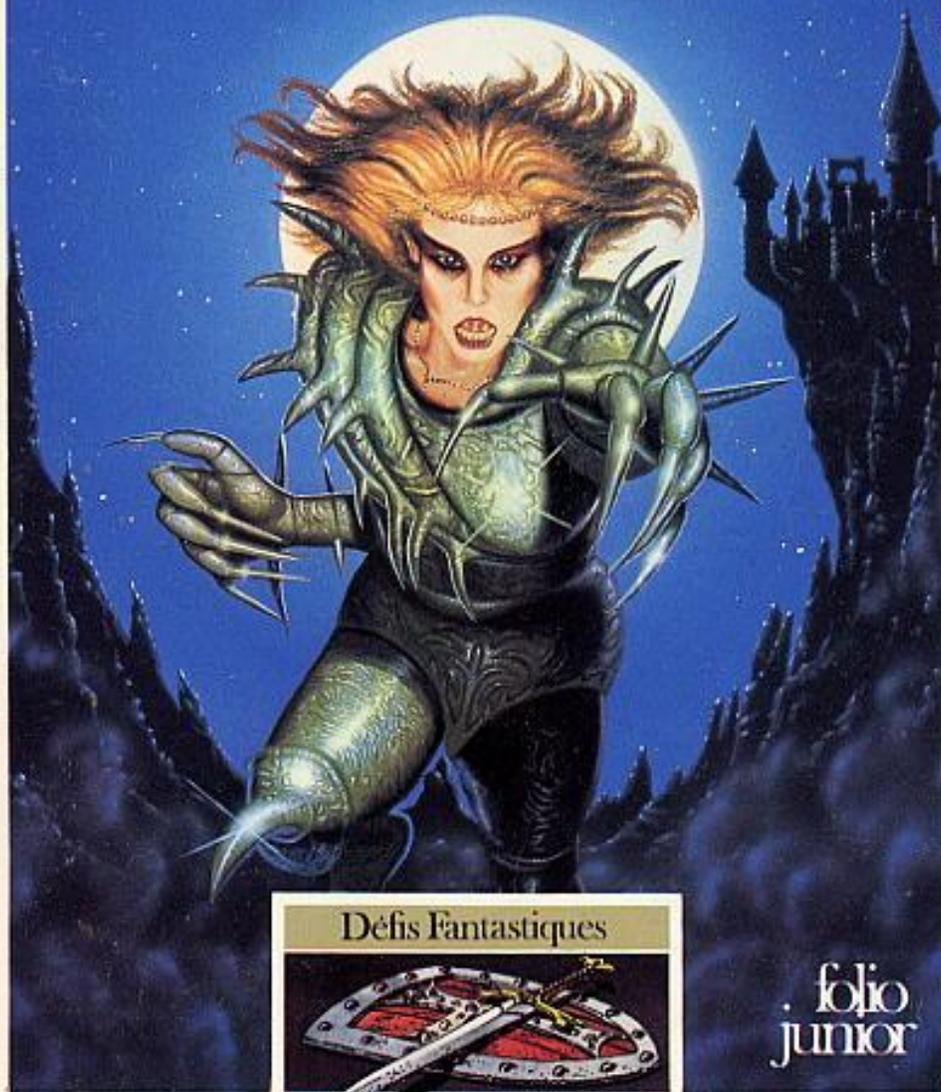


UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Steve Jackson et Ian Livingstone présentent

# La Forteresse du Cauchemar



Désis Fantastiques

folio  
junior

Peter Darvill-Evans

La Forteresse  
du Cauchemar

Défis Fantastiques/25

*Traduit de l'anglais par Mona de Pracontal*

Illustrations de Dave Carson

Gallimard



# La Feuille d'Aventure

HABILETÉ

Total  
de départ =

ENDURANCE

Total  
de départ =

CHANCE

Total  
de départ =

EQUIPEMENT  
PIECES D'OR

VOLONTÉ

Total de  
départ =

POTIONS

ÉTAT DE VOS  
PROVISIONS



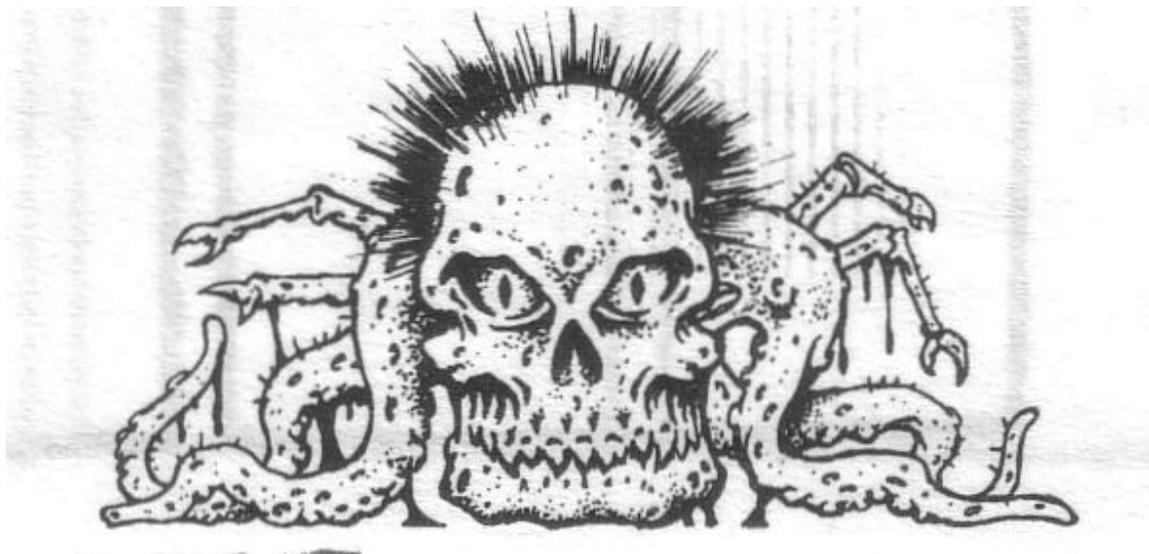


CASES DES RENCONTRES AVEC UN MONSTRE

<i>Habilité =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habilité =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habilité =</i> <i>Endurance =</i>
<i>Habilité =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habilité =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habilité =</i> <i>Endurance =</i>
<i>Habilité =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habilité =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habilité =</i> <i>Endurance =</i>
<i>Habilité =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habilité =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habilité =</i> <i>Endurance =</i>

# Comment combattre les créatures de la Forteresse

Vous êtes un vaillant guerrier qui a sillonné une bonne partie du monde connu, et votre réputation n'est plus à faire. Néanmoins, votre dernière aventure s'est soldée par un échec cuisant qui vous a laissé sans le moindre sou en poche. Avant de vous lancer dans la nouvelle aventure qui vous attend, il vous faut déterminer vos forces et vos faiblesses. Deux dés, un crayon, une gomme et une feuille de papier sont tout ce dont vous allez avoir besoin pour cela. En pages 10 et 11, vous trouverez une *Feuille A aventure* sur laquelle vous pourrez inscrire tous les ils d'une partie. Nous vous conseillons de faire des photocopies de ces deux pages afin de pouvoir les utiliser lorsque vous jouerez à nouveau car il vous faudra certainement plus d'une tentative pour parvenir à résoudre l'énigme de *La Forteresse du Cauchemar*.



## **Habilité, Endurance, Chance et Volonté**

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

Lancez ensuite deux dés. Ajoutez 12 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case ENDURANCE de votre *Feuille d'Aventure*.

Lancez à nouveau un seul dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case CHANCE de votre *Feuille d'Aventure*.

Enfin, pour calculer votre total de VOLONTÉ, lancez un dé et ajoutez 6 au chiffre obtenu. Inscrivez le total dans la case VOLONTÉ de votre *Feuille d'Aventure*. Les résultats que vous venez d'obtenir représentent vos totaux de départ d'HABILITÉ, d'ENDURANCE, de CHANCE et de VOLONTÉ. Ces totaux varieront constamment au cours de votre aventure, néanmoins ils ne pourront s'élever qu'en de rares occasions au-dessus du *total de départ*. Vous devrez garder un compte très exact de ces points, et nous vous conseillons à cet effet d'écrire vos chiffres en très petit dans les cases ou d'avoir une gomme à portée de main. Vos points d'HABILITÉ reflètent votre art dans le maniement des armes les plus diverses et votre adresse au combat en général : plus ils sont élevés, mieux c'est. Vos points d'ENDURANCE traduisent votre force, votre forme physique et votre capacité à résister aux coups et aux blessures. 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*. Quant à votre VOLONTÉ, elle est l'expression de votre force morale et de votre détermination : plus elle est élevée,

plus vous serez à même de faire face à la souffrance, au désespoir et aux mauvaises surprises qui vous attendent...

## Combats

Il vous sera souvent demandé, au long des pages de ce livre, de combattre des créatures de toutes sortes. Parfois vous aurez la possibilité de choisir la fuite, «non — ou si vous décidez de toute façon de combattre — il vous faudra mener les combats 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* de votre *Feuille d'Aventure*. Les points correspondants à chaque créature sont donnés dans le livre chaque fois que vous faites une rencontre. Vous noterez également, le cas échéant, les particularités propres à cet adversaire lorsque celles-ci vous seront indiquées dans le texte.

Le combat se déroule ainsi :

1. Jetez deux dés pour la créature. Ajoutez ses points d'HABILETÉ au chiffre obtenu. Ce total vous donnera la *Force d'Attaque* de la créature.
2. Jetez 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 *Forces d'Attaque* sont égales, chacun a esquivé les coups de l'autre : reprenez le combat en recommençant à l'étape n° 1.

4. Vous avez blessé la créature, vous diminuez donc de 2 points son ENDURANCE. Vous pouvez également vous servir de votre CHANCE (voir page 17) ou d'une Arme Spéciale, si vous en disposez, pour lui infliger une blessure plus grave. Passez à l'étape n° 6.

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) pour tenter de minimiser les effets de la blessure qui vous a été infligée.

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

A certaines pages, vous aurez la possibilité de fuir un combat s'il vous semble devoir mal se terminer pour vous. Si vous *Prenez la Fuite*, cependant, la créature vous aura automatiquement infligé une blessure tandis que vous vous échappiez (vous ôterez alors 2 points à votre ENDURANCE). C'est le prix de la couardise. Pour cette blessure, vous pourrez toutefois vous servir de votre

CHANCE selon les règles habituelles (voir page 17). La Fuite n'est possible que si elle est proposée dans le texte.

Vous serez parfois, lors de certaines rencontres, confronté à plusieurs créatures. Des instructions vous seront alors données dans le texte, vous indiquant si vous devez les affronter toutes à la fois, comme un seul ennemi, ou les combattre une par une.

### *Utilisation de la Chance dans les Combats*

Vous pouvez toujours, lors d'une bataille, décider de *Tenter votre Chance*, que ce soit pour infliger une blessure plus grave à une créature que vous venez de blesser ou pour tenter de diminuer les effets d'une blessure qui vous a été infligée. Si vous avez blessé votre adversaire et que vous souhaitez *Tenter votre Chance* pour aggraver sa blessure, vous procéderez de la façon suivante : lancez deux dés ; si le total obtenu est inférieur ou égal à votre total de CHANCE, vous êtes Chanceux. Si le total obtenu est plus élevé que votre total de CHANCE, vous êtes Malchanceux. Dans un cas comme dans l'autre, vous devez soustraire 1 point à votre total de CHANCE. Si vous êtes Chanceux, vous avez infligé une sévère blessure à votre adversaire et vous pouvez ôter 2 points de plus à son total d'ENDURANCE. Si vous êtes Malchanceux, la blessure que vous avez infligée à votre adversaire se révèle une écorchure bénigne et vous devrez rajouter 1 point au score d'ENDURANCE de la créature (c'est-à-dire qu'au lieu de perdre 2 points d'ENDURANCE, elle n'en perd que 1 seul).

Si la créature vient de vous blesser, vous pouvez *Tenter votre Chance* en procédant de la même façon pour essayer de minimiser les effets de la blessure qui vous a été infligée. Si vous êtes

Chanceux, vous avez réussi à atténuer le coup. Rajoutez alors 1 point à votre total d'ENDURANCE (c'est-à-dire qu'au lieu de perdre 2 points à cause de la blessure, vous n'aurez que 1 point en moins). Si vous êtes Malchanceux, le coup que vous avez reçu se révèle plus grave que vous ne le pensiez, et vous perdez encore 1 point d'ENDURANCE.

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

#### *Habileté*

Votre total d'HABILETÉ ne variera guère au cours de votre aventure, et vous ne le modifierez que si cela vous est indiqué dans le texte. Cela peut se produire si, par exemple, vous perdez une arme ou si vous avalez un poison qui vous affaiblit : les instructions données dans le texte vous préciseront alors de combien de points vous vous trouvez handicapé. Si vous entrez en possession d'une arme magique, votre dextérité au combat en sera, bien sûr, renforcée et, dans ce cas également, des instructions vous indiqueront de combien de points votre total d'HABILETÉ est augmenté. N'oubliez pas, toutefois, que vous ne pouvez vous battre qu'avec une seule arme à la fois !

#### *Endurance*

Votre total d'ENDURANCE changera souvent au cours de votre aventure, car vous serez probablement blessé à plusieurs reprises et vous aurez également la possibilité de vous soigner et de reprendre des forces. Vous aurez notamment l'occasion de vous ravitailler et

de manger. Chaque repas vous revigorera de 4 points d'ENDURANCE, mais vous ne pourrez consommer plus d'un repas à la fois, même si vous en avez plusieurs en réserve dans votre Sac. A moins que des instructions données dans le texte ne le permettent, votre total d'ENDURANCE ne pourra jamais s'élever au-delà de son niveau initial.

### *Chance*

Parfois, le succès d'un combat ou d'une stratégie que vous mettez en œuvre dépendra entièrement de votre CHANCE. Dans ce cas, il vous sera indiqué de *Tenter votre Chance*. Vous procéderez alors de la façon suivante :

Lancez deux dés. Si la somme obtenue est inférieure ou égale à votre total de CHANCE, vous êtes Chanceux. Si elle le dépasse, vous êtes Malchanceux. Quel que soit le résultat, vous devez soustraire 1 point de votre total de CHANCE chaque fois que vous *Tentez votre Chance*. Ainsi plus vous recourez à cette procédure, plus vous risquez de vous trouver Malchanceux, car votre total de CHANCE est de plus en plus faible. Vous aurez parfois l'occasion de regagner des points de CHANCE ; toutefois, à moins que des instructions spéciales ne vous l'indiquent, votre total CHANCE ne pourra jamais s'élever au-delà du total initial.

### *Volonté*

Il en va exactement de même pour la VOLONTÉ que pour la CHANCE : toutes les indications et procédures que nous vous avons données pour utiliser votre CHANCE s'appliquent également à la VOLONTÉ. Ainsi, chaque fois que vous devrez *Tester votre Volonté*, vous soustrairez 1 point à votre total de VOLONTÉ, quel que soit le résultat obtenu. Cela étant, perdre des

points d'ENDURANCE peut vous mettre en grand danger : en effet, comme vous vous lancez dans cette nouvelle aventure, vous êtes déjà très fatigué, et c'est affaibli par vos précédentes épreuves que vous allez devoir affronter d'ignobles et terribles créatures. Si jamais votre total de VOLONTÉ tombe au-dessous de 6 points, votre résistance psychique cédera et vous sombrerez dans la folie. Ce sera alors la fin de votre aventure.

### **Équipement**

Vous cheminez à travers les collines vêtu de votre seule armure avec, pour tout bagage, votre épée et votre Sac. Vous avez très peu d'argent et pas de provisions du tout.

## **Indications sur le jeu**

Neubourg regorge de périls, et il vous faudra certainement plusieurs tentatives pour accomplir votre mission et résoudre la mystérieuse énigme de *La Forteresse du Cauchemar*. Prenez des notes et dessinez une carte au fur et à mesure de votre exploration : elle vous servira lors de prochaines aventures et vous permettra d'avancer plus rapidement.

Notez bien toutes les recommandations qui vous seront faites, tous les messages qui vous seront adressés, tous les numéros de référence qui vous seront donnés. Et prenez garde car certaines pièces recèlent des pièges mortels, et d'autres sont des chambres de torture !

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

Il n'y a qu'un minimum de risques à prendre pour découvrir le bon chemin, et n'importe quel joueur, même si ses totaux de départ sont faibles, peut parvenir à résoudre l'énigme et triompher dans sa mission.

Puissent votre sagesse et votre jugement vous préserver des forces maléfiques qui hantent la Forteresse de Neubourg !

## Pris au piège !

Pris au piège, capturé comme un lapin, vous vous débattiez avec rage et impuissance dans les mailles du filet qui vous enserre, maudissant votre fatale inattention ! Voilà donc où vous ont mené vos douces rêveries ! Jamais vous ne seriez tombé dans un tel traquenard si votre esprit n'avait pas été distrait par les images de confort et de luxe dont vous le berciez en gravissant la colline. Hélas ! même le plus aguerri des aventuriers se lasse parfois de la vie à la dure, et vous ne pouviez vous empêcher de songer avec impatience à un grand lit douillet tandis que vous approchiez de la ville de Neubourg, baignée par les doux rayons de soleil de ce bel après-midi.

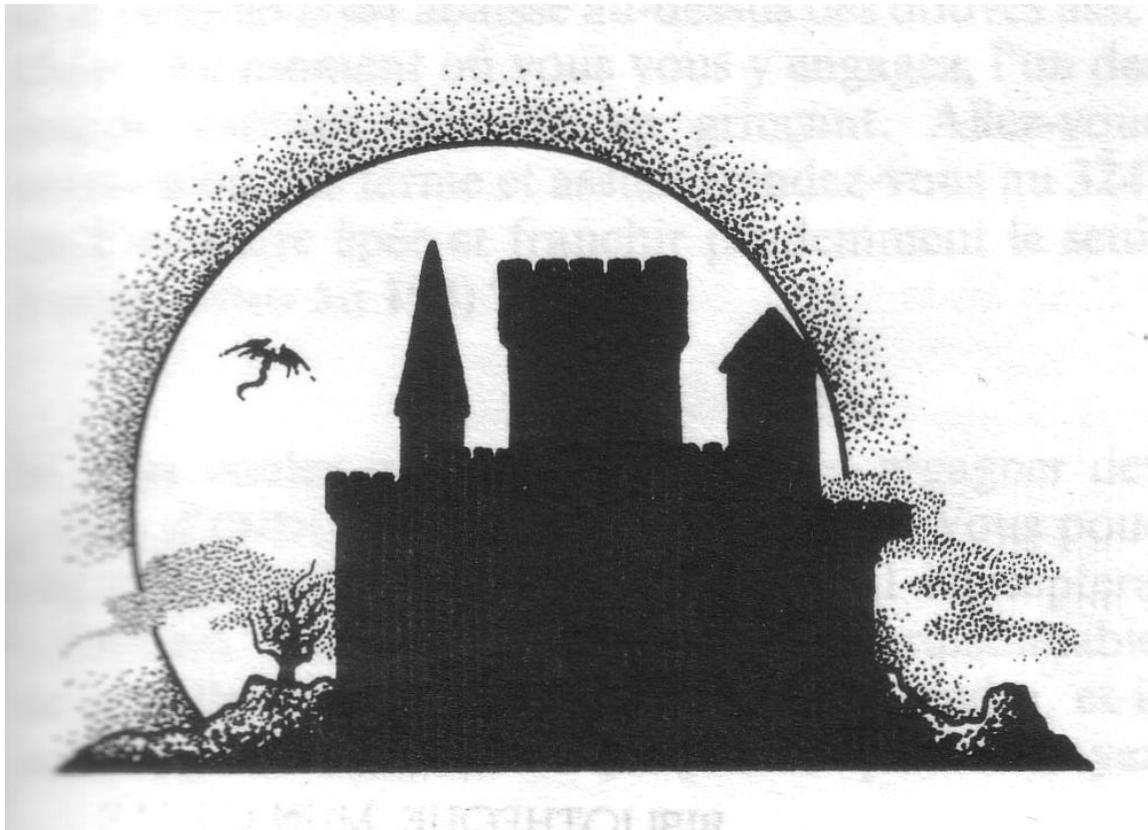
Vous connaissez bien Neubourg, vous y avez déjà séjourné. La ville est petite, certes, mais, autant qu'il vous en souviene,

prospère et tranquille. Les remparts de pierre noire de la forteresse semblent jeter une ombre menaçante sur la bourgade, mais vous savez que cette impression n'est pas justifiée : le Baron Tholdur, Margrave de la Forteresse de Neubourg, est un ami de longue date. Plus qu'un ami, c'est un compagnon d'armes. Vous vous êtes battus côte à côte lors de la célèbre bataille de la colline d'Helme qui marqua la fin des offensives des Guerriers des steppes du Sud. Vous vous réjouissiez d'avance de revoir le Baron, et voilà que vous vous êtes laissé capturer par une bande de ces barbares du Sud, que vous aviez naguère combattus avec tant d'acharnement...

Il ne vous restait plus que quelques minutes de marche pour atteindre la ville, mais vous étiez tellement obnubilé par la perspective d'un dîner copieux que vous n'avez pas remarqué les signes avant-coureurs qui auraient dû vous mettre la puce à l'oreille. Par exemple, ce bruissement dans les branchages, le long du bas-côté du chemin, alors que pas un souffle de vent n'agitait l'air... Et, un peu plus tard, quand vous êtes parvenu à la hauteur d'un arbre isolé, ce chant d'oiseau qui ne ressemblait pas<sup>^</sup> tout à fait aux trilles qui vous sont familiers... En d'autres circonstances, vous ne seriez jamais passé sous cette branche : c'était, de toute évidence, l'endroit idéal pour tendre un piège. Hélas ! l'esprit ailleurs, vous avez continué votre chemin sans prendre garde. Brusquement, le sol a cédé sous vos pieds, et des voix se sont mises à crier dans une langue inconnue. Vous avez tenté de vous débattre, en vain. Et vous voici maintenant au fond d'une fosse, obscure comme un puits. Vous sentez soudain les cordes qui vous enserrent se refermer davantage sur vous. Une secousse violente vous hisse brutalement en pleine lumière. Vous êtes prisonnier d'un filet suspendu à une branche d'arbre. Plusieurs guerriers, revêtus de large robe, vous entourent, l'épée à la main. Tandis que

vous tournoyez comme une toupie au bout de la corde, leurs yeux scintillants vous jettent des éclats meurtriers. A peine avez-vous le temps d'apercevoir la Forteresse de Neubourg qu'une douleur fulgurante s'abat sur votre nuque. Tout vacille devant vos yeux : vous basculez dans obscurité la plus totale et vous perdez connaissance...

Et, maintenant, tournez la page !



## 1

Vous vous réveillez avec la sensation affreuse qu'un forgeron fou vous martèle la tête comme s'il s'agissait d'une enclume. Vous avez les yeux bandés, les mains et les pieds ligotés. Vous ne pouvez ni voir ni bouger et vous ne percevez que de vagues sons éloignés. Le temps passe. La douleur qui vous taraude la tête s'estompe peu à peu. Un long moment s'écoule encore. Tout à coup, vous entendez une voix qui murmure d'un ton pressant : « Chut, mon ami, pas un mot ! J'ai un couteau bien affilé, mais si on me surprend... Je ne peux pas passer, la brèche est trop étroite. Essaie de te rapprocher, je pourrai trancher tes liens. Vite ! » Allez-vous faire confiance à cette voix étrangère qui propose de vous délivrer? Dans ce cas, rendez-vous au **331**. Sinon rendez-vous au **130**.

## 2

Le mur d'enceinte de la Forteresse de Neubourg, un haut rempart crénelé, entoure la colline du Château. La grande porte est flanquée de deux tours carrées, et le pont-levis est abaissé au-dessus des douves asséchées. Au moment où vous vous y engagez, l'un des lourds vantaux s'écarte en grinçant. Allez-vous entrer d'un pas ferme et assuré (rendez-vous au **324**) ou tirer votre épée et franchir prudemment le seuil (rendez-vous au **193**) ?

## 3

Si vous voulez prendre un Repas (et regagner des points d'ENDURANCE), c'est le moment. Vous pouvez offrir de la nourriture au Nain, il l'acceptera volontiers. Mais s'il ne vous paraît pas raisonnable de gaspiller vos vivres, le Nain le comprendra, et il vous regardera tristement jusqu'à ce que vous ayez fini. Déduisez ce que vous avez consommé de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-

vous au **396**. N'oubliez pas que, si vous donnez à manger au Nain, vous devrez soustraire sa portion, en plus de la vôtre si vous mangez aussi. Si, toutefois, vous n'avez qu'un Repas dans votre Sac, vous pouvez le partager avec le Nain, mais vous ne regagnerez que 2 points d'ENDURANCE, au lieu de 4. Rendez-vous au **334**.

#### 4

Vous émergez dans un endroit inconnu. Le miroir magique vous a téléporté à travers d'insondables abîmes et, dans ce nouvel environnement, vous ne percevez que des vibrations hostiles. Il fait nuit. La brise est chargée de parfums étranges, et les arbres ont des formes inquiétantes. Quant à la lune, elle est trop grosse, trop brillante. Un sourire sardonique semble s'étaler sur sa large face... Vous errerez longtemps, comme une âme en peine, par les chemins de cette sinistre contrée, mais vous ne retournerez jamais à Khoul. Votre aventure s'arrête ici.

#### 5

Vous redescendez le sentier tortueux pour regagner la rue de la Muraille-Neuve, quand un Guerrier du Sud, vêtu de sa longue robe, vous barre le passage. Il tient en laisse un étrange animal. A première vue, on dirait un chien de chasse, court sur pattes, mais la ressemblance s'arrête là. Sa peau épaisse est distendue, ses pattes sont munies de griffes acérées et sa face a une expression presque humaine qui vous glace le sang. Son long museau en forme de trompe se termine par un orifice par lequel il renifle bruyamment. Avec un cri guttural, le Guerrier lâche la créature, qui se rue sur vous en grondant. Vous devez la combattre et, si vous la terrassez, il vous faudra affronter également son maître.



5 Le Guerrier lâche la créature, qui se rue sur vous en grondant.

## HABILETÉ ENDURANCE

CHIEN DE LA MORT	5	4
GUERRIER DU SUD	6	5

Si vous parvenez à les tuer tous les deux, rendez-vous au **108**.

### 6

Vous poussez la porte qui s'ouvre sans difficulté et vous pénétrez dans une chambre luxueuse. Les voix se taisent à votre entrée. Étonné, vous contemplez les tapisseries, les riches tapis et les divans capitonnés qui remplissent la pièce. Soudain vous apercevez une immonde créature bouffie, affalée sur le sol comme un tas de vieux chiffons. Elle vous fixe de ses petits yeux rougeoyants qui disparaissent presque dans les plis de sa chair. Sa présence, dans un décor si harmonieux, vous semble cauchemardesque. Au fond de la pièce, deux jeunes servantes vous regardent bouche bée. Allez-vous vous diriger vers la créature pour l'attaquer (rendez-vous au **76**) ou vers les jeunes femmes pour les interroger (rendez-vous au **38**)?

### 7

Un escalier s'enfonce au-delà du seuil. La lueur rouge du passage illumine les premières marches, et tout en bas l'escalier est faiblement éclairé par un faisceau bleuté provenant d'une embrasure de porte. Mais, entre les deux, c'est l'obscurité. Mieux vaut descendre prudemment. A mi-chemin, à l'endroit le plus sombre, vous vous arrêtez brusquement car une voix vous hèle : « Halte, étranger ! Connais-tu le nom de mon maître ? Sinon

n'approche pas ou gare à toi ! » Pas moyen de savoir d'où vient la voix. Si vous décidez de ne pas lui répondre et de continuer à descendre sur la pointe des pieds, rendez-vous au **379**. Si vous lui donnez un nom, prenez note de celui que vous avez choisi et rendez-vous au **77**.

## 8

En vous penchant sur les dépouilles des terribles créatures, vous êtes saisi de nausées. Rien d'étonnant à ce que les habitants de Neubourg se claquemurent chez eux le soir ! Au moins, maintenant, vous savez quel est l'épouvantable fléau qui ravage Neubourg. Si vous souhaitez emporter un trophée de votre victoire et si vous pouvez surmonter votre répulsion, tranchez un tentacule de la bouche de l'un des monstres et mettez-le dans votre Sac (dans ce cas, n'oubliez pas de l'inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*). Tandis que vous essuyez le sang de votre épée, vous entendez d'autres Buveurs de Sang approcher. Vous en avez assez rencontré pour la soirée, aussi vous dépêchez-vous de regagner l'auberge. Rendez-vous au **245**.

## 9

Vous ne savez pas si vous êtes loin de la surface, mais l'obscurité totale et le silence commencent à vous opprimer. Vous pourriez être à mille pieds sous terre. Le souterrain vous paraît interminable, mais vous finissez par arriver à une intersection : tandis que le tunnel continue, un escalier monte contre la paroi. Soulagé, vous vous y engagez. Il aboutit à une porte de bois. Vous l'ouvrez et vous débouchez sur un large corridor, illuminé par des torches disposées de loin en loin. A votre droite, le couloir est plus sombre.

A votre gauche, plusieurs portes se présentent à vous. Tournez à gauche et rendez-vous au **40**.

## 10

Tout en rampant sur l'étroite corniche, vous surveillez la lueur rougeâtre qui s'élève lentement à travers le liquide, emplissant la caverne d'étranges reflets tremblants. En atteignant la surface, elle se transforme en une créature humanoïde puis, dans une gerbe d'éclaboussures, jaillit du bassin au-dessus duquel elle se met à flotter, menaçante. C'est l'Essence de Vitriol. Cette monstrueuse créature découvre des dents de loup, referme ses mains griffues et siffle : « Qui ose me troubler dans mon sommeil séculaire ? » Et, sans attendre de réponse, elle attaque. En raison de votre position précaire, retranchez 2 points de votre HABILITÉ.

ESSENCE

DE VITRIOL

HABILITÉ : 8    ENDURANCE ; 6

Si elle parvient à vous blesser, rendez-vous au **351**. Si, au contraire, vous l'avez réduite à 2 points d'ENDURANCE ou moins, rendez-vous au **112**.

## 11

Vous continuez à faire le tour de l'ancien potager. A mi-chemin d'une des allées, quelques marches montent vers une petite porte pratiquée dans la haute muraille qui entoure le jardin. Mais ce petit escalier est couvert d'un enchevêtrement de branches aux épines acérées, et une barre de fer munie d'un énorme cadenas rouillé condamne la porte. Vous décidez donc de poursuivre jusqu'à l'angle suivant : aucune tour en vue. Vous vous apercevez alors que le sentier mène jusqu'à un autre angle, où une tour s'élève. A

mi-distance, un large escalier monte du jardin. Vous pouvez soit aller jusqu'à l'escalier et l'emprunter pour quitter le jardin (rendez-vous au **212**). soit le dépasser pour aller inspecter la tour rendez-vous au **44**).

## 12

Vous tranchez aisément les filaments argentés, mais les lambeaux se ressoudent pour reformer la toile au fur et à mesure que vous la détruisez. L'Araignée monstrueuse commence à s'intéresser à votre manège et, dépliant ses longues pattes, elle avance vers vous. Vous vous acharnez avec frénésie sur sa toile, mais en vain ! Vous jetez un coup d'œil à Senyakase. Elle a reposé le coffret noir, des couleurs tourbillonnent à la surface du miroir. La magicienne. se retournant vers vous, claque des doigts : L'Araignée et sa toile, qui n'étaient que des illusions, disparaissent ! Avec un geste d'adieu, Senyakase entre dans le miroir. Tandis qu'elle y disparaît, le cadre du miroir devient incandescent et perd ses contours. Allez-vous suivre la magicienne à travers le miroir (rendez-vous au **363**) ou quitter la pièce (rendez-vous au **169**) ?

## 13

Bien que ce ne soit qu'un cylindre creux, vous êtes sûr que ce tube est une arme car un mystérieux symbole est gravé à l'une de ses extrémités. Vous décidez de brandir le tube et d'essayer de voir de quoi il est capable. Allez-vous le prendre du côté du symbole (rendez-vous au **234**) ou par l'autre bout (rendez-vous au **176**) ?

## 14

Le vieux Gobelin — car vous êtes sûr, maintenant, que c'en est un — prend vos pièces, les examine à la lueur de la chandelle, les



14 « Ce Trident ne te servira pas à grand-chose sans sa hampe », vous dit le Gobelin.

mordant une à une pour s'assurer qu'elles sont bien en or, puis les jette par-dessus son épaule sur son bric-à-brac. Il vous tend la fourche cassée, et vous voyez que c'est une arme : un Trident de métal bleu, hérissé de barbelures et gravé d'inscriptions tarabiscotées recouvertes d'une épaisse couche de rouille. « Même nettoyé, il ne te servira pas à grand-chose sans sa hampe, vous dit le Gobelin. Mais si tu pouvais trouver cette dernière, ce serait une arme invincible contre cette racaille des Guerriers du Sud et leurs chiens de malheur. Cette tête de Trident est en ma possession depuis fort longtemps. On m'a raconté qu'elle avait été brisée dans la bataille livrée sur la colline du Château, à une époque où Neubourg et la Forteresse n'existaient pas encore. Les Barbares du Sud furent vaincus et s'enfuirent. La légende rapporte que les monstres qui sont leurs alliés furent engloutis par le sol et que la hampe du trident disparut avec eux. Il paraît que cette arme leur inspirait une frayeur mortelle. » Vous mettez la tête de Trident dans votre Sac, et vous vous dirigez vers la place du Marché, vous demandant toujours si vous n'avez pas gaspillé votre or. Rendez-vous au **237**.

## 15

Rien à faire pour vous dégager assez vite. Vous avez beau donner des coups de pied, l'immonde créature visqueuse, remontant régulièrement le long des parois, vous aspire inexorablement par les jambes. Bientôt, elle enserre votre poitrine, tandis que vos pieds se dissolvent déjà dans son estomac, digérés par ses puissants sucs gastriques. Rien ne peut plus vous sauver maintenant : en quelques secondes à peine, vous disparaîsez tout entier dans les entrailles du monstre !

## 16

Au pied de l'escalier, une porte s'ouvre sur une petite salle. La lumière bleue émane d'un sarcophage de pierre, sans couvercle, posé au centre de la pièce. Vous vous approchez et vous apercevez un squelette dans la tombe. En travers de ses côtes repose une tige de métal bleu, richement ouvragée. C'est d'elle que provient la lumière surnaturelle. Si vous décidez de vous en emparer, rendez-vous au **52**. Si vous jugez plus prudent de commencer par disloquer le squelette, rendez-vous au **337**.

## 17

Luttant contre votre dégoût, vous portez les mains à votre tête, assénant des coups violents à la masse gélatineuse et la tirant de toutes vos forces. De ses bouches froides et gluantes, elle essaie de s'incruster dans votre peau. Vous continuez à lutter. Heureusement, le monstre offre, en fait, très peu de résistance. Bientôt, il lâche prise et tombe à vos pieds où vous le réduisez en bouillie avec votre épée. Lorsque vous jetez un coup d'œil dans votre Sac, vous apercevez que la Sangsue du Baiser de la Mort a dévoré deux de vos Repas, mais que tout le reste est intact. Rendez-vous au **139**.

## 18

Vous espérez que le rayon lumineux du Talisman enflammera le Globe vert et que, lorsque vous le logerez dans les membres de Xakase qui se tordent sous vos yeux, il le brûlera atrocement. Vous sortez donc le Globe de votre Sac et vous le lancez vers la montagne de chairs enchevêtrées. Dans sa course à travers la pièce, il absorbe la radiance du Talisman et se met à briller avec un éclat insoutenable. Lancez deux dés. Si vous obtenez un score supérieur

à votre total actuel d'HABILITÉ (sans compter les points supplémentaires que peuvent vous valoir les Armes Spéciales), rendez-vous au **313**. Sinon rendez-vous au **134**.

## 19

S'il vous reste moins de 6 points de VOLONTÉ, la torture intolérable infligée par les cruelles griffes de l'Essence de Vitriol et votre impuissance à y résister sont le coup final porté à votre équilibre mental. Les horreurs de Neubourg ont eu raison de vous : vous vous écroulez au bord du bassin en gémissant et en vous tordant de douleur ! L'Essence de Vitriol, un rictus sur sa face satanique, vous achève à petit feu. Si vous avez encore 6 points ou plus de VOLONTÉ, vous ne cédez que momentanément à la douleur. Cependant, vous n'avez pas la force de vous défendre quand l'Essence de Vitriol revient à la charge. Retournez au **230**.



## 20

Paralysé de terreur, vous voyez les tentacules ruisselants vous encercler les jambes. Peu à peu la créature vous attire dans le bassin de ses multiples becs crochus. Quand vous sentez un liquide visqueux vous remplir la bouche, vous reprenez presque vos esprits. Mais, hélas ! il est trop tard, votre sort est déjà réglé : vous périssez étouffé par le monstre et par l'eau fangeuse du bassin.



21 *Les Buveurs de Sang fondent sur vous, leurs bouches géantes pleines de tentacules.*

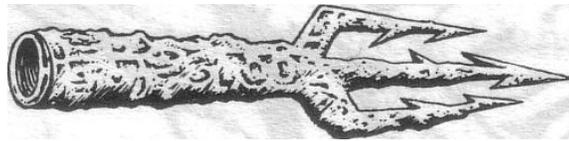
## 21

Vous suivez le sentier qui remonte la colline en zigzaguant. Vous tendez l'oreille, mais en vain, et, après les cris entendus tout à l'heure, le silence est angoissant. Soudain, au détour du chemin, vous vous retrouvez face à face avec les monstres dévastateurs. Jamais vous n'avez vu de créatures plus repoussantes. Heureusement qu'il fait nuit et que vous n'avez guère le temps de détailler leurs corps sans poils, couverts de pustules, leurs pattes aux griffes acérées comme des poignards, leurs têtes aplaties et sans yeux et leurs bouches béantes pleines de tentacules... Poussant des hurlements stridents, les monstres fondent sur vous avant même que vous ayez eu le temps de lever votre épée. Votre aventure est finie. Les Buveurs de Sang vous ont saigné à blanc et déchiré en lambeaux.

## 22

« Je suis plus vieux que j'en ai l'air, mon jeune ami, même si cela t'étonne, vous dit Hove. J'ai participé à la construction de ce temple, je sais pourquoi on l'a érigé ici et quelles forces maléfiques il était voué, à retenir dans son enceinte. Nombreuses sont les légendes qui racontent les affrontements, les massacres et les sacrifices qui se déroulèrent ici quand les ancêtres des habitants de cette ville chassèrent les hordes du Sud. Pourtant, un aspect du conflit est passé sous silence : c'est la lutte qui opposa les prêtres d'Oyden à Xakase, le maudit archimage des ignobles dieux de Zagoula. Xakase n'a pas été anéanti. Bien que sa forme terrestre ait été mise en pièces, son esprit a été scellé dans un profond tombeau. Le temple où nous nous trouvons a été construit pour garder l'une des entrées de ce caveau, et la Forteresse de Neubourg a été édiflée au-dessus de l'autre. Sous ce bâtiment, les sceaux sont restés

intacts. Mais j'ai commencé à m'inquiéter quand le Baron Tholdur a annoncé son intention de se rendre dans la cité infernale de Zagoula. J'ai tremblé plus encore quand il est revenu avec une petite troupe de soldats du Sud. Et quand on m'a appris qu'une mystérieuse magicienne, que personne à Neubourg n'a encore vue, menait ces soldats, j'ai compris que mes craintes se confirmaient : Xakase recommence à se manifester. Peut-être même a-t-il déjà repris une forme visible. Je ne sais pas à quoi il ressemblera, ni ce qu'il fera après tant de siècles passés dans les limbes ! » Rendez-vous au **100**.



## 23

Au moment où vous passez entre les tours de garde, vous percevez du coin de l'œil un léger mouvement. Hélas ! il est trop tard pour réagir : une lame affilée, s'enfonce entre Vos côtes. Vous êtes surpris de ne pas souffrir davantage et, en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, vous passez de vie à trépas.

## 24

Des voix approchent dans la cuisine. Vous refermez la porte et vous tirez l'encombrant cadavre de l'Orque dans la réserve. Vous restez aux aguets derrière le rideau, mais vous n'entendez plus rien. Au bout d'un moment, vous ressortez. Trois solutions s'offrent à vous : rouvrir la porte de la cuisine et y entrer (rendez-vous au

**172)** ; vous éloigner par le corridor (rendez-vous au **267**) ou examiner le contenu du plateau abandonné par le Gnome (rendez-vous au **384**).

## 25

Frottant un briquet, vous allumez la mèche d'une des lampes à huile de la réserve dont la lumière dansante vous guide le long de l'escalier étroit et abrupt. En bas, un souterrain grossièrement taillé dans le roc s'enfonce dans l'obscurité. Il est froid et humide, et des gouttes d'eau vous tombent sur la tête à mesure que vous avancez. A intervalles irréguliers, des trous percés au sommet du tunnel donnent un peu de lumière. Leurs parois sont trop hautes et trop lisses pour que vous les escaladiez et, de toute façon, ils sont grillagés à leur extrémité. Vous êtes à peu près sûr que le souterrain vous conduit sous la cour intérieure du Château, en direction de la Forteresse. Vous ne voyez plus l'escalier derrière vous et, devant, le tunnel disparaît dans le noir. A votre droite se trouve un embranchement bloqué par une porte. Celle-ci est maintenue fermée par deux énormes cales qui ont été enfoncées au marteau entre le bois et la pierre. Allez-vous essayer de les dégager pour prendre ce second tunnel ? Dans ce cas, rendez-vous au **388**. Si vous préférez poursuivre votre chemin par le même souterrain, rendez-vous au **248**.

## 26

La bordure est très étroite. Grièvement blessé, vous vous tordez de douleur. Dans de telles circonstances, il n'est pas étonnant que vous perdiez l'équilibre et que vous basculiez dans le bassin ! Le temps d'un éclair, vous avez l'impression d'être tombé dans une

fournaise. Le liquide visqueux qui remplit le bassin est un acide d'une rare puissance : vous vous désintégrez en quelques secondes.

## 27

Le Guerrier est frappé de plein fouet par le rayon éblouissant du Talisman, mais il ne paraît pas en être affecté. Au lieu de reculer sous le choc, il avance en brandissant son glaive. Vous laissez le Talisman à découvert, car au moins ainsi il vous éclaire, et vous vous préparez au combat. Si vous êtes en possession du Trident de Skarlos, rendez-vous au **378**. Sinon rendez-vous au **241**.

