

UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Steve Jackson et Ian Livingstone présentent

Les Spectres de l'Angoisse



Défis Fantastiques



folio
junior

Titre original

Phantoms of Fear

**© Robin Waterfield, 1987, pour le texte © Ian Miller, 1987, pour les illustrations ©
Éditions Gallimard, 1988, pour la traduction française**

Robin Waterfield

Les Spectres de l'Angoisse

Défis Fantastiques

Traduit de l'anglais par Mona de Pracontal

Illustrations de Ian Miller

Gallimard



Comment combattre les troupes sataniques d'Ishtrack

Vous êtes un Elfe des Bois et votre village se situe au nord-est de Khoul, au cœur de la Forêt d'Yffen, seul vestige de la Forêt Majeure de jadis. Fils d'un guerrier et d'une grande prêtresse, vous tenez des deux ; si vous n'êtes pas tout à fait aussi redoutable que votre père, vous êtes néanmoins un précieux allié au combat et, si vous ne maîtrisez pas tous les arcanes de la magie, vous savez cependant lancer des sortilèges et pénétrer dans le Monde des Rêves, ce qui est le privilège des shamans. Maintenant que vos parents sont morts, vous êtes devenu Eldenourin, c'est-à-dire le shaman protecteur de la tribu. Avant de vous embarquer dans la dangereuse aventure qui vous attend, il faut déterminer vos forces et vos faiblesses. Deux dés, un crayon, une gomme et une feuille de papier sont tout ce dont vous aurez besoin pour cela. En pages 20 et 21, vous trouverez une *Feuille d'Aventure* sur laquelle vous devrez consigner tous les détails d'une partie. Nous vous conseillons de faire des photocopies afin de pouvoir les utiliser lorsque vous jouerez à nouveau car il vous faudra certainement plus d'une tentative pour parvenir à triompher d'Ishtrack et des créatures qui hantent son domaine souterrain.

Habilité, Endurance, Chance et Pouvoir

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

Lancez ensuite deux dés. Ajoutez 12 au nombre 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 **POUVOIR**, lancez deux dés et ajoutez 6 au nombre obtenu. Inscrivez ce total dans la case **POUVOIR** de votre *Feuille d'Aventure*.

Les résultats que vous venez d'obtenir représentent vos totaux de départ d'**HABILETÉ**, d'**ENDURANCE**, de **CHANCE** et de **POUVOIR**. Ces totaux varieront constamment au cours de votre aventure, néanmoins ils ne pourront s'élever qu'en de rares occasions — qui vous seront signalées — 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'**HABILETÉ** reflètent votre art dans le maniement des armes 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 votre total d'**ENDURANCE** est élevé, plus vous serez capable de survivre longtemps.

Quant à votre total de **POUVOIR**, il détermine votre adresse à lancer des sortilèges et à vous mouvoir dans le Monde des Rêves qui est le domaine secret auquel ont accès les shamans des Elfes des Bois. Plus votre total de **POUVOIR** sera élevé, plus votre maîtrise de ces arcanes magiques sera grande.

Combats

Il vous sera souvent demandé, au cours des pages de ce livre, d'affronter des créatures de toutes sortes. Vous pourrez parfois recourir à la magie mais, si vous n'en avez pas la possibilité ou si vous ne souhaitez pas le faire — n'estimant pas le sortilège proposé assez puissant pour venir à bout de votre ennemi par exemple — vous mènerez le combat de la façon suivante :

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 correspondant à chaque créature sont donnés dans le livre chaque fois que vous faites une rencontre.

Le combat se déroule ainsi :

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

2. Jetez deux dés pour vous-même. Ajoutez le nombre 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 plus loin) pour tenter de lui infliger une blessure plus grave.

5. La créature vous a blessé. Vous ôtez alors 2 points à votre **ENDURANCE**. VOUS pouvez également faire usage de votre **CHANCE** (voir plus loin) pour tenter de minimiser les effets de la blessure qui vous a été infligée.

6. 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).

Combat avec plus d'une Créature

Vous serez parfois, lors de certaines rencontres, confronté à plusieurs créatures. Des instructions vous seront alors données

dans le texte, vous indiquant si vous allez les affronter toutes à la fois, comme un seul ennemi, ou les combattre l'une après l'autre.

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 venez d'infliger à votre adversaire se révèle une écorchure bénigne et vous devrez rajouter 1 point au total d'**ENDURANCE** de la créature (c'est-à-dire qu'au lieu de perdre 2 points d'**ENDURANCE**, elle n'en perd qu'un seul).

Si la créature vient de vous blesser, vous pouvez *Tenter votre Chance* en procédant de la même façon pour tenter 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 1 point d'**ENDURANCE** supplémentaire.

