Par pure malveillance, il tire une flèche dans le puits, qui vient se ficher droit dans votre dos. Un squelette juste un peu plus étoffé ira rejoindre les autres.

329

« Oh là là ! dit Vashti calmement. Cela signifie que vous êtes cloué ici à mes côtés. Qu'importe, peut-être un autre voyageur s'aventurera-t-il un jour dans ce domaine, d'ici quelques siècles. » En attendant, votre aventure est terminée.



330

Dans la position exposée où vous vous trouvez, deux tentacules peuvent vous frapper à la fois. Ainsi, chaque fois que vous déterminez votre Force d'Attaque pour combattre le premier tentacule, vous devez également déterminer la Force d'Attaque du deuxième tentacule. Si sa Force d'Attaque est supérieure à la vôtre, il vous blesse. Si elle est inférieure ou égale, vous l'avez seulement évité (vous ne pouvez pas le blesser). Lorsque vous en avez fini avec le premier tentacule, vous vous tournez vers le deuxième pour le combattre directement, et le troisième est alors libre de vous attaquer ; et ainsi de suite jusqu'à ce que vous ayez réglé leur compte à tous les tentacules... pourvu que vous soyez toujours vivant !

HABILETÉ ENDURANCE

Premier TENTACULE	6	6
Deuxième TENTACULE	6	6
Troisième TENTACULE	6	6
Quatrième TENTACULE	6	6
Cinquième TENTACULE	6	6

Vous pouvez vous échapper à tout moment (rendez-vous au [183](#)), mais les tentacules profiteront de ce que vous ramassez vos affaires avant de fuir pour vous infliger de nouvelles blessures qui vous feront perdre 2 points d'ENDURANCE supplémentaires. Si vous préférez rester et que vous sortiez vainqueur de l'affrontement, rendez-vous au [85](#).



331

En ramassant la bourse et en desserrant le cordon, vous faites sortir l'Aspic Flamboyant qui y était blotti. Il vous mord la main. En cinq secondes, le poison vous paralyse et, en dix, il vous tue.



332

Au bout de quelque temps, vous croyez pouvoir distinguer la limite du feu, mais elle est trop éloignée pour que vous puissiez l'atteindre avant que le feu ne vous rejoigne. Vous devez envisager une autre solution. Cela ne servirait à rien de courir dans la direction opposée pour essayer de trouver l'autre limite du feu. Aussi, allez-vous fuir vers le nord loin du feu (rendez-vous au [47](#)) ou vers le sud, à la rencontre du feu (rendez-vous au [221](#)) ?

333

Vous décidez d'emporter un assortiment de griffes du Tigre en souvenir de cette bataille épique. Puis vous retournez à l'orée de la forêt où Hever vous attend avec les chefs de ses villages. Le ciel bleu, les fanions dansant dans la brise et le chant des alouettes au-dessus de votre tête s'accordent merveilleusement avec

l'allégresse qui vous habite. Hever est enchanté de votre triomphe. « Vous avez prouvé que vous étiez digne de porter la Corne de Hever, déclare-t-il. Regagnons le château pour célébrer votre victoire. » Ajoutez 2 points à votre total de **CHANCE**. Les festivités se prolongent encore le jour suivant. L'hydromel et le vin de nèfle y coulent à flots. Et vous devez supporter une longue procession de dignitaires locaux, tous avides d'entendre votre histoire et de vous remercier. Ajoutez 3 points à votre total d'**ENDURANCE**. Alors que vous vous apprêtez à quitter le château, Hever vient vous présenter la Corne. Elle ressemble à une corne de bélier ordinaire, mais elle provient d'un Yachar, un Démon Cornu, et c'est de là qu'elle détient un pouvoir sur le Mal, qu'il soit d'origine démoniaque ou mortelle. Vous la suspendez précieusement à votre cou afin de l'avoir toujours à portée de la main, comme votre épée. En sonnant de cette corne, vous pourrez réduire de 1 point d'**HABILETÉ** de n'importe quel adversaire, sauf indication contraire. Rendez-vous au [384](#).

334

Six Elfes des Bois s'approchent de vous avec un mélange de curiosité et de prudence puis, poliment mais fermement, ils vous entraînent avec eux. Si vous décidez de tenter une évasion, rendez-vous au [130](#). Si vous préférez vous laisser emmener vers une destination inconnue, rendez-vous au [28](#).

335

Des bras squelettiques, sur lesquels pend encore de la chair pourrie, surgissent du mur : des doigts osseux se tendent pour s'emparer de la Corne qui orne toujours votre poitrine, tandis que d'autres essaient de vous faire trébucher. Il va falloir vous tailler un chemin à travers ces horribles mains.

MAINS HABILETÉ: 7 ENDURANCE: 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [72](#).