## 28

A un mètre à peine de la porte, la muraille de la Forteresse présente une étroite corniche qui se termine en saillie au-dessus d'une petite fenêtre ouverte. Vous enjambez le garde-fou du pont-levis et, essayant de ne pas regarder dans le vide, vous posez le pied sur cette corniche. Vous vous déplacez latéralement en vous agrippant du bout des doigts aux aspérités de la muraille. Arrivé au-dessus de la fenêtre, vous vous laissez tomber rattrapant de justesse la bordure, et, par un judicieux rétablissement, vous vous glissez par l'ouverture. C'était un jeu d'enfant ! Vous vous retrouvez dans une petite chambre poussiéreuse. A votre droite, une porte est bloquée par une solide barre. Si vous décidez de l'enlever pour passer par cette porte, rendez-vous au **262**. Une autre porte fait face à la fenêtre. Si vous préférez emprunter celle-ci, rendez-vous au **102**.

## 29

« Je m'appelle Cernic, bredouille le jeune homme. Je suis un des prêtres d'Oyden, du temple de Neubourg. Je suis venu secrètement ici en éclaireur et j'ai vu partout des Guerriers du Sud mais, dans

les profondeurs, c'est encore pire. Je ne pouvais risquer de voir le Talisman de Loth tomber entre les mains de Xakase, aussi ai-je trouvé un abri sûr, ce triste donjon. Depuis, je prie pour que quelqu'un de plus aguerri que moi me décharge de cette responsabilité. Si tu as l'intention de détruire Xakase, voilà qui pourra t'aider. » Le disque resplendissant est pendu à son cou par un lacet de cuir. Il le retire et vous le donne. Non sans appréhension, vous le cachez sous votre tunique. Le jeune homme est très agité, manifestement il a hâte de s'enfuir maintenant qu'il a transmis le Talisman. Allez-vous le laisser partir, puis quitter le donjon à votre tour ? Dans ce cas, rendez-vous au **376**. Si, au contraire, vous décidez de le retenir pour le questionner davantage, rendez-vous au **150**.

### 30

Vous avez vécu trop d'expériences horribles depuis votre arrivée à Neubourg, et votre raison a flanché. Bien que vous soyez dans une sinistre cave voûtée, votre esprit est ailleurs, voletant dans une prairie ensoleillée pleine de chants d'oiseaux. C'est à peine si vous remarquez l'arrivée d'une troupe de gardes qui vous incarcère dans une cellule au fond du donjon. Une quantité d'épreuves vous seront encore infligées avant que vous ne succombiez, mais vous n'en serez même pas conscient.

### 31

Le chemin de ronde mène à une porte qui donne sur le premier étage d'une autre tour carrée. Vous l'ouvrez prudemment, mais la tour est vide. A cet étage, il a deux portes : celle d'en face doit déboucher à nouveau sur le chemin de ronde ; celle de gauche vous attire davantage : elle mène sans doute à la Forteresse. Vous

apercevez une autre sortie au pied de l'escalier qui, à votre avis, donne sur une cour extérieure. Vous avez donc le choix entre la porte du premier étage qui vous mènera peut-être à la Forteresse (rendez-vous au **360**) et celle du rez-de-chaussée qui ouvre sans doute sur la cour extérieure (rendez-vous au **157**).

## 32

Vous prenez tranquillement la rue du Pont et, bientôt, vous arrivez en vue des arches de pierre. De l'autre côté de la rivière, vous apercevez des champs couverts de brume. Dans ce faubourg de la ville, en tout cas, la vie paraît normale. Les commerçants ont installé leurs marchandises dans la rue, qui résonne de toutes sortes de cris : « Voyez mes beaux fruits frais ! » « Elle est belle, ma morue, elle est belle ! » « Affûtez vos épées, Messires ! » La foule se presse devant les éventaires, essayant de s'abriter de la pluie fine sous les bâches colorées. Vous décidez de revenir sur vos pas pour acheter des provisions et vous vous mêlez à la cohue devant l'épicerie. Mais, soudain, vous avez l'impression qu'on vous observe ou qu'on vous suit. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **390**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **171**.

## 33

La perte de sang que vous inflige la créature vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE, mais le contact glacé de sa ventouse vous a un peu ranimé. Rendez-vous au **67**.

### 34

Vous délogez facilement le morceau de cristal, mais il perd immédiatement son éclat. Un instant plus tard, toutes les autres lumières s'éteignent, et vous n'avez plus d'autre ressource que de continuer à descendre dans le noir. Rendez-vous au **379**.

### 35

L'Orque qui, jusque-là, avalait goulûment son repas se met à manger plus lentement. Brusquement, il se lève. Une expression de panique apparaît sur ses traits bestiaux. Pris de convulsions, il jette sa cuillère et s'abat comme une masse : il est mort. A sa ceinture, vous trouvez une clé suspendue à un anneau. Elle correspond à la serrure d'une petite porte que vous ouvrez et que vous franchissez. Rendez-vous au **374**.

### 36

Le Globe est brûlant, mais vous parvenez tant bien que mal à le fourrer dans votre Sac. Vous sentez sa chaleur à travers la toile et le cuir, mais elle semble décroître. Au bout d'un moment, vous ne sentez plus rien et vous poursuivez votre chemin jusqu'à angle suivant du jardin. Rendez-vous au **44**.

### 37

Luttant contre votre dégoût, vous portez les mains à votre tête et vous assénez des coups violents à la masse gélatineuse, la tirant de toutes vos forces. De ses bouches froides et gluantes, elle essaie de s'incruster dans votre peau. Vous continuez à lutter. Mais le monstre, en fait, offre très peu de résistance. Bientôt il lâche prise et tombe à vos pieds où vous le réduisez en bouillie avec votre épée. Lorsque vous jetez un coup d'œil dans votre Sac, vous vous

apercevez que la Sangsue du Baiser de la Mort a dévoré deux de vos Repas, mais que tout le reste est intact. Rendez-vous au **132**.

### 38

Dès que vous avancez vers elles, les jeunes femmes se serrent l'une contre l'autre en criant et courent vers la porte de droite qui s'ouvre à leur approche. Un éclair emplit la pièce, et vous êtes momentanément aveuglé. Clignant des yeux, vous voyez non pas deux, mais trois servantes qui viennent vers vous à pas menus. Elles se ressemblent de manière hallucinante. Elles sourient, s'inclinent devant vous et se mettent à danser. En même temps, elles fredonnent une mélodie envoûtante tout en agitant de minuscules clochettes et en faisant onduler leurs voiles de mousseline. Vous êtes subjugué par la grâce de leurs évolutions et de leurs gestes. Si vous *Testez votre Volonté* avec succès, rendez-vous au **198**. Sinon, rendez-vous au **246**.

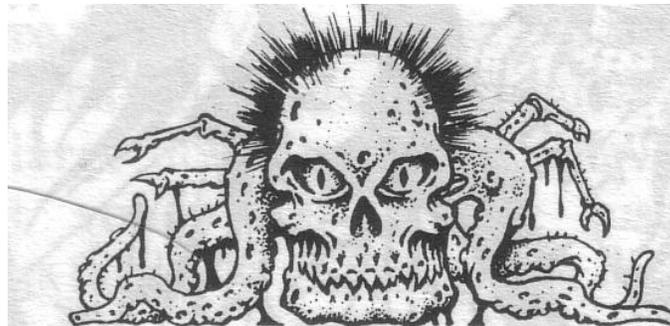
### 39

Une voix féminine crie des ordres aux quelques gardes qui restent, et vous entendez un bruit de poursuite derrière vous. Vous enfilez des corridors, courant à perdre haleine, sans savoir où vous allez. Tout à coup, le large dos d'une sentinelle vous barre le passage, et vous vous arrêtez juste à temps. L'homme est face à la grande porte de la Forteresse et ne vous a ni vu ni entendu. A votre gauche, vous apercevez l'entrée d'un petit couloir. Vite, vous vous y engagez. Vous dédaignez une petite porte à votre droite et vous continuez par le couloir jusqu'à ce que les cris de vos poursuivants se soient tus. Allons, souriez ! Vous pouvez être fier de vous : vous vous êtes tiré d'affaire cette fois encore. Rendez-vous au **87**.



38 *Les trois servantes se ressemblent de manière hallucinante s'inclinent et se mettent à danser.*

Le corridor désert est maintenant brillamment éclairé par des torchères. Il présente des portes des deux côtés. Derrière certaines, vous entendez des voix — sans doute celles de Guerriers du Sud — et vous les dépassez sans bruit. Derrière les autres, c'est le silence, mais toutes celles que vous essayez d'ouvrir sont fermées à clé. La dernière a une clé dans sa serrure. Vous la tournez et la porte s'ouvre. La pièce est une vaste salle de torture, pleine de fers, de chaînes et de toutes sortes d'instruments effrayants. Un grand chevalet harnaché de courroies et de bracelets de cuir est placé en son centre. Dans l'ombre, vous distinguez deux captifs : un jeune homme et une jeune femme, vêtus de haillons et chargés de chaînes. Ils sont bâillonnés, et leurs têtes sont enserrées dans un appareillage compliqué de bandes de cuir et de métal fixé au mur par un anneau de fer. Ils vous lancent des regards désespérés, incapables de proférer un mot. Allez-vous d'abord libérer l'homme (dans ce cas, rendez-vous au **276**) ou la femme (rendez-vous au **118**) ?



La porte tremble sous vos coups d'épaule mais ne cède pas. Vous essayez alors de la forcer avec votre épée, mais vous ne réussissez qu'à faire sauter quelques éclats de bois. Après de nombreuses tentatives, vous cherchez à rassembler vos forces pour un nouvel

Assaut quand vous entendez des pas approcher : vos ravisseurs reviennent. Vous devrez les combattre tous, mais vous augmenterez vos chances si vous les attaquez un par un quand ils entreront. Vous vous aplatissez contre le mur tandis qu'ils soulèvent les lourdes barres qui bloquent la porte. Lorsqu'elle s'ouvre, vous vous jetez sur le premier des Guerriers.

#### HABILETE ENDURANCE

Premier

GUERRIER	5	5
----------	---	---

Deuxième

GUERRIER	6	4
----------	---	---

Troisième

GUERRIER	4	6
----------	---	---

Quatrième

GUERRIER	5	5
----------	---	---

Cinquième

GUERRIER	4	3
----------	---	---

Sixième

GUERRIER	4	8
----------	---	---

Si vous parvenez à les tuer tous, rendez-vous au **315**. Si le total de vos points d'ENDURANCE descend à 2 ou moins, les Guerriers du Sud profitent de votre faiblesse, et vous perdez conscience sous leurs coups. Rendez-vous au **266**.

## 42

Vous déplacez la baguette de métal vers le Z et, ô surprise ! des formes nuageuses obscurcissent le miroir. En quelques secondes, ce dernier se transforme en une masse de couleurs tourbillonnantes. Vous vous en approchez, vous inspirez profondément et vous pénétrez dans le maelstrôm bigarré. Rendez-vous au **110**.

## 43

Vous longez le côté droit du bassin aussi vite que vous le pouvez. Le dos au mur, vous gardez les yeux fixés sur la lueur qui s'élève lentement. Parvenu à l'angle du bassin, vous vous retournez et vous reprenez votre progression, évoluant maintenant face à la paroi rocheuse. Vous perdez encore de précieuses secondes pour trouver des aspérités qui vous permettent de vous hisser jusqu'au trousseau de clés. A peine avez-vous rejoint la sortie de la caverne que l'Essence de Vitriol jaillit hors du liquide. Elle tend ses longs bras vers vous, mais il lui est impossible de quitter la surface du bassin, et vous êtes hors de sa portée. Vous voyant disparaître, elle pousse des cris de rage. Rendez-vous au **273**.

## 44

Vous avez atteint la tour à l'angle du jardin. A votre gauche, l'allée poursuit sa course contre le mur d'enceinte, passant devant un large escalier qui monte du jardin. Le mur de la tour est sans fenêtres, mais à sa base s'ouvre une petite porte. Elle est entrebâillée et, au-delà, c'est l'obscurité. Si vous voulez pénétrer dans la tour par cette porte, rendez-vous au **394**. Si vous préférez gagner l'escalier et le prendre pour quitter le jardin, rendez-vous au **212**.

## 45

Le vieux Nain étudie votre visage, hoche la tête, pose un doigt noueux sur ses lèvres et indique la sentinelle du regard. « Suis-moi, chuchote-t-il d'un ton rauque. Par ici, par ici. C'est ça, passe derrière ce crétin et, maintenant, retourne-toi brusquement... C'est tout à fait ça... bien joué ! » Manifestement, le vieux Nain apprécie votre manœuvre. Vous attaquez la sentinelle en lui posant une main sur la bouche, et votre épée lui pénètre dans le dos. L'homme ne bouge pas, mais il est loin d'être mort ! Le Nain sort un long couteau et, calmement, le lui enfonce dans la poitrine. Vous le remerciez, mais déjà il s'est détourné et s'éloigne dans l'ombre en vous montrant du doigt un étroit corridor qui part de la salle. Vous décidez de suivre son conseil et de prendre ce couloir. Rendez-vous au **87**.

## 46

La cloison vole en éclats, et des cadavres transformés en Zombies font leur apparition. Ils sont trois, et même si vous les aviez rencontrés de leur vivant, ils vous auraient terrifié. Comment les décrire ? Imaginez des grenouilles géantes qui se tiendraient debout comme des hommes. Elles ont de courtes jambes noueuses et de longs bras grêles terminés par des mains aux doigts palmés. Leurs têtes sont larges, plates, avec des yeux proéminents. De leur bouche béante sort une langue noire, épaisse et visqueuse. Des lambeaux de chair en décomposition se détachent d'elles à mesure qu'elles avancent vers vous en dégageant des effluves putrides et nauséabondes. Ce sont des Grabats, créations infernales de la sorcellerie la plus noire. Et ces monstres approchent. Bientôt, ils vont vous toucher. Si vous *Testez votre Volonté* avec succès, rendez-vous au **194**. Sinon rendez-vous au **269**.

## 47

Vous gravissez la colline vers l'entrée du temple. Le vieil homme reste immobile, appuyé sur sa crosse, jusqu'à ce que vous soyez à quelques pas de lui. Alors, il ouvre de grands yeux étonnamment bleus et vous dit vivement : « Je suis Hove, le dernier prêtre d'Oyden dans cette ville. Dépêche-toi d'entrer, mon ami, car l'ennemi approche. » Il se retourne brusquement et vous fait signe de le suivre dans les profondeurs du sinistre édifice. Sa voix vous paraît familière, mais vous ne vous rappelez pas où et quand vous l'avez déjà entendue. Si vous voulez le suivre, rendez-vous au **398**. Si vous préférez retourner au centre de la ville, rendez-vous au **5**.

## 48

Vous atterrissez juste au bord d'un gouffre sans fond, échappant de justesse à une chute mortelle. Vous serez plus en sécurité sur le sol du passage, croyez-vous. Erreur ! Vous sentez soudain la pierre se dérober sous vos pieds. En fait, l'énorme dalle sur laquelle vous vous trouvez se remet simplement en place pour recouvrir le gouffre. Vous retournez à la bifurcation d'où vous venez et vous décidez d'explorer le corridor de droite. Rendez-vous au **155**.

## 49

Serré entre les deux Guerriers les plus robustes et, entouré d'une escouade de soldats, vous n'avez aucune chance de vous échapper. Vos gardes vous trament de force hors de la cave, vous font monter un escalier, traverser les communs et vous mènent dans les riches appartements privés du Margrave de la Forteresse de Neubourg. Votre escorte s'arrête devant une double porte magnifiquement sculptée, à laquelle le chef frappe trois coups sonores. Quand la porte s'ouvre, il s'incline et annonce avec son accent barbare : « Un

espion étranger capturé dans les murs du Château, Monsieur le Margrave ! » Un guerrier vous fait avancer d'une bourrade et toute la troupe entre au pas dans la pièce pour vous présenter au Baron Tholdur. Rendez-vous au **127**.

## 50

Pendant que vous libérez sa sœur, le jeune homme attend avec impatience, marmonnant entre ses dents. La jeune femme a aussi le visage enflé, mais elle parvient à vous sourire. L'homme a l'air inquiet. Il essaye de la prendre dans ses bras, mais elle le repousse et s'avance vers vous. Le jeune homme se recroqueville dans un coin, et vous, vous reculez, car le sourire de la jeune femme vient de se transformer en un rictus horrible. Sa bouche s'ouvre démesurément, et une centaine de langues sortent d'entre ses mâchoires en se tordant comme des anguilles. Si vous *Testez votre Volonté* avec succès, rendez-vous au **321**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **223**.

## 51

La porte en haut de l'escalier est apparemment verrouillée, à moins qu'elle ne soit bloquée par une barre de l'autre côté. Elle est d'ailleurs très endommagée, et vous en concluez que l'Ogre que vous venez de terrasser a essayé de l'enfoncer avec sa massue. Vous ne voyez que trois solutions :

Défoncer la porte à coups d'épaule. Rendez-vous au **173**

L'examiner soigneusement pour trouver un moyen de l'ouvrir. Rendez-vous au **325**

Crier : « Je viens de tuer Ogre. Laissez-moi entrer ! » Rendez-vous au **235**

## 52

Vous prenez la tige de métal bleu. Elle est curieusement légère comme si elle était creuse, et, malgré sa forme étrange, elle tient bien dans votre main. Comme elle se termine par un pas de vis, il est évident que, quel que soit son usage, il lui manque quelque chose. Auriez-vous par hasard un Trident en votre possession? Dans l'affirmative, rendez-vous au **251**. Sinon rendez-vous au **309**.

## 43

Au sortir du miroir, vous vous retrouvez dans la chambre de Senyakase. Elle est telle que vous l'avez laissée il y a un instant. Votre voyage à travers le miroir magique ne vous a mené nulle part. Cependant, vous êtes toujours convaincu qu'il est la clé du terrible mystère de la Forteresse de Neubourg. Vous pouvez déplacer la barrette métallique de la boîte noire vers le X pour découvrir ce que vous réserve cette fois le miroir (rendez-vous au **288**) ou essayer de forcer le coffret (rendez-vous au **381**).

## 54

Vous êtes dans la grande salle circulaire, les yeux levés vers le grand arbre. Ce dernier est complètement dénudé, mais vous êtes sûr qu'il est vivant. Ses grosses branches tordues diffusent une clarté irréelle. Hove vous ordonne d'y grimper. D'où vous êtes, vous ne voyez pas le sommet de l'arbre qui semble disparaître dans la pénombre tout en haut de la coupole. Vous escaladez les branches et, bientôt, vous ne voyez plus le sol au-dessous de vous. Pourtant, vous êtes encore loin du faîte. Un vent violent se met-à souffler, et vous vous accrochez désespérément aux branches. De grandes nappes de brouillard tourbillonnent autour de vous. Vous grimpez plus haut. Vous êtes de plus en plus fatigué. Des voix

inhumaines semblent résonner dans vos oreilles. Stoïquement, vous poursuivez votre ascension, mais l'effort est trop grand. L'épuisement vous gagne et vous finissez par perdre conscience. Additionnez vos totaux de VOLONTÉ et d'ENDURANCE et jetez un dé huit fois de suite. Si le total de vos coups de dé est inférieur ou égal à la somme de vos points de VOLONTÉ et d'ENDURANCE, rendez-vous au **298**. Sinon rendez-vous au **219**.

#### **44**

Il y a un anneau de fer au centre de la porte, mais vous avez beau le tourner, le pousser et le tirer, elle ne s'ouvre pas. Si vous avez la tête du trident, vous pouvez essayer de crocheter la serrure avec une de ses pointes (rendez-vous au **147**). Sinon, vous devrez renoncer et tenter d'ouvrir une des portes à l'autre extrémité du passage : l'énorme porte en fer (rendez-vous au **243**) ou la petite porte de bois (rendez-vous au **373**).

#### **56**

Vous avez vraiment de la chance : les deux mutants ont été victimes d'une maladie, extrêmement contagieuse, créée par un sortilège de Xakase, et cependant, vous n'avez pas été contaminé. Rendez-vous au **228**.

#### **57**

La Pièce tombe avec un grand plouf dans le liquide vert où elle disparaît. Rien n'arrive. Vous faites un vœu, vous sentant un peu ridicule : toujours rien. Si vous voulez plonger la main dans le liquide pour récupérer votre Pièce d'Or, rendez-vous au **168**. Si vous voulez boire de cette étrange liqueur, rendez-vous au **380**. Vous pouvez également aller explorer le sentier envahi de

végétation au-delà de la statue (rendez-vous au **232**) ou bien regagner le bord du jardin et reprendre le chemin périphérique (rendez-vous au **11**).

## 58

Faisant taire vos scrupules, vous vous préparez à frapper une nouvelle fois. Allez-vous abattre la danseuse de gauche (rendez-vous au **328**) ou celle de droite (rendez-vous au **208**) ?

## 59

La cave contient peu de chose, hormis la paille qui jonche le sol et quelques caisses brisées. Vous cherchez un moment, mais ne trouvez ni armes ni portes secrètes. Vous êtes toujours à quatre pattes en train de fouiller dans la paille quand vous entendez des bruits de pas. Six personnages en longue tunique descendent l'escalier. Cela les amuse de vous trouver détaché, et ils prennent plaisir à vous pourchasser autour de la cave. Vous n'avez rien pour vous défendre et, malgré votre résistance, vous êtes condamné à perdre cette bataille inégale. Mais les Guerriers, semble-t-il, veulent vous capturer vivant. Ils vous assomment et vous perdez connaissance. Rendez-vous au **266**.

## 60

Votre chute paraît interminable. Finalement, vous atterrissez sur une dalle de pierre où vous vous rompez les os. La douleur vous obscurcit la vue, et c'est à travers un voile rouge que vous distinguez trois formes qui approchent. Ce sont des Goules, venues se repaître de votre chair. Vous êtes trop affaibli pour résister aux monstres qui se jettent sur vous et vous dévorent en quelques claquements de mandibules.

## 61

Émergeant du vide, vous tombez au sommet d'une pierre plate. Vous vous trouvez sur un plateau rocheux qui s'étend à perte de vue sous un ciel de plomb et sur lequel souffle un vent glacé. A part quelques touffes d'herbe, il n'y a pas le moindre signe de vie. Vous ignorez totalement où vous êtes mais, après plusieurs jours de marche, vous atteignez un village primitif habité par des Demi-Orques où vous apprenez que vous êtes perdu au milieu du Désert de la Désolation. Pour regagner Neubourg, il vous faudrait entreprendre un harassant voyage de plus de trois semaines. Vous y retournerez sûrement un jour, mais, pour le moment, votre aventure s'arrête ici.

## 62

Vous êtes dans une cour du Château, un petit espace de terre battue entre la courtine à votre gauche et un rempart encore plus haut à droite. Si quelqu'un se trouvait au sommet d'une de ces murailles, il ne manquerait pas de vous repérer, tapi près de la porte que vous venez de bloquer. Mais la cour, les murs et les tours sont déserts. Des caisses sont rangées le long des murs. Vous les inspecterez plus tard. Pour le moment, mieux vaut prendre un peu de repos. Vous défaites les courroies de votre Sac pour examiner son contenu. Si vous possédez un morceau de tentacule de Buveur de Sang, rendez-vous au **277**. Sinon rendez-vous au **139**.

## 63

Nous vous penchez sur le corps de la jeune fille. Quel contraste entre la délicatesse de ses traits et cette horrible armure ! Quand vous lui avez porté le coup fatal, elle a presque eu l'air reconnaissant, ce qui vous a bouleversé. Si vous survivez à cette

aventure, vous apprendrez que c'était la fille adoptive du Baron Tholdur à qui la magicienne de Zagoula, par jalousie, avait infligé la torture de porter cette armure enchantée. Vous ne pouviez pas le savoir, bien sûr ! Toutefois, la nouvelle de sa mort va désespérer le Margrave et jeter une ombre sur tous vos futurs exploits. Vous perdez 2 points de CHANCE et vous quittez la pièce, abattu. Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez faire jouer la serrure de la porte de l'autre côté du couloir (rendez-vous au **96**) ou quitter le donjon par la porte déjà ouverte (rendez-vous au **376**).

## 64

Quand on est prisonnier, tous les donjons se ressemblent. Les oubliettes de la Forteresse de Neubourg ne font pas exception. Vous êtes dans un cul-de-basse-fosse, sale, humide et sans air où vous avez à peine la place de vous mouvoir. Le peu de lumière qui perce à travers les fentes de la porte cloutée vous permet tout juste de distinguer les gros rats qui mènent une sarabande effrénée sur la paille souillée de votre cachot. S'il vous reste des Repas, mangez-en un car vous avez besoin de reprendre des forces (n'oubliez pas de le soustraire de votre *Feuille d'Aventure*). Si vous avez un Globe de verre, vous pouvez le sortir de votre Sac (rendez-vous au **117**). Vous pouvez aussi prendre la tête de Trident (rendez-vous au **362**). Si vous n'avez aucune de ces Armes Spéciales ou si vous n'avez pas envie de les regarder, restez à vous morfondre dans votre cellule jusqu'à ce qu'il se produise quelque chose (dans ce cas, rendez-vous au **206**).

## 65

La bave que la créature a laissée sur les parties exposées de votre peau vous démange horriblement, mais vous continuez à descendre

sans flancher. Le tunnel est très large maintenant — vous ne touchez pas l'autre paroi de la pointe de votre épée — et vous êtes certain que tous les orifices de la surface se rejoignent dans ce grand puits. En effet, le tunnel s'est mis à descendre presque à la verticale, et vous avez toutes les peines du monde à ne pas glisser ou basculer en avant. Enfin, vous voyez une pâle lumière et, bientôt, vous débouchez dans une caverne. Elle est basse de plafond, et sous vos pieds s'étend un liquide visqueux et fluorescent. Une mince bordure court le long du bassin, mais elle est à une certaine distance, et il vous faudra la gagner d'un bond. Lancez deux dés. Si le résultat que vous obtenez est inférieur à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au **316**. Sinon rendez-vous au **124**.

## 66

*Tentez votre Chance.* Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **297**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **162**.

## 67

Luttant contre votre dégoût, vous portez les mains à votre tête pour essayer de vous débarrasser de la masse gélatineuse en lui assénant des coups et en la tirant de toutes vos forces. De ses bouches froides et humides, elle cherche à s'incruster dans votre peau. Vous continuez à lutter. En fait, le monstre offre très peu de résistance et, bientôt, il lâche prise et tombe à vos pieds où vous le réduisez en bouillie avec votre épée. Quand vous regardez dans votre Sac, vous découvrez que la Sangsue du Baiser de la Mort a dévoré deux de vos Repas, mais que tout le reste est intact. Rendez-vous au **136**.

## 68

On dirait que vous êtes le seul être vivant à Neubourg. L'épée à la main, vous êtes prêt à réagir au moindre bruit mais, pour l'instant, le silence est absolu. Pas une lumière dans les maisons... De temps en temps, la lune apparaît entre les nuages. Vous commencez à vous détendre quand vous entendez quelque chose : un bruit de pas, pas ceux d'un homme, mais d'une bête ! Un grand chien, peut-être, ou plusieurs ! Vous vous enfoncez sous le porche de la maison la plus proche. Mais il est trop tard : l'un des animaux a senti votre présence et saute sur vous dans le noir. Vous n'avez pas le temps de réfléchir : votre épée est déjà tirée, et vous l'affrontez. Rendez-vous au **253**.

## 69

L'Orque mourant s'effondre sur le sol. Sa hache de combat lui échappe des doigts, et vous remarquez que son autre main va relâcher son emprise sur la corde. Si vous voulez la saisir avant que l'Orque ne la lâche, rendez-vous au **189**. Si, au lieu de vous intéresser à la corde, vous préférez fouiller l'Orque, rendez-vous au **138**.

## 70

Vous brandissez triomphalement l'anneau étincelant pour que tout le monde puisse le voir. « Regarde, Tholdur ! Voici l'anneau que tu m'as confié ! vous exclamez-vous. Jamais un guerrier n'a eu de compagnon plus loyal que moi ! » Toute l'assemblée retient son souffle. L'étrange vizir du Margrave paraît confondu. Le Baron Tholdur lui-même s'est levé et semble avoir repris tous ses esprits. Il vient vers vous avec empressement et, oublieux de tout le reste, il insiste pour que vous lui racontiez toutes les aventures que vous

avez vécues depuis la dernière fois où vous vous êtes vus. Les gardes s'esquivent, honteux. Vous vous rendez compte que les portes sont ouvertes et que vous pouvez facilement vous enfuir, mais est-ce bien nécessaire maintenant que le Baron Tholdur est redevenu lui-même ? Si vous voulez tout de même profiter de l'occasion pour vous échapper, rendez-vous au **39**. Si vous préférez rester avec le Margrave, rendez-vous au **217**.

## 71

Vous vous précipitez sur les gardes qui réagissent promptement. L'un d'eux fait un pas en avant pour vous intercepter, tandis que l'autre se retourne vers les doubles portes sur lesquelles il cogne bruyamment. Vous ne pourrez les combattre qu'à tour de rôle.

### HABILETÉ ENDURANCE

Premier

GARDE DU SUD	9	10
--------------	---	----

Second

GARDE DU SUD	8	12
--------------	---	----

Si vous avez le Talisman de Loth, vous pouvez le brandir devant vos adversaires : chacun perdra 2 points d'HABILETÉ. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **391**.

## 72

La porte est trop lourde pour que vous ayez la force de la pousser. Aussi, vous vous retournez pour faire face à vos assaillants. Les soldats ne peuvent vous attaquer que l'un après l'autre, et vous vous battez comme un lion : vous les abattez comme des mouches, et les cadavres s'empilent à vos pieds tandis que vous continuez à en

faucher d'autres. Mais, hélas ! vous êtes bientôt cerné et vous succombez sous le nombre.

### 73

Le sang aspiré par la créature vous a fait perdre 2 points d'ENDURANCE, mais le contact humide et froid de sa ventouse vous a fait reprendre vos esprits. Rendez-vous au **17**.

### 74

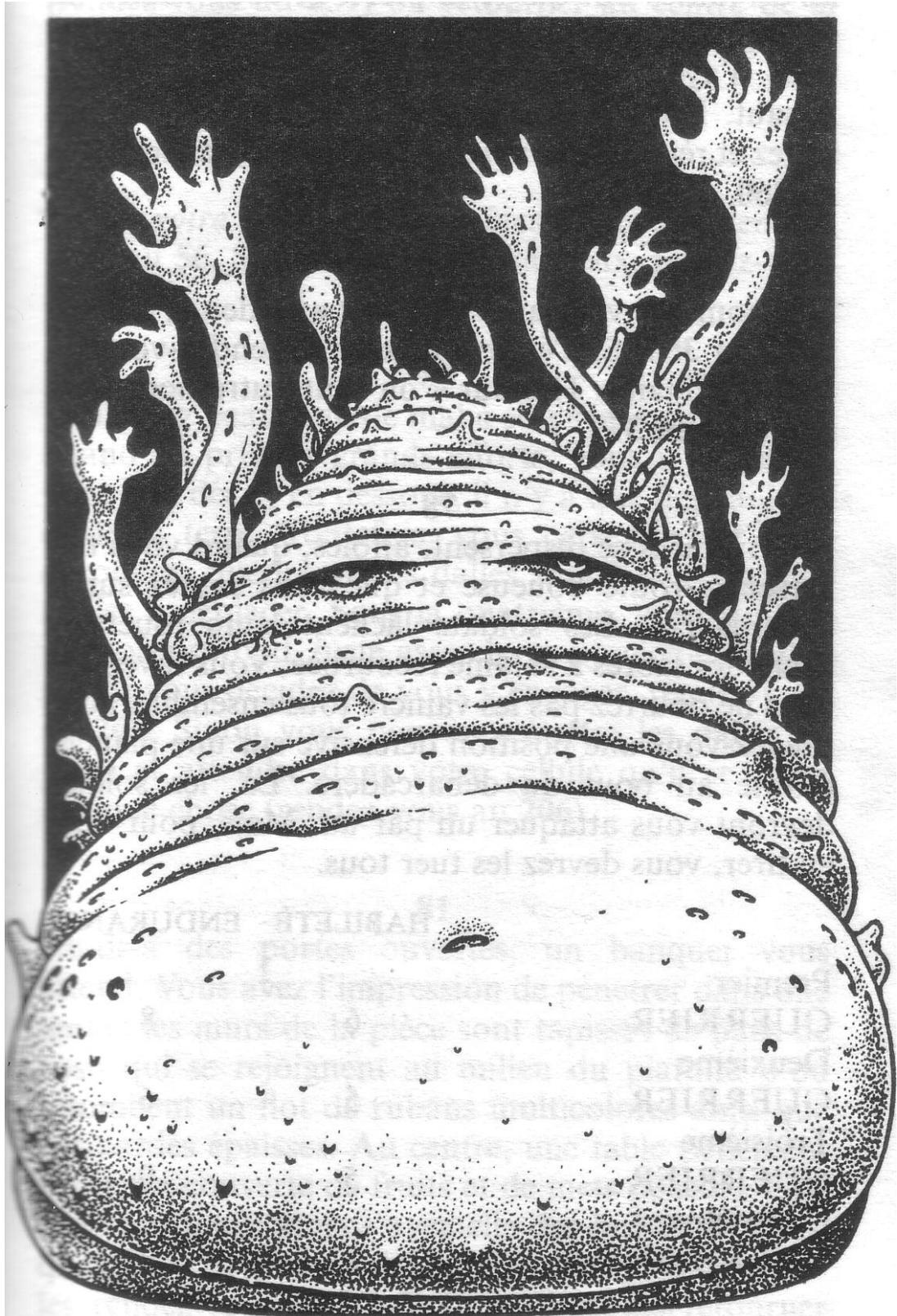
Le vieux Nain est rusé. Il pense que vous allez vraisemblablement perdre ce combat et, comme il ne veut pas être accusé d'avoir failli à sa tâche de défendre son maître, il se met du côté de la sentinelle. Il tire un long couteau de sa ceinture et vous le plonge dans le dos. Vous êtes grièvement blessé et vous n'avez aucune chance face à deux adversaires. Votre aventure s'arrête là.

### 75

« Voleur ! » hurle une voix au fond de la boutique. Et l'épicier, un homme à la carrure impressionnante, surgit dans la rue en brandissant une hache. Si vous voulez vous enfuir, rendez-vous au **364**. Si vous préférez rester pour combattre le marchand en fureur, rendez-vous au **186**.

### 76

La montagne de chairs flasques est un Volpone, produit de la sorcellerie la plus noire. C'est une créature très apathique, ce qui explique son faible total initial d'HABILETÉ. Mais quand vous vous approchez d'elle, vous voyez que son corps se couvre d'excroissances qui s'allongent et deviennent des membres. Il, en sera ainsi jusqu'à ce que vous l'ayez tuée. A chaque Assaut, si vous



76 *La montagne de chairs flasques est un Volpone, produit de la sorcellerie la plus noire.*

ne l'avez pas blessée, elle gagnera 2 points d'HABILETÉ car elle continue à produire des membres pour vous attaquer.

VOLPONE

HABILETÉ: 3 ENDURANCE: 10

Peu après le début du combat, vous remarquez que les servantes ont quitté la pièce. Si vous voulez les suivre, vous pouvez *Prendre la Fuite* (à moins que vous n'ayez la Hache Runique) après le premier Assaut. Dans ce cas, rendez-vous au **323**. Si vous restez et réussissez à vaincre le Volpone, rendez-vous au **260**.

### 77

Si le nom que vous avez crié était « Oyden », rendez-vous au **356**. Si c'était « Xakase », rendez-vous au **258**. Si c'était « Tholdur » ou tout autre nom, rendez-vous au **379**.

### 78

Les riverains se dispersent, affolés, quand vous traversez la route boueuse et que vous sautez sur le débarcadère. Les soldats lâchent leurs fouets et tirent des sabres à la lame recourbée. Vous savez que vous ne pourrez pas les vaincre tous ensemble, aussi prenez-vous une position défensive sur une planche étroite au bout du débarcadère. Là, les soldats devront vous attaquer un par un. Mais, pour vous en tirer, vous devrez les tuer tous.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier

GUERRIER

6

8

Deuxième

GUERRIER

5

6

Troisième

GUERRIER

5

9

Quatrième

GUERRIER

8

7

Si vous êtes vainqueur, vous pourrez vérifier le contenu de l'unique caisse restant sur le débarcadère (rendez-vous au **259**) ou retourner au centre de la ville pour explorer un autre quartier de Neubourg (rendez-vous au **377**).

## 79

*Tentez votre Chance.* Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **56**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **163**.

## 80

Vous avez beaucoup de mal à soulever une dalle, et, quand au prix de grands efforts, vous y parvenez, vous êtes déçu : en dessous, il n'y a que des cailloux et de la terre. Toutefois, vous persévérez et vous découvrez que les autres dalles sont beaucoup plus faciles à déplacer. Sous la quatrième, vous trouvez un trou profond, juste assez large pour vous y glisser. Si vous décidez de vous y engager, rendez-vous au **264**. Sinon vous pouvez remettre les dalles en place et attendre dans votre cellule qu'il se passe quelque chose (rendez-vous au **206**).

## 81

Au-delà des portes ouvertes, un banquet vous attend. Vous avez l'impression de pénétrer dans une tente : les murs de la pièce sont tapissés de pans de tissu qui se rejoignent au milieu du plafond d'où retombent un flot de rubans multicolores ainsi que des cordes

épaisses. Au centre, une table richement ornée est couverte de fruits et de mets délicats. Une brise parfumée amène avec elle des bribes de musique douce. Si vous choisissez d'inspecter les victuailles. rendez-vous au **218**. Vous pouvez aussi retourner vers le mur de flammes. Dans ce cas, rendez-vous au **145**.

## 82

Dans les yeux de l'Homme-Arbre brille encore une étincelle de vie. Ses branches se tournent vers vous en faisant bruissier leurs feuilles. Vous tendez l'oreille car les rameaux semblent vouloir vous murmurer un message : « Le jardinier est dans la tour derrière moi. Attention aux deux autres tours », finissez-vous par comprendre. Ces mots sont répétés plusieurs fois, de moins en moins distinctement. Vous décidez de continuer, mais vous constatez que, après l'Homme-Arbre, le passage est impraticable. Vous rebroussez chemin et vous rejoignez l'allée qui fait le tour du jardin. Rendez-vous au **11**.

## 83

Le Globe ne se brise pas en tombant sur le sol. Il continue à briller intensément, et sa chaleur est telle que vous la sentez de l'autre côté de la pièce. Xakase, qui est en train de vous poursuivre, s'écarte un peu du Globe, mais il en est encore très près quand l'objet explose. La déflagration vous assourdit et vous projette en arrière. Vous heurtez une table. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Quand vous vous relevez, vous constatez avec épouvante que Xakase a survécu. La moitié de son corps monstrueux a disparu, mais il a encore des membres et des tentacules en état de fonctionner. Il avance péniblement vers vous avec ses moignons de chair, laissant sur le sol une traînée

sanguinolente. Pour le combattre, rendez-vous au **167** et notez que, à cause de ses blessures, il n'a plus que 10 points d'ENDURANCE et 9 points d'HABILETÉ.

## **84**

Vous choisissez un tonneau, vous tournez le robinet et vous remplissez la coupe d'un liquide vermeil. C'est un vin d'une excellente cuvée que vous avez grand plaisir à boire. Il vous permet de regagner 2 points d'ENDURANCE, si vous en avez besoin ; mais comme il contient beaucoup d'alcool, il vous engourdit et ralentit vos réflexes. Retranchez 2 points de votre total d'HABILETÉ que vous ne regagnerez que lorsque vous prendrez un Repas. Rendez-vous au **286**.

## **85**

Quand votre regard commence à s'accoutumer à la pénombre, vous voyez que le visiteur est un mince jeune homme en costume militaire. Mais ce n'est manifestement pas un Guerrier du Sud, et votre réponse a l'air de l'intéresser. « Protégez vos yeux ! » vous dit-il en écartant sa tunique. Une intense lumière blanche jaillit d'un objet pendu à sa poitrine, mais elle n'est pas trop aveuglante si on évite de la regarder en face. Le jeune homme vous fait signe de le suivre hors de la cellule. Rendez-vous au **29**.

## **86**

Vous vous jetez sur le vieux prêtre et vous retombez face contre terre en hurlant de douleur. Les pieds du lourd tabouret de bois sur lequel vous étiez assis ont poussé comme des branches et se sont enroulés autour de vos chevilles qui se sont cruellement tordues dans votre chute. Vous êtes dans l'impossibilité de bouger. Hove

vous domine de toute sa hauteur, « Pauvre fou ! vous dit-il. Tu n'es pas digne des bienfaits d'Oyden. Tu n'es même pas digne de vivre. Je vais t'abandonner ici. Ta dépouille nourrira les racines du Grand Arbre, adieu ! » Il sort et referme la porte. Vous restez cloué au sol. Votre agonie sera longue et douloureuse.

## 57

Le couloir décrit un coude à gauche. Lorsque vous le passez, vous entendez des voix. Vous avancez prudemment quand un obstacle vous arrête : un tas de vieux chiffons, de serpillières, de balais et de seaux, couverts de poussière et de toiles d'araignée. Vous l'enjambez et vous découvrez que le couloir vous a conduit à l'arrière d'une réserve où l'on range les ustensiles ménagers. Un rideau déchiré masque l'entrée de cette pièce. Vous écoutez les voix qui proviennent d'à côté. C'est la fin d'une dispute. Une voix rude déclare impérieusement : « Tu le feras, un point c'est tout ! Sinon, c'est toi que je mettrai dans son pot-au-feu demain ! » Une porte claque. A travers le rideau, vous voyez un petit Gnome en uniforme de page debout dans un couloir qui mène à une grande porte de bois. Il porte à grand-peine un énorme plateau sur lequel est posée une marmite en terre cuite, et il a l'air complètement désespéré. Des larmes coulent sur ses joues. Vous pouvez l'attaquer (rendez-vous au **361**), lui demander pourquoi il est si malheureux (rendez-vous au **326**) ou l'abandonner à son triste sort et partir par le couloir dans la direction opposée à la porte (rendez-vous au **267**).

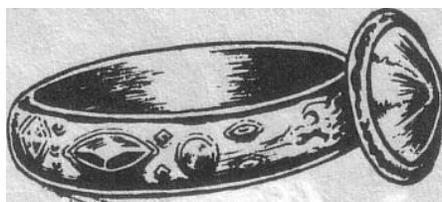
## 88

*Tentez votre Chance.* Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **161**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **370**.