Votre pouvoir

C'est grâce à votre **POUVOIR** que vous pouvez vous rendre dans le Monde des Rêves et recourir à des sortilèges.

Le Monde des Rêves

Les divinités de votre tribu s'adressent à vous par des rêves au cours desquels elles vous transmettent leurs instructions, parfois difficiles à interpréter ! Les rêves peuvent également vous permettre de régénérer vos pouvoirs ou de les accroître. Comme vous le savez, presque toutes les créatures vivantes rêvent, mais elles ne maîtrisent pas l'art de contrôler les rêves : elles ne choisissent ni le moment où elles rêvent ni l'objet de leurs rêves, et les images décousues qu'elles voient sont le reflet des divagations inconscientes de leurs esprits. Les Elfes des Bois, quant à eux, pratiquent le « rêve actif » depuis très longtemps : non seulement ils ne sont pas emportés par leurs rêves, mais ils peuvent y exercer leur volonté et agir, tout comme ils le feraient dans le monde réel, lorsqu'ils sont éveillés. Ainsi, en rêvant, vous vivez des situations qui sont étrangement parallèles à celles du monde réel. Il vous arrivera très souvent, au cours de votre aventure, de dormir et de rêver ! Comme dans le monde réel, vous devrez prendre des décisions dans vos rêves. Les créatures que vous y rencontrerez seront animées par le **POUVOIR** et, parfois aussi, par la **CHANCE**, mais non par **L'ENDURANCE**, qui est une qualité physique. En rêve, vous affronterez des ennemis irréels, et vous recevrez dans ces cas-là des instructions pour mener le combat. Si vous êtes vaincu en rêve, vous courrez très peu de risques de mourir pour de vrai, mais il se peut en revanche que vous perdiez des points de **POUVOIR**. Si vous êtes vainqueur ou si vous vous tirez habilement d'une situation dangereuse dans le Monde des Rêves, vous gagnerez des points de **POUVOIR**.

Les Sortilèges

Attention : vous ne pouvez lancer des sortilèges que dans le monde réel, jamais en rêve. Ne l'oubliez pas et prenez garde à ne pas confondre le Monde des Rêves et la réalité. Vous n'êtes pas un sorcier initié aux plus secrets arcanes de la magie, vous connaissez seulement une demi-douzaine de sortilèges, ce qui est amplement suffisant pour un Elfe des Bois pacifique et tranquille

comme vous. Néanmoins, vous allez sans doute bénir le ciel à plusieurs reprises au cours de votre aventure d'avoir appris ces quelques sortilèges ! Chaque fois que vous voulez lancer un sortilège, il vous en coûte 1 point de **POUVOIR** et, par ailleurs, l'effet obtenu ne dure qu'un quart d'heure. Vous ne pourrez recourir à un sortilège au cours d'un combat que si des instructions vous l'indiquent ; dans ce cas, il sera également précisé ceux auxquels vous pouvez faire appel. Les sortilèges que vous maîtrisez sont les suivants :

Écran Magique de Protection : Jette un voile d'invisibilité sur le périmètre qui vous entoure. Les Elfes des Bois y recourent pour protéger leurs villages, par exemple. Prenez garde, lorsque votre ennemi est très près de vous, à ne pas l'entourer lui aussi de l'Écran : vous deviendriez tous les deux invisibles, mais lui vous verrait toujours.

Illusion :

Permet de donner à n'importe quel objet ou créature — vous y compris — l'apparence de votre choix, dans la limite du raisonnable cependant : vous aurez beaucoup de mal à faire passer une épingle à cheveux pour la tour Eiffel !

Handicap :

Diminue **I'ENDURANCE** de votre adversaire de 4 points.

Lévitiation :

Vous permet de vous élever et de flotter dans les airs jusqu'à une hauteur de quatre mètres environ. Vous pouvez aussi y recourir pour vous poser au sol en douceur, en sautant d'une falaise, par exemple.

Détection :

Vous permet de déceler une présence bénéfique ou maléfique : un trésor, un danger, un ennemi caché, un passage secret... Seul

inconvenient : ce sortilège n'agit que dans un petit rayon autour de vous et ne peut donc pas vous avertir de dangers situés plus loin sur votre route.

Feu :

Vous permet de faire jaillir du bout de vos doigts des flammes que vous pouvez projeter vers une cible (la poitrine d'un ennemi, par exemple), rassembler en un rideau de feu ou, tout simplement, utiliser pour vous réchauffer !

Comment rétablir votre Habilité, votre Endurance, votre Chance et votre Pouvoir

Habilité

Votre total d'**HABiLETÉ** ne variera guère au cours de votre aventure, et vous ne le modifierez que si cela est indiqué dans le texte. A moins que cela ne soit mentionné expressément, votre total d'**HABiLETÉ** ne pourra jamais s'élever au-delà de son total de départ. Si vous buvez la Potion d'Habilité (voir plus loin), votre total d'**HABiLETÉ** reviendra à son *niveau de départ*.