335 *Des bras squelettiques, sur lesquels pend encore de la chair pourrie, surgissent des murs !*

336

Aucun obstacle sérieux ne se présente pendant quelque temps : les cours d'eau sont soit assez peu profonds pour que vous les traversiez en pataugeant, soit assez étroits pour être franchis d'un bond. La lande est couverte de bruyère et de buissons d'airelles, ce qui rend votre progression malaisée, mais nullement impossible (et vous assure quelque nourriture supplémentaire). A la fin de l'après-midi du deuxième jour après que vous avez quitté la prairie, vous arrivez en vue d'un spectacle fort étrange pour ces contrées. Une roulotte peinte de vives couleurs traînée par un buffle d'eau chemine vers l'ouest. Un vieil homme robuste est assis sur le siège de la roulotte. Il tient mollement les rênes entre ses mains et ne semble guère préoccupé du chemin qu'il suit. Les casseroles et les poêles accrochées autour de sa voiture bringuebalent et s'entrechoquent à chaque inégalité de terrain. Une enseigne vous apprend que vous avez affaire à « Canches — Alchimiste & Négociant ». Vous l'appellez et il stoppe la roulotte. Le buffle d'eau, quant à lui, entreprend immédiatement de brouter de l'herbe. Canches vous propose de vous vendre ses marchandises faites maison. Si vous avez de l'argent et que vous souhaitiez voir ce qu'il a à vous offrir, rappelez-vous ce numéro de paragraphe et rendez-vous au [80](#). Si vous n'avez pas d'argent, vous pouvez passer la journée là puis continuer vers le nord (rendez-vous au [13](#)) ou attaquer l'alchimiste pour tenter de lui voler ses richesses (rendez-vous au [185](#)).

337

Les campeurs, quels qu'ils soient, ne vous ont pas entendu et vous poursuivez tranquillement votre randonnée nocturne. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE en raison du manque de sommeil. A l'aube, la brume afflue du lac et vous ne tardez pas à être complètement perdu. Rendez-vous au [108](#).

338

La guerrière cille dès yeux, puis les ouvre péniblement et vous lance un regard dénué de toute expression. Alors que vous la soulevez légèrement pour l'adosser à un rocher, elle murmure quelque chose au sujet du « Juja ». Sa dernière heure est proche, mais vous pourrez peut-être encore lui poser une dernière question. Allez-vous lui demander qui est-ce Juja (rendez-vous au [353](#)) ou si elle sait comment se rendre dans le repère de Morgane (rendez-vous au [238](#))?

339

Vous parvenez à avoir suffisamment de prise sur la glace pour freiner votre descente. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous décidez d'explorer la caverne du Dragon au lieu de tenter à nouveau l'ascension du glacier. Rendez-vous au [204](#).

340

Vous vous éloignez du bord, mais le talus s'effondre sous vos pieds et vous glissez sur le dos dans le lac.

L'eau nocive du lac vous cause des brûlures qui vous coûtent 2 points d'ENDURANCE, mais elle gâte aussi toutes les Provisions qu'il vous restait (et l'oseille que vous pouviez avoir). Vous vous hissez sur la terre ferme en maugréant et vous repartez dans la direction opposée. Vous vous retrouvez bientôt devant la piste. Si vous souhaitez tourner à gauche, rendez-vous au [263](#). Si vous préférez tourner à droite, rendez-vous au [156](#).

341

La silhouette est bientôt hors de vue et vous ne voyez plus âme qui vive, humaine ou autre, pendant deux longs jours — bien que, la nuit, le hurlement des loups soit souvent trop proche à votre goût. Les pics de Krill Garnash sont maintenant si près qu'ils semblent se pencher sur vous tel un énorme monstre primitif. Vous avez le choix entre deux cols : allez-vous passer

par celui qui mène vers l'ouest de Krill Garnash (rendez-vous au [284](#)) ou par celui qui mène vers l'est (rendez-vous au [142](#)) ?

342

Hever ne tarde pas à pénétrer dans votre chambre, entouré de gardes prêts à intervenir au moindre geste suspect de votre part. C'est un homme de haute taille, à la barbe noire, aussi prompt à la colère qu'au rire. Vous lui expliquez ce qui s'est passé, en soulignant qu'en votre qualité de souverain d'Arion vous n'êtes pas habitué à pareil traitement. Hever vous demande calmement de décrire le casque dont vous déplorez la perte. Votre description terminée, il vous sourit d'un air soulagé et s'avance vers vous pour vous embrasser. « Soyez le bienvenu, cousin, dit-il d'une voix tonitruante. AkaRanth m'a envoyé un aigle porteur d'un message annonçant votre venue. Maintenant, en quoi pouvons-nous vous être utile ? » Vous lui montrez la corde. Aussitôt, Hever rassemble une petite troupe (de six hommes dont vous) pour vous lancer à la poursuite des voleurs. Rendez-vous au [166](#).