87 Un petit Gnome, à l'air complètement désespéré, porte à grand-peine un énorme plateau.

Les bras devant votre visage, vous traversez les filaments argentés. Vous les sentez s'accrocher à votre peau puis disparaître. Vous regardez autour de vous : l'araignée et sa toile, qui n'étaient que des illusions, se sont volatilisées. Senyakase se tourne vers vous. Furieuse et alarmée, elle tire un long couteau de sa manche. Si vous avez le Talisman de Loth et désirez le lui montrer, rendez-vous au **357**. Si vous décidez de parler à la magicienne, rendez-vous au **233**. Enfin, si vous voulez l'attaquer tout de suite, rendez-vous au **160**.



En longeant la rue des Poissonniers, vous vous apercevez que vous entrez dans la partie la plus pauvre de la ville. La rivière aux eaux limpides a fait place à un marais dont l'odeur empuantit tout le quartier. De rares bateaux sont attachés aux planches pourrissantes du débarcadère. Le chemin qui borde la rivière, qu'on appelle la sente de la Peur, est couvert d'une boue noirâtre, et les maisons délabrées paraissent s'enfoncer dans le sol marécageux. Les quelques habitants que l'on croise sont petits, malingres et vêtus de haillons sordides. Il n'y a pas de boutiques, et aucune activité sur les barques et les péniches. Une charrette approche en cahotant, venant du nord-est. Deux chevaux la tirent péniblement sur la

chaussée boueuse et pleine de fondrières de la sente de la Peur. Quand elle arrive aux quais, vous voyez qu'elle transporte un détachement de Guerriers du Sud. Voulez-vous vous dissimuler dans ce triste coin de la ville pour espionner les soldats ? Dans ce cas, rendez-vous au **336**. Ou préférez-vous explorer une autre partie de Neubourg ? Vous pouvez gravir la colline du Château jusqu'à la Forteresse (rendez-vous au **289**) ou visiter les environs du Temple (rendez-vous au **195**), ou encore faire un tour dans le Quartier des Marchands (rendez-vous au **32**).

## 91

Si vous êtes en possession du Trident de Skarlos, rendez-vous au **378**. Sinon rendez-vous au **241**.

## 92

L'autre côté de la cour est fermé par une grille à travers laquelle vous apercevez une deuxième cour, plus grande que celle où vous êtes. Le chemin continue jusqu'à une porte dans le mur opposé. Comme il n'y a personne en vue, vous ouvrez la grille et vous entrez dans l'autre cour. Le sol est jonché d'os et de carcasses d'animaux. Des deux côtés de l'allée s'ouvrent des trous béants, certains sont assez larges pour qu'un être humain s'y introduise, et qui ont tous l'air de s'enfoncer profondément dans la terre. Si vous voulez en explorer un, rendez-vous au **244**. Si vous préférez quitter la cour par la porte, rendez-vous au **157**.

## 93

Le sang aspiré par la créature vous a fait perdre 2 points d'ENDURANCE, mais le contact glacé de sa ventouse vous a ranimé. Rendez-vous au **37**.

## 94

Vous passez la porte en trombe et vous vous retrouvez dans l'antichambre. Elle est vide, mais une autre porte s'ouvre en face. Vous la franchissez en courant, et, patatras ! vous tombez : vous êtes sur le sol de la réserve où s'amoncellent barils et caisses. Vous vous relevez et vous regardez autour de vous : vous voyez une deuxième porte. Vous l'ouvrez précipitamment. Vous voilà enfin dans le Saint des Saints ! C'est la chambre de Senyakase, sa salle d'audience et son antre de sorcière. A votre entrée, la magicienne, toujours vêtue de sa grande robe rouge, prend un coffret et se dirige vers un haut miroir dans lequel elle pénètre avec un geste d'adieu. Elle disparaît. Le cadre du miroir devient incandescent et perd ses contours. Si vous décidez de suivre la magicienne à travers le miroir, rendez-vous au **363**. Si vous choisissez de quitter la pièce, rendez-vous au **169**.

## 95

Le sentier qui contourne la colline à l'ombre des remparts est encombré de ronces à travers lesquelles vous devez vous frayer un passage avec votre épée. Brusquement, le sentier s'enfonce vers la gauche et disparaît dans des buissons à la base du mur. Écartant les branches, vous découvrez une petite porte que vous avez beaucoup de mal à ouvrir car il y a autant de broussailles de l'autre côté. Vous descendez quelques marches en tailladant d'autres ronces et vous vous retrouvez dans un jardin potager qui, manifestement, a été laissé à l'abandon. Les carrés de légumes et de plantes aromatiques sont envahis de mauvaises herbes, et les arbres fruitiers n'ont pas été taillés depuis longtemps. La vue est masquée par le fouillis de la végétation. Tout ce que vous pouvez voir, c'est que le jardin est carré, entouré de murs, et qu'une allée de gravier

en fait le tour. Vous êtes à mi-chemin d'un des côtés. Allez-vous vous diriger vers la droite (rendez-vous au **175**) ou vers la gauche (rendez-vous au **275**) ?

## 96

Vous tournez la clé dans la serrure et vous poussez la porte. La pièce n'est pas, comme vous le pensiez, une sinistre cellule, mais une chambre confortable et bien meublée, éclairée de plusieurs lanternes. Cependant il y règne une odeur désagréable. Vous entrez et... qui voyez-vous ? Griltig, le Gobelin unijambiste qui sert de geôlier au Baron Tholdur. Il a été consigné dans ses quartiers depuis plusieurs jours et il n'est pas d'humeur à faire la conversation. Tout ce qu'il veut, c'est tuer quelqu'un. Un air de fureur sur son faciès de brute, il clopine vers vous avec une agilité surprenante, brandissant une massue hérissée de pointes.

GRILTIG

HABILETÉ: 8    ENDURANCE: 12

Si vous avez le Talisman de Loth, vous pouvez l'exhiber après le premier Assaut. Sa radiance réduira de 2 points l'HABILETÉ de Griltig. Après ce premier Assaut, vous pouvez aussi *Prendre la Fuite* (à moins que vous n'ayez la Hache Runique). Dans ce cas, sauvez-vous par la porte ouverte du donjon et rendez-vous au **376**. Si vous tuez Griltig, vous pouvez fouiller sa chambre (rendez-vous au **203**) ou traverser le vestibule et ouvrir l'autre porte, celle qui est fermée à clé, si vous ne l'avez pas déjà fait (rendez-vous au **165**) ou encore quitter le donjon par la porte ouverte (rendez-vous au **376**).



96 *Le Gobelin unijambiste clopine vers vous, brandissant une massue hérissée de pointes.*

## 97

Les guerriers vous observent avec intérêt quand vous déposez votre arme pour leur tendre de quoi les soudoyer. Leur chef prend ce que vous offrez, mais insiste pour fouiller votre Sac. Il fait semblant d'être déçu que vous n'avez rien d'autre et, brusquement, il ordonne à ses hommes de vous saisir. Vous n'avez pas le temps de reprendre votre épée, et bientôt, malgré votre résistance, vous êtes rudement maîtrisé. Les soldats rient à gorge déployée de vos protestations indignées. Rendez-vous au **49**.

## 98

Le Margrave de Neubourg se fait secrètement du souci pour sa ligne et il a recours à cette potion quand il a pris trop de ventre. Elle réduit l'appétit et quand on en boit, on ne supporte plus la vue et l'odeur de la nourriture. L'effet s'estompe au bout d'un jour ou deux, mais vous ne pourrez plus rien manger jusqu'à la fin de cette aventure. Vous descendez l'escalier en colimaçon, qui paraît tourner sans fin dans l'obscurité. Finalement, vous vous heurtez à une porte, vous la poussez et vous débouchez, tout étourdi, dans un corridor faiblement éclairé. Vous vous dirigez vers l'extrémité la plus lumineuse. Rendez-vous au **40**.

## 99

En un instant, vous êtes entouré d'une troupe de guerriers, dont les sabres vous transpercent de toutes parts. Ils s'acharnent sur vous sans pitié : quand ils abandonnent votre cadavre, il ne reste de vous qu'une bouillie tout juste bonne à nourrir les animaux étranges qui sont gardés dans les cours extérieures de la Forteresse.

Le vieux prêtre d'Oyden poursuit ses explications : « Si Xakase est ressuscité et retrouve ses anciens pouvoirs magiques, Neubourg et ses habitants seront sans défense contre sa vengeance. Je tremble rien que d'imaginer la terreur et le désespoir qu'il fera régner. Cependant, on peut le réduire à l'impuissance, du moins tant qu'il est encore faible. Sa forme terrestre, l'épée d'un puissant guerrier comme toi peut l'anéantir. D'autre part, le Talisman de Loth peut réduire sa combativité et celle de ses acolytes. Malheureusement, le Talisman a disparu. Il y a une semaine, j'ai envoyé Cernic, mon aide, explorer la Forteresse. Il n'est pas revenu, et je suis sans nouvelles de lui. Toutefois, je pense qu'il est encore vivant. Il faut que tu ailles à la Forteresse et que tu essaies de trouver le Talisman de Loth avant de descendre dans les profondeurs. N'entre pas dans le Château par la grande porte, elle est trop bien gardée. Il y a une petite entrée latérale, presque oubliée, que tu trouveras si tu tournes à droite avant la porte principale. Je ne peux pas t'en dire davantage. Mais si tu veux te soumettre à l'Épreuve, Oyden te dispensera peut-être ses bienfaits. » Si l'Épreuve vous tente, rendez-vous au **54**. Si vous préférez poursuivre votre quête, rendez-vous au **368**.

Vous continuez à échanger des coups avec le marchand en colère. Il faiblit mais, des boutiques voisines, des commerçants accourent à son secours avec force cris et jurons. Vous gisez blessé sur le sol quand une escouade de six soldats arrive. Une furieuse dispute éclate entre les Guerriers du Sud et les gens de la ville, chacun voulant avoir votre garde. Finalement, ce sont les Neubourgeois qui l'emportent et, le même jour, vous êtes soumis à un jugement

sommaire et vous êtes ignominieusement exécuté comme un vulgaire criminel. Votre sort aurait sans doute été plus cruel encore si vous étiez tombé entre les mains des Barbares du Sud.

### 102

La porte s'ouvre sur un étroit corridor. Vous estimez qu'à gauche il doit déboucher sur l'entrée principale de la Forteresse, qui est sûrement pleine de soldats. Par là, vous risquez d'être découvert. En conséquence, vous prenez à droite. Rendez-vous au **87**.

### 103

Vous vous mettez à passer au peigne fin la réserve du jardinier. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **327**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **202**.

### 104

Le Globe vert brille trop fort et vous brûle les doigts. Comme vous n'avez plus besoin de lumière, vous pouvez le ranger dans votre Sac. Dans ce cas, rendez-vous au **382**. Si vous préférez le poser à vos pieds et attendre la suite, rendez-vous au **329**. Vous pouvez aussi le mettre à une extrémité du passage et vous poster à l'autre. Si vous choisissez cette solution, préférez-vous le placer près de la grande porte de bois à votre droite (rendez-vous au **221**), de la petite porte de bois à votre gauche (rendez-vous au **158**) ou encore de l'épaisse porte de fer (rendez-vous au **123**) ?

### 105

Vous êtes tombé dans un trou très profond. Votre chute paraît interminable et, tout en dégringolant, vous apercevez l'énorme dalle de pierre qui se rabat sur l'orifice, masquant peu à peu la

lumière. Elle se referme complètement, et vous continuez à descendre à pic dans l'obscurité totale. Au moment où vous allez perdre conscience, vous vous écrasez au fond du puits.

## 106

Vous sautez sur les pavés et vous attendez, l'oreille aux aguets. Tout est tranquille. Vous tirez votre épée et vous vous dirigez vers le haut de la colline, vers le quartier de la ville où les maisons s'étagent à flanc de rocher. Tout en haut, la Forteresse de Neubourg dresse son inquiétante silhouette contre le ciel où les nuages font la course. Vous poursuivez votre ascension. Soudain, votre cœur bondit si fort que vous lâchez presque votre épée : un cri strident, épouvantable, déchire la nuit et s'arrête aussitôt. Puis il reprend, plus fort, plus près. Maintenant, ce sont plusieurs voix qui hurlent à la mort en même temps. Ces bruits terrifiants semblent provenir de quelque part devant vous et se rapprocher. Allez-vous rebrousser chemin pour explorer la ville (rendez-vous au **68**) ou continuer vers le Château (rendez-vous au **21**) ?

## 107

Intrigué par la pâle lueur qui émane du guerrier, vous l'inspectez de plus près. A titre expérimental, vous donnez un coup de pied dans son manteau : à l'endroit de ses jambes, vous sentez une curieuse résistance. De plus en plus effrayé, vous saisissez son heaume, vous le lui ôtez et vous reculez horrifié. Il n'a pas de tête. A la place, vous voyez une masse spongieuse et luisante qui se met à suinter et à se tendre dans votre direction. *Testez votre Volonté*. Si vous obtenez un résultat satisfaisant, vous vous arrachez à cette vision insoutenable et vous gagnez la porte ouverte (rendez-vous au **279**). Dans le cas contraire, rendez-vous au **257**.

## 108

Après avoir regagné la place du Marché, vous pouvez visiter n'importe quelle partie de Neubourg que vous ne connaissez pas encore. Allez-vous vous diriger vers :

- |                             |                           |
|-----------------------------|---------------------------|
| Le quartier des Marchands ? | Rendez-vous au <b>32</b>  |
| Le secteur des quais ?      | Rendez-vous au <b>90</b>  |
| La Forteresse de Neubourg ? | Rendez-vous au <b>289</b> |

## 109

En arrivant au bas de l'escalier, vous voyez qu'une des marches est différente. Elle n'est pas, comme les autres, taillée dans le rocher, mais dans une pierre qui brille à la lueur des cristaux. Vous l'enjambez et vous continuez à descendre. Rajoutez-vous 1 point de CHANCE, si vous en avez besoin, car vous venez d'éviter un piège particulièrement redoutable. Ensuite rendez-vous au **16**.

## 110

Vous émergez dans un endroit où règne une chaleur étouffante. Vous êtes inondé de sueur sous votre armure. Le miroir magique vous a manifestement transporté très loin de Neubourg. Vous êtes dans la pénombre d'une pièce aux volets clos et, entre les lattes, vous voyez que dehors brille un soleil de plomb. Le tumulte d'une ville étrangère parvient à vos oreilles. Le miroir est toujours habité par un tourbillon de couleurs, mais la boîte noire a disparu. Si vous décidez de retourner dans le miroir, rendez-vous au **307**. Si vous voulez quitter cette pièce pour explorer la ville, rendez-vous au **220**.

## 111

L'articulation grince quand vous tirez sur le bras de la statue, et vous entendez ronfler et cliqueter des mécanismes à l'intérieur de la Vierge de Métal. Ses lèvres s'ouvrent, et une voix artificielle se met à réciter des vers dans un langage incompréhensible. L'urne bascule, et de son col s'échappe un filet de liquide vert qui s'écoule dans la vasque de pierre. Quand elle est presque pleine, le liquide cesse de couler. La statue ferme la bouche et redresse le bras. Le mécanisme a cessé de fonctionner. Vous vous penchez sur la vasque. Le liquide est épais, opaque et inodore, mais d'un vert très frais à regarder. Si vous voulez en boire, rendez-vous au **380**. Si vous avez 1 Pièce d'Or et souhaitez la jeter dans la vasque, rendez-vous au **57** (sans oublier de la déduire de votre *Feuille d'Aventure*). Si vous voulez plonger la main dans le liquide, rendez-vous au **168**. Si vous préférez vous éloigner de la statue, vous pouvez continuer par le sentier envahi de broussailles (rendez-vous au **232**) ou retourner à l'allée qui fait le tour du jardin (rendez-vous au **11**).

## 112

L'Essence de Vitriol replonge dans le bassin en grondant de rage. Vous voyez sa lueur s'enfoncer sous la surface et redescendre dans les profondeurs. La caverne redevient obscure. Vous pouvez maintenant vous glisser le long de la bordure et décrocher le trousseau de clés (rendez-vous au **345**) ou retourner à votre cellule (rendez-vous au **206**).

## 113

« Qui va là ? crie l'Orque, l'écho de sa voix se répercutant dans le passage. Halte ! Que viens-tu faire ici ? » L'une de ses grosses

mains tient le manche d'une hache et l'autre se tend vers une corde qui pend d'une ouverture dans le plafond. Vous craignez qu'elle ne soit reliée à un signal d'alarme et vous vous ruez sur lui. Il tire tout de même sur la corde : aucun signal ne retentit. L'Orque, tout en se battant avec vous, continue à tenir fermement la corde.

## ORQUE

SENTINELLE

HABILETÉ: 9 ENDURANCE: 13

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **69**.

## 114

Bientôt, il ne reste qu'une caisse sur le débarcadère, mais les malheureux dockers refusent d'y toucher. Même les chevaux de la charrette s'en écartent peureusement. Les soldats du Sud ont beau faire claquer leurs fouets avec fureur, ils ne parviennent pas à persuader les hommes de charger cette caisse sur la péniche. En fait, ceux-ci sont de plus en plus terrifiés et, en dépit de la grêle de coups qui pleut sur leurs têtes, ils finissent par tourner les talons et prendre la fuite. Les soldats sont désarmés. Ils se concertent brièvement, puis grimpent sur la charrette et s'éloignent, abandonnant la caisse. Vous attendez quelques minutes, mais personne ne se montre, et rien ne vient troubler le silence. Si vous voulez sortir de votre cachette et examiner la caisse, rendez-vous au **259**. Si vous préférez regagner le centre de la ville et explorer un autre quartier de Neubourg, rendez-vous au **377**.

## 115

Vous avez trouvé la retraite de la magicienne de Zagoula qui a ensorcelé le Baron Tholdur et qui a fait monter des horreurs indescriptibles des profondeurs cachées de la Forteresse de

Neubourg. La sorcière est debout à l'autre bout de la chambre, vêtue d'une robe pourpre dont elle a rejeté le capuchon en arrière. C'est une jeune femme d'une beauté majestueuse. Elle se tient devant un grand miroir, observant son reflet tout en manipulant une petite boîte noire. Elle se tourne vers vous et dit : « Tu m'as donc trouvée ! Peu importe. Je suis Senyakase, Princesse de Zagoula. Je vais t'échapper maintenant. Je reviendrai finir mon œuvre à un moment plus propice. Les années qui passent comptent si peu pour moi. Mais, attention ! mon petit monstre te guette ! » C'est alors que vous remarquez qu'une immense toile d'araignée est tendue en travers de la pièce. Une Araignée, aussi grosse qu'un cheval, y est tapie près du plafond. Allez-vous vous diriger tout droit vers la toile dans l'espoir de la traverser ? Dans ce cas, rendez-vous au **89**. Si vous préférez utiliser votre épée pour vous frayer un passage, rendez-vous au **12**.

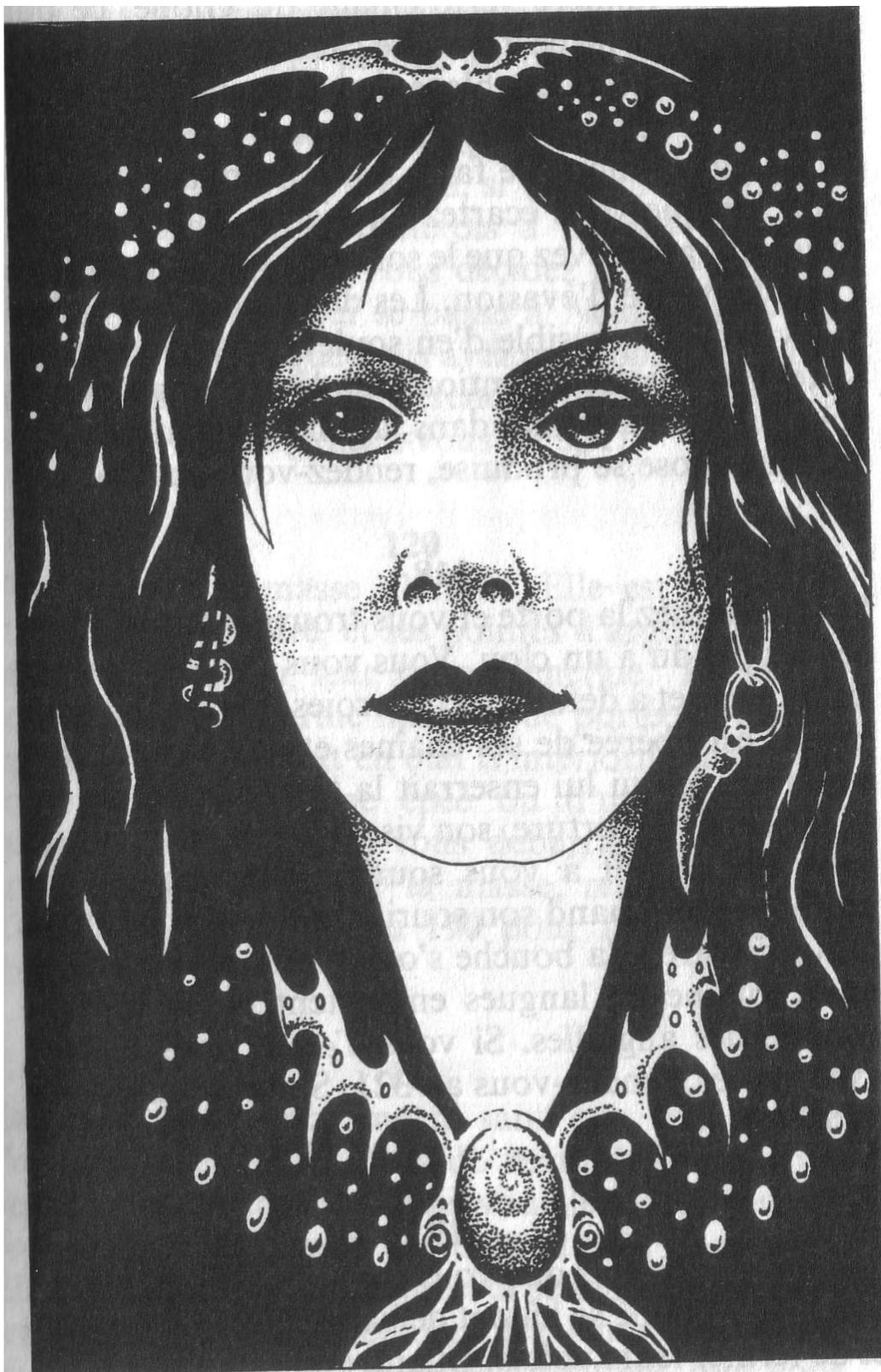
## 116

Vous entrebâillez la porte juste assez pour pouvoir vous y glisser. A peine avez-vous le temps de remarquer qu'elle a été barricadée à l'aide de râdeaux et de coffres pleins d'instruments de jardinage, que vous êtes attaqué par un Nain qui brandit une énorme Hache. Impossible de repasser par l'ouverture. Vous allez devoir l'affronter dans un combat sans merci.

NAIN

HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 4

Si vous êtes vainqueur, un coup d'œil à son cadavre vous apprendra que, malgré son adresse à manier la hache, votre adversaire était vieux et fragile. Vous êtes surpris de constater que ses mains et ses avant-bras sont tachés de vert ! C'était sans doute



115 « Je suis Senyakase, Princesse de Zagoula... ».

le jardinier, à en juger par le contenu de cette grande salle poussiéreuse : des outils de jardinage, dès sacs de graines, des brassées d'herbes sèches et de jeunes boutures en pot sont soigneusement rangés sur les étagères. Vous remarquez qu'il y a une autre porte dans le mur opposé. Cette pièce est intéressante, mais la Hache que le Nain tient dans ses doigts sans vie l'est encore plus : elle est gravée de caractères runiques. Si vous voulez explorer la pièce, rendez-vous au **268**. Si vous convoitez la Hache, rendez-vous au **341**.

### 117

Une douce lumière verte émane du Globe, ce qui vous permet d'inspecter votre cachot. Les murs sont faits de gigantesques blocs de pierre taillés par un maçon qui devait bien connaître son métier : on ne décèle pas la moindre faille entre les dalles. Cependant, lorsque vous écartez du pied la paille moisie, vous vous apercevez que le sol se prêterait davantage à une tentative d'évasion. Les dalles sont disjointes, il devrait être possible d'en soulever quelques-unes. Si telle est votre intention, rendez-vous au **80**. Si vous préférez attendre dans la cellule jusqu'à ce que quelque chose se produise, rendez-vous au **206**.

### 118

Vous refermez la porte et vous trouvez un trousseau de clés pendu à un clou. Vous vous mettez à ouvrir les cadenas et à défaire les courroies. Bientôt la jeune femme est libérée de ses chaînes et de l'encombrant appareillage qui lui enserrait la tête. Après ces longues heures de torture, son visage est enflé, bien sûr, mais elle réussit à vous sourire. Quelle n'est pas votre stupeur quand son sourire se transforme en un rictus sinistre ! Sa bouche s'ouvre

démesurément, et une centaine de langues en sortent en se tordant comme des anguilles. Si vous *Testez votre Volonté* avec succès, rendez-vous au **321**. Sinon rendez-vous au **223**.

## 119

Les rares habitants que vous croisez en allant vers la place du Marché se hâtent de barricader leurs portes et de fermer leurs volets. Quand vous arrivez à *l'Auberge de l'Étoile du Sud*, elle a l'air fermée. Vous tambourinez sur les planches avec le pommeau de votre épée, et l'aubergiste vient vous ouvrir. Comme il n'a pas d'autres clients, il vous loue une chambre sans difficulté. Vous prenez un repas solitaire à la chandelle dans la triste salle commune de l'auberge aux contrevents fermés. Vous pouvez regagner jusqu'à 4 points d'ENDURANCE, si vous en avez perdu jusqu'ici, en veillant toutefois à ne pas dépasser votre total de départ. Vous décidez de questionner l'aubergiste sur ce qui se passe à Neubourg. Vous pouvez lui révéler que vous avez jadis combattu aux côtés du Baron Tholdur (rendez-vous au **164**) ou garder cela secret (rendez-vous au **301**).

## 120

Vous prenez la masse d'armes. Elle est courte et étonnamment légère, et ses pointes d'argent acérées semblent posséder leur propre énergie. Toutefois, vous sentez que l'arme manque de portée et que sa légèreté vous mettrait en état d'infériorité face à un adversaire armé d'une épée ou d'une hache de guerre. Si vous voulez vous débarrasser de votre arme actuelle et garder la masse, rendez-vous au **333**. Sinon retournez au **190** pour faire un autre choix.

## 121

La jeune fille tombe morte sans que son sourire s'efface de ses lèvres. Pris de remords, vous vous penchez sur le cadavre. Puis vous levez les yeux et vous croisez le regard des deux autres danseuses. Elles vous sourient, radieuses, et se remettent à danser. Tandis que vous contemplez leurs évolutions, vous ressentez une profonde lassitude qui vous étonne. Si vous *Testez votre Volonté* avec succès, rendez-vous au **58**. Sinon rendez-vous au **246**.

## 122

Plongeant votre épée au hasard dans les piles de légumes, vous faites d'intéressantes découvertes : un vieux navet, un pot de terre cuite ébréché, un jeune arbre mort... Mais, dans un des tas, vous ne rencontrez aucune résistance. Vous avez beau enfoncer votre arme, vous ne touchez pas le sol. Intrigué, vous écartez le compost et vous découvrez un grand trou, comme si une des dalles avait cédé. En dessous, vous distinguez une pièce souterraine cubique, pleine de fumier et de poussière. Dans un coin, vous apercevez une petite forme verte brillante. Vous décidez de descendre l'examiner de plus près et vous vous laissez glisser par l'ouverture. Rendez-vous au **317**.

## 123

Vous déposez le Globe incandescent devant la grande porte et vous reculez. En un clin d'oeil, la sphère se met à briller d'un éclat insoutenable, et vous sentez sa chaleur de l'autre bout du passage. Puis elle explose avec un bruit assourdissant. La déflagration vous plaque contre la paroi rocheuse. Quand vous reprenez vos esprits, et que la poussière se dissipe, vous constatez que les grandes plaques de fer sont tordues et noircies. Vous approchez de la porte.

Vous attendez que le métal refroidisse et, au prix de grands efforts, vous parvenez à la, faire basculer vers vous. Vous bondissez de côté, vous empoignez votre arme et vous vous introduisez par l'ouverture. Rendez-vous au **190**.

### 124

La bordure est couverte d'une substance glissante et vous êtes trop près du bord : vous ne trouvez pas de point d'appui. Vous tombez dans la Vase Fluorescente dont les puissants acides se mettent aussitôt à vous digérer. C'en est fini de vous et de votre aventure !

### 125

S'il vous reste 6 points ou plus de VOLONTÉ, rendez-vous au **303**.  
Si votre total est inférieur à 6 points, rendez-vous au **270**.

### 126

Le premier Guerrier gît déjà mort à vos pieds, quand le second apparaît, s'immobilise un instant, puis passe à l'attaque.

GUERRIER

DU SUD

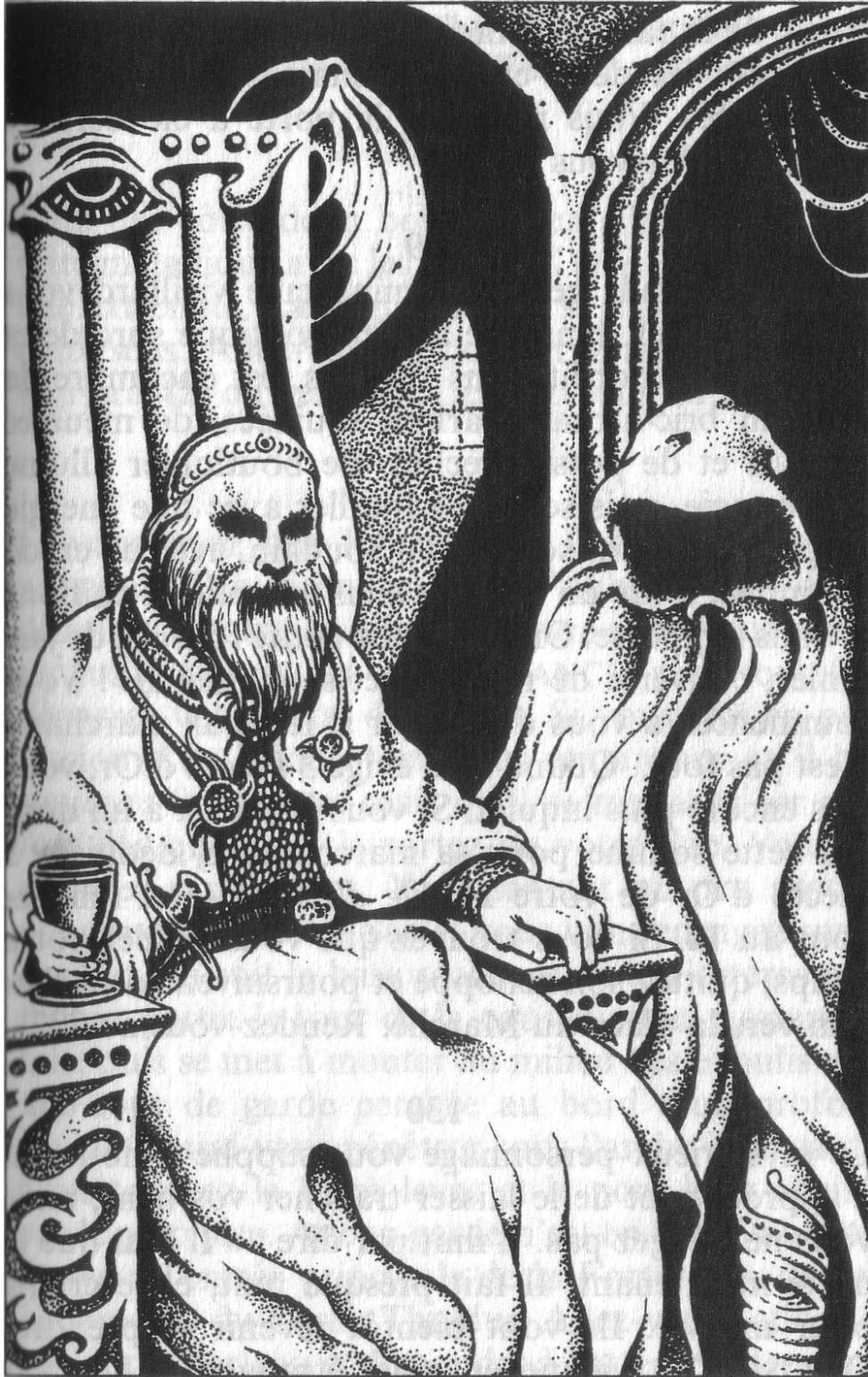
HABILETÉ : 11    ENDURANCE : 6

Si vous avez recours au Talisman de Loth, son HABILETÉ est réduite de 2 points. Si vous le tuez, l'idée vous vient de revêtir l'une des grandes robes flottantes de vos adversaires pour donner le change aux sentinelles qui montent la garde devant la double porte au bout du couloir. Peut-être vous laisseront-elles passer ? Quelques instants plus tard, d'un pas ferme — bien que vous n'en meniez pas large —, vous vous dirigez vers les deux gardes. A votre grande surprise, dès qu'ils vous voient approcher, ils quittent leur poste et vous croisent en vous saluant brièvement.

Apparemment, ils sont pressés de regagner leurs quartiers maintenant qu'ils ont été relevés. Vous vous félicitez d'avoir pensé à dissimuler le cadavre dans le corridor. Ils disparaissent, vous laissant de garde devant les portes fermées. Allez-vous y frapper (rendez-vous au **391**) ou essayer de vous introduire discrètement à l'intérieur (rendez-vous au **213**) ?

## 127

La dernière fois où vous aviez été reçu chez le Baron Tholdur avec tous les honneurs dus à un compagnon d'armes, vous aviez admiré l'austère magnificence de la Grande Salle et de sa voûte soutenue par des piliers. Ce décor paraissait refléter la personnalité martiale du Margrave. Cette fois-ci, vous êtes son prisonnier, et tout paraît changé. De somptueuses tapisseries couvrent les murs et le sol est jonché de tapis et de coussins. Des rangées de soldats montent la garde, impassibles, tandis qu'une fête se déroule. Les officiers et les bourgeois de Neubourg sont servis par une pléiade de gracieuses jeunes filles en robe de soie diaphane. Certaines sont des beautés du Sud aux cheveux noirs. D'autres, qui sont entravées aux chevilles et aux poignets, sont de la région de Neubourg. Quant à Tholdur, il est affalé sur un magnifique trône doré, une coupe à la main et ses yeux ont une expression lointaine. Une mince silhouette revêtue d'une cape rouge sombre, dont le capuchon lui cache le visage, est assise sur l'estrade à ses côtés. A votre approche, elle se penche à l'oreille du Baron et lui murmure quelques mots. Allez-vous garder le silence pendant que Tholdur décide sommairement de votre sort ? Dans ce cas, rendez-vous au **392**. Si vous voulez révéler votre identité et rappeler au Margrave les exploits que vous avez accomplis ensemble, rendez-vous au **261**.



127 *Tholdur est affalé sur un trône doré, une coupe à la main, et ses yeux ont une expression lointaine.*

## 128

La jeune femme n'a pas d'arme. Les multiples langues qui lui sortent de la bouche doivent lui servir de dard. Essayant de penser à autre chose, vous passez à l'attaque. Le combat devrait être facile.

MUTANTE

HABILETÉ : 4    ENDURANCE : 7

Si vous êtes vainqueur, vous n'avez qu'une idée : sortir de la salle. Au moins, vous savez maintenant pourquoi les deux créatures étaient enchaînées et bâillonnées. Vous refermez la porte à clé derrière vous. Rendez-vous au 79.

## 129

Avec de grands gestes, le minuscule vieillard vous invite à entrer dans une arrière-boutique sordide et délabrée. L'endroit, sans fenêtres, est encombré de tout un bric-à-brac d'armes rouillées, de meubles bancals et de pots ébréchés. Le boutiquier allume une bougie, puis se met à fouiller avec une énergie surprenante dans son fatras. Soudain, avec un cri de triomphe, il tire un objet de sous une pile de chiffons et vous l'apporte. On dirait une petite fourche de jardinier, couverte de rouille... et sans manche ! Vous commencez à vous demander si le vieux marchand n'est pas fou... Quand il en exige 3 Pièces d'Or, vous êtes encore plus inquiet. Si vous êtes prêt à lui donner cette somme pour sa marchandise, déduisez 3 Pièces d'Or de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au **14**. Si vous trouvez que vous perdez votre temps, quittez son échoppe et poursuivez votre chemin vers la place du Marché. Rendez-vous au **237**.

## 130

Le mystérieux personnage vous supplie à nouveau d'approcher et de le laisser trancher vos liens, mais vous ne bougez pas. Il finit par dire : « Il faut que je parte maintenant. Il fait presque nuit, et je crains pour ma vie. Ils vont bientôt revenir te prendre. Qu'Oyden te vienne en aide, étranger ! » Un peu plus tard, vous entendez des pas approcher. Des mains brutales vous soulèvent, vous traînent en haut d'un escalier et vous jettent dans une charrette. Du moins, c'est ce qu'il vous semble, car vous avez toujours les yeux bandés. Au dernier moment, vos ravisseurs vous assomment. Rendez-vous au **266**.

## 131

L'un des côtés de la boîte présente une petite barrette métallique avec les lettres X et Z gravées à chaque extrémité. La baguette peut se déplacer dans les deux sens. Allez-vous la pousser vers le Z (rendez-vous au **42**) ou vers le X (rendez-vous au **288**) ?

## 132

Si vous avez des Repas dans votre Sac, c'est le moment d'en prendre un. N'oubliez pas de le déduire de votre *Feuille d'Aventure* et de vous rajouter jusqu'à 4 points d'ENDURANCE, sans toutefois dépasser votre total de départ. Si vous êtes en possession d'un Globe vert, vous remarquez qu'il luit toujours faiblement mais qu'il se met à briller plus fort dès que vous le sortez de votre Sac. Vous l'y replacez rapidement. Vous sentant un peu reposé, vous endossez votre Sac et vous vous engagez sur le chemin qui suit la base rocheuse de la Forteresse. Il fait en partie le tour de la construction monumentale, puis se met à monter au milieu des éboulis vers une tour de garde perchée au bord d'un profond ravin.

Quand vous pénétrez sous l'arche imposante, vous trouvez la herse levée et le pont-levis abaissé sur le précipice. Aucun garde n'est en vue. Vous êtes arrivé à l'entrée principale de la Forteresse, devant la demeure du Baron Tholdur. Allez-vous actionner l'énorme marteau et demander à entrer (rendez-vous au **311**) ? Ou jugez-vous plus sage de chercher un moyen plus discret de pénétrer dans la Forteresse (rendez-vous au **28**) ?

### **133**

Vous placez le curieux objet blanc sur votre tête et, un bref instant, vous êtes pris de panique en sentant une matière qui ressemble à de la gelée se coller à votre cuir chevelu. Mais, bientôt, votre peur cède la place à toutes sortes de sensations étranges. Vous sentez votre personnalité s'immerger dans un océan de souvenirs. Votre tête se remplit d'images venues de temps immémoriaux et de contrées d'outre-monde. Des besoins et des désirs totalement inhumains s'emparent de vous. En fait, vous êtes tombé sous la coupe d'un Décerveleur. Vous passerez le reste de vos jours tapi dans des coins sombres à servir d'esclave à ses caprices et d'instrument à ses desseins les plus monstrueux.

### **134**

Vous avez bien visé : le Globe atterrit au sommet de la pyramide de chairs et disparaît au milieu d'un enchevêtrement de membres. Presque aussitôt, il explose avec un bruit fracassant. C'est la fin de Xakase. Rendez-vous au **271**.

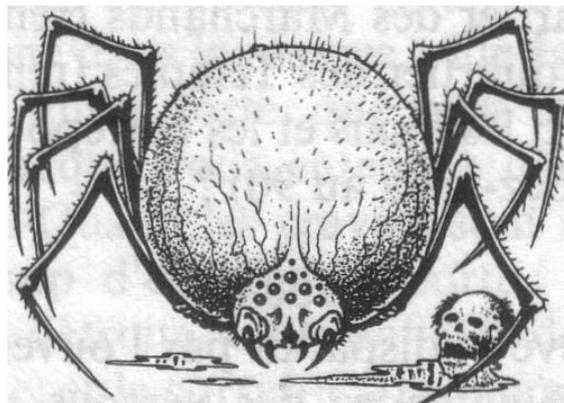
### **135**

Une main, dans un état avancé de décomposition, se tend vers vous, et vous avez tout juste le temps de reculer avec horreur avant

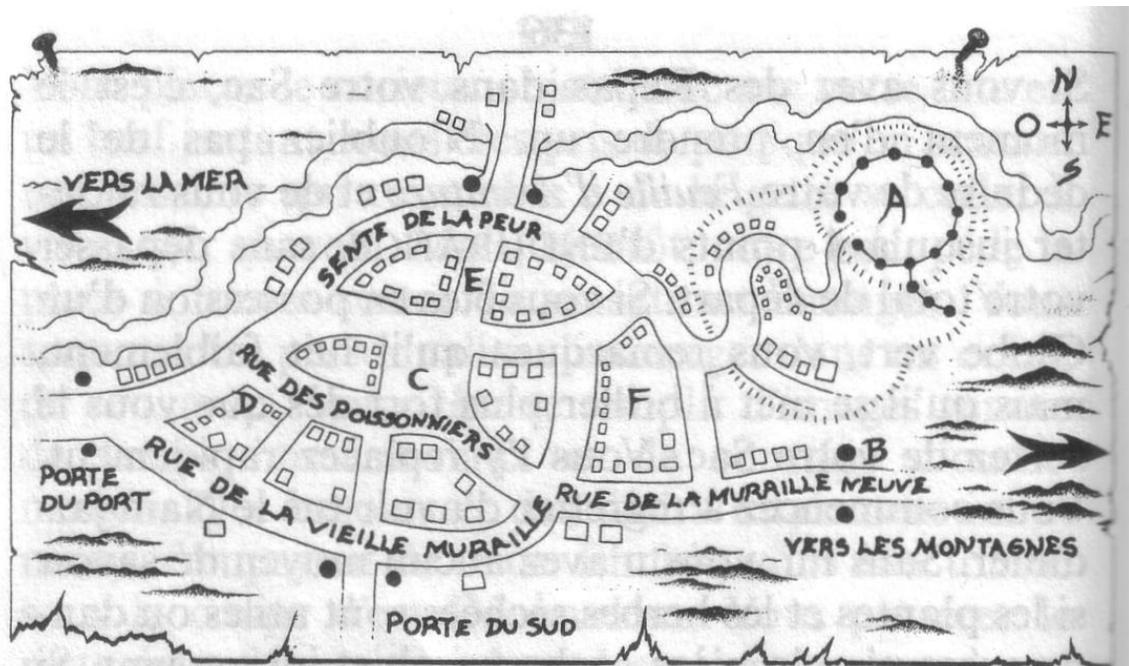
qu'elle vous touche le visage. Vite, vous ramassez le couvercle de la caisse et vous le rabattez violemment sur la masse grouillante. Avec des sanglots, vous enfoncez les clous de vos mains nues, jusqu'à ce que vous soyez sûr que le couvercle tient bien. Vous vous effondrez sur le débarcadère, essayant de rassembler vos esprits... Un peu plus tard, vous regagnez le centre de la ville, fermement résolu à découvrir la source des maux qui affligent Neubourg. Rendez-vous au **377**.