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, de dormir et de reprendre des forces, 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 à Dos. Quand vous vous mettez en route, vous n'avez pas encore de Provisions avec vous car vous comptez cueillir des fruits et des noisettes dans la forêt au fur et à mesure de vos besoins. Si vous êtes amené, plus tard, à en amasser, n'oubliez pas de le noter sur votre *Feuille d'Aventure*. A moins que des instructions données dans le texte ne vous le permettent, votre total d'**ENDURANCE**

ne pourra jamais s'élever au-dessus de son niveau de départ ; si, à un moment ou à un autre, vous décidez d'absorber la Potion de Force (voir plus loin), votre total d'**ENDURANCE** remontera à son *niveau de départ*.

Chance

Parfois, le succès d'un combat ou d'une stratégie que vous mettez en œuvre dépendra entièrement de votre **CHANCE**. Il vous sera alors indiqué de *Tenter votre Chance*.

Pour ce faire, vous procéderez 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 d'être *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 de **CHANCE** ne pourra jamais s'élever au-delà de son niveau initial. Si vous décidez à un moment donné de votre aventure de boire la Potion de Bonne Fortune (voir plus loin), votre total de **CHANCE** sera ramené à son *niveau de départ*.

Pouvoir

Comme nous vous l'avons déjà expliqué, votre total de **POUVOIR** se trouve en général modifié au cours de vos rêves en fonction des actions que vous accomplissez, mais il peut également diminuer ou augmenter quand vous recourez à des sortilèges dans le monde réel. A la différence de vos autres facultés, votre **POUVOIR** peut s'élever au-delà de son *total de départ*.

Equipements et Potions

Vous vous mettez en route avec le minimum d'Équipement pour éviter de vous encombrer. Vous trouverez certainement divers objets au cours de votre aventure. Au départ, vous avez pour seule arme Telessa, votre fidèle épée, et vous portez un Sac à Dos dans lequel vous pourrez mettre vos Provisions et une gourde, ainsi que les objets que vous trouverez. Vous êtes revêtu d'une cotte de cuir souple.

Vous pouvez aussi emporter une fiole de potion, que vous choisirez parmi les suivantes : Potion d'Habilitété : ramène votre **HABILETÉ** à son *total de départ*.

Potion de Force : ramène votre **ENDURANCE** à son *total de départ*.

Potion de Bonne Fortune : élève votre total de **CHANCE** à son *niveau de départ* plus 1 point.

Vous pouvez décider de boire votre Potion à n'importe quel moment de votre aventure, sauf au cours d'un combat. Notez sur votre *Feuille d'Aventure* la Potion que vous avez choisie et n'oubliez pas de la rayer quand vous la boirez car vous ne disposez que d'une dose.

Un rêve prémonitoire

Vous vous réveillez en sursaut, agité de violents frissons malgré la douceur de cette nuit d'été. La vue des murs de votre hutte, de vos meubles et objets familiers vous rassure : vous êtes bien chez vous, au cœur de la Forêt d'Yffen, entouré de vos frères les Elfes. Qu'étiez-vous donc en train de rêver ? Après quelques secondes de noir total, le souvenir de votre songe vous revient d'un coup : c'était un jour comme les autres, au village, et les Elfes vaquaient à leurs occupations ; les uns étaient partis dans les bois, chasser ou cueillir des simples et des baies ; d'autres travaillaient aux champs ; d'autres enfin, restés au village, préparaient le dîner. Brusquement, une voix cloua tout le monde sur place, une voix qu'il vous fallut un certain temps pour reconnaître : la vôtre ! Que pouviez-vous bien dire à vos frères, pour qu'ils vous regardent avec un tel effroi dans les yeux ? « Mes amis, vous rappelez-vous avoir prononcé dans votre rêve, je dois m'en aller. Je ne sais quand le destin me ramènera parmi vous, car je vais au-devant d'une périlleuse aventure. Ishtrack, le Prince Démon qui demeure dans les entrailles de la Terre, sous notre forêt, est en train de lever une armée de créatures sataniques car il s'est mis en tête de conquérir l'univers en commençant par le pays des

Elfes. Il est si dur et cruel avec ses soldats que ces derniers, même les plus corrompus d'entre eux, se rebelleraient s'ils n'étaient sous l'empire de puissants sortilèges. Si l'on parvenait à briser le joug d'Ishtrack, son armée se disloquerait en d'innombrables bandes rivales et perdrait tout pouvoir. Il n'y a pas de temps à perdre : il faut attaquer Ishtrack maintenant que son armée est encore peu nombreuse ; après il sera trop tard... Souhaitez-moi bonne chance, mes frères ! Que les dieux des forêts vous protègent jusqu'à mon retour, si je reviens... Sinon nous nous reverrons à Tir-Nan-Og, le royaume du Fils de la Mer, l'Ile de Jeunesse où nous devons tous aller quand sonne notre heure. »