343

Vous mettez le cap sur Fallow Dale en vous orientant d'après le soleil. S'il ne vous reste que l'équivalent de deux repas ou moins, rendez-vous au [376](#). Sinon, rendez-vous au [200](#).

344

L'une ou l'autre vous évitera que le froid des montagnes septentrionales ne mine vos forces. Maintenant, au fur et à mesure que vous vous rapprochez et vous enfoncez dans la montagne, la neige devient plus profonde et les mugissements des vents glaciaux se font plus sauvages. Rendez-vous au [128](#).

345

Le sol, de marécageux qu'il était, se transforme en véritable mare interrompue seulement par de rares monticules de terre pour vous supporter. Il n'y a rien d'intéressant à voir. Allez-vous rebrousser chemin et poursuivre vers le nord-est et vers Krill Garnash (rendez-vous au [374](#)), ou préférez-vous sauter de monticule en monticule, toujours plus avant dans le marécage, vers la gauche (rendez-vous au [187](#)), vers la droite (rendez-vous au [229](#)) ou tout droit (rendez-vous au [165](#))?

346

Vous vous asseyez pour prendre quelque repos après vos efforts. Mais quelle n'est pas votre surprise de voir une armée de spectres se profiler sur la surface du lac. Ils sont au moins quarante, la plupart vêtus des restes éculés d'armures des temps passés. Alarmé par cette apparition, vous vous relevez précipitamment. Vous avez beau voir à travers eux, vous ne doutez pas un instant qu'ils soient suffisamment substantiels pour vous faire sentir leur présence en ce royaume terrestre. Vous hésitez encore sur la conduite à tenir, lorsque l'un d'eux pose un pied sur la rive. Il a dû être un homme dans la force de l'âge, à la longue chevelure, aux traits nobles et graves. « Sois sans crainte, murmure-t-il de sa voix fantomatique. Tu nous as rendu un grand service en nous débarrassant du Kraken. En le tuant, tu nous as libérés, nous ses victimes, des liens qui nous condamnaient à la forme spectrale. Nous ne sommes pas ingrats, nous savons payer nos dettes. Aussi, avant de trouver notre ultime repos dans l'au-delà, nous t'aiderons une fois dans ta quête. Mais je te conseille de ne faire appel à nous qu'en cas d'extrême besoin. Pour nous faire venir, il te suffira d'appeler mon nom : Galrin. » Sur ces mots, le chef et son assemblée de spectres s'évanouissent dans l'air. Lorsqu'il vous sera proposé d'appeler Galrin, rendez-vous au **100**. Pour le moment, contentez-vous d'ajouter 2 points à votre total de CHANCE et rendez-vous au [385](#).



348 *D'un habile coup de pattes,
le Tigre aux Dents de Sabre fait voler
votre lance en éclats !*

347

A peine Morgane s'est-elle effondrée sur le sol qu'un ennemi que vous n'aviez pas vu vous porte un coup mortel dans le dos. Vous emportez dans la mort une expression de stupeur figée sur votre visage. Votre aventure s'achève ici.

348

D'un habile coup de patte, le Tigre aux Dents de Sabre fait voler votre lance en éclats, comme si elle n'était qu'un fétu. Il va maintenant vous falloir le combattre au corps à corps avec votre épée. Rendez-vous au [371](#) et poursuivez le combat, mais chaque fois que les griffes du Tigre vous atteignent, les blessures qu'elles vous infligent vous font perdre 4 points d'ENDURANCE au lieu de 2.

349

Vous franchissez la mare de justesse, mais vous atterrissez sur une touffe de lichen glissant et vous tombez à la renverse dans l'eau. Un Serpent d'Eau s'enroule autour de votre cou et vous maintient sous l'eau jusqu'à ce que vous vous noyiez.

350

Allez-vous marcher vers le nord, ce qui est l'itinéraire le plus direct pour Krill Garnash du point où vous êtes (rendez-vous au [236](#)), ou légèrement vers le nord-ouest (rendez-vous au [55](#)) ?

351

Vous vous esquivez de la hutte du chef, chose relativement facile puisqu'elle est à l'écart des autres huttes, et vous poursuivez votre route en direction de Fallow Dale. Rendez-vous au [115](#).

352

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [373](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [163](#).

353

« Je le cherchais, dit-elle, bien que l'effort de parler l'affaiblisse visiblement. Il est proche. Je ne sais pas exactement où. Je ne connais qu'une rime : " N'erreras ni ne dévieras, la voie du milieu tu prendras ". »

Sur ces mots, elle rend l'âme. Vous enterrez son corps sans vie et vous poursuivez votre chemin, soit vers le nord (rendez-vous au [125](#)), soit vers le nord-est (rendez-vous au [374](#)).