### 136

Si vous avez des Repas dans votre Sac, c'est le moment d'en prendre un. N'oubliez pas de le déduire de votre *Feuille d'Aventure* et de vous rajouter jusqu'à 4 points d'ENDURANCE, sans dépasser votre total de départ. Si vous êtes en possession d'un Globe vert, vous remarquez qu'il luit faiblement, mais qu'il se met à briller plus fort dès que vous le sortez de votre Sac. Vous l'y replacez rapidement. Vous commencez à regretter d'avoir tué le Nain jardinier. Sans lui, vous n'avez aucun moyen de savoir si les plantes et les herbes séchées sont utiles ou dangereuses ni si la pièce cache un objet intéressant. Si vous voulez procéder à une fouille en règle, rendez-vous au **103**. Si vous préférez traverser la réserve et la quitter par la porte dans le mur opposé, rendez-vous au **282**.



Ce n'est pas jour de marché aujourd'hui. La place est déserte, à l'exception de quelques passants à la mine renfrognée qui se hâtent de rentrer chez eux. Vous remarquez un panneau d'affichage cloué à un poteau, entre le pilori et l'abreuvoir à chevaux. Vous vous en approchez et, entre diverses proclamations réglementant le prix de la viande et des dragées, vous voyez une vieille carte claquant au vent. C'est un plan de la ville.



A. Forteresse de Neubourg - B. Porte de l'Est - C. Place du Marché - D. Quartier des Docks - E. Quartier des Marchands Rue du Pont - F. Quartier des Temples

Quelle partie de Neubourg voulez-vous explorer : le nord et le quartier des Marchands (rendez-vous au **32**), l'est et le quartier des Temples (rendez-vous au **195**) ou l'ouest, les quais et les entrepôts au bord de la rivière (rendez-vous au **90**) ?

## 138

La corde s'élève et disparaît par l'ouverture dans le plafond. Vous entendez des verrous se fermer de l'autre côté de la porte et vous comprenez que cette corde faisait partie d'un système de défense qui condamne la porte si la sentinelle est tuée. Vous vous retournez et vous constatez que la corde actionnait également un piège : trois herses sont descendues dans le corridor. Peut-être qu'au bout d'une semaine passée à gratter le mur avec votre épée et vos ongles, vous parviendrez à vous échapper. Mais il est bien plus probable que vous serez découvert et exécuté avant d'y arriver. En tout cas, votre aventure est terminée.

## 139

S'il vous reste des Repas dans votre Sac, c'est le moment d'en prendre un. N'oubliez pas de le déduire de votre Feuille d'Aventure et de vous rajouter jusqu'à 4 points d'ENDURANCE, sans toutefois dépasser votre total de départ. Puis vous endossez votre Sac et vous vous engagez sur le chemin de terre battue qui traverse cette cour longue et étroite. De grandes caisses de bois sont rangées de chaque côté de l'allée et, en passant devant chacune, vous entendez des grattements frénétiques. Si vous voulez ouvrir une de ces boîtes, rendez-vous au 306. Si vous jugez préférable de vous en désintéresser et de continuer jusqu'au mur à l'extrémité de la cour, rendez-vous au **92**.

## 140

L'antichambre est déserte. Une porte dans le mur opposé donne dans la réserve, vide également. Cette pièce a une autre porte, que vous êtes sur le point d'ouvrir, lorsque vous entendez une explosion de l'autre côté. Quand les gravats sont retombés, vous

jetez un coup d'œil par la porte : la pièce a été entièrement détruite. Cette enfilade de pièces n'a pas d'autre issue, et le corridor à cet étage ne donne pas accès aux étages inférieurs. Vous regagnez les souterrains et les caves où les Guerriers du Sud courent dans tous les sens, affolés. Dans ses appartements, le Baron Tholdur se réveille de son enchantement. Ensemble, vous questionnez les gardes et les serviteurs et vous finissez par comprendre que vos activités ont effrayé Senyakase, la magicienne de Zagoula qui avait ensorcelé le Margrave. Elle s'est enfuie par le miroir magique qu'elle utilisait pour entrer en contact avec l'infâme sorcier Xakase, retenu prisonnier dans les profondeurs de la Forteresse de Neubourg. Elle a détruit le miroir dans sa fuite. Le Margrave et les Neubourgeois vous savent gré de vos efforts, mais votre mission — reconnaissez-le — a échoué. Senyakase s'est échappée, mais elle peut toujours joindre Xakase. Il continuera à ronger son frein sous la Forteresse, rassemblant ses forces pour la vengeance. Les habitants de Neubourg savent que, tôt ou tard, il faudra l'affronter.

### 141

N'oubliez pas de déduire 1 point de VOLONTÉ de votre *Feuille d'Aventure*. S'il vous reste encore 6 points de VOLONTÉ ou davantage, rendez-vous au **339**. Si votre score est inférieur à 6 points, rendez-vous au **20**.

### 142

Battant désespérément des bras, vous vous raccrochez instinctivement à la marche au-dessous de celle qui a cédé. Vous avez beau tendre les jambes, vous ne trouvez pas de point d'appui : vous êtes suspendu au-dessus d'un gouffre. Vous respirez profondément, l'essentiel étant de ne pas se laisser gagner par la

panique. Avec détermination, vous agrippez une marche solide. Maintenant vous vous tenez des deux mains. Concentrez-vous. Oubliez la douleur, contractez vos muscles. C'est ça ! Petit à petit, vous vous hissez en lieu sûr... Quand vos membres ont fini de trembler, vous continuez à descendre, osant à peine poser le pied sur chaque marche mais, cette fois, vous arrivez en bas sans encombre. Rendez-vous au **16**.

### 143

On choisit souvent les sentinelles à cause de leurs muscles et de leur expérience au combat. Celle-ci ne fait pas exception. Le vieux Nain ne vous sera d'aucune aide : il se contentera d'assister à votre corps à corps.

#### GUERRIER

##### DU SUD

HABILETÉ : 9    ENDURANCE : 18

Si, à un moment quelconque de la lutte, votre score d'ENDURANCE est inférieur à celui du soldat de **6** points ou davantage, rendez-vous au **74**. Vous pouvez prendre la *Fuite* n'importe quand après le premier Assaut. Dans ce cas, vous vous échappez le long d'un étroit corridor et vous êtes soulagé de constater que le Guerrier ne vous poursuit pas. Sans doute pense-t-il que vous n'en valez pas la peine. Rendez-vous au **87**. Si vous continuez à vous battre et si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **369**.

### 144

Vous êtes accroupi dans une crevasse humide depuis un bon moment et vos membres commencent à s'ankyloser. Le vieil homme n'a pas bougé. Vous vous dites que vous avez perdu du

temps en vous cachant entre ces rochers. Soudain, vous entendez du bruit derrière vous, en bas du chemin. Vous sortez prudemment de votre cachette et vous descendez la pente. Vous êtes déjà assez loin du temple quand, tout à coup, vous vous trouvez nez à nez avec un des Guerriers du Sud. Il tient en laisse un étrange animal. A première vue, on dirait un chien de chasse, court sur pattes. Mais la ressemblance s'arrête là : sa peau épaisse est distendue, ses pattes sont munies de griffes acérées et sa face a une expression presque humaine qui vous glace le sang. Il a un long museau en forme de trompe, terminé par un orifice par lequel il renifle bruyamment. Lorsqu'il vous voit, le soldat pousse un cri guttural, tire son arme et lâche l'horrible animal qui se précipite sur vous en grondant. Vous devrez le combattre et, si vous le terrassez, il vous faudra également affronter son maître.

#### HABILETÉ ENDURANCE

CHIEN DE LA MORT	5	4
GUERRIER DU SUD	6	5

Si vous les tuez tous les deux, vous vous hâtez de retourner au temple pour voir le vieil homme. Rendez-vous au **263**.

### 145

Le haut mur de flammes continue à brûler avec autant d'ardeur. Si vous voulez sauter au travers, prenez votre élan et rendez-vous au **231**. Si vous préférez vous approcher plus lentement du brasier, rendez-vous au **352**.

## 146

Vous jetez un coup d'œil dans le passage d'où la créature est sortie et vous apercevez une bifurcation : le souterrain principal continue à descendre mais un petit tunnel, presque bloqué par des décombres, monte vers la gauche. Allez-vous prendre le souterrain principal (rendez-vous au 9) ou le tunnel secondaire (rendez-vous au 296) ?

## 147

Quand vous introduisez une des pointes du Trident tronqué dans la serrure, des crépitements se font entendre. A votre grande surprise, bien qu'il n'y ait pas de source de chaleur, la serrure commence à se tordre, à se fondre et sort de son logement. Vous poussez la porte qui s'entrouve. Replaçant la tête de Trident dans votre Sac, vous empoignez votre arme et franchissez le seuil. Rendez-vous au 7.

## 148

Vous retraversez le miroir et, cette fois, vous vous retrouvez sur une branche de conifère. Toutefois, vous n'y restez pas longtemps : elle cède sous votre poids, et vous tombez au sol dans une pluie d'aiguilles de pin. Vous êtes dans une forêt à flanc de colline et, à travers les arbres, vous apercevez les eaux d'un lac. Vous ne savez pas où vous êtes, mais vous vous orientez d'après la position du soleil et vous prenez la direction du sud. Au bout de quelques jours de marche, vous atteindrez le port d'Arion où vous apprendrez que le miroir magique vous a transporté à l'autre bout du continent de Khoul. Le retour à Neubourg sera long et pénible. La seule traversée d'Arion à Khelter prendra des semaines, si vous avez la chance de trouver un vaisseau prêt à vous embarquer. Nul doute

que cette expédition sera marquée par de nombreuses péripéties. Mais pour le moment, votre aventure s'arrête ici.

## 149

Vous retournez à l'épicerie et vous examinez les pâtés en croûte et les petits pains croustillants exposés en plein air de façon alléchante. Une seule Pièce d'Or vous permettrait d'acheter trois Repas. Mais, si vous êtes audacieux ou poussé par la nécessité, vous pouvez peut-être subtiliser de quoi en faire un seul pendant que personne ne regarde. Si vous décidez d'acheter trois Repas, rendez-vous au **383**. Si vous préférez en voler un, rendez-vous au **229**. Mais vous pouvez aussi quitter le quartier des Marchands pour visiter une partie de la ville que vous ne connaissez pas encore. Dans ce cas, allez-vous vous diriger vers la rivière (rendez-vous au **90**), gagner le quartier des Temples de l'autre côté de la bourgade (rendez-vous au **195**) ou gravir la colline du Château vers la Forteresse (rendez-vous au **289**) ?

## 150

Cernic, complètement affolé, répond à vos questions d'un ton fébrile : « Le Talisman a été donné à Loth par Oyden, explique-t-il. Loth était un de nos chefs avant que nous soyons devenus sédentaires. Il était d'une grande adresse au combat, mais aussi très vaniteux. Il faisait vénérer son image par le peuple. Pour lui, le Talisman d'Oyden fut à la fois un bienfait et une malédiction. En effet, il augmentait sa force car sa lumière confond les ennemis (les créatures de l'Enfer qui, de nos jours, infestent encore ce château, y sont particulièrement sensibles), mais il le privait aussi de son passe-temps favori car il ne faut jamais regarder un miroir quand on porte le Talisman, autrement il vous détruit. Le Margrave a été

envoûté par une magicienne de Zagoula qui a redonné vie à Xakase. Cette sorcière, toujours vêtue de rouge, habite des chambres bien gardées au bout du corridor qui passe sous ce donjon. Bien que Xakase soit ressuscité, il est toujours retenu prisonnier dans les profondeurs de la Forteresse. On ne peut parvenir à lui qu'en passant par les appartements de la magicienne. » Cernic en a assez dit. Il se sauve par la porte ouverte de l'entrée du donjon. Quelques instants plus tard, vous quittez à votre tour le donjon. Rendez-vous au **376**.

## 151

« C'est vrai, tu n'as pas l'air en forme, vous dit le Nain. Pas étonnant aussi que tout le monde ait les nerfs en boule avec toutes ces bestioles qui rôdent. Je vais te préparer un remontant dont tu me diras des nouvelles. Voyons... Il nous faut un peu de cette herbe sèche, ça s'appelle du Puits-du-Loup, et puis je broie cette racine, c'est du Poison d'Orque, mais nous n'en mettrons qu'une pincée... Quelques fleurs de Timpanilles séchées au feu de bois de Langue-de-Miel... J'écrase bien le tout... et voilà ! Il vaut mieux le prendre en infusion avant d'aller dormir, mais essaie de l'absorber comme ça. C'est un peu amer, mais ça va te faire du bien. » Vous avez du mal à avaler sa mixture mais, en effet, vous vous sentez tout de suite requinqué, réchauffé, comme si le soleil venait d'apparaître entre les nuages. Vous vous étirez en riant aux anges. Vous pouvez récupérer 2 points de VOLONTÉ. Mais le Nain a encore des choses à vous apprendre. Rendez-vous au **396**.

## 152

Vous traversez la tapisserie sans difficulté et vous vous retrouvez sur le toit crénelé de la Forteresse. Pendant un moment, vous

admirez le panorama tandis que souffle un vent léger. Mais, bientôt, vous vous apercevez que vous êtes dans une cage de fer. Tous vos efforts pour vous évader sont vains. Vous êtes sur ce toit depuis plusieurs jours quand un soldat apparaît par une trappe. Dès qu'il vous voit, il referme la trappe et revient un peu plus tard avec un détachement de gardes. Ils vous emmènent et, quelque temps après, vous êtes exécuté comme espion.

### 153

Vous brossez les dernières araignées encore accrochées à vos vêtements et vous cherchez des yeux le Globe vert. Il ne s'est pas brisé quand vous l'avez lâché mais, maintenant, il brille encore plus fort, et son éclat ne cesse d'augmenter. Il irradie une chaleur intense. Qu'allez-vous faire :

- |  |                           |
|--|---------------------------|
| Vous en éloigner ?                               | Rendez-vous au <b>330</b> |
| Le mettre dans votre sac ?                       | Rendez-vous au <b>36</b>  |
| Rester à côté pour voir<br>ce qui va se passer ? | Rendez-vous au <b>178</b> |

### 154

Vous poussez des hurlements. La douleur est intolérable. Vous ne voyez que les traits grimaçants de l'Essence de Vitriol. Elle joue avec vous comme un chat avec une souris, choisissant son moment pour vous lacérer de ses griffes. Vous n'avez pas la force de lui résister... Et, soudain, sans savoir si vous avez glissé ou sauté, vous vous retrouvez dans le bassin. Le temps d'un éclair, vous avez l'impression d'être tombé dans une fournaise. Le liquide visqueux

qui remplit le bassin est un acide d'une rare puissance. Vous vous dissolvez en quelques secondes.

## 155

Les parois rocheuses du passage forment de nombreux recoins qui vous permettent d'approcher peu à peu des sentinelles sans être vu. Cependant vous n'apprenez pas grand-chose de plus. Les soldats ont l'air de trouver le temps long, mais ils sont sur leurs gardes. D'autre part, comment savoir s'il y a d'autres soldats derrière les portes, et comment éliminer les gardes avant qu'ils aient eu le temps de donner l'alarme ? Quatre solutions s'offrent à vous : sortir de votre cachette et attaquer les deux sentinelles (rendez-vous au **71**) ; marcher vers elles, prétendre agir sur instructions du Margrave et leur ordonner de quitter leur poste (rendez-vous au **346**) ; regagner discrètement l'entrée du corridor et attendre (rendez-vous au **293**) ou explorer le corridor de gauche (rendez-vous au **252**).

## 156

Le deuxième groupe déjeunes voyous passe à l'attaque. Le combat se déroule selon les mêmes règles que le précédent.

### HABILETÉ ENDURANCE

Quatrième GRAINE

DE POTENCE

5

4

Cinquième

GRAINE

DE POTENCE

4

4

Sixième

GRAINE

DE POTENCE

5

6

Si vous êtes vainqueur, fouillez les corps. Ils ne possédaient que 3 Pièces d'Or à eux tous. Inscrivez ce butin sur votre *Feuille d'Aventure*. Des rats, de taille impressionnante, se rassemblent dans l'ombre. Les tas d'ordures paraissent bouger. Il est temps de quitter les lieux. Rendez-vous au **149**.

**157**

Vous ouvrez la porte et que voyez-vous à quelques centimètres de votre nez ? La lame recourbée d'un sabre. Instinctivement, vous pliez les genoux, prêt à vous battre. Mais le sifflement de nombreuses épées quittant leurs fourreaux vous en dissuade, il ne vous reste plus qu'à vous rendre. Vous êtes dans la section de la Forteresse qui abrite les troupes de Guerriers du Sud. Ils vous dépouillent et vous enferment dans une cellule de fer. Ils vous traitent et vous nourrissent convenablement mais, chaque soir, ils vous font sortir pour jouer à un jeu baptisé Haute-Pierre et qui les amuse beaucoup. Il consiste à vous attacher au sol, les bras en croix, au pied d'une tour. Deux soldats, choisis en tirant au sort, y montent et vous jettent chacun une pierre. Toute la garnison vient assister au spectacle. Les Pièces d'Or circulent, les paris vont bon train : qui lancera la pierre le plus près de votre tête ? Combien de jours faudra-t-il pour que le tir soit assez précis pour vous fracasser le crâne ? Votre supplice prend bientôt fin : au bout d'une semaine, la pierre atteint son but.

## 158

Vous placez le Globe incandescent devant la petite porte de bois et vous vous éloignez. La sphère se met à briller d'un éclat insoutenable et vous sentez sa chaleur du bout du passage. Puis elle explose. Le bruit est assourdissant, et la déflagration vous plaque contre la paroi. Quand vous avez repris vos esprits et que la poussière se dissipe, vous constatez que la porte a été pulvérisée. Empoignant votre épée, vous franchissez l'ouverture. Rendez-vous au **255**.

## 159

Vous traversez la cour à toutes jambes et vous plongez dans l'ouverture entre les énormes portes. Vous êtes dans une cour intérieure déserte et silencieuse, face à la masse imposante de la Forteresse. Vos poursuivants vous talonnent de près. Cependant les vantaux peuvent être bloqués de votre côté par des poutres aussi grosses que des troncs d'arbre, à condition de refermer la porte assez vite. Vous vous y appuyez de l'épaule et poussez de toutes vos forces. Additionnez vos points d'HABILETÉ et d'ENDURANCE. Lancez un dé huit fois. Si le total des points obtenus est inférieur à celui de vos points d'HABILETÉ et d'ENDURANCE, rendez-vous au **308**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **72**.

## 160

Senyakase l'Illusionniste sait aussi très bien jouer du couteau.

SENYAKASE

HABILETÉ : 9      ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, vous avez mérité la reconnaissance du Margrave et des habitants de Neubourg. La belle Zagouléenne, qui avait envoûté le Baron Tholdur, était le chef des Guerriers du Sud.

Mais il vous reste encore à découvrir la source des maux qui affligent la ville et à la débarrasser des monstrueuses créatures qui y sèment la désolation. Senyakase paraissait attacher beaucoup d'importance à son haut miroir avec son cadre métallique, ainsi qu'au coffret noir que vous arrachez maintenant de ses doigts inertes. Il fait du bruit quand on le secoue, mais il est scellé. Si vous décidez de le briser, rendez-vous au **381**. Si vous préférez inspecter les côtés de la boîte, rendez-vous au **131**.

## 161

Vous arrachant à vos gardes, vous enfiler le tunnel. Au bout d'un moment, vous avez tourné un coin, et vous êtes dans l'obscurité la plus complète. Vous heurtez le mur de plein fouet, vous trébuchez sur une pierre et vous vous étalez de tout votre long. Vous restez un moment tout étourdi, puis vous reprenez vos esprits à l'approche d'un de vos poursuivants, qui tient une torche. Il ne vous voit pas et pousse un hurlement quand vous lui enfoncez votre épée dans la jambe. Il lâche la torche, prêt au combat.

### GUERRIER

DU SUD

HABILETÉ : 6    ENDURANCE : 4

Si vous êtes vainqueur en moins de deux Assauts, vous pouvez vous sauver par le tunnel, mais sans l'aide de la torche qui s'est éteinte (rendez-vous au **370**). Si après deux Assauts la bataille continue, rendez-vous au **278**.

## 162

Vous vous laissez glisser sur la pente boueuse et vous tombez tout droit dans la mare. De l'eau stagnante jusqu'aux cuisses, vous sentez, horrifié, de puissants tentacules vous agripper les jambes.

Quand une créature de cauchemar émerge devant vous, vous tirez votre épée et vous vous préparez à la combattre. Rendez-vous au **183**

### 163

Vous êtes vraiment très Malchanceux. Les deux mutants ont été victimes d'une maladie très contagieuse, créée par un sortilège de Xakase. Vous avez été contaminé. A peine avez-vous atteint l'extrémité du couloir que votre cou se met à enfler. Vous souffrez atrocement. Vous savez déjà ce qui vous attend : après des jours de forte fièvre, vous finirez par guérir, à condition que quelqu'un vous trouve et vous soigne. Mais vous aurez changé. Votre esprit sera dérangé, vous serez violent, cruel et détesté de tous ceux que vous rencontrerez. Un bien triste sort pour un aventurier plein d'avenir comme vous !

### 164

« Vous connaissez le Baron Tholdur ! Tous les amis du Margrave sont les bienvenus ! Il faut que vous preniez un verre de notre cognac ! Non ? Vous l'avez déjà goûté... Mais attendez un peu! (*L'aubergiste vous jette un regard soupçonneux.*) Comment voulez-vous que je sois sûr que vous ne me racontez pas des histoires ? Vous dites que vous étiez à la Bataille de la colline d'Helme, mais qui n'en a pas entendu parler ? Pouvez-vous prouver que vous connaissez le Baron Tholdur ? » Vous avez sur vous, cachée dans votre ceinture, une bague incrustée de pierreries sur laquelle le Margrave a fait inscrire quelques mots d'amitié. Ce bijou constitue la preuve que vous le connaissez, mais il est d'une grande valeur et pourrait tenter quelqu'un de peu scrupuleux. Si

vous voulez le montrer à l'aubergiste, rendez-vous au **343**. Si vous trouvez qu'il vaut mieux parler d'autre chose, rendez-vous au **301**.

## 165

Vous tournez la clé dans la serrure et vous poussez la porte. La chambre est somptueusement meublée, mais vous remarquez immédiatement que toutes les tentures de brocart et de soie ont été lacérées et que les surfaces cirées des meubles présentent de profondes entailles. Debout au fond de la pièce, une jeune fille vous regarde fixement. Elle a de longs cheveux d'or, et son cou est entouré d'un cercle de fer attaché par une longue chaîne à un autre anneau scellé dans le mur. Elle porte aussi la plus étrange armure que vous ayez jamais vue : les plaques de métal qui la composent sont hérissées de pointes acérées sur la poitrine, les bras et les épaules. Tandis que vous la considérez avec stupeur, elle referme la main dans son gantelet et de longues griffes recourbées apparaissent au bout de ses doigts. Ses yeux se remplissent de larmes, et elle attaque. Si vous avez des boules de cire dans les oreilles, rendez-vous au **318**. Sinon rendez-vous au **187**.

## 166

Vous choisissez un tonneau, vous tournez le robinet et vous remplissez votre coupe d'un liquide ambré. Il a un goût délicieusement épicé. Quand vous avez bu la dernière goutte, vous vous sentez revigoré : reprenez 2 points d'ENDURANCE puis rendez-vous au **286**.



**165** Une jeune fille portant une étrange armure de métal est attachée à une chaîne scellée dans le mur.

## 167

Xakase est un adversaire redoutable. Il est si colossal qu'il est insensible aux blessures qu'on peut lui infliger. D'autre part, il peut attaquer avec plusieurs membres en même temps. Il n'a pas d'armes, mais ses mains lui servent à cogner, griffer, tordre et arracher. De plus, il a de longues jambes pareilles à celles d'un insecte, aux pinces tranchantes comme des rasoirs et des tentacules en forme de trompe terminés par des bouches remplies de crocs.

XAKASE

HABILETÉ: 14 ENDURANCE: 32

Si vous avez déjà blessé le monstre lors d'un précédent combat, modifiez ses totaux d'HABILETÉ et d'ENDURANCE selon les indications données dans le texte. Le Talisman de Loth, si vous l'avez, est sans grand effet sur Xakase : il ne réduit son HABILETÉ que de 1 point. En revanche, si vous possédez le Trident de Skarlos, vous découvrez qu'il est sans pareil pour embrocher les membres du sorcier : chaque fois que vous le blessez avec cette Arme Spéciale, il perd 5 points d'ENDURANCE, en plus des 2 points habituels. Si vous parvenez à tuer Xakase, rendez-vous au **271**.

## 168

Vous trempez le bout du doigt dans le liquide, qui est d'une fraîcheur agréable. Comme il ne se passe rien de fâcheux, vous y plongez toute la main. Vous ne trouvez rien au fond de la vasque et vous ressortez votre main. Elle est couverte d'une fine pellicule verte. Vous la frottez sur votre pourpoint et vous constatez avec surprise que le vert ne part pas. Au bout de quelques minutes, votre main commence à vous démanger, et vous découvrez avec horreur que des plantes minuscules vous poussent sous les ongles et entre

les doigts. Vous avez trempé votre main dans un fertilisant magique qui donne naissance à des mini-organismes ! A cause de l'irritation constante qu'ils provoquent, vous perdez 1 point d'HABILETÉ de façon définitive. Toutefois, si vous survivez à cette aventure, vous vous apercevrez que vous avez ce qu'on appelle « la main verte » : tout ce que vous planterez poussera à merveille. Vous pouvez maintenant explorer le sentier envahi de broussailles au-delà de la statue (rendez-vous au **232**) ou retourner au bord du jardin et suivre le chemin qui en fait le tour (rendez-vous au **11**).

## 169

Au moment où vous quittez la pièce, le cadre du miroir devient incandescent, puis il explose en projetant partout des morceaux de métal fondu. Le miroir magique de Senyakase est détruit, mais vous êtes toujours là pour faire le point de la situation. Il faut avouer que vous avez échoué dans votre mission. Certes, les gens de Neubourg vous exprimeront leur gratitude : vous avez libéré leur Margrave d'une influence étrangère, et il ne tardera sans doute pas à chasser les Guerriers du Sud. De plus, maintenant que le miroir est anéanti, les terrifiantes créations de Xakase ne peuvent plus sortir des entrailles de la terre pour venir affliger le monde extérieur. Cependant, Senyakase est toujours vivante. Elle connaît sûrement un autre moyen d'atteindre les profondeurs cachées de la Forteresse où l'infâme sorcier rassemble ses forces, plus dément que jamais et plus résolu chaque jour à prendre sa revanche. Tôt ou tard, les habitants de Neubourg devront l'affronter, et vous n'avez fait que retarder ce moment fatidique.

## 170

Le passage rougeoyant s'étend sur une vingtaine de pas à droite et à gauche de l'entrée du tunnel. A droite, il se termine par une large porte faite de poutres solides et renforcée de croisillons de métal. Elle est fermée par une grosse serrure. Vers la gauche, vous voyez deux portes : l'une est petite, en bois, et l'autre composée d'énormes plaques de métal rivetées. La petite porte a une poignée, mais pas de serrure. La porte métallique, par contre, en a trois qui donneraient des cauchemars à un cambrioleur. Si vous avez un Globe vert, rendez-vous au **104**. Si vous possédez une tête de Trident bleue, rendez-vous au **207**.

## 171

Deux guerriers en longue robe se tiennent imperturbables à un coin de rue, regardant dans votre direction. Vous vous retournez pour les observer aussi : que font-ils là ? Au bout d'un moment, sans avoir échangé une parole, ils s'engagent dans une ruelle. Perplexe, vous mettez vos poings sur vos hanches. C'est alors que vous découvrez que votre bourse a disparu. Les cordons qui la retenaient à votre ceinture ont manifestement été coupés. Aucune trace du voleur... Et maintenant, vous n'avez plus d'argent pour acheter des vivres. Rendez-vous au **149**.

## 172

La fumée de deux cheminées se mêle à la vapeur des marmites : on n'y voit pas à deux pas dans la cuisine. Vous vous cognez contre une table, vous renversez un panier de légumes, bref, vous vous faites suffisamment remarquer pour attirer l'attention de tout le personnel. La fumée se dissipe un instant, et vous vous trouvez entouré d'Orques, de Gnômes et de soldats qui brandissent une

étonnante variété de couteaux et d'ustensiles. « Du rôti d'homme pour le dîner de ce soir ! s'écrie l'un des Orques. Ça va être un régal ! » Le cercle se referme. Votre aventure s'arrête ici.

### 173

Vous ne sentez plus vos épaules et vous êtes à bout de souffle, quand, enfin, avec un croquement sec, les gonds se délogent de la maçonnerie. Réduisez de 1 point votre score d'ENDURANCE car vous avez choisi un moyen particulièrement pénible de forcer cette porte. D'ailleurs, même avec ses gonds arrachés, la porte est encore difficile à ouvrir. Rendez-vous au **116**.

### 174

C'est vrai que vous êtes très fatigué. Vous avez bien mérité un peu de repos. Ce fauteuil est merveilleusement confortable. Senya a une voix apaisante et un si doux sourire. Vous ne pouvez quitter des yeux le magnifique bijou qui brille à son cou. Plus rien ne compte que de rester ici à vous délasser. Vous ne vous étonnez même pas quand le fauteuil épouse les contours de votre corps. Il paraît encore plus confortable. Vous mourez lentement et paisiblement sans comprendre que Senya, loin d'être une servante, est Senyakase, la maîtresse de l'illusion en personne. En réalité, vous n'êtes pas assis dans un fauteuil, vous êtes avalé par un Volpone, création hideuse de l'infâme sorcier ressuscité dans les profondeurs. Le Volpone vous engloutit, vous vidant peu à peu de votre énergie, mais vous êtes hypnotisé par le rubis étincelant de Senyakase et vous n'êtes même pas conscient de votre mort.

## 175

Vous atteignez un angle du jardin où une brèche dans le mur sert d'entrée à l'une des tours. Tout est sombre et silencieux à l'intérieur. L'allée continue vers la gauche jusqu'à un autre angle du jardin où une tour identique s'élève. Voulez-vous pénétrer dans la première tour (rendez-vous au **284**) ou continuer jusqu'à l'angle suivant (rendez-vous au **44**) ?

## 176

Vous saisissez le tube à pleines mains. Aussitôt, une flèche de cristal transparent apparaît du côté du symbole. C'est un long cône taillé dans une matière très dure : le tube de cuivre à l'apparence inoffensive s'est transformé en une arme redoutable. La pointe de cristal, qui ressemble à un glaçon très long et très fin, est d'un froid mortel. Quiconque sera touché par elle aura du mal à se remettre de ses blessures. Heureusement, le tube est isolé de ce froid prodigieux. La possession de cette arme vous fait regagner 2 points d'HABILETÉ. Toutefois, comme l'Épée de Glace tire son énergie de celui qui la tient, vous perdrez 1 point d'ENDURANCE chaque fois que vous la ferez apparaître (en plus des points d'ENDURANCE que vous coûteront chaque blessure). Soustrayez d'ores et déjà 1 point de votre total d'ENDURANCE et rendez-vous au **359**.

## 177

La tapisserie est réelle, mais le sol devant elle est en trompe l'œil : vous faites une chute vertigineuse et vous atterrissez, tout étourdi, sur une dalle de pierre. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Le sol est en pente et couvert de graisse. Rien à faire, sinon dévaler ce grand toboggan qui descend en décrivant des boucles à travers le rocher. Vous glissez de plus en plus vite et vous êtes tout meurtri

et à moitié inconscient quand la glissière s'interrompt et vous éjecte dans une caverne éclairée d'une pâle lueur verte. Cette lumière émane d'un liquide visqueux qui couvre le fond de la cavité. Il est entouré d'une bordure mais, dans votre élan, vous la franchissez presque. Vous allez tomber dans le liquide. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **316**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **124**.

### 178

En quelques secondes, la lumière du Globe devient si vive que vous ne pouvez plus le regarder en face. Il dégage une chaleur infernale. Un bruit suraigu perce vos oreilles, et le Globe explose avec une violence qui aplatit la végétation dans le jardin, dénude les arbres et fait sauter la tour. Vous êtes complètement déchiqueté par l'explosion.

### 179

Vous faites prudemment le tour de la chambre. Elle a l'air propre et confortable. Vous regardez sous le matelas, derrière la porte : rien. Vous poussez le gros verrou de fer. Puis vous allez à la fenêtre, vous soulevez le crochet qui retient un des lourds volets et vous le repoussez doucement. La nuit est silencieuse. Vous sortez sur un petit balcon. Ce serait facile de sauter dans la rue et ensuite vous n'auriez aucun mal à remonter dans la chambre. Qu'allez-vous faire ? Si vous voulez explorer la ville, rendez-vous au **68**. Si vous préférez gravir la colline jusqu'à la Forteresse, rendez-vous au **106**. Si vous décidez de rentrer dans la chambre, de refermer les volets, d'envoyer promener votre cape et vos bottes et de vous coucher, rendez-vous au **372**.

Le guerrier lumineux se déplace avec la lenteur d'une machine. Vous lui tournez autour, évitant son glaive et brandissant le Trident qui crépite au-dessus de votre tête. Vous essayez de le faire parler. Peut-être vous révélera-t-il des secrets ? Mais tout ce que vous pouvez tirer de lui est la phrase : « Va-t'en ou meurs ! » Il continue à glisser vers vous de son pas fantomatique. Vous lui criez : « Mais, enfin, qu'est-ce que ça veut dire ? Si tu es vraiment Skarlos, comment se fait-il que j'aie ton Trident ? » Quand le guerrier s'arrête d'une secousse, une voix stridente et haut perchée, une voix à vous donner le frisson, retentit dans la nuit : « Mon pauvre Skarlos de pacotille n'est pas de taille contre toi, on dirait. Entre dans mon atelier. Xakase est toujours heureux d'accueillir de nouveaux esclaves, surtout s'ils sont courageux comme toi. » Si vous voulez jeter un coup d'oeil par l'embrasure, rendez-vous au **279**. Si vous préférez prendre le temps d'examiner le guerrier immobile, rendez-vous au **107**.

Vous débouclez les courroies de votre Sac, vous repliez le rabat de cuir et vous contemplez, médusé, la masse qui grouille à l'intérieur de votre Sac. Une forêt de filaments, rattachés à un noyau boursoufflé, se tendent vers vous comme des doigts. Avant que vous ayez pu réagir, la chose immonde vous saute au visage. Instinctivement, vous baissez la tête, mais les petits tentacules caoutchouteux s'accrochent à vos cheveux. Vous vous levez d'un bond et les ventouses se mettent à explorer votre cou et votre visage à la recherche de sang. Dans votre terreur, un éclair de lucidité vous apprend ce qui s'est passé : le tentacule de Buveur de Sang, que vous aviez mis dans votre Sac, s'est nourri de vos Repas

et a proliféré, donnant naissance à cette Sangsue-Baiser de la Mort. Les bouches circulaires se collent de plus belle à votre peau. Si vous *Testez votre Volonté* avec succès, rendez-vous au **37**. Sinon rendez-vous au **250**.

## 182

L'arme qui brille entre vos mains est le Trident de Skarlos qui fut jadis forgé à la faveur d'enchantelements dans les lointaines montagnes du Nord. Il est fait d'un métal à l'éclat bleuâtre et couvert d'inscriptions tarabiscotées. La tête de l'arme, trois pointes barbelées qui s'enfoncent dans une hampe cylindrique, est petite et élégante. Par contre, le manche est volumineux, avec des protubérances irrégulières et, pourtant, il tient bien dans la main. Maintenant que ses deux parties sont réunies, la lumière qu'elles émettaient s'éteint rapidement. Le Trident tire son pouvoir de sa hampe. Non seulement il est de maniement facile, mais il est hyperpuissant. Il inflige des blessures normales, bien sûr, mais il dégage aussi une énergie particulière. Quand vous l'utilisez, rajoutez-vous 2 points d'HABILETÉ. Il fera perdre 2 points d'ENDURANCE supplémentaires aux humains que vous blesserez. Mais il a surtout été conçu pour affronter des créatures surnaturelles. Aussi, chaque fois que vous combattrez un pareil adversaire, il lui fera perdre 4 points d'ENDURANCE en plus de ceux que lui coûteront ses blessures. Cette arme magique vous donne de la force et de la détermination : vous pouvez regagner jusqu'à 2 points de VOLONTÉ si vous êtes descendu au-dessous de votre total de départ. Pour finir, rajoutez-vous 1 point de CHANCE pour vous récompenser d'avoir trouvé une arme aussi prodigieuse ! Tout ragaillardi, vous repartez vers le passage rougeoyant. Rendez-vous au **240**.

## 183

Vous êtes à demi immergé dans de l'eau stagnante, les jambes entravées par des tentacules. Tant que vous combattez dans ces conditions, réduisez de 3 points votre total d'HABILETÉ.

### PIEUVRE

#### GÉANTE

HABILETÉ: 8 ENDURANCE: 10

Si vous parvenez à tuer la pieuvre, vous escaladez la pente boueuse et vous quittez la tour. Vous pouvez continuer à suivre l'allée qui fait le tour du jardin (rendez-vous au **11**) ou vous frayer un chemin jusqu'à la clairière au centre du potager (rendez-vous au **319**).

## 184

Vous rampez dans l'étroite ouverture et vous commencez à descendre. Vous êtes bientôt dans l'obscurité la plus complète, n'ayant que votre épée pour vous guider. Le trou s'élargit, devient plus abrupt. Vous devinez que les autres orifices de la surface rejoignent le vôtre. Devant vous, vous apercevez une pâle lueur. Vous entendez un glissement furtif, et une odeur nauséabonde agresse vos narines. C'est alors que vous distinguez une masse visqueuse et luisante qui remonte la paroi vers vous. Quand elle touche la pointe de votre épée, elle s'arrête. Vous la piquez, elle recule. Elle revient à la charge à plusieurs reprises, et, chaque fois, vous la repoussez. Finalement, elle se contracte et disparaît en ondulant vers le bas du puits. Vous poussez un soupir de soulagement. Allez-vous la suivre (rendez-vous au **65**) ou remonter péniblement vers la surface, vous reposer un moment et franchir la porte au bout de la cour (rendez-vous au **157**) ?

## 185

Vous regardez, horrifié, la masse grouillante qui remplit l'intérieur de votre Sac. Une forêt de filaments, rattachés à un noyau boursouflé, se tendent vers vous comme des doigts. Avant que vous ayez pu réagir, la chose immonde vous saute au visage. Instinctivement, vous baissez la tête, mais les petits tentacules caoutchouteux se raccrochent à vos cheveux. Vous vous levez d'un bond, car les ventouses se mettent à explorer votre cou et votre visage à la recherche de sang. Dans votre terreur, un éclair de lucidité vous apprend ce qui s'est passé : le tentacule du Buveur de Sang, que vous aviez mis dans votre Sac, s'est nourri de vos Repas et a proliféré, donnant naissance à cette Sangsue-Baiser de la Mort. Les bouches circulaires se collent de plus belle à votre peau. Si vous *Testez votre Volonté* avec succès, rendez-vous au **67**. Sinon rendez-vous au **290**.

## 186

Les passants se dispersent, terrifiés, quand vous tirez votre épée de son fourreau, vous préparant à recevoir l'assaut du marchand. Ses hurlements de rage attirent l'attention, et vous vous rendez compte que vous devrez en finir rapidement avec lui avant que quelqu'un vienne à sa rescousse.

### ÉPICIER

FURIBOND

HABILETÉ : 7    ENDURANCE : 4

Vous avez droit à deux Assauts. Si, après le second, votre adversaire meurt, rendez-vous au **364**. S'il est toujours vivant, rendez-vous au **101**.

La jeune fille se précipite sur vous toutes griffes dehors, avec une férocité désespérée.

### GUERRIÈRE AUX

CHEVEUX D'OR

HABILETÉ : 10 ENDURANCE : 8

Tout en faisant jouer ses terribles serres, elle hurle et sanglote, des larmes ruisselant sur ses joues : « Va-t'en ! Sauve-toi pendant qu'il en est temps ! Ces griffes... cette armure... Je n'y peux rien... Je ne veux pas te tuer ! C'est elle ! Elle qui m'a enfermée... dans cette armure... Aide-moi ! » Etes-vous sûr de devoir tuer cette pauvre enfant ? Vous pouvez prendre la *Fuite* après un Assaut, en vous jurant de revenir, si vous survivez à cette aventure, pour en apprendre davantage. Une fois sorti de la chambre, vous pouvez ouvrir la porte de l'autre côté de l'entrée, si vous ne l'avez pas déjà fait (rendez-vous au **96**) ou quitter le donjon par la porte ouverte (rendez-vous au **376**). Si vous avez la Hache Runique ou si vous n'êtes pas convaincu par les protestations d'innocence de la jeune fille, continuez le combat. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **63**.

Vous débouclez les courroies de votre Sac, vous repliez le rabat et vous contemplez, médusé, la masse qui grouille à l'intérieur. Une forêt de filaments, rattachés à un noyau boursouflé, se tendent vers vous comme des doigts. Avant que vous ayez pu réagir, la chose immonde vous saute au visage. Instinctivement, vous baissez la tête, mais de petits tentacules caoutchouteux s'accrochent à vos cheveux. Vous vous levez d'un bond car les ventouses se mettent à

explorer votre cou et votre visage, à la recherche de sang. Dans votre terreur, un éclair de lucidité vous apprend que le tentacule du Buveur de Sang, que vous aviez mis dans votre Sac, s'est nourri de vos Repas et a proliféré, donnant naissance à cette Sangsue-Baiser de la Mort. Les bouches circulaires se collent de plus belle à votre peau. Si vous *Testez votre Volonté* avec succès, rendez-vous au **17**. Sinon rendez-vous au **210**

### 189

L'Orque s'effondre lourdement, et vous saisissez la corde qui lui échappe des doigts. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **236**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **138**.