Et c'est là que vous vous êtes réveillé. Vous prenez maintenant pleinement conscience de l'importance de votre rêve : c'est un message de vos dieux. C'est la première fois, cependant, qu'ils vous font dire vous-même les paroles qu'ils vous adressent, et vous comprenez intuitivement que s'ils ont choisi de communiquer ainsi, c'est pour vous indiquer d'une part, que cette mission est d'une extrême gravité ; d'autre part, que c'est vous, et vous seul, qu'ils ont désigné pour l'accomplir. Cette pensée vous terrifie : aucune arme des créatures mortelles ne peut tuer Ishtrack car ce dernier est un Prince Démon, et même l'Épée Magique des Grands Elfes ne pourrait le détruire. Comment alors allez-vous, avec vos humbles pouvoirs, combattre le Prince Démon ? Vous n'en savez rien et vous vous en remettez aux dieux : ils ne vous confieraient pas cette mission s'ils n'avaient bon espoir que vous puissiez la mener à bien. Rasséréné par cette pensée, vous décidez de vous rendormir, espérant en apprendre plus sur votre mission par un nouveau rêve.

Et maintenant, tournez la page !



1 *Une piste se trace au fur et à mesure
que vous avancez.*

Vous rêvez que vous marchez dans la Forêt d'Yffen, sans toutefois la reconnaître tout à fait : les arbres paraissent plus animés que d'habitude, le moindre bruissement des feuilles et des branches est plus sonore. Une force s'élève du sol, court sur les troncs scintillants et fait vibrer tous les rameaux. Tout en continuant à rêver, vous prenez conscience d'assister à une manifestation de Maëlla, la Force de Vie qui anime toutes choses et dont une infime parcelle vous confère vos pouvoirs magiques et vous permet de pénétrer dans le Monde des Rêves. Vous ne parvenez pas à identifier l'endroit où vous vous trouvez, peut-être n'existe-t-il que dans votre rêve. La Forêt d'Yffen est vaste, mais ce n'est pourtant qu'une petite portion de la Forêt Majeure qui couvrait jadis les trois continents de Titan. Les branches des arbres se penchent vers vous et vous poussent en avant le long d'une piste qui se trace au fur et à mesure que vous avancez. Vous vous laissez guider par les arbres, vous demandant toutefois où ils vous mènent. A peine la question se formule-t-elle dans votre esprit que vous obtenez une réponse : les branches cessent de vous guider et vous vous trouvez à une croisée de chemins. Derrière vous s'étend la piste que vous avez empruntée jusqu'alors ; devant vous, comme les deux portions de la langue fourchue d'un serpent, deux chemins se séparent. Vous comprenez que ce carrefour a une valeur symbolique : la route qui se trouve derrière vous représente votre vie passée, les deux chemins qui bifurquent sont deux voies différentes vers l'avenir. Votre cœur bat à se rompre, mais vous conservez néanmoins tout votre calme. Vous savez qu'il vous faut choisir entre ces deux chemins que rien ne distingue de prime abord : tous deux présentent le même aspect, celui d'un sentier verdoyant qui s'enfonce dans une forêt riante. C'est alors que vous remarquez une statue qui vient d'apparaître à la croisée des trois chemins. C'est une superbe déesse à l'apparence humaine, dont vous ne connaissez ni le nom ni les attributs. Drapée de voiles vaporeux, les bras croisés sur la poitrine, elle semble impassible. Ses yeux de pierre transpercent votre esprit, et vous avez l'impression qu'elle lit vos pensées. Ce qui vous préoccupe en ce moment est,

bien sûr, de savoir quelle direction choisir. Comme la statue décroise les bras, un petit chien noir, qui était caché dans les plis de ses manches, bondit à terre en aboyant et disparaît entre les arbres derrière vous. Vous ne savez pas ce que cela signifie, mais une chose vous semble certaine : le chien ne vous indique pas le chemin à prendre, aussi gardez-vous les yeux fixés sur la statue. Lentement, très lentement, celle-ci continue à déployer ses bras et, au fur à mesure qu'elle bouge, ses voiles s'irisent d'un éclat bleuté. Elle s'immobilise enfin avec un sourire énigmatique. Ses deux mains pointent chacune vers un des chemins, ce qui ne fournit guère de réponse à votre question... Vous portez le regard vers le chemin de gauche. Au lieu du banal sentier de tout à l'heure, vous voyez maintenant une grande route qui semble s'élargir en s'enfonçant dans la forêt. Vous ne savez pas où elle mène, cependant, de telles vibrations de santé et de bien-être s'en dégagent qu'une vague de chaleur vous submerge le cœur ; les arbres qui la bordent perdent peu à peu leur caractère végétal pour déployer dans toute leur ampleur la force vitale de Maëlla. Tout autre est le sentier de droite qui s'enfonce en serpentant parmi des arbres et des buissons aux formes noueuses et torturées. Ces squelettes de bois semblent habités d'une force démoniaque et dégagent une insupportable odeur de pourriture.