354

Étant encore capable de penser clairement, vous saisissez une torche fixée au mur pour éclairer votre route. Vous avez été bien inspiré, car vous ne tardez pas à voir que le sol et les murs sont tapissés de roches acérées. Le fouillis de squelettes d'animaux montre clairement que ces roches sont empoisonnées. Il n'y a donc pas d'issue possible par là. Aussi, allez-vous plutôt essayer la porte de pierre (rendez-vous au [119](#)) ou la porte de bois (rendez-vous au [32](#)) ?

355

Plus tard, un passage latéral s'ouvre sur votre gauche. Si vous décidez de vous y engager, rendez-vous au [283](#). Si vous préférez rester dans la galerie principale, rendez-vous au [364](#).

356

Vous vous demandez pour quelle raison les voleurs vous ont à ce point facilité la poursuite. La corde, la trace facile à suivre... c'est à croire qu'ils veulent que vous les rattrapiez. Si vous possédez

un arc et des flèches, rendez-vous au [220](#). Sinon, rendez-vous au [252](#).

357

En continuant vers le nord, vous arrivez bientôt en vue du nuage de vapeur qui couvre Marsh Vile en permanence. Parmi les innombrables rivières et ruisseaux qui sillonnent cette partie de la plaine, vous en croisez un qui n'est plus qu'un filet d'eau ; mais la boue qui le borde est encore humide. Allez-vous remonter ce ruisseau pour voir ce qui le bloque (rendez-vous au [25](#)) ou préférez-vous continuer directement vers le nord (rendez-vous au [125](#)) ?



358

Les Elfes vous lient les mains derrière le dos et, vous surveillant de près, ils vous conduisent à leur village. Rendez-vous au [28](#).

359

Après vous être éloigné de cinq cents mètres environ de la falaise, vous vous arrêtez un instant pour faire le point. Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est supérieur à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [134](#). S'il est inférieur ou égal à ce même total, rendez-vous au [365](#).

360

Vos appels n'ont pas le moindre effet sur la lointaine silhouette ; en revanche, ils ont des effets secondaires désastreux. Le bruit déclenche une avalanche qui vous ensevelit bientôt sous des tonnes de neige, de rochers et de troncs d'arbres.

361

Dans votre précipitation, vous laissez tomber quelques Provisions de votre sac. Lancez un dé : le chiffre obtenu correspond au nombre de repas ainsi perdus. La lune a maintenant disparu et la nuit est si noire dans la forêt où vous cheminez que vous n'êtes plus sûr de votre direction, jusqu'à ce que les ténèbres, et la brume affluant du lac, commencent à se dissiper légèrement. Le manque de sommeil vous coûte 1 point d'ENDURANCE. Allez-vous vous laisser tomber au pied d'un arbre pour vous reposer (rendez-vous au [398](#)) ou continuer malgré tout (rendez-vous au [171](#))?



362

De la brume, maintenant moins épaisse, surgissent des constructions dans la vallée peu profonde qui s'étend à vos pieds. Vous vous baissez vivement derrière un roc et, lorsque vous vous hasardez à jeter un nouveau coup d'œil, vous constatez que ces constructions sont en fait les restes délabrés de quelque mine. Ces ruines sont manifestement inhabitées, tout au moins par leurs occupants d'origine. Si vous souhaitez aller les regarder de plus près, rendez-vous au [181](#). Si vous préférez éviter ce secteur, rendez-vous au [343](#).



362 *De la brume surgissent des constructions
dans la vallée qui s'étend à vos pieds.*

363

Vous tombez dans la trappe du Vertigo. Vous essayez désespérément de remonter à la surface, mais les parois de neige n'offrent aucune prise et s'effritent sous vos efforts. Vous êtes pris au piège et le Vertigo a tôt fait de vous engloutir. Votre aventure s'achève ici.

364

Directement au-dessous d'un des puits d'aération, vous découvrez un fouillis de petits squelettes provenant probablement d'animaux tombés dans le puits. Les squelettes dissimulent en partie une petite crevasse dans le sol, pas plus large que trois centimètres. Allez-vous examiner cette crevasse (rendez-vous au [328](#)) ou continuer votre chemin (rendez-vous au [57](#)) ?

365

Vous vous rendez compte qu'il va falloir créer un contre-feu entre vous et le feu de brousse, mais il ne vous reste que peu de temps pour le faire. Le seul moyen dont vous disposez est d'allumer un brasier afin qu'il consume tous les arbustes, ne laissant rien subsister qui puisse alimenter le feu de brousse. Si vous décidez d'allumer ce feu au sud de votre position, entre vous et le feu de brousse, rendez-vous au [102](#). Si vous préférez l'allumer au nord de votre position, entre vous et la falaise, rendez-vous au [265](#).

366

Vous faites un bond en arrière, juste à temps pour éviter la porte. Allez-vous pénétrer dans la galerie sombre à laquelle elle donne accès (rendez-vous au [131](#)), essayer la porte de pierre (rendez-vous au [119](#)) ou la porte de bois (rendez-vous au [32](#)) ?