### 190

Le peu de lumière qui filtre par la porte vous apprend que vous êtes dans une vaste armurerie, car des rangées d'épées, de boucliers, de lances et de piques s'alignent dans la pénombre. Vous n'avez jamais vu autant d'armes réunies dans une seule pièce. Elles sont toutes d'un modèle ancien et probablement originaires du Sud. Bien qu'elles soient gardées ici depuis des siècles, elles sont parfaitement conservées, à peine un peu poussiéreuses. Sur trois blocs de pierre gravés d'inscriptions indéchiffrables sont posées trois armes. Il doit s'agir d'armes particulières. Si vous êtes satisfait de votre épée, rien ne vous retient ici (rendez-vous au **359**). Si vous voulez l'échanger contre l'une des trois armes exposées, vous avez le choix entre :

Un cimenterre richement décoré

Rendez-vous au **247**

Une masse d'armes noire avec des pointes

d'argent

Rendez-vous au **120**

Un mince tube de cuivre

Rendez-vous au **13**

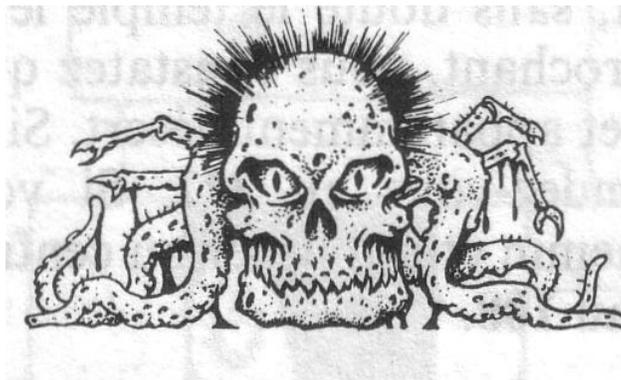


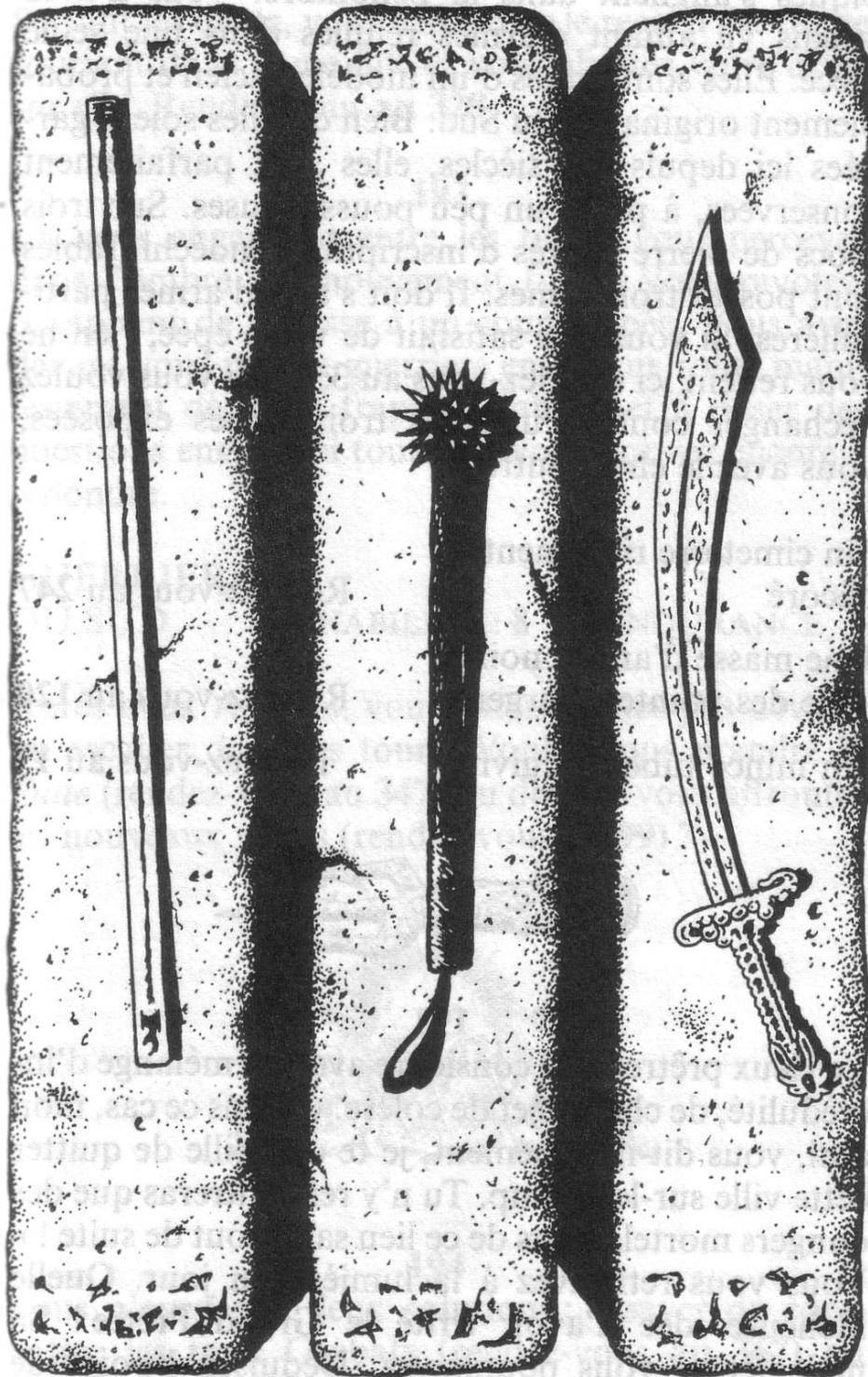
### 191

Le vieux prêtre vous considère avec un mélange d'incrédulité, de chagrin et de colère. « Dans ce cas, mon ami, vous dit-il sèchement, je te conseille de quitter cette ville sur-le-champ. Tu n'y rencontreras que des dangers mortels. Sors de ce lieu saint tout de suite ! » Vous vous retrouvez à la lumière du jour. Quelle fâcheuse idée d'avoir irrité le Grand Prêtre ! Sa malédiction vous poursuivra. Déduisez 1 point de votre total de départ d'HABILETÉ et d'ENDURANCE et retournez au centre de la ville. Rendez-vous au **108**.

### 192

Serrant les dents, vous détournez le regard du visage souriant de la jeune fille et vous abattez votre arme sur elle. Rendez-vous au **328**.





190 Sur trois blocs de pierre gravés  
d'inscriptions indéchiffrables sont posées trois  
armes.

## 193

En vous engageant entre les tours, vous percevez dans l'ombre un mouvement furtif. Vous pivotez, échappant de justesse à un coup d'épée. Vous avez devant vous un des guerriers en longue robe, manifestement décidé à frapper d'abord et à poser des questions ensuite, si toutefois vous pouvez encore y répondre.

GUERRIER

DU SUD

HABILETÉ : 8    ENDURANCE : 6

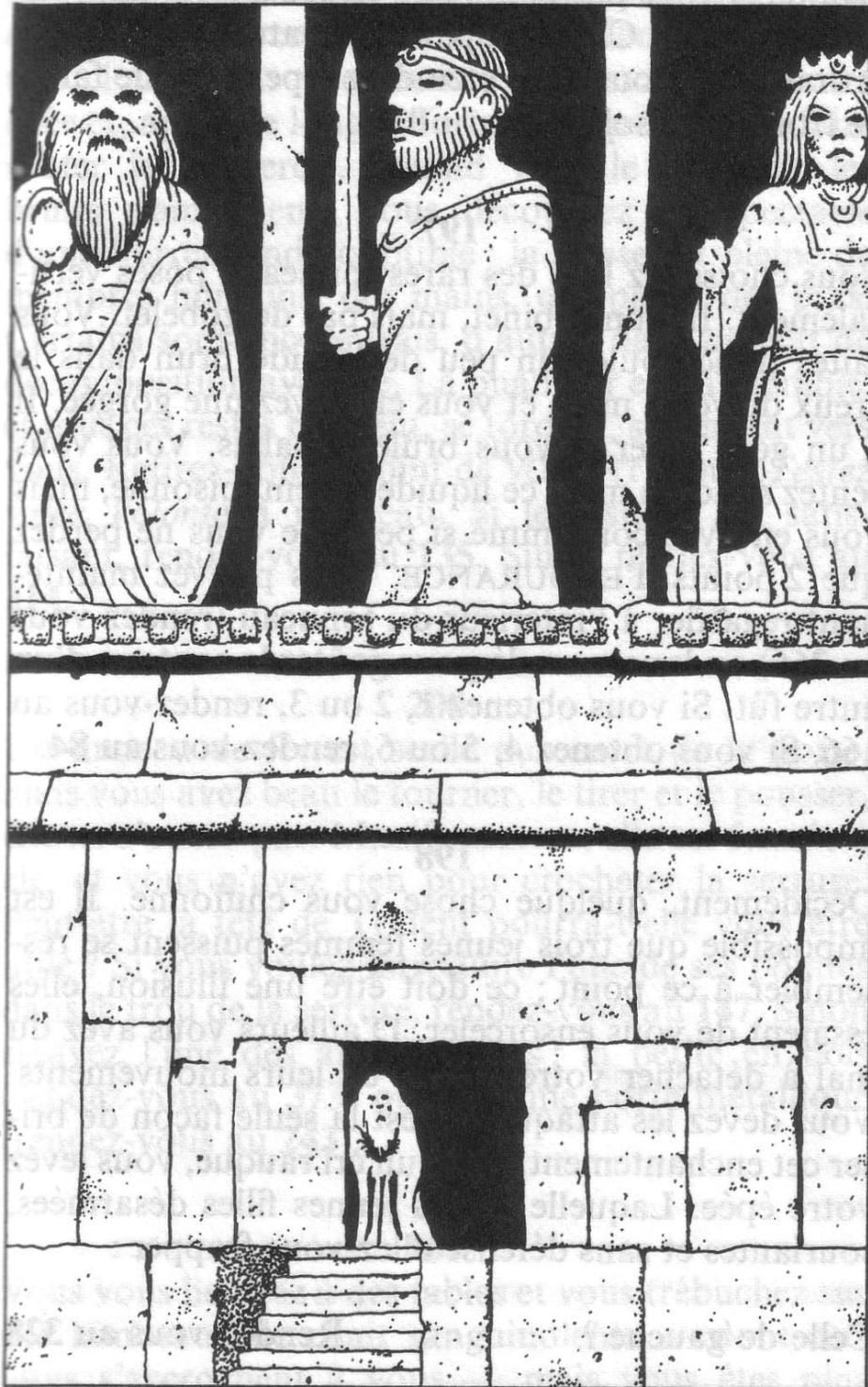
Après deux Assauts, vous entendez des pas dévaler un escalier dans les tours. Voulez-vous prendre la *Fuite* (rendez-vous au **347**) ou désirez-vous affronter les nouveaux venus (rendez-vous au **99**) ?

## 194

Vous n'avez que deux solutions : essayer de combattre les trois Grabats (rendez-vous au **367**) ou renoncer à l'étrange barre dont ils semblent avoir la garde et regagner le haut des marches (rendez-vous au **240**).

## 195

Le quartier des Temples est une des plus anciennes parties de Neubourg, et la plus tranquille. On y trouve quelques résidences entourées de murs, ainsi que de modestes sanctuaires dédiés aux dieux nordiques que les ancêtres des Neubourgeois ont amenés avec eux quand ils ont envahi cette contrée, il y a plusieurs siècles. Les temples les plus récents, voués aux dieux et aux déesses actuellement en faveur, c'est-à-dire ceux du Commerce et de l'Agriculture, sont érigés au milieu de grands parcs longés par la



**195** *Vous arrivez en vue d'un édifice imposant, sans doute le temple le plus ancien.*

rue de la Muraille-Neuve. De là, des rues plus étroites montent à l'assaut de la colline du Château, permettant d'accéder aux temples les plus antiques. En arpentant ces ruelles tortueuses, vous avez l'impression de remonter le temps, de faire un voyage dans l'histoire de Neubourg et de ses premiers habitants. Vous passez devant des temples de plus en plus délabrés qui devaient célébrer des cultes oubliés depuis longtemps maintenant. Vous commencez à désespérer de trouver quelque chose d'intéressant dans ces parages quand vous arrivez en vue d'un édifice imposant, sans doute le temple le plus ancien mais, en approchant, vous constatez qu'il est presque en ruine et apparemment désert. Si vous voulez le visiter, rendez-vous au **322**. Si vous préférez rebrousser chemin et retourner au centre de la ville, rendez-vous au **108**.

## 196

Depuis que vous êtes à Neubourg, vos facultés mentales ont beaucoup baissé. Maintenant, c'est avec soulagement que vous lâchez prise. Peu vous importe que les malheureux que vous venez de rencontrer souffrent d'une maladie incurable créée par le sorcier et que vous soyez, peut-être, contaminé. Le reste de votre vie, vous fuirez tout contact avec les vivants et vous passerez votre temps à errer dans les souterrains du Château, pauvre créature dépenaillée et craintive. Vous vous éteindrez à petit feu de faim, de froid et de solitude.

## 197

Vous choisissez l'un des rares tonneaux posés verticalement. Il a un robinet, mais pas de gobelet. Vous faites donc couler un peu de liquide brun dans le creux de votre main et vous en buvez une gorgée. Il a un goût amer et vous brûle le palais. Vous vous sentez

soudain mal : ce liquide est empoisonné, mais vous en avez consommé si peu que vous ne perdez que 2 points d'ENDURANCE. Vous pouvez maintenant regarder à l'intérieur du tonneau (rendez-vous au **366**) ou lancer un dé pour goûter le contenu d'un autre fût. Si vous obtenez 1, 2 ou 3, rendez-vous au **166**. Si vous obtenez 4, 5 ou 6, rendez-vous au **84**.

## 198

Décidément, quelque chose vous chiffonne. Il est impossible que trois jeunes femmes puissent se ressembler à ce point : ce doit être une illusion, elles essaient de vous ensorceler. D'ailleurs vous avez du mal à détacher votre regard de leurs mouvements. Vous devez les attaquer : c'est la seule façon de briser cet enchantement. Avec un cri rauque, vous levez votre épée. Laquelle de ces jeunes filles désarmées, souriantes et sans défense allez-vous frapper :

Celle de gauche ?	Rendez-vous au <b>328</b>
Celle du milieu ?	Rendez-vous au <b>121</b>
Celle de droite ?	Rendez-vous au <b>283</b>

## 199

La caisse est formée de planches épaisses de bois très dur et son couvercle maintenu en place par d'énormes clous. Vous vous mettez au travail avec votre épée et, après de longs efforts, vous parvenez à faire sauter le couvercle. Quand vous le rabattez, les bruits s'amplifient. Vous découvrez un spectacle d'une horreur indescriptible : la caisse est pleine de membres humains, des mains, des pieds, des bras. Certains sont encore frais, d'autres dans un état de décomposition avancée. La puanteur est intolérable, et tous ces restes bougent, se tordent, se tendent vers vous. Retirez-

vous 1 point de VOLONTÉ, puis *Testez votre Volonté* à nouveau. Si le résultat est satisfaisant, rendez-vous au **135**. Sinon rendez-vous au **314**.

## 200

Un anneau de fer est scellé au centre de la porte, mais vous avez beau le tourner, le tirer et le pousser, elle ne s'ouvre pas. Manifestement, elle est fermée à clé, et vous n'avez rien pour crocheter la serrure. Peut-être la tête de Trident pourra-t-elle vous être utile ? Si vous voulez introduire l'une de ses pointes dans le trou de la serrure, rendez-vous au **147**. Sinon essayez l'une des autres portes : la petite en bois (rendez-vous au **373**) ou l'énorme porte métallique (rendez-vous au **243**).

## 201

Vous vous heurtez à des tables et vous trébuchez sur des lambeaux de chair sanguinolents — dont certains s'accrochent à vous — mais vous êtes plus rapide que Xakase et sa masse de membres enchevêtrés. Vous devrez cependant le combattre, à moins que vous n'ayez à la fois le Talisman de Loth et le Globe vert. Si c'est le cas et si vous voulez en faire usage, rendez-vous au **18**. Sinon combattez Xakase du mieux que vous pouvez. Rendez-vous au **167**.

## 202

Vous ne voyez aucune indication sur la plupart des pots et des paquets d'herbes sèches, mais un bocal porte la mention :

DANGER

Poudre de Racine de Poison d'Orque

Sans saveur

*Prise en grande quantité, cette substance est très toxique*

La fiole est assez petite pour que vous la glissiez dans votre Sac (n'oubliez pas d'inscrire votre acquisition sur votre *Feuille d'Aventure*). Comme vous ne faites pas d'autre trouvaille, vous quittez la pièce par la porte en face de celle par laquelle vous êtes entré. Rendez-vous au **282**.

### 203

Vous fouillez la chambre de Griltig sans trouver d'objet de valeur, si ce n'est une petite boîte contenant 3 Pièces d'Or que vous pouvez vous approprier. Un ragoût mijote dans une marmite suspendue au-dessus d'un feu. Vous préférez ne pas en connaître les ingrédients mais, à l'odeur, vous jugez pouvoir en manger sans danger. Si vous le faites, vous pourrez regagner jusqu'à 4 points d'ENDURANCE, en veillant toutefois à ne pas dépasser votre total de départ. Vous remarquez soudain, clouée derrière la porte, une feuille de parchemin portant des instructions à l'intention de Griltig. Elles sont tracées d'une écriture élégante et signées d'une main tremblante par le Baron Tholdur. Tous les prisonniers doivent être remis aux Guerriers du Sud, à l'exception d'une captive qui sera logée confortablement. Toutefois, personne ne doit l'approcher sans boules de cire dans les oreilles ! Deux grosses boules de cire, sans doute destinées aux vastes feuilles de choux de Griltig, pendent à une ficelle accrochée au clou. Si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez traverser le corridor et ouvrir la porte fermée à clé. Mettez donc les boules de cire si vous en avez envie. Rendez-vous au **165**. Si vous quittez le donjon par la porte ouverte, rendez-vous au **376**.

## 204

Vous laissez tomber votre Sac et le Globe vert et vous vous roulez à terre en tapant sur les araignées. Vous en écrasez quelques-unes qui tombent de vos vêtements en laissant des traces gluantes. Mais d'autres cherchent voracement à planter leurs mandibules dans votre chair. Combattez-les comme un seul adversaire.

ARAIGNÉES

GÉANTES

HABILETÉ : 6    ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **153**.

## 205

Le vieux Nain vous dit vivement : « Par ici ! viens donc ! » Il ouvre une porte toute grande et vous fait signe d'entrer. Vous hésitez. Vous espérez vous esquiver et visiter la Forteresse à votre gré. La sentinelle se retourne et vous jette un regard soupçonneux, puis s'avance vers vous. Le Nain insiste : « Allons, dépêche-toi ! Dansia salle d'attente, s'il te plaît. » Si vous décidez d'y entrer, rendez-vous au **249**. Si vous préférez attaquer la sentinelle, rendez-vous au **143**.

## 206

Vous avez l'impression d'être dans ce cachot sombre et humide depuis une éternité. Vous ne dormez que par intermittence sur la paille moisie, vous réveillant pour voir des rats vous grignoter les orteils. Vous avez faim, mais il vaut mieux économiser vos provisions. Vous commencez à penser que rien ne viendra jamais interrompre la monotonie de votre captivité quand, tout à coup, vous entendez des pas légers, hésitants, approcher de la porte. Une

clé tourne dans la serrure, la porte s'ouvre avec une lenteur infinie et une silhouette apparaît dans l'embrasure, dans la faible lumière qui provient de l'unique torchère à l'entrée du donjon. L'apparition lève son poignard et dit : « Qui es-tu ? ». Allez-vous l'attaquer (rendez-vous au **226**), prétendre que vous êtes un des hommes de Tholdur emprisonné par erreur (rendez-vous au **340**) ou révéler que vous avez pour mission de débarrasser Neubourg et sa Forteresse de tous les maux qui l'infestent (rendez-vous au **85**) ?

### **207**

Maintenant la tête du Trident brille très fort, et sa lumière bleutée s'intensifie encore quand vous le dirigez vers la grande porte de bois à votre droite. Si vous voulez essayer de l'ouvrir, rendez-vous au **200**. Si vous préférez vous attaquer aux serrures de la porte de métal, rendez-vous au **243**. Mais si la petite porte de bois vous tente davantage, rendez-vous au **373**.

### **208**

La danseuse meurt. Vous vous sentez misérable, les larmes vous montent aux yeux. La dernière danseuse pose la main sur votre bras, vous sourit avec bienveillance et murmure des paroles réconfortantes. Vous lui êtes reconnaissant de son attitude amicale et compréhensive. Si vous *Testez votre Volonté* avec succès, rendez-vous au **192**. Dans le cas contraire, vous n'avez pas le courage de commettre un nouveau meurtre. La jeune femme vous dit qu'elle s'appelle Senya et vous invite à vous asseoir et à vous reposer. Vous acceptez. Rendez-vous au **174**.

## 209

Le curieux chapeau, une sorte de turban fait d'une bande de tissu enroulé lâchement, est étonnamment lourd. Quand vous le retournez, vous voyez qu'il est rempli d'une masse gélatineuse et tremblotante. Deux points sombres, enfouis dans la gelée transparente, semblent vous fixer comme des yeux. Votre première réaction est de jeter ce chapeau par terre avec dégoût mais, avant que vous ayez pu le faire, l'idée vous vient, sans que vous sachiez pourquoi, de l'essayer. Plus vous considérez cette éventualité, plus elle vous paraît attrayante. Si vous *Testez votre Volonté* avec succès, le désir de vous débarrasser de cette chose l'emporte et vous la rejetez. Vous battez en retraite vers l'escalier et vous le gravissez (rendez-vous au **51**). Si, au contraire, votre test est négatif, vous cédez à l'envie d'essayer le chapeau (rendez-vous au **133**).

## 210

Vous ne pouvez vous résoudre à toucher la chose immonde qui s'accroche à vos cheveux. Malade de peur, vous sautez sur place en secouant la tête, mais la forme bulbeuse tient bon, se balançant contre votre épaule avec un bruit mou. Ses ventouses tournoient dans tous les sens, attendant l'occasion de vous donner le Baiser de la Mort. Et comme vous vous tordez comme un damné, l'une d'elles finit par rencontrer votre joue où elle s'applique solidement. Le corps de la créature se blottit contre votre visage et sa poche se colore d'un rose terne tandis qu'elle aspire goulûment votre sang. S'il vous reste 6 points ou plus de **VOLONTÉ**, rendez-vous au **73**. Si vous avez moins de 6 points, rendez-vous au **348**.

## 211

Le Globe tombe sur le sol où il se brise sans provoquer de dégâts. Il ne vous reste plus qu'à combattre Xakase. Rendez-vous au **167**.

## 212

Vous voici dans la cour intérieure du Château : derrière vous s'élèvent les remparts du deuxième mur de défense et, devant, au sommet d'un rocher escarpé, la silhouette imposante de la Forteresse dresse ses hautes tours. Vous progressez, semble-t-il. Quelque part dans ce sombre édifice, vous allez sûrement trouver le Margrave, et peut-être la source de tous les maux qui affligent Neubourg. Toutefois, la Forteresse n'a pas d'entrée de ce côté. Ses hautes murailles sont parfaitement lisses. Un chemin creusé de profondes ornières part à gauche entre la Forteresse et le mur d'enceinte : il doit mener à la grande porte, et il ne vous reste qu'à le suivre. Mais d'abord, comme aucun garde n'est en vue, vous décidez de profiter de l'occasion pour vous accorder un peu de repos. Vous vous asseyez derrière un épais contrefort, posant votre Sac sur vos genoux pour en examiner le contenu. Avez-vous un morceau de tentacule de Buveur de Sang ? Si oui, rendez-vous au **355**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **132**.

## 213

Vous poussez l'une des portes qui s'ouvre sans difficulté. Vous entrez prudemment dans une petite antichambre sommairement meublée. Une porte se présente à droite, une autre à gauche. Il vous semble entendre parler derrière celle de droite. Laquelle voulez-vous essayer de franchir, celle de gauche (rendez-vous au **387**) ou celle de droite (rendez-vous au **6**)?

## 214

Paralysé de terreur et suffoquant de douleur, vous n'êtes pas en état de combattre. S'il vous reste encore 6 points ou plus de VOLONTÉ, *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **320**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **26**. S'il vous reste moins de 6 points de VOLONTÉ, rendez-vous au **154**.

## 215

Vous débouchez dans une grande salle circulaire. Il n'y a pas de gardes, et votre épée et votre Sac sont posés par terre. Vous les ramassez et vous jetez un coup d'oeil par les meurtrières qui percent l'épaisse muraille : vous êtes au rez-de-chaussée d'une des tours de la porte de l'Est. Par l'une des fentes, vous voyez clairement la rue principale qui mène au centre de Neubourg. Le soleil s'est couché derrière les maisons, mais un beau ciel rouge éclaire encore la ville. Tout est paisible, trop paisible. Les rues sont presque désertes. Pas un cri sur les quais au bord de la rivière. Les prêtres ne psalmodient pas dans les temples, aucun chien ne fouille les tas de déchets, aucun ivrogne ne sort en titubant des auberges. Il règne un étrange silence. Vous êtes décidé à découvrir ce qui se passe dans cette bourgade, mais vous devrez d'abord vous échapper de cette tour de garde. L'unique porte est en chêne solide, avec des barres de fer, et elle est fermée à clé de l'extérieur. Il faut essayer de la forcer. Additionnez vos scores de VOLONTÉ et d'ENDURANCE. Lancez un dé huit fois. Si le total obtenu est inférieur au total de vos points d'HABILETÉ et d'ENDURANCE, rendez-vous au **399**. S'il est supérieur, rendez-vous au **41**.

## 216

Si vous avez mis du Poison d'Orque dans le ragoût, rendez-vous au **35**. Sinon rendez-vous au **304**.

## 217

La mince silhouette en robe rouge se glisse aux côtés du Margrave et interrompt ses réminiscences en lui tendant une coupe de vin. Puis elle rejette son capuchon en arrière, et vous constatez avec surprise que le mystérieux conseiller de Tholdur est, en réalité, une jeune femme d'une beauté stupéfiante. Elle embrasse le Baron sur la joue et se tourne vers vous avec un sourire éblouissant. Elle vous souhaite la bienvenue, puis encourage Tholdur à boire encore. « N'aimeriez-vous pas vous reposer de toutes vos fatigues dans une des chambres d'hôte ? » suggère-t-elle. Le Margrave applaudit à cette idée, mais vous remarquez avec inquiétude que sa voix est de plus en plus pâteuse. Vous êtes encore plus inquiet quand son amie propose de vous conduire elle-même à votre chambre. Et quand, une fois sortie de la Grande Salle, elle ordonne à une « escorte » d'une douzaine de soldats de l'accompagner, vous êtes franchement alarmé. Mais il n'y a plus rien à faire. Cette femme est la magicienne Senyakase. Elle et ses hommes de main veilleront à ce que vous n'atteigniez pas vivant votre chambre.

## 218

Vous pénétrez au centre du pavillon de toile et vous admirez l'étalage de mets raffinés sur la table. L'une des cordes s'enroule avec langueur autour de votre taille. En un instant, la scène bascule dans l'horreur. Le câble noir se resserre, vous serrant les côtes à les briser, et vous soulève au-dessus de la table. A moitié aveuglé de douleur, vous distinguez tout de même qu'elle ne supporte plus

qu'un amas d'os et de chairs pourrissantes. Les tentures flottantes sont en fait des membranes épaisses comme du cuir, et striées de veines. Ce que vous aviez pris pour une masse de rubans n'est qu'une gueule béante, prête à vous avaler. L'illusion est brisée, et vous disparaissiez, broyé par un monstre gigantesque.

## 219

Vous revenez à vous sur le sol de pierre, lové autour du tronc. Tous vos muscles sont douloureux, et vous avez la tête qui tourne. L'Épreuve vous a coûté 1 point d'ENDURANCE et 1 point de VOLONTÉ, déduisez-les de votre *Feuille d'Aventure*. « Seuls les plus forts et les plus résolus peuvent rencontrer Oyden, scande le prêtre. Tu peux remonter à l'arbre ou quitter ces lieux. » Si vous voulez subir une seconde fois l'Épreuve, retournez au **54**. Si vous pensez qu'il est temps de partir, rendez-vous au **368**.

## 220

Quand vous sortez dans la rue inondée de soleil, des centaines de visages au teint mat se tournent vers vous. Tout le monde, dans cette foule bruyante, porte une robe flottante et des sandales. Votre accoutrement vous désigne comme un étranger. Pour cette seule raison, une troupe de soldats vous arrête. Vous apprenez que vous êtes à Zagoula, l'ancienne cité aux confins du désert. On vous emprisonne dans la tour de Chitah. Il est probable qu'un jour vous vous en évaderez ou que vous serez relâché mais, pour le moment, votre aventure s'arrête là.

## 221

Vous déposez le Globe incandescent devant la grande porte de bois et vous battez en retraite. En un instant, la sphère se met à briller

de manière insoutenable. Vous sentez sa chaleur de l'autre extrémité du passage, puis elle explose avec un bruit assourdissant. La déflagration vous plaque contre la paroi rocheuse. Quand vous reprenez vos esprits et que la poussière se dissipe, vous voyez qu'il ne reste de la porte que quelques morceaux de bois fumants accrochés aux gonds tordus. Vous empoignez votre épée et vous franchissez l'ouverture. Rendez-vous au **7**.

## 222

Vous posez votre Sac sur un banc et vous commencez à défaire les courroies. Mais, soudain, quelque chose siffle devant votre nez et coupe votre Sac en deux ! C'est la Hache du Nain. Furieux, vous tirez votre épée, mais le petit homme, qui tient toujours le manche de son arme, a l'air presque aussi étonné que vous. Quand vous séparez les deux moitiés de votre Sac, vous découvrez qu'une créature monstrueuse avait grandi à l'intérieur. Ses restes bougent encore. Le Tentacule du Buveur de Sang, après avoir absorbé deux de vos Repas (déduisez-les de votre *Feuille d'Aventure*), s'est transformé en une boule avide de sang hérissée d'une forêt de filaments gros comme des doigts. Grâce à la Hache du Nain, cette horrible chose est en train de mourir. Si vous aviez un Globe de verre dans votre Sac, il s'est brisé en mille morceaux ; mais, à sa place, vous trouvez une grosse émeraude. Tout le reste est intact, et le Nain vous procure un autre Sac. S'il vous reste des provisions, rendez-vous au **3**. Si vous n'en avez plus, rendez-vous au **396**.

## 223

Vous n'avez jamais rien vu d'aussi répugnant que cette jeune femme : elle est tout à fait normale jusqu'au cou, mais sa tête est rejetée en arrière et une forêt de tentacules, qui se tordent comme

des anguilles, lui sortent de la gorge. Elle vous poursuit sans relâche autour de la salle et, finalement, vous vous écroulez en sanglotant, prêt à subir le sort qu'elle vous réserve. Mais elle n'essaie pas de vous faire du mal. Tout ce qu'elle veut, c'est du butin. Elle fouille fiévreusement votre Sac et vos vêtements et prend tout ce qui peut se trouver en votre possession : nourriture, Pièces d'Or, Globe de verre, Talisman de Loth, émeraude. Le gouffre béant de sa bouche se referme et elle vous pousse du pied dans le couloir. S'il vous reste moins de 6 points de VOLONTÉ, rendez-vous au **196**. Si vous avez 6 points ou davantage, rendez-vous au **79**.

## 224

Le dos à la paroi irrégulière, vous vous déplacez le long de la bordure aussi vite que vous pouvez. Arrivé à mi-chemin d'un des murs, vous perdez du temps à chercher un moyen de vous hisser jusqu'aux clés. Vous finissez par les atteindre mais, tandis que vous longez le troisième côté du bassin, l'Essence de Vitriol en émerge et vous décoche un coup de griffe. Bien qu'elle ait repris des forces, elle est moins dangereuse qu'à votre première rencontre. Quand elle vous blesse, ses griffes dégoulinantes d'acide ne vous font plus perdre que 2 points d'ENDURANCE.

ESSENCE

DE VITRIOL

HABILETÉ : **8**      ENDURANCE : 4

Si vous êtes vainqueur, vous quittez la caverne. Rendez-vous au **273**.



**226** *Le garçon écarte sa tunique, et un rayon aveuglant vous frappe le visage.*

## 225

Le vieux Nain se plonge dans ses pensées. « Que pourrais-je te dire pour t'aider, marmonne-t-il enfin, hormis ce que j'ai entendu raconter par les cuisiniers de la Forteresse — ceux qui n'ont pas encore été expulsés par cette racaille du Sud. D'après eux, quelqu'un se cache des soldats dans les cachots du donjon choisissant cet endroit parce que c'est le dernier où on penserait à aller le chercher ! Il s'appelle Cerwic, ou Cernic... En tout cas, c'est un prêtre, il pourrait sans doute t'être utile. » Vous remerciez le Nain pour ce renseignement, mais il a autre chose à vous apprendre. Rendez-vous au **396**.

## 226

Votre attaque impétueuse renverse votre adversaire et vous roulez tous les deux sur le seuil de la cellule puis sur les dalles du couloir. A la lumière de la torche, vous distinguez un jeune homme en uniforme militaire. Pourtant, il a l'air novice dans le maniement des armes. La bataille devrait être facile.

JEUNE

HOMME

HABILETÉ : 4    ENDURANCE : 8

Toutefois, après un Assaut, le garçon trouve le temps d'écarter sa tunique, et un rayon aveuglant vous frappe le visage. Même lorsque vous avez surmonté le premier choc, vous ne pouvez pas regarder directement votre adversaire. Réduisez votre HABILETÉ de 2 points pour la durée de ce combat. Si vous commencez à penser que vous avez eu tort d'attaquer ce jeune homme, vous pouvez prendre la *Fuite* après un Assaut (en perdant 2 points d'ENDURANCE). Dans ce cas, demandez une trêve et expliquez

qui vous êtes (rendez-vous au **29**). Si vous voulez vous battre jusqu'à la mort ou si vous avez la Hache Runique, continuez le combat. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **281**.

### 227

Les gardes n'ont aucune raison de vous considérer comme un individu particulièrement dangereux et, comme vous paraissez docile, ils se montrent bons princes : ils vous laissent votre arme et votre Sac. Rajoutez-vous 1 point de CHANCE et rendez-vous au **64**.

### 228

Vous suivez encore le corridor qui se termine en haut d'un escalier, descendant en spirale dans l'obscurité. Vous vous y engagez. Rendez-vous au **300**.

### 229

*Tentez votre Chance.* Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **75**. Si vous êtes Chanceux, vous réussissez à escamoter un pâté en croûte et un petit pain. Vous glissez furtivement ce larcin dans votre Sac. Ajoutez un Repas sur votre *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous au **280**.

### 130

L'Essence de Vitriol vous déchire le corps de ses griffes, déposant des coulées d'acide dans votre chair. Déduisez 4 points de votre total d'ENDURANCE. Vos blessures sont horriblement douloureuses. Allez-vous pouvoir les supporter ? Si vous *testez votre Volonté* sans succès, rendez-vous au **19**. Si, au contraire, vous obtenez un résultat satisfaisant, vous trouvez le courage de continuer le

combat (retournez au **287**) ou de quitter la caverne pour courir vous réfugier dans votre cellule (rendez-vous au **206**).

### **231**

Vous franchissez les colonnes de flammes sans souffrir une seule brûlure. Vous ne sentez même pas la chaleur. Le mur de feu n'était qu'une illusion. Hélas ! le gouffre qui s'ouvre de l'autre côté est tout à fait réel, lui. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **48**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **105**.

### **232**

Vous commencez à vous tailler un chemin, à l'aide de votre épée, à travers le feuillage qui a envahi le sentier au-delà de la statue. A quelques pas, au milieu de l'allée, se dresse un arbre à l'aspect étrange. Plus vous en approchez, plus son tronc tordu et ses feuilles palpitantes vous paraissent évoquer... quoi ? Vous ne savez pas au juste. Ces lambeaux de vêtements pendant à ses rameaux sont particulièrement terrifiants. Comment ont-il pu pousser ainsi autour des branches ? Et là-haut, dans le tronc noueux, ne dirait-on pas des yeux ? Et ils bougent... Vous êtes devant un homme changé en arbre. Si vous *testez votre Volonté* avec succès, rendez-vous au **82**. Sinon rendez-vous au **125**.

### **233**

Pendant que vous lui posez des questions, Senyakase joue nerveusement avec le rubis qui pend à sa gorge. Elle semble tout ignorer de ce qui se passe dans la Forteresse. En fait, vous voyez bien qu'elle a peur. Et, pourtant, vous sentez qu'elle vous estime et vous veut du bien. C'est vraiment une charmante jeune femme. Elle fait de temps en temps un commentaire timide, mais plein de

sollicitude, comme : « Cette épée doit peser une tonne ! » ou « Tu as l'air très fatigué, il faut que tu te reposes ! » C'est pourquoi, lorsqu'elle vous plonge son couteau dans l'épaule, vous êtes complètement pris au dépourvu. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. De plus, ses suggestions ont produit de l'effet : vous vous sentez épuisé, c'est à peine si vous avez la force de vous battre. Réduisez votre HABILITÉ de 4 points pendant votre combat avec Senyakase et rendez-vous au **160**.

### 234

Prenant le tube, vous essayez d'imaginer comment il peut servir d'arme. Peut-être quelque chose va-t-il en sortir ? Aussitôt, une mince flèche de cristal apparaît, mais, hélas ! du côté par lequel vous tenez le tube. Elle est d'un froid de glace qui se communique au métal et l'objet vous échappe des mains. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. La pointe de cristal a disparu. Vous reprenez le tube, par le côté opposé au symbole, cette fois. Rendez-vous au **176**.

### 235

De l'autre côté de la porte, vous entendez traîner de lourds objets, puis une voix rogue vous dit : « Entre, mais doucement, avec ton épée au fourreau ! » Vous poussez la porte et vous entrez dans une pièce spacieuse pleine de plantes en pots alignées sur des étagères, de coffres remplis d'instruments de jardinage et de brassées d'herbes qui sèchent sur des claies. Des fenêtres s'ouvrent à droite et à gauche, et vous voyez une porte dans le mur en face. Un vieux Nain d'aspect fragile se tient au centre de la salle. Ses mains et ses bras sont teintés de vert. Une hache d'armes gravée de caractères runiques est passée à sa ceinture, et vous devinez que, malgré son



235 *Le vieux  
d'armes gravée*

*Nain tient une hache  
de caractères runiques*

grand âge, il saurait très bien s'en servir. Il vous déclare : «Voilà dix semaines que l'Ogre m'empêchait de m'occuper de mon jardin. Si tu l'as vraiment tué, tu mérites ma reconnaissance, soldat. Je te laisse passer par ma réserve, que tu sois ami ou ennemi du Baron Tholdur. » Il s'écarte. Allez-vous simplement le remercier et quitter la pièce par la porte en face (rendez-vous au **282**) ou préférez-vous l'entretenir de votre quête (rendez-vous au **312**) ?

### **236**

Vous empoignez la corde. Vous la sentez tirer vers le haut, mais vous tenez bon : si vous la lâchez, quelque chose de déplaisant va sûrement se produire. Du pied, vous rapprochez le cadavre de l'Orque et, sans lâcher la corde, vous vous penchez pour le fouiller. Vous trouvez une clé et, en vous penchant un peu plus, vous découvrez qu'elle s'adapte à la serrure. Vous la tournez, vous poussez la porte en lâchant la corde et vous franchissez le seuil d'un bond. Derrière vous, dans le corridor que vous venez de quitter, des herses tombent du plafond. Maintenant, il s'agit de trouver une issue. Rendez-vous au **374**.

### **237**

Quand vous arrivez à la place du Marché battue par le vent et la pluie, vous avez réussi à semer vos limiers. Vos aventures dans le quartier des Marchands ne vous ont guère éclairé sur les mystères de Neubourg. Vers quel quartier allez-vous diriger vos recherches maintenant ? Vous avez le choix entre tous ceux où vous n'êtes pas encore allé. Si vous voulez descendre vers les quais, rendez-vous au **90**. Si vous décidez de vous aventurer sur la colline du Château pour visiter la Forteresse, rendez-vous au **289**. Si vous préférez tourner vos pas vers le quartier des Temples, rendez-vous au **195**.

## 238

Vous essayez de vous détendre. Vous n'aspirez qu'au repos et à la tranquillité. Mais la vibration du Trident vous dérange. Vous devriez sûrement y jeter un coup d'œil, seulement pour vous assurer que tout va bien. Mais comment détourner votre regard de la pierre rouge qui scintille au cou de Senya ? Vous n'avez même pas la force de vous cacher les yeux. Si vous *Testez votre Volonté* avec succès, vous regardez le Trident (rendez-vous au **265**). Dans le cas contraire, vous ne vous souciez plus du Trident qui s'échappe de vos doigts. Senya vous fait de nouveau remarquer combien vous devez être fatigué. Rendez-vous au **174**.

## 239

Votre combat est brave, mais téméraire. Comment pourriez-vous gagner ? Attirés par les cris et le bruit de l'acier qui s'entrechoque, d'autres soldats envahissent la cave. Vous ne tiendrez pas longtemps. Vous finirez par baisser votre garde et vous tomberez sous les coups de vos adversaires. Si vous tentez de vous rendre, ils ne vous feront aucun quartier. Votre aventure s'arrête ici.

## 240

Au sommet de l'escalier, vous débouchez dans le grand passage éclairé de lumière rouge. Le corridor se termine par deux portes : l'une, d'épais métal, est munie de trois serrures. Si vous ne l'avez pas déjà franchie et si vous disposez d'un trousseau de trois clés, vous pouvez les utiliser (rendez-vous au **190**). L'autre est une petite porte de bois qui ne paraît pas fermée à clé. Si vous ne l'avez pas déjà essayée, vous pouvez passer par là (rendez-vous au **373**). Vous pouvez encore regagner votre cellule par le second tunnel (rendez-vous au **206**).

## 241

La voix caverneuse répète « Va-t'en ou meurs ! » et le guerrier attaque.

GUERRIER

LUMINEUX

HABILETÉ : 11 ENDURANCE : 14

Si vous exhibez le Talisman de Loth, l'HABILETÉ du Guerrier n'en est pas affectée, toutefois, il sape son ENDURANCE de 1 point à chaque Assaut. Si vous combattez avec le Trident de Skarlos, chaque blessure que vous lui infligez coûte à votre adversaire 4 points d'ENDURANCE, en plus des 2 points qu'il perd normalement (comme s'il s'agissait d'une créature surnaturelle). Si vous êtes vainqueur, vous pouvez tout de suite aller regarder dans l'autre pièce (rendez-vous au **279**) ou prendre le temps d'examiner le corps (rendez-vous au **107**).