Vous comprenez avec horreur la cause de cette peste : une grande portion de la forêt s'est effondrée dans une fosse dont vous ne distinguez pas le fond, bien que vous sachiez pertinemment que là, dans ce gouffre, se tapit la lèpre qui contamine votre forêt. Vous remarquez alors que la statue tient maintenant une épée dans chaque main, exactes répliques de votre fidèle Telessa. Avant de s'évanouir dans l'air avec un dernier sourire, la déesse laisse choir les deux épées qui se plantent en vibrant dans le sol herbu. Allez-vous prendre celle de gauche et avancer par la route verdoyante dans la forêt heureuse (rendez-vous au [306](#)) ou ramasser l'épée de droite et emprunter le sentier tortueux pour aller voir de plus près ce qui menace votre chère forêt (rendez-vous au [67](#)) ?

2

Le Gobelin vous demande ce que vous voulez. Vous réfléchissez à toute vitesse et vous trouvez que mieux vaut répondre par une autre question : a-t-il entendu dire qu'Ishtrack compte désormais interdire aux Gobelins de boire de la bière, et ce, jusqu'à la fin de la conquête ? Le Gobelin tombe à pieds joints dans le panneau et court, catastrophé, avertir ses camarades de cette mauvaise nouvelle. Bravo ! Vous avez réussi à semer quelques graines de zizanie au sein de l'armée d'Ishtrack, ce qui vous renforce de 1 point de **CHANCE**. Vous attendez quelques minutes puis vous reprenez votre chemin. Vous parvenez bientôt à un embranchement. Quelle route allez-vous prendre :

Celle de gauche ? Rendez-vous au [310](#)

Celle de droite ? Rendez-vous au [123](#)



3

Vous vous réveillez au bord d'une rivière souterraine. Un épais brouillard s'élève des eaux putrides et masque l'autre rive. Vous apercevez une corde épaisse qui s'enfonce dans les vapeurs et vous supposez qu'elle est attachée également à l'autre berge. Allez-vous vous en servir pour traverser la rivière (rendez-vous au [26](#)) ou attendre un peu (rendez-vous au [345](#))?

4

Un léger grattement vous fait sursauter. Vous tournez la tête et vous voyez avec soulagement un écureuil noir qui grimpe le long d'un arbre. Les écureuils de la Forêt d'Yffen sont inoffensifs ; ils n'attaquent que s'ils sentent leur territoire menacé et peuvent alors devenir extrêmement féroces : on les a vus parfois se jeter par bandes sur l'envahisseur et le déchiqueter à coups de griffe et

de dent. Cependant, si on ne leur cherche pas noise, ce sont des animaux paisibles et charmants. Celui qui a attiré votre attention est maintenant en train de disparaître vers la droite, bondissant de branche en branche. « Qui dit écureuil dit noisette... », pensez-vous. Allez-vous suivre l'écureuil dans l'espoir de trouver quelque chose à grignoter (rendez-vous au [339](#)) ou continuer votre chemin vers le nord (rendez-vous au [275](#)) ?

5

Fort de l'idée que ce qui est dangereux pour les troupes d'Ishtrack peut être intéressant pour vous, vous vous engagez dans le tunnel. C'est un grand risque que vous prenez là... Vous avancez lentement dans le noir, vous habituant peu à peu à l'obscurité. Au bout de quelques pas, vous arrivez devant une caverne fermée par une grille. Sans y prendre garde, vous posez le pied sur un mécanisme fixé dans le sol. Aussitôt, les barreaux s'écartent, laissant s'échapper une Bantchi furibonde qui saute vers vous en poussant des cris stridents. Vous ne vous laissez pas abuser par sa silhouette de vieille femme : rien qu'à voir ses griffes acérées, vous savez que ce mort vivant est un adversaire redoutable. Lancez deux dés. Si vous obtenez un total inférieur ou égal à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [337](#) ; si vous obtenez un total supérieur, rendez-vous au [374](#).