367

Un bruit soudain provenant de quelques broussailles avoisinantes vous fait sursauter, et vous détez à toutes jambes, imaginant une horde de guerriers Coeurs-Noirs à vos trousses. Rendez-vous au [183](#).

368

Sur votre radeau de fortune, vous vous lancez dans la rivière. Mais la violence du courant vous entraîne aussitôt bien loin de la berge espérée. Les falaises escarpées de part et d'autre de la rivière se resserrent bientôt et les flots se font encore plus impétueux. Toute trace de berge a disparu et pas le moindre accès pour débarquer n'est en vue. Balayé par le courant sur plusieurs kilomètres, vous parvenez néanmoins par miracle à vous maintenir sur votre rondin. La rivière finit par s'élargir à nouveau ; ses flots s'apaisent et deviennent plus sûrs, mais les falaises demeurent tout aussi escarpées. Le jour passe et la nuit vient, puis un nouveau jour. Rendez-vous au [38](#).

369

Le passage n'est pas très long et il aboutit à une bifurcation en T. Sachant qu'en tournant à droite vous vous éloigneriez de votre but, vous tournez à gauche. Rendez-vous au [16](#).

370

Vous atteignez bientôt un endroit où le sol s'est affaissé. Dans cette cuvette s'est formée une mare d'eau stagnante, profonde d'un mètre et large de trois mètres environ. Allez-vous essayer de la franchir d'un bond (rendez-vous au [239](#)) ou préférez-vous la traverser en pataugeant (rendez-vous au [151](#)) ?

371

L'imposant Tigre aux Dents de Sabre surgit d'un fourré, écumant de rage, et se lance à l'attaque de votre meute de chiens, toutes griffes dehors. Vous devez le combattre avec votre lance. Lancez un dé : vos chiens parviennent à blesser le Tigre et à lui faire perdre autant de points d'ENDURANCE que le chiffre indiqué par le dé. Puis vous rappelez votre meute et vous affrontez alors le Tigre directement. Si les chiens lui ont fait perdre 5 ou 6 points d'ENDURANCE en le blessant, vous pouvez diminuer son HABILITÉ de 1 point.

TIGRE AUX DENTS DE SABRE HABILITÉ: 11 ENDURANCE: 12

Si vous ne l'avez pas battu au bout de quatre Assauts, rendez-vous au [348](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [333](#). Si, voyant que votre ENDURANCE a dangereusement baissé, vous estimez que la Corne de Hever ne vaut pas que l'on prenne tant de risques et que vous décidiez d'abandonner le combat, rendez-vous au [177](#).

372

Vous arrivez à passer sans encombre d'un rocher glissant à l'autre et vous finissez par atteindre la rive sud. Rendez-vous au [293](#).

373

Vous continuez d'avancer inlassablement, sans vous rendre compte que vous venez de franchir sans encombre un étroit passage de pierre au-dessus d'un gouffre. Beaucoup plus tard, le tunnel se resserre et vous décidez de marcher en vous plaquant contre le mur, afin d'éviter de vous y cogner sans cesse. Allez-vous longer le mur droit (rendez-vous au [61](#)) ou le mur gauche (rendez-vous au [309](#)) ?

374

Vous cheminez par petites étapes jusqu'aux contreforts de la chaîne des monts septentrionaux. La région regorge de gibier, aussi n'avez-vous guère besoin de puiser dans vos Provisions et vous n'utilisez que l'équivalent d'un repas. Une nuit, vous campez au bord d'un boqueteau. Au matin, allez-vous vous enfoncer dans le boqueteau (rendez-vous au [113](#)), ou préférez-vous le contourner (rendez-vous au [126](#))?

375

La nuit suivante, votre feu de camp attire des visiteurs importuns. Ce sont deux Mordidas qui font laronde dans leur territoire et n'apprécient guère votre intrusion. Les Mordidas sont des charognards (elles ressemblent en fait à d'énormes hyènes), généralement trop peureux pour s'approcher de créatures susceptibles de se défendre et de riposter. Mais, à en juger par leur état, ces deux-là n'ont rien eu à se mettre sous la dent depuis une éternité, et la faim les rend prêtes à tout. Si vous possédez la Cape d'Invisibilité Temporaire, elle ne vous sera d'aucun secours ici, car les Mordidas possèdent un odorat très développé et tout aussi efficace que leur vue. Elles adoptent la méthode de combat spécifique à leur espèce, chacune vous attaquant par Assauts alternés.

HABILETÉ ENDURANCE

Première MORDIDA	5	8
Seconde MORDIDA	7	10

La première Mordida est atteinte de la rage et affaiblie par la maladie. Si elle gagne un Assaut contre vous, vous devrez entailler la plaie qu'elle vous a faite pour en extraire le poison, perdant ainsi 2 points d'ENDURANCE supplémentaires à cause de cette blessure. Mais vous ne pourrez le faire, évidemment, que si vous survivez à ce combat. Si vous survivez, rendez-vous au [13](#).