## 242

Vous traversez la cour en courant et vous vous glissez par l'ouverture. Vous pivotez. Vous poussez la grosse porte de bois et vous la bloquez avec la lourde poutre. Quand vous entendez les soldats se heurter au portail, vous esquissez un sourire de triomphe. Pour le moment, vous avez échappé à vos poursuivants. Vous regardez autour de vous. Rendez-vous au **62**.

## 243

Vue de près, la grande porte de fer paraît impossible à ouvrir : son cadre de métal l'emboîte exactement, elle n'a pas de poignée, ne présente qu'une multitude de rivets et trois énormes serrures. Il faut vous rabattre sur la petite porte de bois toute proche (rendez-vous

au **373**) ou la grande porte de bois à l'autre extrémité du passage (rendez-vous au **55**). Évidemment, vous pouvez vous contenter de retourner à votre cellule par le petit tunnel et y attendre patiemment que quelque chose se produise (rendez-vous au **206**).

## 244

Vous trouvez un trou assez large et vous y plongez le regard. Ses bords sont circulaires, presque lisses. Il descend en pente raide, et une odeur désagréable s'en dégage. Une fois dedans, vous ne pourrez plus faire demi-tour. Allez-vous y entrer par les pieds (rendez-vous au **349**) ou la tête la première (rendez-vous au **184**)?

## 245

Vous prenez votre petit déjeuner de bonne heure dans la salle commune de l'Étoile du Sud, un repas copieux apporté par la femme de l'aubergiste. Si vous avez été blessé, vous regagnez jusqu'à 4 points d'ENDURANCE, en veillant à ne pas dépasser votre total de départ. Quand vous avez payé l'aubergiste, votre bourse contient encore 5 Pièces d'Or (notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous remontez prendre votre épée et votre Sac dans votre chambre, puis vous sortez sur la place du Marché. Le ciel est chargé de nuages, et l'enseigne de l'auberge se balance en grinçant dans les rafales de vent et de pluie. Si vous décidez de vous rendre directement à la Forteresse, rendez-vous au **289**. Si vous préférez vous promener dans la ville, rendez-vous au **137**.

## 246

Les danseuses vous ont ensorcelé. L'une d'elle vous suggère de vous détendre dans le fauteuil placé derrière vous. Vous vous rappelez vaguement avoir une raison de refuser, mais elle vous

paraît sans importance. « Je m'appelle Senya, vous dit la jeune femme, tandis que vous prenez place. Repose-toi un moment avec nous. Tu es très fatigué. » Elle s'agenouille à vos pieds et lève vers vous un visage souriant. Rendez-vous au **174**.

## 247

Ce cimenterre était l'épée de cérémonie de Valax le Boucher, un général féroce qui fut tué en combat singulier par Skarlos, le héros légendaire. A sa mort, le sorcier Xakase enferma son âme corrompue dans la poignée du cimenterre. Aussitôt que vous prenez l'arme, Valax tente de dominer votre esprit. *Testez votre Volonté*. Si le test est négatif, rendez-vous au **386**. Si, au contraire, le test est satisfaisant, vous rejetez l'épée et vous reprenez le contrôle de vous-même. Retournez au **190** et faites un autre choix.

## 248

Le tunnel s'arrête devant une porte de pierre. De prime abord, vous ne savez pas comment l'ouvrir mais, après avoir essayé de la pousser ou de la tirer, vous constatez que la dalle qui la constitue pivote autour d'une barre horizontale. Vous vous faufilez par l'ouverture inférieure et vous retrouvez dans une cave longue et étroite. Après vous être assuré qu'il n'y a pas de danger immédiat, vous replacez la dalle. Les murs de la cave sont faits de blocs de pierre et, maintenant, il est impossible de distinguer la porte secrète par laquelle vous venez d'entrer. La cave, qui est rectangulaire, présente aussi trois portes normales : une dans le mur opposé et une dans chacune des parois à droite et à gauche. Toutefois ces dernières sont cachées par deux rangées d'énormes tonneaux qui occupent toute la longueur de la cave. Vous passez entre les tonneaux qui sont tous munis d'un robinet et d'un gobelet attaché

par une ficelle. Vous décidez de jouer les dégustateurs dans la cave du Baron Tholdur mais, comme les tonneaux se ressemblent tous, vous devrez tirer au sort. Lancez un dé. Si vous obtenez :

1 ou 2	Rendez-vous au <b>166</b>
3 ou 4	Rendez-vous au <b>84</b>
5 ou 6	Rendez-vous au <b>197</b>

## 249

La salle d'attente est carrée et ne contient pas de mobilier. La porte par laquelle vous venez d'entrer se trouve au centre du seul mur sans ornement ; les trois autres sont couverts de tapisseries. Vous êtes tout de suite frappé par la beauté de l'ouvrage. On distingue à peine les points. Les couleurs sont si éclatantes, les scènes si vivantes, que vous avez l'impression de les regarder par une fenêtre. Au fait, cet homme au milieu d'une foule n'a-t-il pas tourné la tête ? Il vous regarde ! Mais des soldats approchent. Vous entendez le bruit de leurs bottes de l'autre côté de la porte. Au-dessus de chaque tapisserie, les mots « entrez dans l'image » sont peints au plafond. Vous ne voyez pas de meilleur moyen de vous échapper de la pièce. Quelle tapisserie allez-vous choisir? Un paysage pastoral montrant les environs de Neubourg et les toits de la ville (rendez-vous au **152**), une sombre scène d'intérieur figurant peut-être une cave sous la Forteresse (rendez-vous au **177**) ou la scène représentant une foule qui gravit le flanc d'une montagne, sous un soleil de plomb, vers les colonnes d'un temple (rendez-vous au **393**) ?

## 250

Vous ne pouvez vous résoudre à toucher la chose immonde qui s'accroche à vos cheveux. Malade de peur, vous sautez sur place en secouant la tête, mais la forme bulbeuse tient bon, se balançant contre votre épaule avec un bruit mou. Ses ventouses tournoient dans tous les sens, attendant l'occasion de vous donner le Baiser de la Mort. Et comme vous vous tordez comme un damné, l'une d'elles finit par rencontrer votre joue où elle s'applique solidement. Le corps de la créature se blottit contre votre visage, et sa poche se colore d'un rose terne tandis qu'elle aspire goulûment votre sang. S'il vous reste 6 points ou plus de Volonté, rendez-vous au **93**. Si vous avez moins de 6 points, rendez-vous au **348**.

## 251

La tête de Trident s'adapte parfaitement à la hampe de métal. Avant que vous ayez eu le temps d'observer de près cette arme étrange, vous vous apercevez avec terreur que le squelette a bougé. Avec des craquements sinistres, il se met debout dans le cercueil, remue les mâchoires comme s'il voulait parler et se meut lentement vers vous. Vous le repoussez avec votre nouvelle arme, et, soulagé et surpris, vous le voyez tomber en poussière. Vous pouvez maintenant examiner cette arme remarquable, vous ne serez plus dérangé. Rendez-vous au **182**.

## 252

Vous avez presque atteint la porte ouverte à deux battants quand un bruit derrière vous vous fait tourner la tête. Une muraille de flammes a surgi en travers du passage, et ses langues de feu lèchent ardemment la voûte. Vous êtes à mi-chemin entre le feu et les portes. Allez-vous franchir celles-ci (rendez-vous au **81**) ou

rebrousser chemin pour tenter de passer à travers les flammes (rendez-vous au **145**) ?

## 253

Heureusement que vous n'avez pas eu le temps de bien regarder vos assaillants : ce sont des créatures monstrueuses, des Buveurs de Sang qui vous attaquent l'un après l'autre.

### HABILETÉ ENDURANCE

Premier

BUVEUR DE SANG	10	7
----------------	----	---

Second

BUVEUR DE SANG	8	9
----------------	---	---

Les Buveurs de Sang sont des bêtes à la peau épaisse, sans yeux, dont les quatre pattes sont armées de griffes affilées comme des rasoirs. Ils n'ont pas de dents mais, de leur bouche béante, sort une forêt de tentacules qui se tordent comme des serpents. S'ils vous tuent, ils vous déchireront en lambeaux et vous saigneront à blanc à l'aide des ventouses dont leurs tentacules sont munis. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **8**.

## 254

Le rayon éblouissant qui jaillit du Talisman ne produit aucun effet sur la jeune Mutante. Cependant elle le remarque et tire un pendentif de sa robe, une grosse pierre noire. La lumière du Talisman paraît se concentrer sur la pierre qui grossit et palpite sous son éclat. Bientôt un phénomène étrange se produit : le Talisman et la pierre paraissent soudés par une force invincible. Vous êtes incapable de bouger. La pierre semble absorber la

lumière du Talisman. Elle devient aussi grosse qu'un poing, puis se fracasse en mille morceaux. La femme n'est pas blessée, mais le Talisman ne brille plus. Ayant perdu son pouvoir, il est devenu inutile. Vous le jetez et vous attaquez la femme. Rendez-vous au **128**.

## 255

Un court tunnel sans lumière mène à une salle taillée dans le roc. Un bassin occupe tout l'espace. Il est rempli d'un liquide immobile dans les profondeurs duquel brille une pâle lueur. Celle-ci commence à s'élever vers la surface. Une étroite bordure court autour du bassin et, sur le mur qui vous fait face, deux trousseaux de clés sont pendus à des crochets. Qu'allez-vous faire ?

Rester où vous êtes et attendre la suite

des événements ?

Rendez-vous au **287**

Vous engager sur la bordure ?

Rendez-vous au **10**

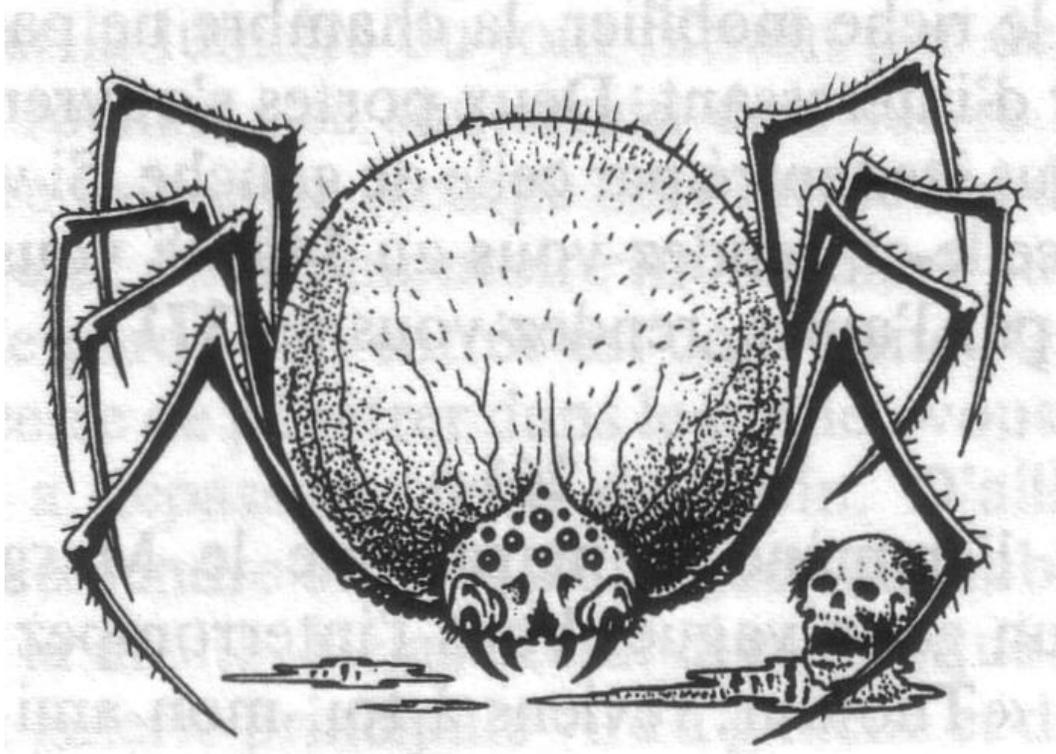
Agiter le liquide de la main ?

Rendez-vous au **305**

## 256

Paralysé par la peur et le dégoût, vous voyez les araignées se promener sur vous. Vous sentez une légère douleur, comme un pincement, sur le dos de votre main : l'une d'elles a enfoncé ses mandibules dans votre peau. Ces araignées sont venimeuses. Soustrayez-vous 2 points d'ENDURANCE. Toutefois, la brûlure du venin dans vos veines vous ranime et vous réagissez enfin. Rendez-vous au **204**.

S'il vous reste moins de 6 points de VOLONTÉ, c'est que votre raison a flanché : vous avez été témoin de trop de scènes horribles depuis votre arrivée à Neubourg. Peu importe dorénavant ce qui va vous arriver ! De toute façon, même si vous êtes encore sain d'esprit, vous êtes paralysé de peur, réduit à l'impuissance quand une créature semblable à une énorme limace se glisse hors de l'armure, s'enroule autour de vous et vous traîne dans la pièce voisine. Là, vous rencontrez l'horrible Xakase et, à la vue d'un être si monstrueux, votre raison bascule définitivement. Après vous avoir dépecé, le sorcier se servira de vos organes dans ses expériences chirurgicales.



## 258

Avant que l'écho de votre cri se soit tu, l'escalier s'inonde de lumière. Des petits cristaux incrustés dans le rocher brillent un peu partout. L'un d'eux scintille à la hauteur de votre épaule. Si vous voulez le déloger, rendez-vous au **34**. Si vous préférez continuer à descendre, rendez-vous au **109**.

## 259

Cette caisse est étrange. Que peut-elle contenir? Une odeur infecte en émane et, quand vous vous penchez, elle domine la puanteur de la rivière et vous donne la nausée. Vous vous accroupissez à côté de la caisse et, soudain, vous entendez des bruits à l'intérieur. Vous pressez votre oreille contre les planches : les grattements se font plus précis. Aucune paroi ne présente de trou d'aération. Si un animal, ou un être humain, est enfermé dans ce coffre, il va bientôt étouffer. Si vous voulez savoir ce que renferme la caisse, rendez-vous au **199**. Si vous décidez de la pousser dans l'eau, rendez-vous au **294**. Mais si vous préférez la laisser sur le débarcadère et explorer une autre partie de la ville, rendez-vous au **377**.

## 260

La dépouille sanglante du Volpone gît à vos pieds. Hormis le riche mobilier, la chambre ne paraît rien contenir d'intéressant. Deux portes s'ouvrent côte à côte. Vous êtes entré par celle de gauche. Si vous sortez par celle-ci, rendez-vous au **140**. Si vous quittez la pièce par l'autre, rendez-vous au **371**.

« Qu'on l'emmène ! » marmonne le Margrave en faisant un geste vague. Vous l'interrompez en vous écriant : « Tholdur, reviens à toi, mon ami ! Tu me reconnais : nous avons combattu côte à côte sur la colline d'Helme et nous avons vaincu une horde de Barbares très semblables à la racaille qui infeste actuellement ta Forteresse. Reprends tes esprits, je t'en conjure ! » Des murmures scandalisés parcourent la salle. Un garde vous jette à terre d'un coup de poing, et, quand vous vous relevez, vous voyez le Baron engagé dans une vive discussion avec le personnage en robe rouge. Le Margrave semble avoir retrouvé un peu de bon sens et il oblige son mystérieux conseiller à accepter un compromis. Il s'adresse à vous d'une voix claire : « La mémoire me fait défaut en ce moment, dit-il, mais peut-être dis-tu la vérité. Peux-tu fournir une preuve de tes allégations ? Si tu es celui que tu prétends, je me rappelle t'avoir donné un présent, un gage d'amitié... » Si vous ne vous en êtes pas déjà séparé, vous êtes en possession d'une bague en or que vous a jadis donnée Tholdur. Si vous voulez la montrer au Margrave, rendez-vous au **70**. Sinon rendez-vous au **392**.

Un tunnel grossièrement taillé dans le roc s'enfonce en pente raide devant vous. Écartant des toiles d'araignée, vous vous y engagez. A droite, il est éclairé par la lumière du jour filtrant par des fentes entre les rochers : ce souterrain doit suivre la faille qui sépare le rocher escarpé servant de fondation à la Forteresse du promontoire moins élevé sur lequel la tour de garde de l'entrée est construite. Quand la lumière cesse de pénétrer dans le tunnel, vous supposez qu'il a dépassé le fond du ravin. D'ailleurs, il cesse de descendre et vous distinguez un embranchement sur la droite. Hélas ! celui-ci

est bloqué par une grille. La galerie principale vire à gauche et disparaît dans l'obscurité. Vous décidez de la suivre. Rendez-vous au **332**.

## 263

Quand vous approchez de l'imposant édifice, le vieillard vient à votre rencontre d'un pas mal assuré. Il paraît aussi vieux que les statues du temple. Toutefois, son regard d'un bleu vif vous évalue sans faiblesse. Sa voix est ferme aussi — vous l'avez déjà entendue quelque part, vous en êtes sûr. « Tu viens de détruire une partie de la vermine qui infestait la ville, et je t'en remercie, mon ami. Je suis Hove, le dernier prêtre d'Oyden à Neubourg. Au nom du Grand Dieu des Batailles, je te prie d'accepter ce présent pour avoir tué nos ennemis. » Et il vous tend un petit flacon, en ajoutant : « C'est de la Potion de Folie Furieuse. Il y avait autrefois un grand guerrier nordique qui se battait comme un enragé. Si tu prends de cette potion, sa force coulera dans tes veines. » Inscrivez cette potion sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous n'en boirez qu'une fois, à n'importe quel moment, sauf au cours d'une bataille. Votre HABILITÉ sera alors augmentée de 4 points jusqu'à la fin du prochain combat. Hove poursuit : « Peut-être es-tu le guerrier que je cherche. Entre donc dans ce temple. Tu pourras t'y restaurer et t'y reposer, et nous ferons plus ample connaissance. » Si vous acceptez son invitation, rendez-vous au **398**. Si vous préférez revenir sur vos pas et explorer une autre partie de la ville, rendez-vous au **108**.

## 264

Bientôt le trou s'incurve et s'élargit, ce qui vous permet de vous retourner puis de vous redresser et d'avancer debout dans le tunnel

qui s'enfonce maintenant à l'horizontale. Apercevant au loin une lueur orangée pareille à celle d'un feu, vous progressez prudemment. Le tunnel finit par déboucher dans un passage beaucoup plus large, aux parois embrasées d'une ardente lumière rougeoyante. L'endroit est complètement désert et silencieux. Rendez-vous au **170**.

## 265

Le Trident de Skarlos crépite en émettant une brillante lumière bleue qui éclaire les choses d'un jour nouveau : le fauteuil dans lequel vous êtes assis, par exemple, n'est pas fait de cuir, mais de chair palpitante. Vous vous levez d'un bond, échappant à la créature amorphe qui voulait vous engloutir : un Volpone, un voleur d'énergie, création du sorcier revenu à la vie dans les profondeurs. Il allait vous étouffer de son étreinte mortelle. Senya aussi est différente. Son sourire s'est teinté de dépit et, si elle est toujours vêtue comme une servante, elle se tient comme une reine. Le Trident semble pressé de l'attaquer. « Tu m'as trouvée, persiflète-elle, et tu as percé à jour mes petits tours d'illusion. Bien joué ! Oui, je suis Senyakase. Enchantée de t'avoir connu, mais il faut que je parte. Je dois protéger mon maître, et cette étrange arme bleue ne me dit rien qui vaille. Adieu ! » La pièce se remplit de fumée et une porte s'ouvre et se referme. Vous vous dirigez en toussant vers le côté de la chambre où vous vous rappelez avoir vu deux portes. L'une d'elles donne sur l'antichambre par laquelle on vous a fait entrer. Vous décidez de l'emprunter. Rendez-vous au **94**.



266 *Quand les créatures s'approchent, leurs difformités vous arrachent un cri d'horreur.*

## 266

Quand vous rouvrez les yeux, vous êtes dans une grande salle voûtée, attaché sur un bloc de pierre, des menottes aux poignets et aux chevilles, et le corps solidement maintenu par des courroies. Les heures passent pendant lesquelles vous vous demandez ce qu'il va advenir de vous. Vous suivez sur le mur les ombres dansantes projetées par les flammes qui brûlent dans les torchères. Tout à coup, une foule de formes silencieuses pénètre dans la salle. Quand ces créatures approchent, leurs difformités vous arrachent un cri d'horreur. Elles brandissent un assortiment de couteaux bien aiguisés dont elles entreprennent de se servir. Elles vous tueront lentement, prenant un plaisir sadique à observer vos souffrances. Avant qu'elles en aient fini avec vous, vous aurez complètement perdu la raison.

## 267

Le corridor décrit un coude à gauche et, à partir de là, il est percé de meurtrières des deux côtés. Vous marchez à l'intérieur d'un mur d'enceinte en direction d'une tour isolée. Le corridor s'arrête à une porte devant laquelle est assis l'Orque le plus gros et le plus laid que vous ayez jamais vu. Il vous regarde approcher. Si vous portez un plateau et une marmite, rendez-vous au **285**. Sinon rendez-vous au **113**.

## 268

Debout à côté du cadavre du Nain, vous regardez autour de vous. La pièce est grande, rectangulaire, munie d'une porte à chaque extrémité. A droite et à gauche, les murs sont percés de deux grandes fenêtres dont les volets sont ouverts. Par celle de gauche, vous apercevez les marches qui mènent du jardin à la cour

intérieure du Château, tandis qu'à droite le terrain descend à travers des éboulis jusqu'à la courtine de la Forteresse. La porte en face de vous doit donner accès aux remparts du premier mur de défense, et peut-être à la Forteresse elle-même. La pièce est claire, spacieuse, bien rangée et tranquille. N'est-ce pas l'endroit idéal pour prendre un peu de repos et peut-être pour manger quelque chose? Vous déposez votre Sac sur un banc, vous débouclez les courroies et vous soulevez le rabat. Entre autres possessions, vous pouvez avoir de la nourriture et un morceau de tentacule de Buveur de Sang. Si vous n'avez pas de tentacule, rendez-vous au **136**. Si vous avez le tentacule, mais pas de nourriture, rendez-vous au **295**. Enfin, si vous possédez les deux, rendez-vous au **185**.

## 269

Épouvanté, vous voyez les Grabats approcher de leurs pas titubant. Lorsque leurs doigts décharnés se tendent vers votre visage, vous tournez les talons, et, sans un regard en arrière, vous grimpez l'escalier quatre à quatre. Vous enfilez le passage rougeoyant, le petit tunnel et vous courez vous réfugier dans votre cellule. Prostré dans le noir et secoué de frissons, vous tentez de reprendre vos esprits. S'il vous reste moins de 6 points de VOLONTÉ, vous n'y parvenez pas : vous demeurez dans votre cachot sordide, effrayé au moindre bruit, incapable de réagir. D'ici à quelques jours, vous serez mort de faim. Si vous avez 6 points de VOLONTÉ ou davantage, vous surmonterez cette épreuve, mais vous n'aurez plus envie de poursuivre vos recherches dans les souterrains du Château. Rendez-vous au **206**.

## 270

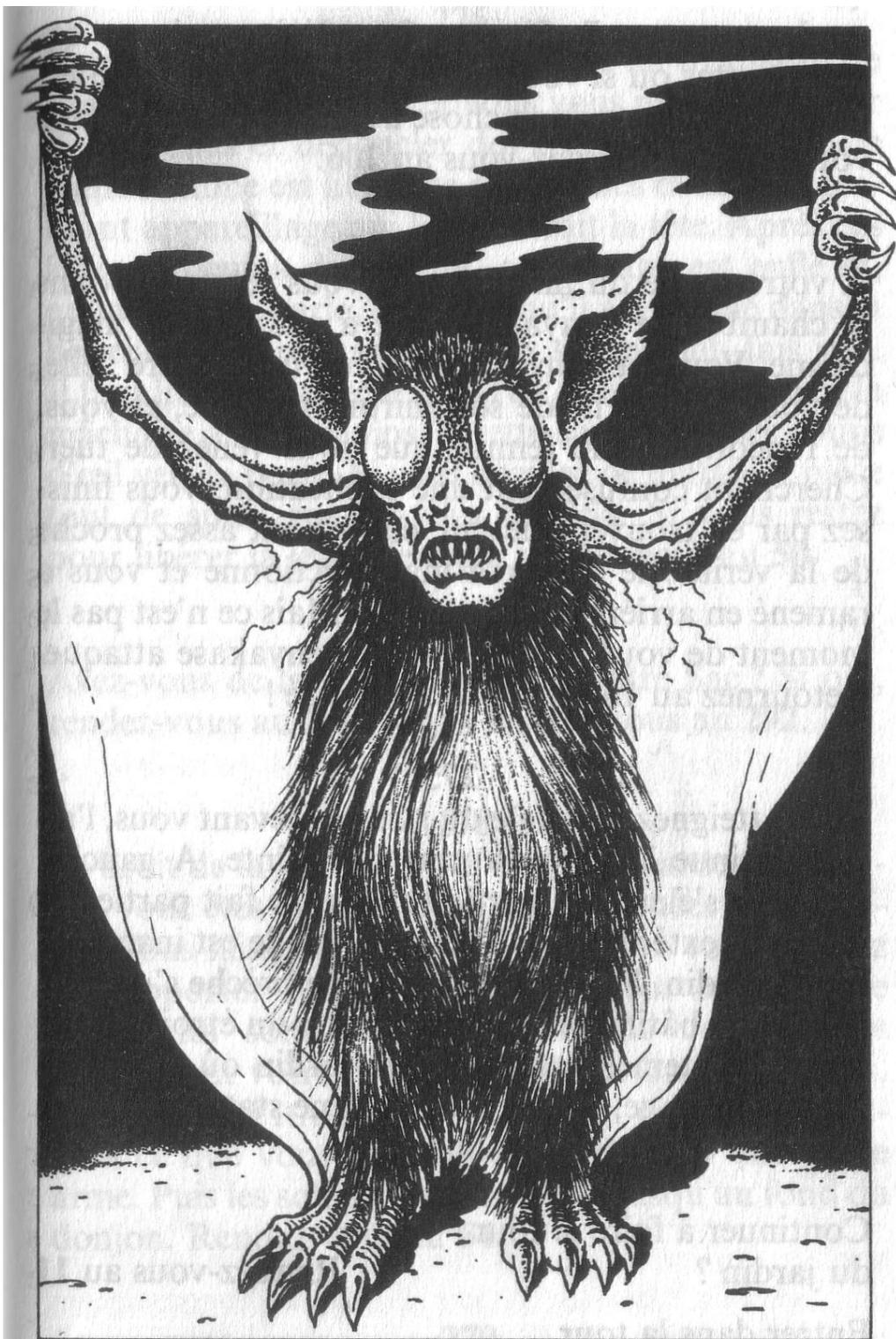
Pendant de longues minutes, fasciné et horrifié, vous contemplez la victime de cette métamorphose. Elle s'adresse à vous, semble-t-il : une voix, dans votre tête, vous vante la douceur de vivre comme un arbre, paisiblement, sans souffrance, entouré de verdure. Quelle perspective attrayante !... Les aventures tragiques que vous avez vécues à Neubourg vous ont fait perdre la raison. Toutefois, vous savez ce qu'il vous reste à faire : vous revenez vers la statue, vous abaissez le bras de métal, et vous attendez tranquillement que la vasque se remplisse du liquide vert. Puis vous vous penchez pour boire. Rendez-vous au **380**.

## 271

Parmi les restes sanglants, vous trouvez la tête de Xakase. De près, on voit qu'elle aussi est une création disparate : des hommes, des femmes et au moins deux animaux sont entrés dans sa composition. Elle est toujours vivante et vous bredouille des insultes jusqu'à ce que vous la fendiez en deux d'un coup d'épée. A l'intérieur du crâne monstrueux, vous trouvez un méli-mélo de cerveaux et une petite boîte métallique que vous mettez dans votre Sac. Vous retournez lentement vers le miroir magique et vous remarquez un petit levier qui dépasse du cadre. Vous le baissez, vous regardez les couleurs tourbillonner à la surface du miroir et vous y entrez. Rendez-vous au **400**.

## 272

Vous descendez le passage tortueux. Le cri est de plus en plus perçant. Le tunnel débouche dans une caverne et, tandis que vous hésitez, une étrange créature entre dans le cercle lumineux de votre lanterne. Elle est à peu près de la taille d'un Nain, mais la ressem-



272 *Le Bac-Rouman est une créature complètement aveugle, mais les variations de l'écho de son cri lui permettent de détecter votre présence.*

blanche s'arrête là : son corps est couvert d'une épaisse fourrure noire, ses quatre membres sont armés de griffes puissantes mais, tandis que ses jambes sont courtes et trapues, ses bras sont démesurément allongés ; ils supportent des ailes faites d'une membrane souple qui évoquent les voiles d'un navire. La bête a un torse réduit, mais sa tête à l'aspect humain est énorme, encadrée de vastes oreilles mobiles. Ses yeux, grands comme des soucoupes, ont le regard vide. Sous deux minuscules narines s'ouvre une bouche petite, pleine de crocs pointus. C'est un Bac-Rouman, un monstre légendaire des profondeurs. Il est complètement aveugle, mais les variations de l'écho de son cri lui permettent de détecter votre présence. Maintenant le piaillement est si aigu qu'il vous transperce les oreilles, ce qui a pour effet de réduire votre HABILITÉ de 2 points. C'est fâcheux pour vous car la créature a décidé de passer à l'attaque.

BAC-ROUMAN

HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 9

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **146**.

### 273

De retour dans le passage rougeoyant, vous examinez les clés. Le trousseau de lourdes clés retenues par un gros anneau de fer doit correspondre à l'épaisse porte métallique proche de la caverne que vous venez de quitter. Par conséquent, la clé unique donne accès à la porte de bois à l'autre bout du passage. Vous pouvez ouvrir l'une ou l'autre, mais faites attention de ne pas choisir une porte que vous avez déjà franchie. Si vous optez pour la porte de métal, rendez-vous au **190**. Si vous ouvrez la porte de bois, rendez-vous au **7**. Si vous êtes déjà passé par ces deux portes ou si vous ne

voulez pas les emprunter, il ne vous reste qu'une chose à faire : retourner dans votre cellule. Rendez-vous au **206**.

### **274**

A votre sortie du miroir, vous vous retrouvez dans la chambre de Senyakase, nez à nez avec la magicienne. Vous êtes aussi surpris l'un que l'autre : elle, de vous voir sortir de son miroir magique, et vous, de rencontrer une femme que vous venez de tuer. Cherchant confusément une explication, vous finissez par en trouver une qui, en fait, est assez proche de la vérité : le miroir a mal fonctionné et vous a ramené en arrière dans le temps. Mais ce n'est pas le moment de vous appesantir car Senyakase attaque. Retournez au **160** et revivez le passé !

### **275**

Vous atteignez un angle du jardin. Devant vous, l'allée continue le long du mur d'enceinte. A gauche, une tour s'élève. Sa partie supérieure fait partie des remparts extérieurs du Château, et elle est inaccessible du jardin. Par contre, une large brèche s'ouvre à la base du bâtiment. A votre droite, un étroit sentier mène directement au centre du jardin où, à travers l'épais feuillage, vous apercevez une statue dans une clairière. Qu'allez-vous faire :

Continuer à faire le tour du jardin ?                      Rendez-vous au **11**

Entrer dans la tour par la brèche ?                      Rendez-vous au **350**

Vous tailler un chemin jusqu'à la clairière ?                      Rendez-vous au **319**

### **276**

Vous fermez la porte. Vous trouvez un trousseau de clés accroché à un clou et vous vous mettez à ouvrir des cadenas et déboucler des

courroies. Bientôt, le jeune homme est libéré de ses chaînes et de l'encombrant appareillage qui lui enserrait la tête. Après ces longues heures de torture, son visage est enflé et, quand il vous parle, on dirait qu'il a du sable dans la bouche : « Merci, merci ! Mais s'il te plaît, fais vite. Il faut libérer ma sœur... » Il est très agité, se tient la mâchoire à deux mains, et jette sans cesse des coups d'œil vers la porte. Si vous décidez de quitter la pièce tout de suite, rendez-vous au **354**. Si vous restez pour libérer la jeune femme, rendez-vous au **50**.

### 277

Avez-vous de la nourriture dans votre Sac ? Si oui, rendez-vous au **188**. Sinon rendez-vous au **292**.

### 278

Le bruit de la lutte attire le reste des gardes et, bientôt, vous êtes entouré d'un cercle d'épées étincelantes. Vous laissez tomber votre arme et vous essayez de supporter stoïquement la douleur et la honte quand les soldats vous rouent de coups, vous confisquent votre épée et vous lient bras et jambes. Votre total d'HABILETÉ sera réduit de 2 points jusqu'à ce que vous puissiez vous procurer une autre arme. Puis les soldats vous traînent jusqu'au fond du donjon. Rendez-vous au **64**.

### 279

Vous regardez dans l'autre pièce et vous découvrez un spectacle révoltant. On se croirait dans un abattoir : l'odeur du sang et de la chair putréfiée est insupportable. L'immense salle voûtée est éclairée par des masses de gelée lumineuse plaquées çà et là sur les murs. Vous voyez partout des amoncellements de cadavres ou de

membres déchiquetés. Quelques créatures amputées de leurs membres remuent encore ; d'autres sont impossibles à identifier, leur aspect dépassant en horreur tout ce qu'on peut imaginer. Et, pendant que vous contemplez cette scène d'épouvante, une voix haut perchée, exaspérante, s'adresse à vous d'un ton railleur. Vous tendez l'oreille pour savoir d'où elle provient. Rendez-vous au **389**.

## 280

Fendant la foule pour retourner à la place du Marché, vous remarquez un petit éventaire tout branlant, surchargé de vieilleries, de chiffons et de babioles. Le propriétaire, aussi vieux que sa marchandise, est petit et barbu. C'est peut-être un Nain... Non, il est trop laid, c'est plutôt un Gobelin... Il voit que vous l'observez. Vous détournez le regard et vous repérez vos deux suiveurs, des guerriers en robe longue, qui font semblant de s'intéresser à un étalage. Vous levez les yeux vers la Forteresse enveloppée de brouillard au-dessus du toit des maisons. Quand vous regardez de nouveau le vieux marchand, il vous sourit d'un air entendu, et d'un doigt noueux, vous fait signe d'approcher. « Si tu as de l'argent à dépenser, mon ami, vous dit-il, j'ai là un objet ancien qui pourrait t'aider, au cas où nos voisins du Sud te chercheraient noise. » Si vous êtes disposé à acheter un article à ce vieux brocanteur, rendez-vous au **129**. Si vous n'avez pas d'argent ou si vous jugez plus sage d'économiser vos dernières Pièces d'Or, vous poursuivez votre chemin jusqu'à la place du Marché. Rendez-vous au **237**.

## 281

Les yeux sans vie du jeune homme fixent le plafond. La voûte est éclairée par la lumière qui émane du pendentif reposant sur la poitrine ensanglantée du garçon. Vous retirez doucement le

Talisman et son lacet de cuir du cou de votre victime. La lumière danse dans toutes les directions. Protégeant votre regard, vous examinez le petit disque. Le mot « Loth » est gravé en gros caractères au verso de l'objet. Si vous décidez de le garder, passez le lacet autour de votre cou et cachez le Talisman sous votre tunique. Vous pouvez aussi, bien entendu, le laisser près du cadavre. La porte de votre cellule est derrière vous. Trois autres portes se présentent : celle en face de vous est grande ouverte, celles de droite et de gauche fermées à clé. Un trousseau de trois clés pend à la ceinture du jeune homme. Vous supposez, à juste titre, que l'une d'elles a ouvert votre cellule et que les deux autres ouvriront les portes fermées. Allez-vous franchir :

La porte ouverte ?	Rendez-vous au <b>376</b>
Celle de droite ?	Rendez-vous au <b>165</b>
Celle de gauche ?	Rendez-vous au <b>96</b>

## 282

La porte donne sur le chemin de ronde du premier mur de défense du Château. Par les créneaux à votre droite, vous voyez une partie de la cour extérieure : un éboulis de rochers qui descend jusqu'au mur d'enceinte du Château. A votre gauche s'étend la cour intérieure qui entoure la Forteresse dont la sombre masse vous domine. Vous vous sentez dangereusement exposé en haut de ce mur, mais vous n'apercevez aucun garde et personne ne vous menace. Dirigez-vous vers la prochaine tour et rendez-vous au **31**.

## 283

La jeune fille tombe morte à vos pieds sans que son sourire s'efface de ses lèvres. Pris de remords, vous regardez son corps sans vie.

Quand vous levez les yeux et que vous rencontrez le regard des deux autres danseuses, elles vous adressent un sourire radieux et se remettent à danser. Vous contemplez leurs évolutions, en vous étonnant d'être si fatigué. Si vous *Testez votre Volonté* avec succès, rendez-vous au **58**. Sinon rendez-vous au **246**.

## 284

Dans la tour, l'atmosphère est chaude et confinée. Quand vos yeux se sont accoutumés à l'obscurité, vous distinguez partout de hautes piles de légumes et de feuilles en train de pourrir : cet endroit sert à stocker le compost pour fertiliser le jardin. Aucune autre porte ne part de la pièce, et vous ne voyez pas d'accès à l'étage supérieur. Vous pouvez fouiller dans les tas de compost du bout de votre épée (rendez-vous au **122**) ou quitter la tour et gagner l'angle suivant du jardin (rendez-vous au **44**).

## 285

Quand vous approchez avec son déjeuner, l'Orque n'a d'yeux que pour la marmite. « Apporte ça ici en vitesse ! grogne-t-il. J'ai si faim que je pourrais en manger trois fois autant. J'espère que c'est chaud aujourd'hui. Sinon, gare à toi ! » Vous êtes près de lui. Si vous décidez de lui jeter le plateau et la marmite à la figure et de l'attaquer en profitant de sa surprise, rendez-vous au **342**. Si vous lui tendez respectueusement le plateau et que vous le regardez manger, rendez-vous au **216**.

## 286

Vous entendez des pas derrière une des portes du cellier et, avant que vous ayez eu le temps de réagir, la porte s'ouvre à la volée et quatre Guerriers du Sud surgissent. Vous vous tournez vers eux,

l'épée dégainée et vous reculez entre les rangées de tonneaux. Une autre porte s'ouvre derrière vous et, quand vous faites demi-tour, vous voyez quatre nouveaux soldats faire irruption dans la cave. Vous êtes cerné et huit épées convergent vers vous. Si vous voulez vous battre, rendez-vous au **239**. Si vous préférez vous rendre, rendez-vous au **49**. Si vous avez une bague incrustée de pierreries ou des Pièces d'Or, ou encore une émeraude, vous pouvez essayer de soudoyer vos adversaires. Dans ce cas, déduisez l'objet que vous décidez d'offrir de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au **97**.

## 287

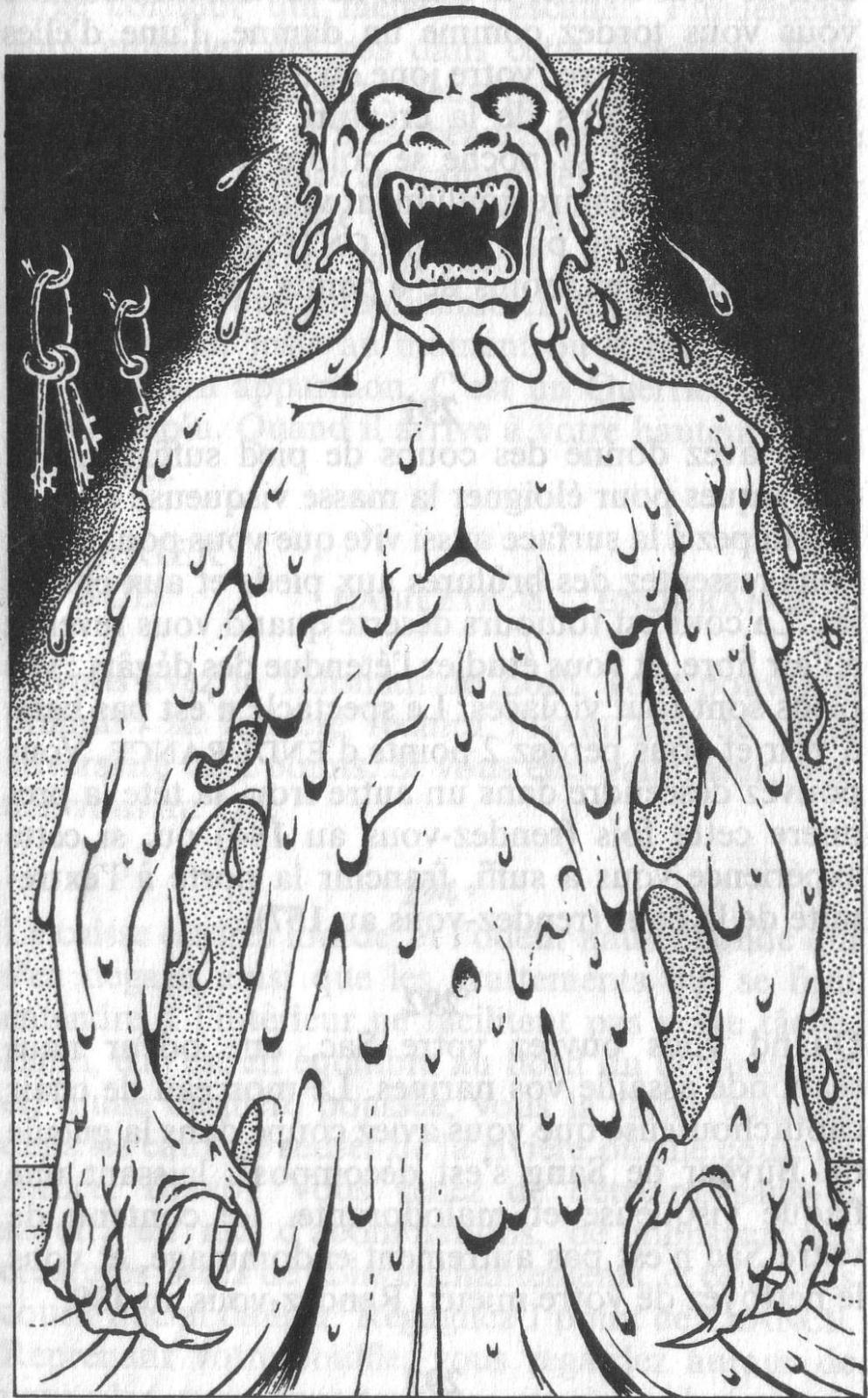
Vous regardez la tache lumineuse s'élever dans le liquide, emplissant la caverne d'étranges reflets tremblotants. En atteignant la surface, elle se transforme en une créature humanoïde qui jaillit du bassin dans une gerbe d'éclaboussures. C'est l'Essence de Vitriol. Cette monstrueuse créature découvre des dents de loup, referme ses grandes mains griffues et siffle : « Qui ose me troubler dans mon sommeil séculaire ? » Et, sans attendre de réponse, elle attaque.