6

Vous reprenez votre route à travers la forêt maudite. Les feuilles des arbres, jaunies et purulentes, dégorgent d'un liquide brun qui s'écrase en gouttes épaisses sur le sol spongieux. Dans l'après-midi — ou peut-être est-ce déjà le soir, comment le savoir avec ce brouillard brunâtre qui cache le soleil — vous apercevez des traces de pas qui s'éloignent sur votre gauche. Avec un frisson d'horreur, vous vous demandez quelle sorte de créatures peuvent bien hanter cette forêt maudite... Allez-vous suivre les traces de pas (rendez-vous au [69](#)) ou continuer à travers les arbres (rendez-vous au [321](#)) ?

7

Malheureusement un Borkhet qui passait par là a eu la même réaction et vous heurte de plein fouet dans sa fuite éperdue. D'ordinaire, les Borkhets sont plutôt craintifs, mais celui-ci est pris d'une telle panique qu'il se met à vous accabler de grands coups de ses bras et jambes musclés et velus, comme si sa survie en dépendait. Vous avez du mal à riposter car il esquive vos coups avec une surprenante agilité.

BORKHET HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 11

Si le Borkhet remporte deux Assauts de suite, vous perdez pied et vous dégringolez le long de la pente. Soustrayez 1 point de votre total d'**ENDURANCE** avant de reprendre le combat. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [373](#).

8

Bravo ! Le nom que vous avez choisi est celui d'un clan qui a envoyé des troupes au secours d'Ishtrack et, de surcroît, celui dont l'emblème est brodé sur votre vêtement. Le capitaine s'écarte pour vous laisser passer. Vous attendez que la patrouille disparaisse au fond du tunnel pour vous laisser tomber au pied de la pile d'os, le cœur encore tambourinant. Reprenez vos esprits et rendez-vous au [27](#).

9

La vision se transforme aussitôt : au lieu de longer une rivière, vous êtes maintenant en train de vous tailler un chemin parmi une foule nombreuse et bigarrée. Comme si de rien n'était, Elfes, Humains, Ogres, Géants, Nains et Trolls se côtoient. Plusieurs visages vous semblent familiers, bien que quelque chose dans votre esprit vous dise que vous n'avez jamais rencontré aucune de ces créatures. Qu'allez-vous faire :

Adresser la parole à quelqu'un ? Rendez-vous au [254](#) Continuer d'avancer ? Rendez-vous au [235](#)

10

Tandis que vous avancez vers l'ouest, votre chemin est barré à plusieurs reprises par de gros buissons touffus que vous êtes obligé de contourner. Au bout d'un moment, vous calculez que, à force de zigzaguer ainsi, vous marchez près de trois kilomètres pour en gagner un seul vers l'ouest. Agacé, vous décidez de vous tailler désormais un chemin à travers les buissons à coups d'épée. Dans un premier temps, cela se passe très bien, et vous vous félicitez de cette initiative. Mais, parvenu au troisième buisson, vous percez d'un trait malencontreux la poche à poudre à gratter de l'arbuste... La fine poudre s'envole et se glisse sous vos vêtements. En quelques secondes, vous êtes pris d'insupportables démangeaisons qui vous affaiblissent de 1 point d'**HABILITÉ**. Vous décidez de reprendre votre cheminement initial, en contournant les buissons, pour éviter que pareille mésaventure ne se reproduise. Vous progressez d'autant plus lentement, maintenant, que vous devez fréquemment vous arrêter pour vous gratter... Rendez-vous au [311](#).

11

La porte est verrouillée. Si vous avez une clef en votre possession, vous l'essayez. Peine perdue : le verrou ne cède pas et il vous en coûte 1 point de **CHANCE**. Voulez-vous tenter d'ouvrir un autre porte ? Dans ce cas, répétez la procédure qui vous a mené à ce paragraphe jusqu'à obtenir un double différent. Sinon avancez le long du couloir (rendez-vous au [217](#)).

12

En vous faufilez à travers les branches d'un buisson épineux, vous bousculez un nid de Scorpions Géants. S'ils n'étaient qu'un ou deux, vous vous en débarrasseriez sans peine, mais ils sont plus d'une douzaine, et la colère décuple leur vigueur. Déjà, les voici qui grimpent le long de vos jambes. Vous n'avez plus le temps de recourir à la magie et vous allez devoir les affronter tous à la fois, comme un seul adversaire.

SCORPIONS GÉANTS HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 6

Chaque Assaut perdu signifie pour vous une blessure. Dès la fin du combat, vous devrez vous soigner pour empêcher le venin de vous empoisonner. Deux possibilités s'offrent à vous : soit vous incisez l'endroit de la piqûre d'un coup d'épée pour en faire sortir le venin, ce qui vous affaiblit de 2 points d'ENDURANCE pour chaque plaie, soit vous absorbez un peu de racine d'Alaba, un puissant antidote que l'on trouve sans peine dans la forêt, ce qui vous coûte 1 point de CHANCE par dose. N'oubliez pas de soigner toutes vos blessures avant de vous remettre en route. Refroidi par cet épisode malencontreux, vous décidez, tout compte fait, de bifurquer vers l'ouest. Rendez-vous au [376](#).