375 *Les deux Mordidas ne semblent guère apprécier votre intrusion sur leur territoire...*

376

Le reste de votre voyage vers Fallow Dale se passe sans incidents, mais vous ne tardez pas à être à court de Provisions. Diminuez votre total d'ENDURANCE de 6 points pour avoir marché durement deux jours durant sans eau ni nourriture. Si vous survivez, rendez-vous au [178](#).

377

Suspectant une ruse dans chacun de vos gestes, les gardes vous assomment purement et simplement, afin de vous faire tenir tranquille. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Lorsque vous revenez à vous, rendez-vous au [342](#).



378

Vos compagnons se retournent pour vous faire taire, mais trop tard ! Le bruit déclenche une avalanche : les grondements lointains deviennent bientôt effroyablement proches et des tonnes de neige, de rochers et de troncs d'arbres se mettent à dévaler la montagne à votre rencontre. Par chance, vous vous trouvez tout près du versant opposé et vous y courez à toutes jambes pour échapper à l'avalanche, mais, dans la panique, vous êtes séparé de vos ravisseurs. Vous tombez dans une crevasse qui vous dérobe à leur vue. Lancez un dé. Si vous obtenez 1, 2 ou 3, rendez-vous au [146](#). Si vous obtenez 4, 5 ou 6, rendez-vous au [233](#).

379

Le dos tourné à un arbre et faisant face au feu de camp, vous allez combattre les cinq tentacules l'un après l'autre. Ils essaient de vous enlacer pour vous attirer dans la gueule béante du Kraken.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier TENTACULE	6	6
Deuxième TENTACULE	6	6
Troisième TENTACULE	6	6
Quatrième TENTACULE	6	6
Cinquième TENTACULE	6	6

Vous pouvez vous échapper à tout moment (rendez-vous au [361](#)), mais les tentacules profiteront de ce que vous ramassez vos affaires avant de fuir pour vous infliger de nouvelles blessures qui vous feront perdre 2 points d'ENDURANCE supplémentaires. Si vous décidez de rester et que vous sortiez vainqueur de l'affrontement, rendez-vous au [346](#).

380

Vous parvenez à blesser l'Alligator avant que lui aussi ne plonge pour vous affronter. Le combat est acharné et se déroule tantôt sous l'eau, tantôt à la surface. L'Alligator n'est pas d'origine démoniaque ; aussi la Corne de Hever n'a-t-elle aucun effet sur lui. En revanche, vous devez diminuer votre total d'HABILETÉ de 1 point pour la durée de ce combat, car l'eau n'étant pas votre élément naturel, elle ne facilite pas vos mouvements.

ALLIGATOR HABILETÉ: 7 ENDURANCE: 8

Si vous êtes vainqueur, lancez deux dés. Si le résultat obtenu est compris entre 4 et 10, rendez-vous au [393](#). Sinon, rendez-vous au [122](#).

381

Un des éclairs qui sillonnent en permanence le ciel des marécages vous foudroie net. Votre aventure s'achève ici.

382

Vous vous retrouvez au milieu de collines noyées de brume. La position du soleil, que vous distinguez à peine, vous indique que vous avez été transporté sur la face est du lac, à bonne distance de la forêt des Elfes. Allez-vous rester sur place jusqu'à ce que la brume se lève (rendez-vous au [27](#)) ou préférez-vous continuer votre route sans vous en soucier (rendez-vous au [138](#))?

383

C'était l'erreur à ne pas commettre. La tribu à laquelle ces hommes appartiennent est depuis longtemps sous la domination de Morgane. Ils lui paient un tribut parce qu'ils la redoutent, mais ils préféreraient être libres. Lorsque vous approchez, l'épée encore au fourreau pour prouver vos intentions pacifiques, ils vous empoignent brutalement et vous ligotent à un arbre. Ils entreprennent ensuite de fouiller votre sac. S'ils y trouvent un assortiment de griffes de Tigre aux Dents de Sabre, rendez-vous au [155](#). Sinon, rendez-vous au [194](#).

384

Au moment où vous vous apprêtez à prendre congé de Hever, un personnage couvert de meurtrissures et de sang se fraie un chemin dans la foule des gardes et, parvenu dans la cour, s'effondre à vos pieds, face contre terre. Vous le retournez délicatement, mais il vous faut quelque temps avant de reconnaître en lui Kevin Cœur-Loyal, votre armurier d'Arion. C'est à peine s'il est encore en vie. Il articule quelques mots du

bout de ses lèvres craquelées au prix d'un effort surhumain, comme s'il résistait à l'approche de la mort ou quelque chose de pire encore. « Majesté, j'ai essayé... magie noire... ne devez pas renoncer... » Mais sa voix s'étrangle et il pousse son dernier soupir. Vous vous relevez vivement. Si vous décidez de rejoindre Hever pour discuter de l'affaire avec lui, rendez-vous au [93](#). Si vous préférez y réfléchir seul, rendez-vous au [281](#).