ESSENCE

DE VITRIOL

HABILETÉ : 8    ENDURANCE : 6

Si elle parvient à vous blesser, rendez-vous au 230. Si, au contraire, vous l'avez réduite à 2 points d'EN-DURANCE, ou moins, rendez-vous au **112**.



287 Une créature humanoïde jaillit du bassin dans une gerbe d'éclaboussures.

## 288

Vous poussez la barrette vers le X, et, ô surprise ! des formes nuageuses obscurcissent le miroir qui, en un clin d'œil, devient une masse de couleurs tourbillonnantes. Vous vous en approchez. Vous inspirez profondément et vous pénétrez dans le maelstrôm bigarré. Rendez-vous au **335**.

## 289

Une route en lacets gravit la colline du Château en direction de la sombre masse de la Forteresse de Neubourg. Les quelques passants que vous croisez hochent la tête et détournent les yeux. Ils pensent sans doute que vous êtes follement téméraire ou tout à fait inconscient. La pente devient plus abrupte, les maisons — de pauvres masures construites à flanc de rocher — se font rares et, bientôt, les hautes tours noires de la Forteresse se dressent devant vous. Le chemin où vous vous trouvez semble mener tout droit à l'entrée principale du Château. Un petit sentier envahi de ronces part sur la droite. Si vous voulez poursuivre par le chemin, rendez-vous au **2**. Si vous préférez emprunter le sentier de droite, rendez-vous au **95**.

## 290

Vous ne pouvez vous résoudre à toucher la chose immonde qui s'accroche à vos cheveux. Malade de peur, vous sautez sur place en secouant la tête, mais l'horrible forme bulbeuse tient bon, se balançant contre votre épaule avec un bruit mou. Ses ventouses tournoient dans tous les sens, attendant l'occasion de vous donner le Baiser de la Mort. Et comme vous vous tordez comme un damné, l'une d'elles finit par rencontrer votre joue où elle s'applique solidement. Le corps de la créature se blottit contre

votre visage et sa poche se colore d'un rose terne tandis qu'elle aspire goulûment votre sang. S'il vous reste 6 points ou plus de VOLONTÉ, rendez-vous au **33**. Si vous avez moins de 6 points, rendez-vous au **348**.

## 291

Vous avez donné des coups de pied suffisamment énergiques pour éloigner la masse visqueuse et vous regrimpez à la surface aussi vite que vous pouvez car vous ressentez des brûlures aux pieds et aux chevilles. La cour est toujours déserte quand vous revenez à l'air libre, et vous étudiez l'étendue des dégâts : vos pieds sont tout violacés. Le spectacle n'est pas beau à voir et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous pouvez descendre dans un autre trou, la tête la première cette fois (rendez-vous au **184**) ou, si cette expérience vous a suffi, franchir la porte à l'extrémité de la cour (rendez-vous au **157**).

## 292

Quand vous ouvrez votre Sac, une odeur nauséabonde assaille vos narines. Le morceau de chair caoutchouteuse que vous aviez coupé dans la gueule du Buveur de Sang s'est décomposé, laissant une flaque visqueuse et malodorante. Le contenu de votre Sac n'est pas autrement endommagé, et vous le nettoyez de votre mieux. Rendez-vous au **139**.

## 293

Caché dans un recoin, vous êtes bien placé pour surveiller la double porte gardée par des sentinelles et le large corridor qui mène à l'escalier. Finalement, vous entendez des pas dans cette direction. Vous écoutez attentivement : deux personnages arrivent,

l'un marche vite et il est beaucoup plus près que le deuxième qui avance en traînant les pieds. Vous sortez de votre cachette et vous courez vers l'escalier, espérant trouver un autre recoin où vous mettre en embuscade. Vous vous dissimulez derrière une avancée du rocher juste au moment où le premier arrivant fait son apparition. C'est un Guerrier du Sud à l'air résolu. Quand il arrive à votre hauteur, vous l'attaquez.

## GUERRIER

DU SUD

HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 8

Si vous avez le Talisman de Loth, vous pouvez le brandir : sa lumière réduira l'HABILETÉ de votre adversaire de 2 points. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **126**.

## 294

La caisse est très lourde, et l'odeur nauséabonde qui s'en dégage ainsi que les grattements qui se font entendre à l'intérieur ne facilitent pas votre tâche. Enfin, elle est en équilibre au bord du débarcadère et, d'une dernière poussée, vous la faites basculer dans les eaux boueuses de la rivière où elle coule en silence. Bravo ! Vous venez de détruire, sans le savoir, un nid d'abominations, de monstrueuses créatures issues de noirs enchantements, et cela, sans courir aucun danger. Regagnez 1 point de CHANCE. Reprenant votre souffle, vous regardez autour de vous : les quais sont toujours aussi lugubres, mais tout est calme, et personne n'est en vue. Vous décidez de retourner au centre de la ville, puis d'aller explorer un autre quartier de Neubourg. Rendez-vous au **377**.

## 295

Quand vous ouvrez votre Sac, une odeur nauséabonde assaille vos narines. Le morceau de chair caoutchouteuse que vous aviez coupé dans la gueule du Buveur de Sang s'est décomposé, laissant une flaque visqueuse et malodorante. Le contenu de votre Sac n'est pas autrement endommagé et vous le nettoyez de votre mieux. Rendez-vous au **136**.

## 296

L'étroit tunnel qui monte devant vous semble n'avoir pas servi depuis des siècles. Après avoir serpenté sur une certaine distance, il s'arrête devant une grille toute rouillée. Vous vous y appuyez de tout votre poids et, à votre grande satisfaction, elle cède. Le tunnel est à peine plus large qu'auparavant. Vous arrivez à un croisement. A votre gauche, une petite galerie s'élève, obstruée par des nuées de toiles d'araignée. Devant vous le tunnel s'élargit. On dirait bien qu'il y a eu du passage ici, ces cent dernières années. Vous continuez tout droit. Rendez-vous au **332**.

## 297

Le sol en pente est terriblement glissant, mais, en vous laissant tomber sur le dos, vous évitez de tomber dans la mare. Quand vous vous relevez, vous croisez le regard de deux yeux qui viennent de sortir de l'eau bourbeuse. Vous tirez votre épée. Bientôt les yeux sont suivis par un corps verruqueux, hérissé d'une forêt de tentacules qui se tordent vers vous. Si vous *Testez votre Volonté* avec succès, rendez-vous au **385**. Sinon rendez-vous au **141**.

## 298

Quand vous rouvrez les yeux, vous êtes sur le sol de pierre, enroulé autour du tronc de l'arbre. Vous vous levez d'un bond, surpris de la sensation de bien-être que vous éprouvez et de la détermination qui vous habite. Vous n'avez plus peur de rien. Vos totaux de départ d'ENDURANCE et de VOLONTÉ augmentent de 1 point chacun, et vous pouvez ajouter jusqu'à 2 points à vos scores actuels d'ENDURANCE et de VOLONTÉ, sans dépasser vos nouveaux totaux de départ, bien sûr. Notez ces changements sur votre *Feuille d'Aventure*. « Oyden a récompensé ton courage, vous dit Hove. Maintenant pars accomplir ta mission. » Rendez-vous au **368**.

## 299

Quand vous ouvrez votre Sac, une odeur nauséabonde assaille vos narines. Le morceau de chair caoutchouteuse que vous aviez coupé dans la gueule du Buveur de sang s'est décomposé, laissant une flaque visqueuse et malodorante. Le contenu de votre Sac n'est pas autrement endommagé et vous le nettoyez de votre mieux. Rendez-vous au **132**.

## 300

Vous descendez longtemps, mais sans encombre. Vous débouchez à l'extrémité d'un large corridor où plusieurs escaliers aussi obscurs se rejoignent. Devant vous, le corridor est un peu moins sombre car il est éclairé par des torchères disposées de loin en loin sur les murs. Le couloir tourne à gauche, puis repart tout droit avant d'arriver à une bifurcation. Vous examinez les deux nouveaux passages : celui de gauche se termine par une double porte apparemment ouverte. De la lumière s'en échappe, et vous distinguez au-delà une table chargée d'objets colorés... des aliments

peut-être? Le couloir de droite s'arrête devant une double porte fermée et gardée par deux Guerriers en robe longue. Allez-vous prendre le corridor de gauche (rendez-vous au **252**) ou celui de droite (rendez-vous au **155**) ?

### **301**

En dépit de vos réticences, l'aubergiste se montre bon diable et, bientôt, il vous régale d'anecdotes et d'histoires piquantes sur la ville. Il n'a rien remarqué d'anormal, prétend-il. Devant son air jovial et sous l'effet de la bonne bière qu'il vous sert, vous vous mettez à douter de vos impressions. Peut-être vous êtes-vous fait des idées ? Comment pourrait-il se passer quoi que ce soit d'insolite dans une bourgade aussi paisible ? Reposé et rassuré, vous décidez d'aller vous coucher. L'aubergiste vous mène à votre chambre et vous souhaite une bonne nuit. Rendez-vous au **179**.

### **302**

La chair putréfiée des Grabats dégage une telle puanteur qu'elle vous donne la nausée, et vous n'avez plus qu'une idée : quitter cette salle. Vous n'oubliez pas toutefois d'emporter la hampe de métal bleu qui, au moins, vous éclairera pour retourner à votre cellule. Si vous avez une tête de Trident, vous vous apercevez qu'elle correspond à cette hampe qui n'est autre que le manche de cette arme et sa source d'énergie (rendez-vous au **182**). Si vous n'avez pas la tête de Trident, la hampe ne vous sert que provisoirement de lanterne, car elle perd son éclat moins d'une heure après avoir été retirée du cercueil. Remontez l'escalier vers le passage rougeoyant. Rendez-vous au **240**.

### 303

Que pouvez-vous faire d'autre que considérer avec horreur ce pauvre être changé en végétal ? Après tout, il s'agissait d'un de vos semblables. Il remue bizarrement ses branches, paraissant les tendre vers vous et, avec un cri étranglé, vous tournez les talons et vous retournez en courant vers la statue, puis vers l'allée qui fait le tour du jardin. Rendez-vous au **11**.

### 304

Vous regardez l'Orque avaler gloutonnement son ragoût. Quand il a fini, il lèche sa cuillère, émet un renvoi sonore, et lève les yeux vers vous. « Tu es encore là ? gronde-t-il. Qui es-tu, de toute manière ? Où est cet animal de Bindebol ? Que se passe-t-il ici ? » Il se lève, empoignant d'une main le manche de sa hache tandis que, de l'autre, il tire sur une corde qui pend du plafond. Vous êtes étonné de ne pas entendre retentir un signal d'alarme, mais vous n'avez pas le temps d'élucider ce mystère : il faut vous battre.

ORQUE

HABILETÉ : 9    ENDURANCE : 13

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **69**.

### 305

Vous plongez la main dans le liquide, et un cri horrible vous échappe. Hélas ! quand vous ressortez votre main, il est trop tard : le puissant acide que contient le bassin est entré en action et de la chair grésillante se détache de vos doigts. Vous êtes toujours prostré à côté du bassin, gémissant de douleur quand l'Essence de Vitriol jaillit du liquide. Vous n'êtes pas en état de vous défendre de ses griffes redoutables et elle vous attire dans le bassin où vous

succombez dans d'atroces souffrances, déchiqueté par le monstre et rongé par l'acide.

### 306

Vous soulevez le crochet qui ferme l'une des boîtes et, avant que vous ayez le temps de réagir, le panneau est poussé de l'intérieur, et une créature monstrueuse fond vers vous. Vous avez à peine le temps d'apercevoir ses griffes démesurées et sa gueule vorace que le Buveur de Sang — car tel est le nom de ce monstre — vous attaque.

#### BUVEUR

#### DE SANG

HABILETÉ : 8    ENDURANCE : 9

Les Buveurs de Sang sont des bêtes à la peau épaisse, sans yeux, aux quatre pattes armées de griffes affilées comme des rasoirs. Elles n'ont pas de dents : de leurs gueules béantes sort une forêt de tentacules qui se tordent comme des serpents. Si ce monstre vous tue, il vous déchirera en lambeaux et vous videra de votre sang à l'aide des ventouses dont ses tentacules sont munis. Si vous êtes vainqueur, vous comprendrez que ces chenils sont les cages où l'on garde les Buveurs de Sang dans la journée. On ne les relâche qu'à la nuit tombante pour semer la terreur dans Neubourg. Comme vous ne pouvez pas les éliminer tous, vous poursuivez votre chemin jusqu'au mur au fond de la cour. Rendez-vous au **92**.

## 307

Lancez un dé. Si vous obtenez :

- 1                   Rendez-vous au **274**
- 2                   Rendez-vous au **4**
- 3                   Rendez-vous au **53**
- 4                   Rendez-vous au **61**
- 5                   Rendez-vous au **335**
- 6                   Rendez-vous au **148**

## 308

La lourde porte paraît coincée mais, au prix d'un dernier effort, vous parvenez à la pousser et à fixer les énormes barres. Quand vous entendez vos poursuivants se heurter au portail, vous esquissez un sourire de triomphe : pour le moment, vous êtes en sécurité derrière ces murs de pierre et vous embrassez du regard la cour intérieure. Rendez-vous au **212**.

## 309

La hampe de métal bleu ne vous sert à rien et vous vous demandez pourquoi on l'a si soigneusement déposée ici. Vos cogitations sont interrompues par des craquements : le squelette se met debout dans le sarcophage, tourne vers vous ses orbites vides, remue la mâchoire comme s'il voulait parler et marche sur vous les bras tendus. Vous devez le combattre. Toutefois, chaque fois que vous parviendrez à le blesser, vous ne lui retirerez que la moitié des points d'ENDURANCE que perdrait un adversaire normal car il est insensible à la douleur.

SQUELETTE

HABILETÉ : 4 ENDURANCE : 10

Si vous êtes vainqueur, il ne reste plus de lui qu'un petit tas d'os brisés. Ne vous réjouissez pas trop longtemps de votre victoire car trois murs de la salle sont de fausses cloisons, et de nouveaux adversaires font irruption à travers la mince couche de plâtre. Rendez-vous au **46**.

### 310

Paralysé par l'horreur et la détresse, vous restez immobile quand le corps monstrueux de Xakase se rapproche de vous. Un bras velu se tend vers vous, et l'appendice strié de veines rouges qui le termine vous agrippe par l'épaule, vous soulève et vous projette contre un mur. S'il vous reste moins de 6 points de VOLONTÉ, rendez-vous au **338**. Si vous avez 6 points ou plus, rendez-vous au **365**.

### 311

Au bout de quelques minutes, la porte s'ouvre lentement et deux silhouettes apparaissent : une grande sentinelle en robe longue qui vous regarde méchamment et un Nain à la barbe grise lève les yeux vers vous, un peu surpris, et demande simplement : « Oui ? » Si vous dites seulement au Nain que vous aimeriez voir le Baron Tholdur, rendez-vous au **205**. Si vous ajoutez que vous êtes un vieil ami du Margrave, venu pour l'aider à résoudre ses difficultés, rendez-vous au **45**.



**311** *La porte s'ouvre et apparaissent une sentinelle qui vous regarde méchamment et un Nain qui lève les yeux vers vous, un peu surpris.*

## 312

Après avoir pris une profonde inspiration et empoigné par précaution le pommeau de votre épée, vous parlez au Nain jardinier de votre vieille amitié avec le Margrave de la Forteresse de Neubourg et de votre mission de débarrasser la ville des fléaux qui l'affligent. Le vieux Nain réfléchit un moment, puis vous dit en soupirant : « Bien, je te crois. Je ne vois pas pourquoi on raconterait une histoire pareille si elle n'était pas vraie. D'ailleurs, même si tu es un scélérat et un imposteur, je ne vois pas comment tu pourrais aggraver encore la situation ! Je ferai mon possible pour t'aider. Assieds-toi, je t'en prie. Mange, si tu as des provisions. Moi, je n'ai rien. » Voilà longtemps que vous n'avez pas eu l'occasion de souffler. Vous avez provisoirement trouvé un havre et un allié. Rajoutez-vous 1 point de CHANCE. Si vous n'avez pas de vivres dans votre Sac, vous vous reposez quelques minutes et, ensuite, vous interrogez le Nain (rendez-vous au **396**). Si vous avez de la nourriture, rendez-vous au 3. Si votre Sac contient à la fois de la nourriture et un tentacule de Buveur de Sang, rendez-vous plutôt au **222**.

## 313

Vous n'avez pas assez bien visé : le Globe frappe Xakase, mais rebondit sur un enchevêtrement de membres et de tentacules et tombe au sol. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au 83. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **211**.

## 314

Cloué sur place par l'horreur et le dégoût, vous êtes incapable de réagir quand une multitude de mains putrides se tendent vers vous, s'accrochent à vos vêtements et vous tirent dans la caisse. Mais,

quand elles commencent à vous frapper et à vous griffer, vous reprenez vos esprits. Heureusement, vous tenez toujours votre épée que vous faites tourner avec frénésie. Le combat sera difficile : chaque membre pris séparément ne peut guère vous infliger de dommages, mais vous n'en viendrez à bout qu'en le réduisant en bouillie. Combattez tous les membres comme s'il s'agissait d'un seul monstre. Au bout de deux Assauts, vous pouvez prendre la *Fuite*.

CAISSE DE

MEMBRES

HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 18

Si vous êtes vainqueur, vous vous dépêchez de rabattre le couvercle sur la caisse qui contient maintenant un horrible magma et vous vous effondrez sur le sol, épuisé. Quand vous vous sentez un peu mieux, vous retournez au centre de la ville d'où vous partirez explorer un autre quartier de Neubourg. Rendez-vous au **377**.

### 315

Enjambant les cadavres ensanglantés de vos adversaires, vous quittez le corps de garde à l'entrée de la ville. Vous devez maintenant trouver un endroit où vous reposer, vous restaurer et panser vos blessures. Vous vous souvenez de l'*Auberge de l'Étoile du Sud*, un établissement bien situé sur la place du Marché. Lors de votre dernière visite, c'était un endroit accueillant où régnait la plus franche animation. Rendez-vous au **119**.

### 316

Vous vous retenez de justesse à la bordure, mais l'un de vos pieds glisse dans la Vase Fluorescente qui est un puissant acide. Vous le

retirez vivement en sentant la substance entrer en action. Puis vous rampez jusqu'à un angle de la caverne où vous vous relevez. Impossible de vous échapper par la glissière qui vous a projeté au bord du bassin : elle est beaucoup trop abrupte. Mais vous apercevez un étroit passage qui s'enfonce dans le rocher et vous vous y engagez. Rendez-vous au **9**.

### 317

La cave est froide et vous êtes incommodé par l'odeur qui y règne. Soudain, vous sentez un chatouillis à la surface de votre peau mais, comme rien ne vous attaque, vous l'oubliez et vous ramassez l'objet luisant. C'est un Globe de verre vert qui dégage de la chaleur quand vous le prenez dans votre main. Avec précaution, vous regrimpez par l'ouverture au rez-de-chaussée de la tour et vous sortez dans le jardin. Là, en jetant un coup d'oeil sur vous, vous voyez que vous êtes couvert d'araignées velues dont certaines sont grosses comme le poing. Si vous *Testez votre Volonté* avec succès, rendez-vous au **204**. Sinon rendez-vous au **353**.

### 318

Ses griffes d'acier en avant, la jeune fille se jette sur vous avec la férocité d'un fauve. Attention, ce combat va être dangereux !

GUERRIÈRE AUX

CHEVEUX D'OR

HABILETÉ: 10 ENDURANCE : 8

Tout en vous décochant des coups de griffes meurtriers, elle remue frénétiquement les lèvres, et son visage inondé de larmes est l'image du désespoir. Toutefois, vous n'entendez pas ce qu'elle crie puisque vous avez des boules de cire dans les oreilles. Si vous avez le Talisman de Loth, vous pouvez le brandir après un Assaut. Mais

en le tirant de votre Tunique, vous perdrez 2 points d'ENDURANCE, car la jeune fille vous attaque sans relâche. D'ailleurs, cette arme ne réduit son HABILITÉ que de 1 point : elle est déjà à moitié aveuglée par les larmes. A moins que vous n'ayez la Hache Runique, vous pouvez *Prendre la Fuite* après un Assaut. Vous quittez alors le donjon par la porte ouverte (rendez-vous au **376**). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **63**.

### 319

Vous vous frayez un chemin jusqu'au centre du jardin à travers les broussailles et les branchages. Là, dans une clairière, se dresse la statue de métal d'une jeune guerrière. Son bras droit levé brandit une épée et, quand vous vous approchez, vous remarquez qu'il est articulé à l'épaule. Dans le creux de son bras gauche, au lieu d'un bouclier, elle tient une urne au col étroit. A ses pieds se trouve une vasque de pierre vide. Au-delà de la statue le chemin continue jusqu'à l'angle opposé du jardin, mais il est obstrué par la végétation et par un arbre à la forme singulière. Qu'allez-vous faire : essayer d'abaisser le bras droit de la statue (rendez-vous au **111**) ; explorer le sentier au-delà de la statue (rendez-vous au **232**) ou regagner l'allée qui fait le tour du jardin (rendez-vous au **11**)?

### 320

Bien que vous vous tordiez comme un damné, vous parvenez tout de même à rester en équilibre précaire au bord du bassin. Vous êtes toutefois sans défense contre la prochaine attaque de l'Essence de Vitriol qui abat sur vous ses longs bras luisants, enfonçant profondément ses griffes dans votre chair. Rendez-vous au **351**.



**319** *Dans une clairière se dresse la statue d'une jeune guerrière brandissant une épée.*

### 321

Vous n'avez jamais été attaqué par un adversaire aussi monstrueux que cette jeune femme : elle est parfaitement normale jusqu'au cou, mais sa tête est rejetée en arrière et, de sa bouche béante, sort une multitude de langues qui se tordent comme des anguilles. Vous réprimez un frisson et vous vous préparez au combat. Si vous avez le Talisman de Loth et souhaitez en faire usage, rendez-vous au **254**. Sinon rendez-vous au **128**.

### 322

Le temple en ruine s'élève sur une avancée rocheuse à mi-pente de la colline du château. Le sentier qui y mène est étroit et escarpé, et, tout en le gravissant, vous avez l'impression que l'imposant édifice vous observe. Les pierres noires de la façade sans fenêtres sont usées par le temps et par la pluie, mais d'énormes statues de rois et de reines à la mine sévère montent toujours la garde, brandissant des armes de pierre. Un vieillard desséché se tient à l'entrée unique du temple, un trou obscur au milieu de la rangée de statues. Il paraît somnoler. Si vous décidez de vous approcher du vieil homme, rendez-vous au **47**. Si vous préférez vous dissimuler dans les rochers et surveiller l'entrée du temple, rendez-vous au **144**.

### 323

Vous êtes sûr que les servantes sont parties donner l'alarme : il n'y a pas de temps à perdre. La pièce a deux portes contiguës, et vous ignorez laquelle les deux jeunes femmes ont prise. Vous êtes entré par celle de gauche. Allez-vous sortir par la même (rendez-vous au **94**) ou par celle de droite (rendez-vous au **115**)?

## 324

*Tentez votre Chance.* Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **193**.  
Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **23**.

## 325

En examinant la porte de plus près, vous remarquez des joints entre les panneaux de bois délabrés. Vous y insérez votre épée et, après avoir tâtonné, vous localisez la barre et la soulevez de son logement. La porte s'ouvre, mais de la largeur d'une main à peine. Un lourd obstacle la bloque encore de l'autre côté. Rendez-vous au **116**.

## 326

Le petit Gnome repose précipitamment son plateau et bat en retraite quand vous sortez de derrière le rideau. Vous levez les bras pour lui montrer que vous ne lui voulez pas de mal, et vous lui demandez pourquoi il est si malheureux. « C'est tout les jours la même chose, pleurniche-t-il. Cette Ugbilya me déteste. C'est la cuisinière chef, et elle a un caractère de cochon. Chaque fois, c'est moi qu'elle désigne pour porter une marmite de ragoût à Kulgob. C'est un Orque comme elle, mais encore plus gros et plus méchant. Il monte la garde devant le Trésor, au bout de ce corridor. Il me flanque toujours une taloche quand je lui apporte son déjeuner et quand je reviens, j'en reçois une autre d'Ugbilya parce que je suis en retard. Dis, tu ne pourrais pas le faire à ma place aujourd'hui ? Kulgob n'oserait pas te battre, toi. Je resterai ici jusqu'à ce que tu reviennes ! » Allez-vous ignorer la prière de ce malheureux Gnome et vous éloigner par le corridor (rendez-vous au **267**) ou prendre son plateau et en examiner le contenu un peu plus loin (rendez-vous au **384**) ?

## 327

Vous commencez votre inspection par le fond de la pièce. Près de la porte qui, selon vos calculs, doit donner sur les remparts, vous écartez un amas poussiéreux de rames de haricots, de rouleaux de treillage et de bottes de foin, et vous découvrez une petite cheminée noircie. Elle ne contient apparemment que de la suie, mais vous êtes récompensé de vos recherches en apercevant une petite brèche à côté du foyer. Vous distinguez les premières marches d'un escalier qui s'enfonce dans l'épaisseur de la muraille. Ajoutez-vous 1 point de CHANCE : vous venez de découvrir une entrée secrète des caves de la Forteresse de Neubourg. Vous cessez de fouiller la pièce car vous êtes impatient de pénétrer dans la Forteresse. Si vous décidez d'emprunter l'escalier secret, rendez-vous au **25**. Si vous préférez passer par la porte à côté de la cheminée, rendez-vous au **282**.

## 328

Le sourire de la jeune femme se transforme en un rire moqueur et, d'un mouvement gracieux, elle évite le coup mortel que vous vouliez lui porter. « Félicitations ! dit-elle d'un ton sarcastique. Tu as démasqué Senyakase, la plus grande sorcière de l'antique Zagoula. Et, maintenant, je dois prendre congé. » Vous voulez la poursuivre, mais elle s'enfuit en courant, tout en traçant des doigts des signes mystérieux. La pièce s'emplit d'une fumée opaque et vous ne voyez plus rien. Une porte s'ouvre et se referme. Quand la fumée se dissipe, vous vous dirigez vers le côté de la pièce où se trouvent deux portes. Allez-vous emprunter celle de gauche (rendez-vous au **94**) ou celle de droite (rendez-vous au **115**) ?

### 329

En quelques secondes, le Globe se met à briller d'un éclat insoutenable et à dégager autant de chaleur qu'un brasier. Vous commencez à vous demander si vous n'êtes pas beaucoup trop près, quand, soudain, il explose. Une énorme secousse, un fracas assourdissant, puis plus rien... Votre corps a été déchiqueté, il n'en reste plus qu'une multitude de fragments calcinés.

### 330

Vous posez le Globe sur le sol. En vous éloignant, vous sentez sa chaleur dans votre dos. Puis il explose. Un bruit assourdissant retentit, et une poussée d'air brûlant vous jette au sol, roussissant vos cheveux. Des pierres et des branches brisées dégringolent autour de vous. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Quand vous vous relevez, vous découvrez une scène de désolation : les arbres ont perdu leurs feuilles et la tour n'est plus qu'un amas de ruines. Il ne vous reste plus qu'à poursuivre votre chemin jusqu'à l'angle suivant du jardin. Rendez-vous au **44**.

### 331

Maladroitement, vous vous traînez vers la droite, encouragé par la voix mystérieuse : « Oui, oui ! Encore un peu... fais vite, s'il te plaît. Je cours un danger mortel en restant ici, mais peut-être es-tu celui que nous attendons, et je ne peux pas te laisser aux mains des Barbares du Sud. C'est ça, oui... Je tiens les cordes. Voilà ! » Vous sentez les liens tomber de vos poignets. Vous arrachez le bandeau qui vous couvre les yeux et vous libérez vos chevilles. Vous êtes dans une cave. Une faible lumière entre par une porte située au sommet d'un escalier étroit et abrupt. Aucune trace de votre sauveur. Vous ne voyez pas de seconde porte. Voulez-vous fouiller

la cave (rendez-vous au **59**) ou vous en échapper par l'escalier (rendez-vous au **215**) ?

### **332**

Passé un angle, vous voyez de la lumière devant vous. Bientôt, vous arrivez à un palier éclairé par une torchère. Vous vous penchez sur la balustrade et vous voyez l'escalier s'enfoncer dans le noir. Après le palier, le corridor poursuit son chemin sans histoire, disparaissant aussi dans l'obscurité. Si vous voulez descendre l'escalier, rendez-vous au **300**. Si vous préférez continuer tout droit par le corridor, rendez-vous au **40**.

### **333**

Tant que vous vous servirez de cette masse d'armes, retirez-vous 1 point d'HABILETÉ car elle est moins maniable qu'une épée ou une hache. Toutefois ses pointes d'argent sont douées d'un pouvoir magique : chaque fois que vous blesserez un adversaire avec cette arme, il perdra 4 points d'ENDURANCE. Maintenant il est temps de quitter l'armurerie. Rendez-vous au **359**.

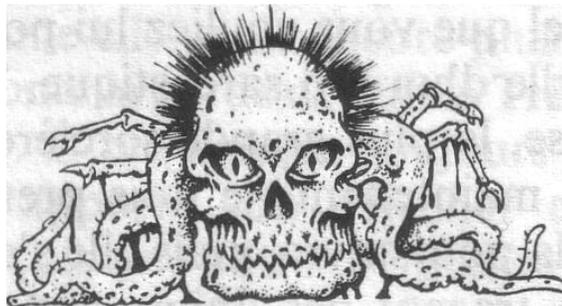
### **334**

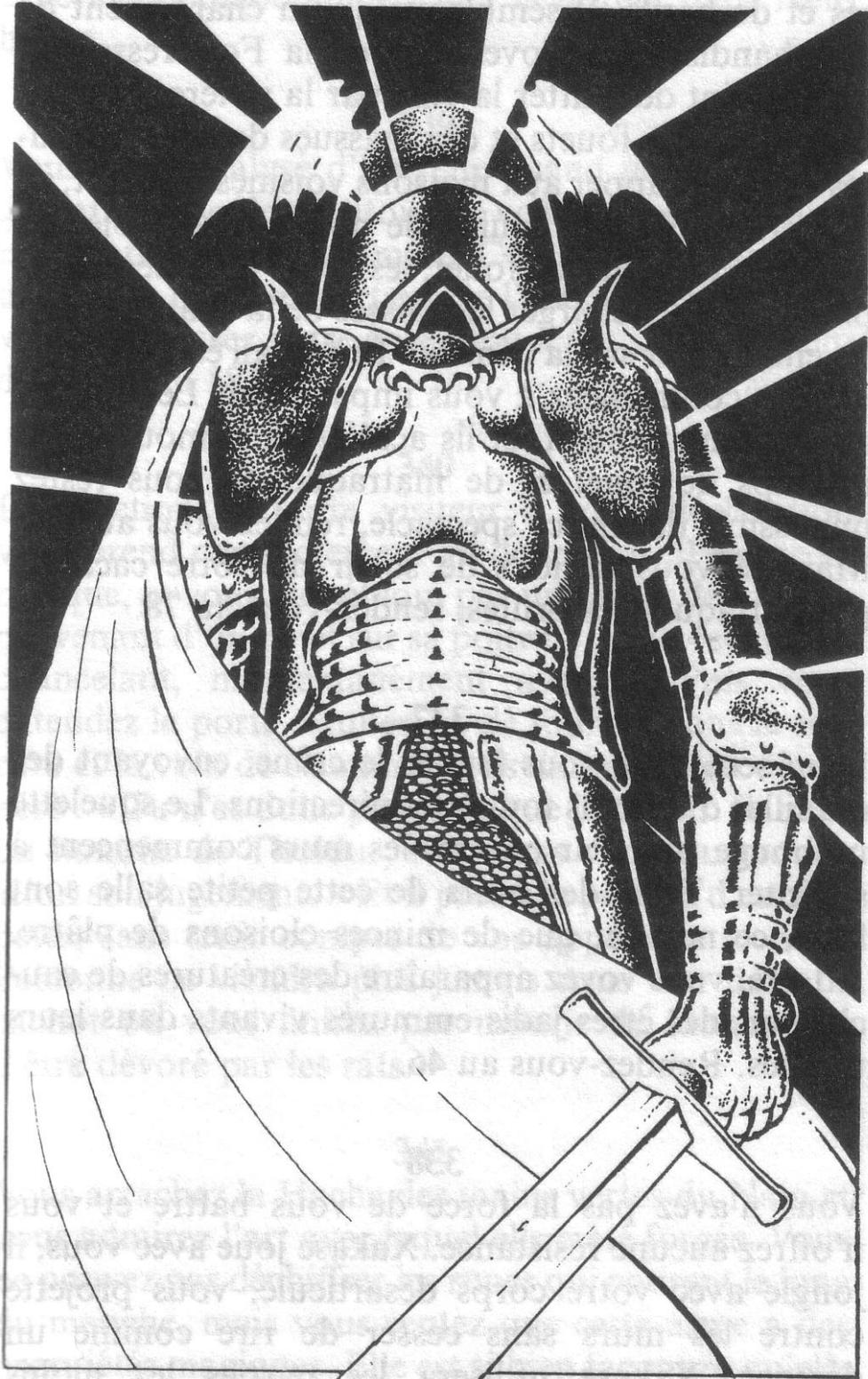
Le Nain jardinier n'a pas souvent eu l'occasion de manger ces temps-ci, et il fait honneur au Repas que vous lui offrez. « Merci encore, soldat, vous dit-il. C'est la deuxième fois que tu me rends service, je ne sais pas comment m'acquitter. Mais demande toujours ! Certaines de ces herbes ont d'étranges propriétés, et je suis un peu au courant de ce qui se passe dans la Forteresse. Je te donnerais bien ma hache, Bokorbil, mais elle est un peu capricieuse depuis quelque temps. Elle m'obligerait à t'attaquer, si je n'y prenais pas garde ! » Il paraît trouver l'idée très amusante et

rit un moment dans sa barbe. « Enfin !... Où en étais-je ? Ah oui, je me souviens. Demande-moi quelque chose, soldat ! » Allez-vous lui demander : une décoction pour stimuler votre Volonté (rendez-vous au **151**) ; si vous pouvez trouver des alliés dans la Forteresse (rendez-vous au **225**) ou ce qu'il pense de la tête de trident, si vous l'avez (rendez-vous au **375**) ?

### 335

Vous émergez d'un miroir encastré dans le mur d'une salle vide. Le tourbillon de couleurs derrière vous est la seule source de lumière, et la pièce est si grande que vous distinguez à peine l'unique issue, une porte ouverte dans le mur opposé. Quand la surface du miroir redevient normale, vous vous retrouvez dans l'obscurité totale. Vous avez l'impression que cette salle aux murs de pierre doit se trouver très loin sous terre. Plissant les yeux, vous voyez que l'embrasure de la porte s'éclaire d'une lueur. Bientôt, elle s'intensifie, et un immense guerrier revêtu de pied en cap d'une armure et d'un heaume franchit le seuil. C'est de son corps que provient la lumière : elle brille par les fentes de son armure et la visière de son casque. Il est enveloppé d'un grand manteau qui descend jusqu'à terre et qui traîne derrière lui. Il s'adresse à vous d'une voix sans timbre. « Mon nom est Skarlos. Va-t'en ou meurs. » Si vous avez le Talisman de Loth et si vous voulez en faire usage, rendez-vous au **27**. Sinon rendez-vous au **91**.





**335** *Un immense  
armure et d'un*

*guerrier revêtu d'une  
heaume franchit le seuil.*

### 336

Vous vous glissez entre deux entrepôts laissés à l'abandon, face à l'un des rares débarcadères encore utilisables. Une péniche y est amarrée, et quelque chose vous dit que la charrette se dirige vers ce ponton. Quand elle approche, vous voyez les armes du Baron Tholdur peintes sur ses ridelles. Elle transporte quatre soldats et un assortiment de caisses et de barils. Il semblerait qu'un chargement de marchandises en provenance de la Forteresse soit sur le point de quitter la ville par la rivière. Les soldats tirent des fouets et des massues de leurs ceintures et vont frapper aux maisons voisines. Bientôt, ils ont rassemblé une équipe de dockers. Accablés de jurons et de coups de fouet, les petits hommes entreprennent de décharger les caisses de la charette et de les embarquer sur la péniche. Le travail est fort long, et vous commencez à vous impatienter. Les soldats aussi s'impatientent, et ils accélèrent le mouvement à coups de fouet et de matraque. Si vous restez impassible devant ce spectacle, rendez-vous au **114**. Mais, si vous décidez de sortir de votre cachette pour attaquer ces brutes, rendez-vous au **78**.

### 337

D'un seul coup vous fendez le crâne, envoyant des esquilles d'os dans toutes les directions. Le squelette ne bouge pas. Par contre, les murs commencent à s'effriter. Trois des murs de cette petite salle sont faux, ce ne sont que de minces cloisons de plâtre. Atterré, vous voyez apparaître des créatures de cauchemar, des êtres jadis emmurés vivants dans leurs tombes. Rendez-vous au **46**.

### 338

Vous n'avez pas la force de vous battre et vous n'offrez aucune résistance. Xakase joue avec vous, il jongle avec votre corps désarticulé, vous projette contre les murs sans cesser de rire comme un dément. Xakase utilisera les parties les moins endommagées de votre cadavre dans ses séances de chirurgie occulte et, par l'intermédiaire du miroir magique, il continuera à envoyer les produits de ses expériences diaboliques semer la terreur dans Neubourg.

### 339

Vous êtes paralysé d'horreur quand des tentacules gluants s'enroulent autour de vos jambes, vous attirant lentement dans la mare. Cependant la vue terrifiante des bouches sortant de l'eau vous ranime, et vous brandissez votre épée, prêt à vous battre. Rendez-vous au **183**.

### 340

La réaction de votre visiteur à votre déclaration vous prend complètement au dépourvu. Il écarte sa tunique, et vous êtes ébloui par un rayon de lumière provenant d'un objet sur sa poitrine. Vous reculez en chancelant, momentanément aveuglé. Puis vous entendez la porte claquer, la clé tourner dans la serrure et la voix de l'homme vous dire d'un ton désespéré : « Tu n'es donc pas celui que j'attends. Si tu es un homme de Tholdur, tu devras vivre ou mourir selon son jugement. » Et il prend la poudre d'escampette, sans tenir compte de vos appels au secours. Personne ne viendra plus jamais vous voir dans ce cachot où vous finirez par mourir de faim avant d'être dévoré par les rats.

## 341

Vous arrachez la Hache des mains vertes du Nain et vous admirez l'art avec lequel elle a été forgée. Vous ne pouvez pas déchiffrer les runes qui courent le long du manche, mais vous sentez que cette arme a des propriétés magiques. Elle est si bien façonnée qu'elle améliorera vos prouesses pendant les combats, bien sûr, mais de plus, rien qu'à la soulever vous êtes rempli du désir de tuer et de mutiler vos ennemis. Tant que vous utiliserez la Hache Runique, votre total de départ d'HABILETÉ augmentera de 2 points. Mais ce n'est pas tout : votre agressivité sera également accrue. Chaque fois que vous aurez la possibilité de combattre quelqu'un ou quelque chose, c'est cette solution que vous devrez obligatoirement choisir. En outre, il vous est interdit de prendre la *Fuite* au cours d'un combat. Si vous voulez garder la Hache Runique, déboulez votre épée et laissez-la ici. Mais si vous préférez continuer à vous servir de votre arme, abandonnez la Hache. De toute façon, rendez-vous au **268**.

## 342

L'Orque pousse un rugissement de surprise et de colère. Il évite la marmite et, d'une main, il essuie du ragoût brûlant de son visage, tandis que, de l'autre, il empoigne le manche de sa hache. Il se dresse de toute sa taille, et vous commencez à vous battre.

ORQUE

HABILETÉ : 9    ENDURANCE : 13

Si vous êtes vainqueur, vous trouvez une clé retenue par un anneau à sa ceinture. Elle correspond à la serrure de la petite porte, que vous ouvrez et franchissez. Rendez-vous au **374**.

« Quel joli cadeau ! Le Margrave a vraiment une haute opinion de toi. » L'aubergiste quitte son ton badin : « Tu es donc un puissant guerrier. Je te supplie, au nom de ton amitié pour le Baron Tholdur, de débarrasser la ville des maux qui l'affligent. Je ne sais pas pourquoi le Margrave ne fait rien — il a sûrement ses raisons. Nous nous méfions des étrangers en ce moment. Le Baron est revenu de son dernier voyage dans le Sud avec une suite de soldats étrangers. Ils se conduisent comme si la ville leur appartenait. Mais le pire, c'est que des gens disparaissent et, que la nuit, des créatures mystérieuses parcourent les rues. Personne ne sait à quoi elles ressemblent. Mais si quelqu'un met le nez dehors après la tombée de la nuit, on ne le revoit jamais vivant. Parfois, on trouve une mare de sang et les traces d'une grande bête. Que puis-je te conseiller ? Avant tout, de ne pas t'aventurer dehors la nuit. N'ouvre même pas les volets de ta chambre. Demain, tu devrais aller voir le vieil Hove, dans le temple en ruine d'Oyden. C'est le plus vieux citoyen de Neubourg. On dit qu'il est fou, mais, moi, je trouve beaucoup de sagesse dans ses propos. Maintenant, tu devrais aller dormir. N'oublie pas ce que je t'ai dit, et aide-nous, si tu le peux. » Sur ces mots, l'aubergiste vous conduit à votre chambre. Rendez-vous au **179**.

Le vieux prêtre a du mal à cacher sa joie quand il voit la bague incrustée de pierreries dans le creux de votre main. Il vous l'arrache et vous dit en exultant : « Exactement comme Oyden l'avait prédit ! Neubourg a enfin trouvé son défenseur ! Mon ami, je peux t'aider à te préparer pour les épreuves que tu devras affronter. Mais, d'abord, il faut que tu prennes un repas solide.

Suis-moi ! » A votre grande surprise, le temple dispose d'une bonne réserve de provisions. Vous faites un excellent repas dans une immense cuisine. Vous pouvez regagner jusqu'à 4 points d'ENDURANCE (en veillant à ne pas dépasser votre total de départ) et vous pouvez mettre dans votre Sac les vivres nécessaires pour trois Repas. N'oubliez pas, dans ce cas, de les inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*. Pendant que vous vous restaurez, Hove vous donne des explications. Rendez-vous au **22**.