13

Vous jetez un coup d'œil par le trou de serrure, mais vous ne voyez rien d'autre que le coin d'une table. Vous examinez alors la porte qui ne semble pas verrouillée. Allez-vous l'enfoncer (rendez-vous au [43](#)) ou l'ouvrir et entrer à pas de loup (rendez-vous au [70](#))?

14

Vous entendez des grognements puis soudain une voix tonitruante : « Quel est l'imbécile qui m'a réveillé ? » Un frisson glacé court le long de votre échine : vous avez reconnu là une voix d'Orque. Vous voulez fuir, mais il est trop tard : un Orque s'encadre dans la porte et vous regarde d'un œil torve, il est vite rejoint par son compagnon. Tous deux sont furieux, et vous avez beau leur répéter que vous êtes un allié, un Elfe des Ténèbres, ils ne veulent rien entendre. Vous allez donc devoir vous battre. Heureusement, les Orques vous attaquent l'un après l'autre car ils ne peuvent passer à deux par l'embrasement de la porte.



14 *Un Orque s'encadre dans la porte et vous regarde d'un œil torve.*

HABILETÉ ENDURANCE

Premier ORQUE	7	6
Second ORQUE	6	6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [92](#).

15

Vous arrivez bientôt au bord d'un cours d'eau qui coule vers l'est, dans la direction du tac Nekros. On voit sans peine le lit caillouteux de la rivière qui ne doit donc pas être très profonde. Vous estimez que, si vous la passiez à gué, vous auriez de l'eau jusqu'aux épaules, au maximum. Qu'allez-vous faire : traverser le cours d'eau pour continuer votre route vers le nord (rendez-vous au [268](#)) ou remonter le long de la rivière, vers l'ouest (rendez-vous au [111](#)) ?

16

Vous ne pouvez empêcher le fer de la hache de cogner contre la paroi de pierre. Amplifié par l'écho, le son se répercute avec une puissance formidable tout au long du tunnel. Les Orques, debout à une extrémité du tunnel, et les Gobelins, à l'autre bout, improvisent alors un petit jeu très amusant : il s'agit de décocher le maximum de flèches en un minimum de temps. Même si vous étiez invisible, vous n'auriez aucune chance. Toutes les flèches ne vous atteignent pas, bien sûr, mais quand les gardes arrivent à votre hauteur, vous êtes trop affaibli par vos nombreuses blessures pour résister. Sans merci, l'un d'eux vous porte le coup de grâce.

17

Vous dégringolez dans le vide. Bientôt, vous arriverez dans le Champ d'Attraction Démoniaque d'Ishtrack où ses bourreaux vous tortureront sans merci, jusqu'à ce que vous rendiez le dernier soupir.

18

Plus vous avancez vers le nord-ouest, plus vous êtes convaincu que vous avez eu raison de changer de direction. Vous remarquez, en effet, que les animaux de la forêt ont des comportements de plus en plus étranges. Comme si elles pressentaient instinctivement l'invasion imminente d'Ishtrack, certaines bêtes, d'un naturel habituellement craintif, sortent des sous-bois en grondant à votre approche, les oiseaux poussent des piailllements aigus, les rongeurs, enfin, amassent des provisions bien que ce ne soit pas encore la saison. Vous regrettez, quant à vous, de ne pas avoir emporté de nourriture, d'autant plus qu'elle risque de se faire rare à mesure que vous approcherez de la fosse d'Ishtrack. Vous saviez bien qu'il vous fallait des provisions pour les trajets souterrains mais il vous paraît prudent, maintenant, d'en prévoir pour toute la durée de votre voyage. La prochaine étape de votre aventure se déroulera au paragraphe [399](#), notez bien ce numéro car vous n'y allez pas directement : rendez-vous d'abord au [50](#).

19

Pendant que vous étiez aux prises avec vos trois Elfes, vous sentiez parfois qu'Eric était en difficulté et vous l'encouragez de la voix, ne pouvant hélas lui venir en aide. Aussi, à peine avez-vous achevé la dernière créature des Ténèbres que vous faites volte-face pour aller à l'aide de votre compagnon. Éric a tué un Elfe et vient d'en blesser un autre qui riposte violemment sans que vous ayez le temps d'intervenir : ce dernier plante son javelot dans la gorge de votre ami, qui s'écroule à terre. L'Elfe blessé et son compagnon, le troisième Elfe des Ténèbres, se jettent alors sur vous. Vous allez devoir les affronter tous deux à la fois. Pour chaque Assaut, choisissez lequel vous allez attaquer avant de lancer les dés et menez l'Assaut de la façon normale avec celui-là. Quant à l'autre, si vous ne pouvez pas le blesser lors du même Assaut, lui, en revanche, le peut si sa Force d'Attaque est supérieure à la vôtre.