385

Ayant décidé de ne pas vous attarder davantage au bord du lac, vous partez vers le nord et légèrement à l'ouest, vous enfonçant dans la forêt obscure jusqu'au moment où vous ne savez plus où vous êtes. Puis les ténèbres et la brume affluant du lac commencent à se dissiper. Allez-vous vous laisser tomber au pied d'un arbre pour goûter un repos bien mérité (rendez-vous au [398](#)) ou préférez-vous continuer votre chemin (rendez-vous au [171](#)) ?

386

Deux squelettes animés surgissent de derrière une maison dévastée, gesticulant à la façon saccadée des pantins. Ils vous attaquent simultanément en brandissant leurs grands sabres d'abordage, mais par chance leurs Assauts sont plutôt mal coordonnés. Choisissez celui que vous voulez affronter selon les règles du combat normal. L'autre pourra vous blesser, mais vous ne pourrez le blesser. Lancez un dé pour déterminer sa Force d'Attaque : si elle est supérieure à la vôtre, il vous blesse. Si elle est inférieure ou égale à la vôtre, vous avez réussi à esquiver ses attaques intermittentes.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier SQUELETTE	5	8
Second SQUELETTE	5	7



386 *Deux squelettes animés surgissent de derrière
une maison dévastée,
gesticulant à la façon saccadée des pantins !*

Si vous êtes vainqueur, vous vous emparez du collier de pierreries que portait l'un d'eux. Allez-vous ensuite poursuivre vers le nord en traversant le village (rendez-vous au [84](#)) ou prendre par le nord-est afin de sortir du village dans les plus brefs délais (rendez-vous au [214](#)) ?

387

Si vous pouvez deviner ce que vous êtes censé faire ici, additionnez les nombres des objets concernés et rendez-vous au paragraphe portant le numéro correspondant au total ainsi obtenu. Sinon, vous contemplez le chatoiement mystérieux des arbres, mais rien ne se produit qui puisse vous inciter à rester. Vous poursuivez votre route. Rendez-vous au [37](#).

388

Cinq cents mètres environ après le puits principal, un passage latéral d'où s'échappe une horrible puanteur s'ouvre sur votre droite. Allez-vous vous engager dans ce passage (rendez-vous au [325](#)) ou continuer d'avancer dans la galerie principale (rendez-vous au [370](#))?

389

«A votre guise, s'exclame Hever en riant, si c'est comme cela que vous souhaitez être assis à table ! » Durant le festin, vous vous entretenez de vos cultures et civilisations respectives, bien que vos préoccupations soient entièrement tournées vers la Corne de Hever et le moyen de la lui demander. Après le repas (vous avez regagné 4 points d'ENDURANCE), Hever vous invite à vous joindre à lui dans son cabinet privé pour écouter le barde du château. Le vin que vous avez consommé en abondance lors du festin commence à faire sentir ses effets et vos membres pèsent lourd comme du plomb. Une longue nuit de sommeil régénérateur vous paraît non seulement désirable, mais réellement nécessaire. Allez-vous refuser poliment l'invitation de Hever et demander à être conduit à votre chambre (rendez-vous au [26](#)) ou souhaitez-vous l'accompagner (rendez-vous au [184](#))?

390

L'expression qui se peint sur leurs faces à votre disparition est tellement comique que vous manquez de vous trahir en éclatant de rire. Mais les empreintes de vos pieds sur la neige, elles, posent un véritable problème. Si vous souhaitez essayer de vous enfuir en courant, rendez-vous au [94](#). Si vous préférez profiter de votre invisibilité pour les combattre avec un net avantage, rendez-vous au [318](#).

391

Vous êtes immédiatement découvert et encerclé. Rendez-vous au [358](#).

392

Le Malabar des Neiges n'ayant pas de cerveau digne de ce nom, il lui faut un certain temps pour enregistrer la douleur causée par la blessure que vous lui avez infligée. Vous retirez votre épée de son flanc, escomptant au moins avoir ralenti cette créature.

Aussi êtes-vous d'autant moins préparé à la voir continuer d'avancer sur vous, brandissant ses grosses pattes tels des maillets griffus. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [182](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [60](#).

393

Vous abordez enfin sur la rive nord et vous vous séchez. L'ascension de la falaise se révèle relativement aisée. Arrivé au sommet, vous faites halte pour estimer votre position. Vous pensez vous être déplacé tellement vers l'ouest que les redoutables marais de Marsh Vile doivent se trouver maintenant au nord, et les contreforts de la chaîne de Krill Garnash au nord-est. Vous savez qu'il vous faut éviter Marsh Vile dans la mesure du possible, mais allez-vous d'abord piquer vers le nord pendant

quelque temps (rendez-vous au [357](#)) ou vers le nord-est (rendez-vous au [374](#))?