### 345

Tandis que vous vous déplacez le long de l'étroite bordure, vous jetez un coup d'œil dans le bassin, et vous vous apercevez avec horreur que la lueur rougeoyante de l'Essence de Vitriol a commencé à monter des profondeurs. Pour décrocher les clés et achever de faire le tour du bassin dans ces conditions périlleuses, avant que la créature atteigne la surface, il va falloir être rapide. Vous aurez aussi besoin d'une bonne dose de CHANCE. Additionnez vos totaux actuels d'HABILETÉ et de CHANCE. Lancez un dé cinq fois. Si le total obtenu est inférieur au total de vos points d'HABILETÉ et de CHANCE, rendez-vous au 43. Dans le cas contraire, rendez-vous au **224**.

### 346

« De nouveaux ordres du Margrave ! criez-vous en approchant. Vous devez vous présenter devant votre chef sur-le-champ ! Je prendrai la relève. » Les Guerriers du Sud ont du mal à vous comprendre. Ils paraissent soupçonneux et perplexes. Pendant que l'un d'eux vous surveille, l'autre frappe à la porte. Au bout d'un moment, elle s'entrouvre, et une mince silhouette en robe rouge échange quelques phrases avec le garde. Vous n'entendez rien car



### 349

Vous vous introduisez dans l'ouverture et vous vous laissez descendre. Vous êtes bientôt dans l'obscurité la plus complète, mais cela ne change rien car, bien que le trou s'élargisse, vous n'avez pas la place de voir où vous posez les pieds. Le trou est presque vertical maintenant, et le problème n'est plus d'avancer, mais d'éviter la chute. Soudain, vous entendez un glissement. Une bouffée d'air vicié vous parvient, une pâle lumière verte emplit le tunnel et vous sentez vos pieds enveloppés par une substance visqueuse qui provoque une sensation cuisante. Votre seule ressource est de donner de violents coups de pied et d'essayer de regrimper vers la surface. Lancez deux dés à trois reprises. Si deux ou trois fois, vous obtenez un total inférieur à vos points d'HABILETÉ, rendez-vous au **291**. Sinon rendez-vous au **15**.

### 350

L'intérieur de la tour est sombre, l'air humide et fétide. Quand vos yeux se sont accoutumés à l'obscurité, vous voyez que le sol descend en pente raide jusqu'à une mare d'eau boueuse et que les murs et le sol sont luisants d'humidité. Si vous voulez vous laisser glisser jusqu'au bord de la mare, rendez-vous au **66**. Si vous préférez quitter la tour, vous pouvez continuer l'allée qui fait le tour du jardin (rendez-vous au **11**) ou vous frayer un chemin jusqu'à la clairière centrale (rendez-vous au **319**).

### 351

L'Essence de Vitriol vous lacère le corps de ses griffes, déposant des coulées d'acide dans votre chair. Déduisez 4 points de votre total d'ENDURANCE. Les blessures sont horriblement douloureuses. Êtes-vous capable de les supporter ? *Testez votre Volonté*. Si

vous obtenez un résultat satisfaisant, vous trouvez le courage de continuer à vous battre : retournez au **10** et reprenez le combat. Dans le cas contraire, rendez-vous au **214**.

### **352**

Les flammes ne dégagent aucune chaleur, vous pouvez vous en approcher, tendre la main : elles ne brûlent pas. Vous en concluez que cette muraille de feu est une illusion et vous la traversez en confiance. Hélas ! le gouffre qui vient de s'ouvrir de l'autre côté est tout à fait réel, lui. Rendez-vous au **105**.

### **353**

S'il vous reste 6 points ou plus de VOLONTÉ, rendez-vous au **256**. Si vous avez moins de 6 points, rendez-vous au **395**.

### **354**

Le jeune homme court vers la porte et essaie de vous empêcher de sortir. Quand il cesse de se tenir la mâchoire pour vous crier quelque chose, vous constatez avec horreur qu'une multitude de langues lui sortent de la bouche. Vous l'écartez fermement et vous sortez, refermant la porte à clé derrière vous. Rendez-vous au **79**.

### **355**

Avez-vous de la nourriture dans votre Sac ? Si oui, rendez-vous au **181**. Sinon rendez-vous au **299**.

### **356**

Vous venez de prononcer le nom d'une divinité rivale dans un sanctuaire dédié aux Dieux Hurlants des peuplades du Sud : vous serez puni de votre sacrilège. Retirez-vous 1 point de CHANCE et 1 point de VOLONTÉ ainsi que 3 points d'ENDURANCE. Vous

ne les regagnerez que lorsque vous quitterez cet endroit impie en empruntant le passage en haut de l'escalier. Vous sentant découragé et abattu, vous ne vous rendez même pas compte que vous avez commis une erreur et encouru une malédiction. Rendez-vous au **379**.

### 357

Écartant votre tunique, vous révélez le Talisman de Loth. Son éclat fait reculer Senyakase, mais elle se reprend, et, abritant son regard, elle vous crie d'arrêter. « Ne me tue pas encore, soldat, poursuit-elle. Je reconnais ce bijou étincelant. Je le connais peut-être mieux que toi. Il semblerait que personne ne t'ait parlé de son inconvénient fatal : il ne faut jamais s'en servir devant un miroir. Meurs donc, imbécile ! » Elle s'écarte vivement et, pendant quelques instants, vous voyez votre reflet dans le haut miroir. Puis la lumière du Talisman vous frappe de plein fouet, remplissant votre vision, flétrissant vos yeux, brûlant votre cerveau et la peau de votre visage. Même la cruelle Senyakase est un peu troublée par la façon dont vous mourez, surtout quand, se penchant sur vous, elle découvre les lettres du mot « Loth » gravées comme au fer rouge en travers de votre visage.

### 358

La petite fille s'enfuit par une des ruelles tortueuses qui descendent vers les bouges de la rivière. Vous courez après elle, glissant sur les ordures qui jonchent les pavés. Quand vous vous apercevez que votre gibier s'est envolé, vous vous immobilisez. Une voix haut perchée crie : « Attrapez-le ! » et, d'une demi-douzaine de maisons délabrées, des enfants en haillons surgissent et vous encerclent. Ils sont petits, mal nourris, mais ils sont armés de couteaux pointus et



358 *Des dizaines d'enfants en haillons et armés de couteaux pointus surgissent et vous encerclent.*

ils n'ont pas l'air de plaisanter. Trois d'entre eux se rapprochent et vous attaquent avec un bel ensemble.

#### HABILETÉ ENDURANCE

Première GRAINE

DE POTENCE	3	3
------------	---	---

Deuxième

GRAINE

DE POTENCE	4	2
------------	---	---

Troisième

GRAINE

DE POTENCE	4	4
------------	---	---

A chaque Assaut, ils vous attaquent tous les trois, mais vous ne pouvez en attaquer qu'un seul. Choisissez-le et combattez-le de la manière habituelle. Vous lancez les dés pour vérifier votre Force d'Attaque face aux autres également, mais vous ne pouvez pas les blesser, même si votre Force d'Attaque est supérieure. En revanche, si l'un des voyous a une Force d'Attaque supérieure à la vôtre, il vous blesse selon le processus habituel. Si vous êtes vainqueur, vous pouvez prendre la *Fuite* (rendez-vous au **149**) ou, si vous préférez rester pour affronter le deuxième groupe de jeunes criminels, rendez-vous au **156**.

### 359

Après avoir quitté l'armurerie, vous regagnez le passage rougeoyant. Ce corridor a deux portes : une petite porte de bois à une extrémité, une grande porte de bois à l'autre. La petite porte n'a

pas de serrure et, si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez essayer de l'ouvrir (rendez-vous au **373**). La grande porte est munie d'une serrure massive. Si vous en avez la clé et si vous ne l'avez pas encore utilisée, vous pouvez le faire (rendez-vous au **7**). Vous pouvez aussi retourner dans votre cellule par le petit tunnel (rendez-vous au **206**).

### **360**

Cette porte ne donne pas sur un chemin de ronde, mais sur un corridor. Les meurtrières qui percent le mur des deux côtés vous indiquent qu'il est situé à l'intérieur d'un rempart. A son extrémité, une deuxième porte ouvre sur une salle vide située à la base d'une des tours de garde de la Forteresse. Par les meurtrières du mur opposé, vous voyez que l'entrée de la Forteresse n'est pas gardée. La herse est levée et le pont-levis abaissé sur le ravin qui sépare la tour de la Forteresse. Vous trouvez rapidement la sortie de la tour et vous traversez le pont-levis : vous êtes arrivé à l'entrée principale de la Forteresse, devant la demeure du Baron Tholdur. Allez-vous actionner le marteau et demander à entrer (rendez-vous au **311**) ou chercher un moyen plus discret de vous introduire dans la place (rendez-vous au **28**) ?

### **361**

Quand il vous voit sortir de derrière le rideau, le petit Gnome pose précipitamment son plateau et bat en retraite vers la porte. Il ouvre la bouche pour crier et vous décidez de vous en débarrasser rapidement.

GNOME

HABILETÉ : 4      ENDURANCE : 4

Le premier Assaut n'est pas fini que, attirée par le bruit de votre lutte, la propriétaire de la voix de rogomme apparaît, ouvrant la porte à toute volée : c'est une Orque gigantesque, vêtue d'un tablier couvert de taches de sang et brandissant un hachoir. Le Gnome s'enfuit et, à peine avez-vous le temps de distinguer une cuisine enfumée derrière elle, que l'Orque passe à l'attaque.

ORQUE

CUISINIÈRE

HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 10

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **24**.

### 362

Stupéfait, vous découvrez qu'une faible lumière bleuâtre émane des dents de cette arme étrange. Quand vous grattez un peu la crasse et la rouille qui la recouvrent, la lumière devient assez vive pour vous éclairer. Elle faiblit si vous dirigez le Trident vers le plafond, mais elle s'intensifie si vous le pointez vers le sol. Vous écartez d'un coup de pied la paille moisie et vous remarquez que plusieurs des dalles sont à moitié descellées. Au prix de quelques efforts, vous pourriez les soulever. Peut-être le Trident veut-il vous indiquer un moyen de vous évader ? Si vous décidez de tenter de déloger quelques dalles, rendez-vous au **80**. Si vous préférez rester à vous morfondre dans votre cachot jusqu'à ce que quelque chose se produise, rendez-vous au **206**.

### 363

Avant son départ, Senyakase a réglé le miroir pour qu'il s'autodétruise. Vous essayez d'y pénétrer, mais vous êtes pris dans le tourbillon de couleurs. Votre intrusion accélère le processus de destruction : le cadre devient incandescent, puis il explose en

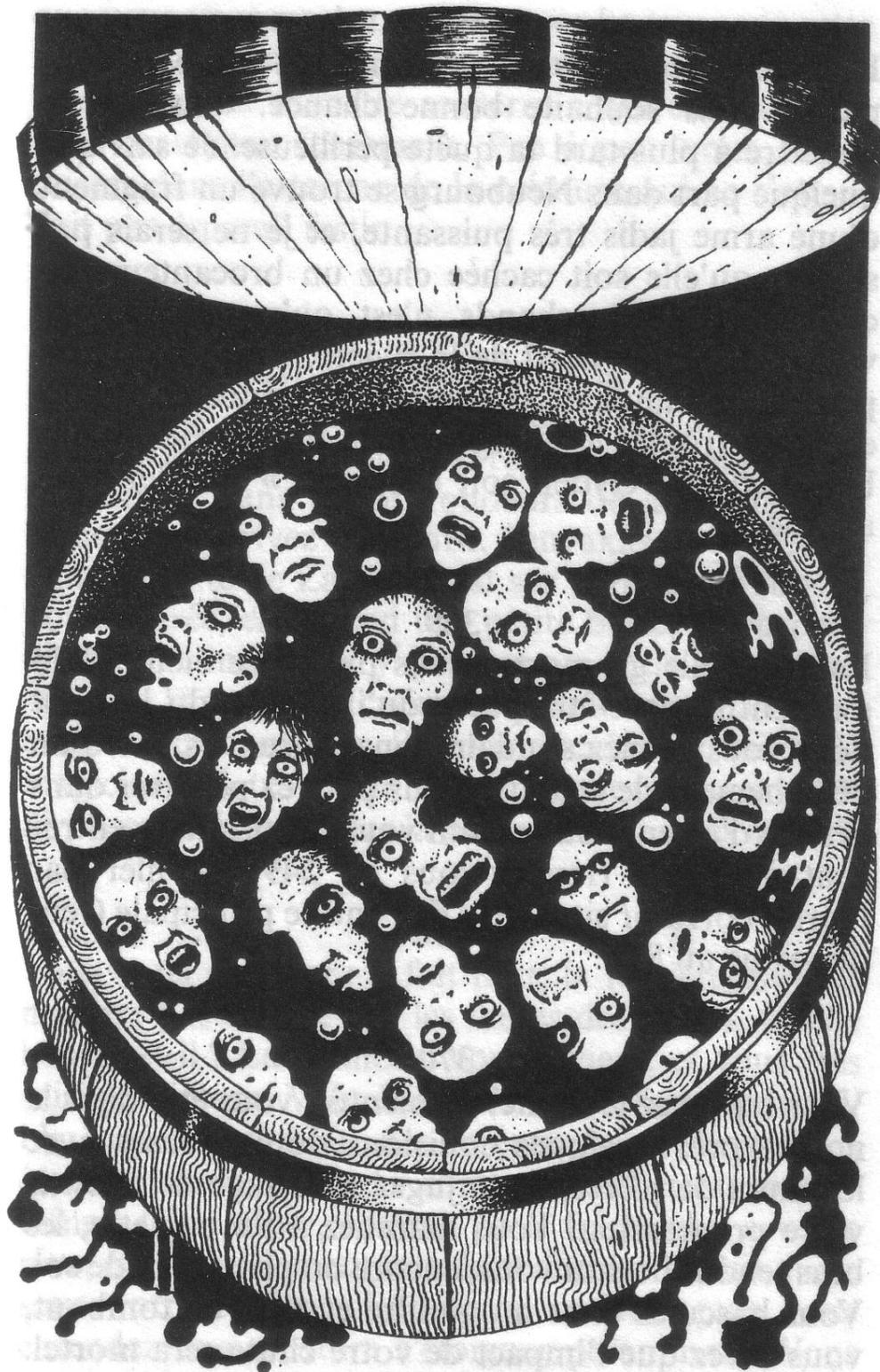
projetant partout des fragments de métal fondu. Plus tard, on ne retrouvera que la moitié de votre corps calciné sur le sol de cette pièce, l'autre moitié est perdue dans les limbes ou peut-être a-t-elle suivi Senyakase dans les lieux où elle a trouvé refuge.

### 364

Vous vous sauvez à toutes jambes. Poursuivi par les cris : « Arrêtez-le ! C'est un voleur ! », vous jouez des coudes à travers la foule. En vous voyant quitter le lieu du crime, les passants essaient de vous intercepter : c'est à qui vous fera un croche-pied, s'accrochera à vos habits ou vous assénera un coup de poing. Vous en perdez le sens de l'orientation, ainsi que 2 points d'ENDURANCE. Finalement, vous débouchez sur l'esplanade de la place du Marché. Vous la traversez en courant et vous vous réfugiez dans une ruelle latérale. Vous reprenez votre souffle ; le bruit et la fureur de tout à l'heure se sont calmés. Vous ne serez pas accueilli à bras ouverts si vous retournez dans le quartier des Marchands ! Vous décidez d'explorer une autre partie de la ville : vous pouvez vous rendre partout où vous n'êtes pas encore allé. Si vous gravissez la colline du Château vers la Forteresse, rendez-vous au **289**. Si vous descendez vers les quais et les entrepôts de la rivière, rendez-vous au **90**. Si vous dirigez vos pas vers le quartier des Temples, rendez-vous au **195**.

### 365

Le choc vous a fait perdre 3 points d'ENDURANCE, mais il vous a aussi fait reprendre vos esprits. Maintenant vous êtes en colère : Xakase et son anatomie répugnante vont avoir à qui parler ! Rendez-vous au **167** pour combattre le sorcier.



366 Vous soulevez la poignée du couvercle et...  
des dizaines de paires d'yeux vous fixent sans  
ciller !

### 366

Vous aidant des épais cercles de fer qui entourent le tonneau, vous l'escaladez. Quand vous soulevez la poignée de fer du couvercle, vous découvrez un spectacle à faire dresser les cheveux sur la tête : des douzaines de paires d'yeux vous fixent sans ciller. Le baril est plein de têtes qui flottent comme des ballons ratatinés dans un bain de conservation à l'odeur acre. Quand vous comprenez que vous venez de boire une gorgée de cette décoction, vous êtes atterré. Vous perdez 1 point de VOLONTÉ. Si, à ce stade, il vous reste moins de 6 points de VOLONTÉ, rendez-vous au **30**. Si vous avez 6 points ou plus, rendez-vous au **286**.

### 367

Surmontant votre dégoût, vous attaquez les Grabats. Leur avance est inexorable, mais lente, et vous pouvez les affronter à tour de rôle. Comme ils sont déjà morts, ils sont insensibles à la douleur : chaque blessure que vous leur infligez ne leur ôte que la moitié des points d'ENDURANCE que perdrait un adversaire normal.

#### HABILETÉ ENDURANCE

Premier

GRABAT	5	7
--------	---	---

Deuxième

GRABAT	4	6
--------	---	---

Troisième

GRABAT	6	7
--------	---	---

Chaque fois qu'un Grabat vous blesse, lancez deux dés. Si vous obtenez un total supérieur à vos points actuels d'HABILETÉ, c'est que vous n'avez pas pu éviter la langue tentaculaire de la créature et qu'elle freine vos mouvements. Votre prochaine attaque victorieuse sur ce Grabat lui coupera la langue et il ne pourra plus vous gêner de cette façon. Toutefois, jusqu'à ce que vous ayez accompli cet exploit, votre HABILETÉ sera réduite de 2 points. Si vous éliminez tous les Grabats, rendez-vous au **302**.

### 368

Le vieux prêtre vous accompagne à la sortie du temple et vous souhaite bonne chance. « Inutile de remettre à plus tard ta quête périlleuse. Je sais que quelque part dans Neubourg se trouve un fragment d'une arme jadis très puissante, et je ne serais pas surpris qu'elle soit cachée chez un brocanteur. Le quartier des Marchands n'est qu'un repaire de voleurs. Évite le bord de la rivière, c'est un endroit peu recommandable. Retourne au centre de la ville et pars affronter les dangers de la Forteresse. Que la bénédiction d'Oyden soit avec toi ! » Rendez-vous au **108**.

### 369

La sentinelle gît morte à vos pieds. Le vieux Nain s'est enfui, peut-être parce qu'il a entendu le bruit dont vous prenez soudain conscience : les pas d'un détachement de soldats. Vous pouvez pénétrer dans la salle d'attente où le Nain voulait vous faire entrer tout à l'heure (rendez-vous au **249**) ou filer par l'étroit corridor situé près de l'entrée principale (rendez-vous au **87**).

## 370

Vous reprenez le tunnel et, bientôt, vous êtes dans le noir. Après quelques collisions douloureuses avec les murs de pierre, vous jugez plus sage de ralentir votre progression. Vous marchez à l'aveuglette, les bras tendus devant vous, encore un pas... plus de sol. Vous basculez dans un gouffre et, tout en tombant, vous savez que l'impact de votre chute sera mortel. Mais vous vous trompez : vous atterrissez sur une surface molle et visqueuse, semblable à de la boue. A peine avez-vous eu le temps de remercier les dieux, que vous vous rendez compte avec horreur que cette masse gélatineuse se referme sur vous. Vous êtes tombé sur un monstre souterrain qui commence à vous mastiquer lentement. Peu à peu, vous disparaîtz dans l'estomac de la créature qui ne s'attendait pas à pareil festin.

## 371

Vous avez trouvé le sanctuaire de la magicienne en robe rouge qui dirige les troupes du Sud, qui a envoûté le Baron Tholdur et ressuscité les puissances maléfiques dans les profondeurs de la Forteresse. Mais vous arrivez trop tard. Senyakase, sorcière de l'antique cité de Zagoula, est sur le point de fuir. A votre entrée, elle prend une petite boîte, s'approche d'un haut miroir et y pénètre en vous faisant un signe de la main. Le cadre du miroir se met à briller et perd ses contours. Si vous décidez de suivre la magicienne à travers le miroir, rendez-vous au **363**. Si vous préférez quitter la pièce, rendez-vous au **169**.

## 372

Vous vous réveillez : il fait nuit, la lumière du jour ne filtre pas encore par les fentes des volets. Quelle heure est-il ? La mémoire

vous revient, et vous êtes saisi de frissons. Vous étiez en train de faire un horrible cauchemar où des créatures monstrueuses étaient tapies dans de sombres cachettes souterraines. C'est alors, comme pour faire écho à votre rêve, qu'un hurlement terrifiant déchire la nuit, juste sous votre fenêtre. Le silence revient, puis vous entendez une créature s'éloigner pesamment. Vous restez longtemps éveillé, mais tout est tranquille. Vous finissez par vous rendormir. Rendez-vous au **245**.

### 373

Dès que vous la touchez, la petite porte s'ouvre d'elle-même. Vous vous penchez pour jeter un coup d'œil dans la pièce, mais vous ne distinguez rien. Empoignant votre arme, vous franchissez le seuil. Rendez-vous au **255**.

### 374

Vous êtes maintenant dans une pièce circulaire remplie d'étagères. C'est la salle du Trésor du Margrave qui a été pillée. Toutes les boîtes sont éventrées, le sol est jonché de vieux papiers. Vous ne trouvez aucun objet de valeur : les documents sont des cartes, des lettres, des titres de propriété, des quittances de loyer. D'un côté de la pièce, un petit escalier en colimaçon s'enfonce dans le sol : c'est sûrement par là que les voleurs sont entrés et sortis. Une trappe qui, d'habitude, en masque l'ouverture a été poussée de côté. Le seul objet présentant de l'intérêt est un petit baril portant une étiquette avec le mot « Potion » ; les voleurs l'ont sans doute laissé parce qu'il est attaché au mur. Si vous buvez une gorgée de la potion contenue dans le tonneau, rendez-vous au **98**. Si vous décidez de descendre l'escalier, faites-le tout de suite : vous avez l'impression de descendre pendant des siècles avant de vous

heurter à une porte dans le noir. Vous l'ouvrez, elle donne sur un corridor faiblement éclairé. Vous marchez en direction de la lumière. Rendez-vous au **40**.

### 375

Le vieux Nain tourne et retourne la tête de Trident. « Je crois, dit-il enfin, que tu as là l'extrémité du Trident de Skarlos. Pour qu'il te soit utile, il faudrait que tu trouves son manche. Il est quelque part dans les profondeurs de la Forteresse, si l'on en croit les rumeurs. Tu le reconnaîtras facilement : ce n'est pas une hampe ordinaire, mais une courte barre métallique avec des protubérances. Elle est dotée d'un éclat bleu comme la tête et porte aussi des inscriptions. Un bien curieux objet, je te l'accorde. Tu veux savoir s'il est efficace ? Certes oui ! Quelle bataille nous avons livrée, longtemps avant la construction de ce château... » Le Nain s'interrompt, perdu dans ses souvenirs. Mais, tout à coup, il se rappelle qu'il a d'autres révélations à vous faire. Rendez-vous au **396**.

### 376

Un court corridor vous mène à un palier éclairé par une torche. Vous vous penchez sur la balustrade et vous voyez l'escalier s'enfoncer en spirale dans le noir. Après le palier, le corridor continue, disparaissant aussi dans l'obscurité. Si vous décidez de descendre l'escalier, rendez-vous au **300**. Si vous préférez continuer par le couloir, rendez-vous au **40**.

### 377

Estimant que vous avez suffisamment passé de temps dans le secteur des quais, vous décidez de visiter une autre partie de la

ville. Vous pouvez vous rendre partout où vous n'êtes pas encore allé :

Le quartier des Temples	Rendez-vous au <b>195</b>
Le quartier des Marchands	Rendez-vous au <b>32</b>
La Forteresse de Neubourg	Rendez-vous au <b>289</b>

### **378**

En tant que détenteur du Trident de Skarlos, vous avez entendu parler du héros légendaire et vous ne trouvez pas que votre volumineux adversaire lui ressemble. Le vrai Skarlos ne reconnaîtrait-il pas son arme ? Le Trident, pendant ce temps, vibre d'énergie, apparemment pressé de passer à l'attaque. Si vous décidez d'esquiver l'attaque du Guerrier et d'essayer de le provoquer dans l'espoir d'en obtenir des renseignements, rendez-vous au **180**. Sinon combattez et rendez-vous au **241**.

### **379**

Vous continuez à descendre prudemment en direction de la pâle lumière bleue en bas de l'escalier sans que la voix ne vous interpelle à nouveau. Quand vous posez le pied sur la vingt-troisième marche, elle paraît semblable à toutes les autres mais, à peine vous y appuyez-vous de tout votre poids, qu'elle cède. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **142**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **60**.

### **380**

Le liquide vert n'a presque pas de goût et il vous paraît très rafraîchissant. Hélas ! c'est un fertilisant magique concentré. Horrifié, vous voyez des racines sortir de vos bottes et s'enfoncer

avidement dans le sol. Des rameaux feuillus poussent sur vos bras et votre torse sans que vous sentiez aucune douleur. Vos pensées deviennent étranges, confuses, plus tout à fait humaines. Vous voilà devenu un jeune arbre très vigoureux et, si personne ne vous abat ni ne vous brûle, vous êtes condamné à pousser dans ce jardin pendant des centaines d'années.

### 381

Vous brisez la boîte sous votre talon : elle contient un diamant, plusieurs éclats de verre, un morceau de métal tordu et du beau sable blanc. C'était le mécanisme de contrôle qui transformait le miroir de Senyakase en un portail magique relié à sa patrie au Sud du continent de Khoul et aux profondeurs de la Forteresse où la sorcière a ressuscité le terrible Xakase. Maintenant que vous avez détruit ce coffret, Xakase peut poursuivre en toute quiétude ses expériences abominables et comploter d'asservir Neubourg. Tôt ou tard, les habitants de la ville devront l'affronter, et vous n'avez fait que retarder ce jour fatidique.

### 382

Une fois rangé dans votre Sac à Dos, le Globe refroidit rapidement. Vous décidez d'ouvrir une des portes. Allez-vous choisir l'épaisse porte de métal (rendez-vous au **243**), la petite porte de bois (rendez-vous au **373**) ou la grande porte de bois à votre droite (rendez-vous au **319**) ?

### 383

« Le meilleur pâté en croûte du pays ! » vous assure le marchand en enveloppant votre emplette dans un morceau de parchemin. Vous lui tendez une Pièce d'Or et vous placez les trois Repas dans

vosre Sac à Dos. Notez cette transaction sur vosre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au **280**.

### 384

Vous posez le plateau sur un rebord et vous soulevez le couvercle de la marmite. A l'intérieur fume un épais ragoût dans lequel est plantée une cuillère en bois. Vous le goûtez du bout des lèvres : c'est sûrement du mouton, et c'est très bon. Vous pouvez laisser le ragoût et le plateau ; vous pouvez manger le ragoût (dans ce cas, rajoutez-vous jusqu'à 4 points d'ENDURANCE, en veillant toutefois à ne pas dépasser votre total de départ) et abandonner le plateau ; vous pouvez porter le plateau et la marmite au bout du corridor ou, si vous avez du Poison d'Orque, vous pouvez en assaisonner le ragoût, puis repartir chargé comme avant. Notez la décision que vous avez prise. Dans tous les cas, vous prenez le corridor en tournant le dos à la grande porte de bois (rendez-vous au **267**).

### 385

Vous reculez horrifié. N'oubliez pas de déduire 1 point de VOLONTÉ de vosre *Feuille d'Aventure*. Vous regrimpez la pente boueuse poursuivi par les tentacules qui s'accrochent à vos chevilles. Heureusement, la créature ne peut pas quitter son repaire et vous vous traînez, couvert de vase, dans un endroit plus sec. Vous sortez de la tour et vous pouvez continuer à suivre l'allée qui fait le tour du jardin (rendez-vous au **11**) ou vous tailler un chemin jusqu'à la clairière centrale (rendez-vous au **319**).

### 386

Vous n'avez plus que mépris pour votre ambition pitoyable d'aider les gens de Neubourg. Ce sont de pauvres imbéciles indignes de votre intérêt, tout juste bons à servir d'esclaves. Vous avez des projets plus grandioses : lever une armée, massacrer vos ennemis, conquérir un empire. Des images de vengeance et de tueries vous traversent l'esprit. Vous êtes Valax le Boucher et, si vous parvenez à sortir de ce donjon, votre épée baignera dans le sang jusqu'à ce que des continents entiers s'agenouillent devant vous. Mais l'aventure qui nous intéresse s'arrête ici.

### 387

La porte s'ouvre sur une grande réserve : des boîtes et des barils sont empilés le long des murs, une table de bois est couverte de provisions. Vous entrez et vous voyez une deuxième porte à côté de celle que vous venez de franchir. Vous examinez le contenu de la pièce et vous constatez que la plupart des caisses et des barils contiennent de la nourriture et qu'il y a aussi des ballots de tissu. Si vous voulez manger, vous constatez que les aliments sont d'excellente qualité. Regagnez jusqu'à 4 points d'ENDURANCE, en veillant toutefois à ne pas dépasser votre total de départ. Maintenant, si vous décidez de sortir de cette pièce par l'autre porte, rendez-vous au **115**. Si vous préférez retourner dans l'antichambre et, là, essayer d'emprunter la porte de droite, rendez-vous dans ce cas au **6**.

### 388

Les cales sont difficiles à déloger et vous vous inquiétez du bruit que vous faites, mais elles finissent par céder. Vous tendez l'oreille : tout est silencieux dans le grand tunnel et derrière la porte que

vous tirez. Vous la franchissez. Le second tunnel est sombre et, bientôt, il se rétrécit. A certains endroits, vous devez louvoyer entre les parois. Il descend de plus en plus et, bien que les murs soient encore très humides, l'air est de plus en plus chaud. Des odeurs bizarres vous parviennent d'en bas, ainsi qu'un piaillage suraigu particulièrement irritant. Si vous voulez faire demi-tour et continuer par la galerie principale, rendez-vous au **248**. Si vous décidez de poursuivre votre chemin en direction des odeurs et du piaillage, rendez-vous au **272**.

### 389

« Félicitations ! Tu as trouvé Xakase, l'immortel, l'invincible Xakase, le seigneur de cette misérable fourmilière et, bientôt, le seigneur de tout le continent de Khoul. Comment trouves-tu mon petit atelier ? Entre ! Entre ! Tu as l'air d'un spécimen en bonne santé, et j'ai toujours besoin de bras en plus... » La voix part d'un rire dément. D'où vient-elle ? Sûrement de quelque part près de cette énorme pile de membres qui remuent. Vous vous dirigez vers elle. La voix continue : « J'ai dormi pendant des siècles, mais je n'ai rien oublié. Les descendants de ceux qui m'ont emprisonné ici mourront tous jusqu'au dernier mais j'abrègerai leurs souffrances, s'ils rampent à mes pieds pour implorer ma clémence. Toutefois, ils contribueront tous à mon œuvre : ils seront la matière première de mon armée de conquête. Tu as, sans doute, déjà rencontré quelques-unes de mes créations. Ingénieuses, n'est-ce pas ? Et, depuis que Senyakase m'a réveillé, j'ai suivi un programme de perfectionnement intensif. » Vous avez enfin réussi à localiser Xakase : sa tête aux yeux hallucinés s'incline vers vous par-dessus l'énorme pile de membres. Ou peut-être?... Vous poussez un gémissement quand vous comprenez que Xakase et cet enchevêtre-



389 Vous poussez un gémissement quand vous comprenez que *Xakase* et cet enchevêtrement de membres ne font qu'un !

ment de membres ne font qu'un ! Il se dandine vers vous sur un assortiment de jambes. *Testez votre Volonté.* Le Talisman de Loth, si vous l'avez, vous est d'un grand secours en cette heure douloureuse : sa lumière pure vous donne du courage et ajoutez-vous 2 points de VOLONTÉ pour ce test. Si vous obtenez un résultat satisfaisant, rendez-vous au **201**. Sinon rendez-vous au **310**.

### 390

Deux guerriers en robe longue se tiennent à un coin de rue, imperturbables, regardant dans votre direction. Que font-ils là ? Vous n'avez pas le temps de vous interroger davantage : baissant les yeux, vous voyez une main se refermer sur la bourse qui pend à votre ceinture, et une autre sur le point de couper le cordon à l'aide d'un couteau court et pointu. Vous pivotez en tirant votre épée pour faire face au voleur. C'est une petite fille, misérablement vêtue, qui n'a pas plus de neuf ans ! Vous ne savez pas quoi faire... et l'enfant se précipite sur vous avec son couteau. Vous prenant au dépourvu, elle vous fait une estafilade. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Et, maintenant, vous devez la combattre.

GAMINE

VOLEUSE

HABILETÉ : 4    ENDURANCE : 3

Au bout d'un Assaut, la petite s'échappe dans la foule. Quand vous regardez autour de vous, vous vous avisez que les deux guerriers ont disparu. Voulez-vous essayer de suivre la petite fille (rendez-vous au **358**) ou allez-vous continuer à chercher de la nourriture (rendez-vous au **149**) ?

Vous attendez devant la double porte fermée. Tout est silencieux. Au bout d'un moment, l'un des battants s'entrouvre. Vous tirez votre arme, mais vous voyez apparaître dans l'embrasure une servante inoffensive qui recule, effrayée par votre attitude agressive. D'une voix hésitante, teintée d'accent du Sud, elle murmure : « Je m'appelle Senya. Le conseiller du Margrave t'attend, il a hâte de te rencontrer. Je te prie de me suivre jusqu'à la salle de réception. » Et, dans un tintement de bijoux et un bruissement de soies parfumées, elle fait demi-tour. Vous la suivez. Dans une petite antichambre, deux autres jeunes servantes vous sourient. Des portes s'ouvrent à droite et à gauche. Senya vous introduit par celle de droite dans une pièce luxueuse. Elle vous pousse avec douceur dans un fauteuil confortable et s'agenouille à vos pieds, souriante. Elle porte une chaîne d'argent où pend un magnifique rubis. « Tu es très fatigué, dit-elle avec sollicitude. Il faut que tu te reposes. Reste ici un moment. Tu n'as pas besoin de bouger. » Si vous tenez le Trident de Skarlos, rendez-vous au **238**. Sinon rendez-vous au **174**.

La mystérieuse silhouette en robe rouge continue à parler à l'oreille de Tholdur. Celui-ci prend vite un air ennuyé : il est d'accord pour qu'on vous emmène dans une cellule du donjon et se moque de ce qui vous arrivera ensuite. Dix gardes vous escortent hors de la grande salle et vous font descendre plusieurs escaliers : la moitié du détachement déjà engagée dans l'escalier suivant, et l'autre derrière vous. A un moment, vous croisez une sombre galerie souterraine et vous entrevoyez une mince chance de vous échapper, bien que vous ne sachiez pas jusqu'où vous irez dans

l'obscurité. Si vous voulez filer en prenant vos jambes à votre cou, rendez-vous au **88**. Si vous continuez à suivre docilement vos ravisseurs, rendez-vous au **227**.

### **393**

Aussi facilement que si vous passiez une porte, vous faites un pas en avant et vous rejoignez la foule qui se traîne vers le temple sous un soleil sans pitié. La plupart des marcheurs sont des gens du Sud à la peau basanée vêtus de longue robe. Toutefois, vous avisez un personnage qui porte une armure comme vous et vous vous frayez un chemin jusqu'à lui. « J'étais capitaine dans la garde du Margrave, vous dit-il. Moi aussi, je suis tombé dans le piège de la tapisserie en essayant d'échapper à ces diables d'étrangers que le Baron a ramenés avec lui. Et maintenant, me voilà au milieu d'eux ! En haut de cette montagne, c'est le temple de Dolod, dans le désert qui entoure Zagoula. Ne crois pas pouvoir t'échapper, tu serais abattu en un instant. De toute façon, nous sommes au milieu du désert. Non, il faut suivre cette foule. Et, d'après ce que j'ai appris, nous aurons de la chance si nous ne sommes pas choisis pour les sacrifices. Les prêtres de Dolod savent qu'il est bien vu de désigner des étrangers. » Même si vous échappez au terrible sort d'être offert en sacrifice, vous êtes très loin de Neubourg, perdu au milieu d'une foule hostile. C'est la fin de votre aventure.

### **394**

Vous entrez dans la tour et la porte claque derrière vous. Vous faites demi-tour, tirant votre épée et, en poussant un rugissement, une féroce créature vous attaque. Il fait noir comme dans un four dans cette pièce, et vous n'avez aucune idée de la nature de votre assaillant. Toutefois, le grondement qui sort constamment de sa

gorge vous aide à le localiser. En outre, l'obscurité le gêne autant que vous. Son arme paraît être un lourd objet contondant.

**ASSAILLANT**

**INCONNU**

**HABILETÉ : 5      ENDURANCE : 8**

Si vous êtes vainqueur, vous ouvrez la porte pour éclairer le cadavre. C'est un Ogre très laid, vêtu de haillons et portant un énorme bonnet blanc sur la tête. Vous ne voyez rien d'autre dans la pièce, si ce n'est quelques marches qui mènent à une petite porte. Qu'allez-vous faire :

Essayer la coiffure géante ?

Rendez-vous au **133**

L'examiner d'abord ?

Rendez-vous au **209**

Monter les marches ?

Rendez-vous au **51**

### **395**

Paralysé par la peur et le dégoût, vous regardez les araignées se promener sur vous. Vous voyez bien qu'elles cherchent votre peau dénudée pour y enfoncer leurs mandibules, mais cela ne vous paraît pas important : les épreuves que vous avez traversées depuis votre arrivée à Neubourg ont fait chavirer votre raison. Tandis que les araignées vous instillent leur venin mortel, vous ressentez un immense sentiment de libération. Finalement, vous vous écroulez, votre regard sans vie dirigé vers le ciel.

### **396**

Repoussant un amas poussiéreux de rouleaux de treillage, de bottes de paille et de rames de haricots, le Nain dévoile une cheminée noircie par la suie. Il vous fait signe d'approcher et vous montre qu'en plus du conduit une brèche étroite s'ouvre à côté du foyer.

Vous distinguez les premières marches d'un escalier s'enfonçant dans l'épaisseur de la muraille. « Il mène dans les caves, vous explique le Nain. C'est probablement le seul moyen d'entrer dans la Forteresse sans que personne ne le sache. Mais tu peux aussi essayer de rejoindre les remparts par la porte, si tu veux. » Si vous voulez descendre dans les caves par le passage secret, rendez-vous au **25**. Si vous décidez de gagner le sommet des remparts par la porte, rendez-vous au **282**.

### 397

Traversant la cour à toutes jambes, vous vous jetez sur la grille l'épaule en avant. Elle ne bouge pas. Vous la secouez frénétiquement, toujours sans résultat. Vous tirez désespérément sur les gonds, mais en vain : la grille ne cède pas. Vous vous retournez pour faire face à vos poursuivants et, dans un dernier effort héroïque, vous essayez de résister au sort qui vous attend. Mais, malgré vos vaillants coups d'épée, vous périssez en quelques secondes, transpercé de toutes parts par les lames des soldats.

### 398

Hove vous conduit dans une salle circulaire où il se recueille devant le tronc d'un grand arbre blanc aux branches noueuses qui s'élève au centre du sol de pierre. Puis le prêtre vous introduit dans une petite pièce où il vous fait asseoir sur un tabouret bas. Soudain, il pose un couteau sur votre gorge et s'écrie : « Ne bouge pas et écoute ! C'est moi qui ai tranché tes liens quand tu étais prisonnier à la porte de l'Est, car Oyden a prédit qu'un guerrier viendrait libérer la ville des fléaux qui l'affligent, et tu es peut-être ce héros. Si tu es cet élu, tu possèdes un trésor qui te lie à Neubourg et tu dois en faire don à ce temple pour obtenir le soutien d'Oyden. Les

périls qui menacent Neubourg s'aggravent de jour en jour. Donnez-moi cet objet tout de suite ! » Vous portez cachée dans votre ceinture une bague en or incrustée de pierreries qui vous fut donnée jadis par le Baron Tholdur. C'est votre bien le plus précieux. Qu'allez-vous faire ?

Offrir la bague de Tholdur au grand prêtre ? Rendez-vous au **344**

Nier farouchement que vous l'avez ?                      Rendez-vous au **191**

Attaquer Hove avec votre épée ?                              Rendez-vous au **86**

### **399**

Vous attaquez la porte à coups d'épaule et, au bout d'un long moment, elle cède. Perdant l'équilibre, vous vous affalez sur le sol de terre battue à l'extérieur de la tour. Vous savez que vos ravisseurs peuvent revenir d'un instant à l'autre, aussi décidez-vous de vous réfugier au centre de la ville. Vous vous relevez et vous vous dirigez sans hésiter vers l'*Auberge de la Croix du Sud*, une taverne bien située sur la place du Marché. Lors de votre dernière visite, c'était un établissement accueillant et confortable. Rendez-vous au **119**.

### **400**

A votre sortie du miroir, vous émergez dans l'antre de la sorcière Senyakase. Cette chambre et les pièces attenantes sont désertes et vous en profitez pour vous reposer, faire un Repas et reprendre des forces. Puis vous vous dirigez par les corridors souterrains et les escaliers vers l'étage principal de la Forteresse où le Baron Tholdur, libéré de son enchantement, expulse les Guerriers du Sud de son Château. Pour ces derniers, c'est la déconfiture. Riant et pleurant à la fois, le Baron vous couvre de remerciements et des

louanges et insiste pour vous accompagner au temple d'Oyden pour annoncer la nouvelle au vieux prêtre. Quand vous lui avez raconté votre histoire, Hove se contente de sourire. Il vous demande la petite boîte métallique qui, vous dit-il, contient l'âme immortelle de Xakase. Vous la lui tendez avec empressement et Hove assure le Margrave que, cette fois, Xakase sera emprisonné dans un lieu d'où il ne pourra jamais s'échapper. Puis le prêtre vous informe que le Trident de Skarlos vous revient de droit, que vous l'avez ou non trouvé au cours de votre aventure. Une grande fête est donnée pour célébrer la libération de Neubourg à laquelle toute la population assiste dans la liesse. Au cours des festivités, Tholdur annonce sous les vivats qu'il vous nomme son légataire : à sa mort, vous hériterez de la Forteresse, de la ville, de la plupart des terres environnantes, des forêts, des chasses dans les collines et du titre de Margrave. Enfin, vous pouvez profiter sans soucis des agréments de la bourgade. A vous les fins repas et les lits douilletts ! Toutefois, comme il fallait s'y attendre, après quelques jours de cette vie trop paisible, vous commencez à vous ennuyer. Il est temps de partir pour une nouvelle aventure...