394

En avançant dans la galerie vous remarquez que de nombreux puits sont creusés à intervalles réguliers dans le plafond. Ils laissent pénétrer l'air et la lumière, mais ils sont tout aussi inaccessibles que celui par lequel vous êtes tombé. Vous en concluez que la mine était autrefois exploitée par des esclaves qui devaient pouvoir voir et respirer, mais qu'il fallait empêcher de s'enfuir. Il s'agit d'une ancienne mine de cuivre, dont le filon est épuisé, mais vous découvrez une pépite de minerai verdâtre que vous conservez. Vous ne tardez pas à arriver à hauteur de ce qui paraît être le puits principal, cependant vos espoirs d'évasion sont rapidement déçus lorsque vous constatez que l'échelle s'est désagrégée et que l'entrée du puits est trop large pour être escaladée.

Désespéré, vous vous asseyez sur le sol en vous lamentant sur votre détestable sort. Vous finissez par vous ressaisir et vous décidez de trouver une autre issue. Allez-vous continuer vers l'ouest (rendez-vous au [355](#)) ou vers l'est (rendez-vous au [388](#)) ?

395

Vous pouvez l'utiliser pour avoir une meilleure prise sur la glace. Vous arrivez sain et sauf au sommet du glacier et vous pénétrez dans l'entrée du tunnel. Rendez-vous au [256](#).



396

Arrivé à l'autre extrémité du champ, vous vous arrêtez pour enlever la boue collée à vos bottes. Mais, lorsque vous relevez la tête, vous vous trouvez nez à nez avec le fermier qui vous regarde d'un air mauvais. Les deux Molosses Kalagars à ses côtés — des animaux à mi-chemin entre le chien et le loup, connus pour être des tueurs d'une intelligence remarquable — poussent des grondements féroces, laissant à penser qu'ils ne sont pas mieux disposés à votre égard que leur maître. Vous ne doutez pas que vous puissiez vous attaquer aux trois réunis, mais vous ne souhaitez pas offenser Hever en blessant l'un de ses sujets. Aussi, comme le fermier s'emporte contre vous, vous reprochant d'avoir piétiné son champ fraîchement semé, vous lui offrez de le payer, en dédommagement du tort que vous pouvez lui avoir causé.

Allez-vous lui offrir :

2 Pièces d'Or ?

Rendez-vous au [299](#)

Cholumbara ?

Rendez-vous au [66](#)

Une pépite de cuivre ?

Rendez-vous au [205](#)

Si vous ne possédez rien de tout cela,

rendez-vous au [266](#).

397

Un soir, alors que vous songez à trouver un endroit où camper pour la nuit, vous arrivez à hauteur d'un gros rocher que le vent a creusé au point qu'il ressemble à une arche. Si vous décidez de passer la nuit à l'abri de cette arche, rendez-vous au [179](#). Si vous préférez aller ailleurs, rendez-vous au [77](#).

398

Diminuez votre total d'ENDURANCE de 2 points si vous ne vous êtes pas restauré pendant la nuit. Lorsque vous reprenez votre route, la brume dessine encore ses volutes entre les troncs des



398 *Une flèche vient se ficher
dans un tronc d'arbre,
à quelques centimètres de votre tête !*

grands arbres et... Mais qu'était-ce ? Était-ce juste une nappe de brume aux confins de votre champ de vision ou était-ce une créature vivante ? Une flèche vient alors se ficher dans un tronc d'arbre à quelques centimètres de votre tête, vous apportant promptement la réponse à cette question. Allez-vous rester immobile (rendez-vous au [334](#)) ou vous baisser pour vous cacher dans les broussailles (rendez-vous au [251](#)) ?

399

Tandis que vous descendez péniblement dans cette galerie apparemment sans fin, la lumière qui coulait des puits décline : la nuit tombe. Vous finissez par entendre au loin devant vous le clapotis d'une source et, à en juger par l'absence d'écho, elle n'est pas sous terre, mais en plein air. Victoire ! La galerie débouche sur une sortie ! Cependant, vous entendez également, venant de la même direction, les pas traînants d'une énorme créature d'espèce non identifiée. Impossible de dire, dans l'obscurité, à quelle distance elle est susceptible de se trouver. Allez-vous continuer d'avancer furtivement (rendez-vous au [51](#)) ou êtes-vous prêt à risquer un sprint pour gagner l'extérieur (rendez-vous au [147](#)) ?

400

La victoire est à vous ! Les Masques de la Destruction ne seront pas lâchés sur le pays, tout au moins pas de votre vivant...