HABILETÉ ENDURANCE

Troisième ELFE DES TÉNÈBRES	8	7
ELFE DES TÉNÈBRES BLESSÉ	5	4

Si vous êtes vainqueur, vous enterrez Éric avec respect, couchant sa machette à ses côtés. Le sourire paisible qui flotte encore sur son visage ensanglanté soulage un peu votre peine. C'est néanmoins le cœur lourd que vous vous apprêtez à repartir, seul. Rendez-vous au [392](#).

20

Vous savez bien qu'il est toujours instructif de rester dans un rêve jusqu'au bout puisque, de toute façon, ce qui s'y passe ne se produisant que dans votre esprit, vous ne courez aucun risque. Cependant, vous avez tellement peur à l'idée de perdre la vue que vous vous réveillez en sursaut. La lune est encore haute dans le ciel : de longues heures vous séparent de l'aurore. Vous vous rendormez, plongeant à nouveau dans un sommeil agité. Rendez-vous au [360](#).

21

Fort de l'idée que ce qui est dangereux pour les troupes d'Ishtrack peut être intéressant pour vous, vous vous engagez dans le tunnel. C'est un grand risque que vous prenez là... Vous avancez lentement dans le noir, vous habituant peu à peu à l'obscurité. Au bout de quelques pas, vous parvenez devant une caverne fermée par une grille. Sans y prendre garde, vous posez le pied sur un mécanisme fixé dans le sol. Aussitôt, les barreaux s'écartent, laissant passer une Bantchi furibonde qui saute vers vous en poussant des cris stridents. Vous ne vous laissez pas abuser par sa silhouette de vieille femme ; rien qu'à voir ses griffes acérées, vous savez que ce mort vivant est un adversaire redoutable. Lancez deux dés. Si le résultat que vous obtenez est inférieur ou égal à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [102](#) ; s'il est supérieur, rendez-vous au [140](#).



22

La porte est verrouillée. Si vous avez une clé, vous pouvez tenter d'ouvrir la porte avec (rendez-vous au [359](#)), sinon deux possibilités s'offrent à vous : lancer à nouveau deux dés jusqu'à obtenir un double pour essayer une autre porte ou remonter le long du passage (rendez-vous au [217](#)).

23

C'est le petit matin. Vous vous réveillez dans la hutte du Sauvage, revigoré par ces quelques heures de sommeil. Ramenez votre **POUVOIR** au total qu'il avait avant que vous ne livriez combat en rêve, et rajoutez-y un point supplémentaire comme salaire de votre victoire. Si le Sauvage est encore en vie, rendez-vous au [215](#) ; sinon traversez à nouveau les buissons de houx pour reprendre votre route (rendez-vous au [116](#)).

24

Vous vous enfoncez dans le tunnel en direction de l'est. Au bout d'un moment, vous débouchez sur un autre boyau vivement éclairé par des torches fixées à ses parois qui bifurque de part et d'autre du croisement vers le nord et le sud. Craignant que la direction du sud ne vous ramène à la Caverne aux Ossements, aux abords du royaume souterrain d'Ishtrack, vous tournez vers le nord. Après quelques minutes de marche, vous arrivez devant une porte en chêne massif. Vous tendez l'oreille, mais pas le moindre son ne vous parvient. Qu'allez-vous faire : continuer votre chemin vers le nord (rendez-vous au [274](#)) ou regarder ce qui se trouve derrière la porte (rendez-vous au [13](#))?

25

Vous vous réveillez. Tant que vous rêviez, vous vous sentiez tranquille, sûr de vous, invincible. Hélas ! ce sentiment s'est dissipé avec le sommeil, et vous avez beau vous en rappeler les détails, vous ne comprenez plus très bien ce qu'il signifie, en quoi il peut vous aider dans votre mission. A en juger par la couleur du ciel, quelques heures vous séparent encore de l'aurore. Allez-vous vous rendormir (rendez-vous au [120](#)) ou descendre de l'arbre et reprendre votre route (rendez-vous au [169](#)) ?



26

Vous tirez sur la corde : elle paraît solidement attachée. Comme elle est suspendue à moins d'un mètre au-dessus de la rivière, vous allez devoir, pour éviter de vous mouiller, vous accrocher par les pieds et les mains à la fois et avancer centimètre par centimètre. Vous attrapez donc la corde et vous commencez votre lente et éreintante progression. Au bout d'un moment, la fatigue vous gagne et vous manquez de lâcher prise. Lancez un dé. Si vous obtenez :

1 ou 2 Rendez-vous au [82](#)

3 ou 4 Rendez-vous au [312](#)

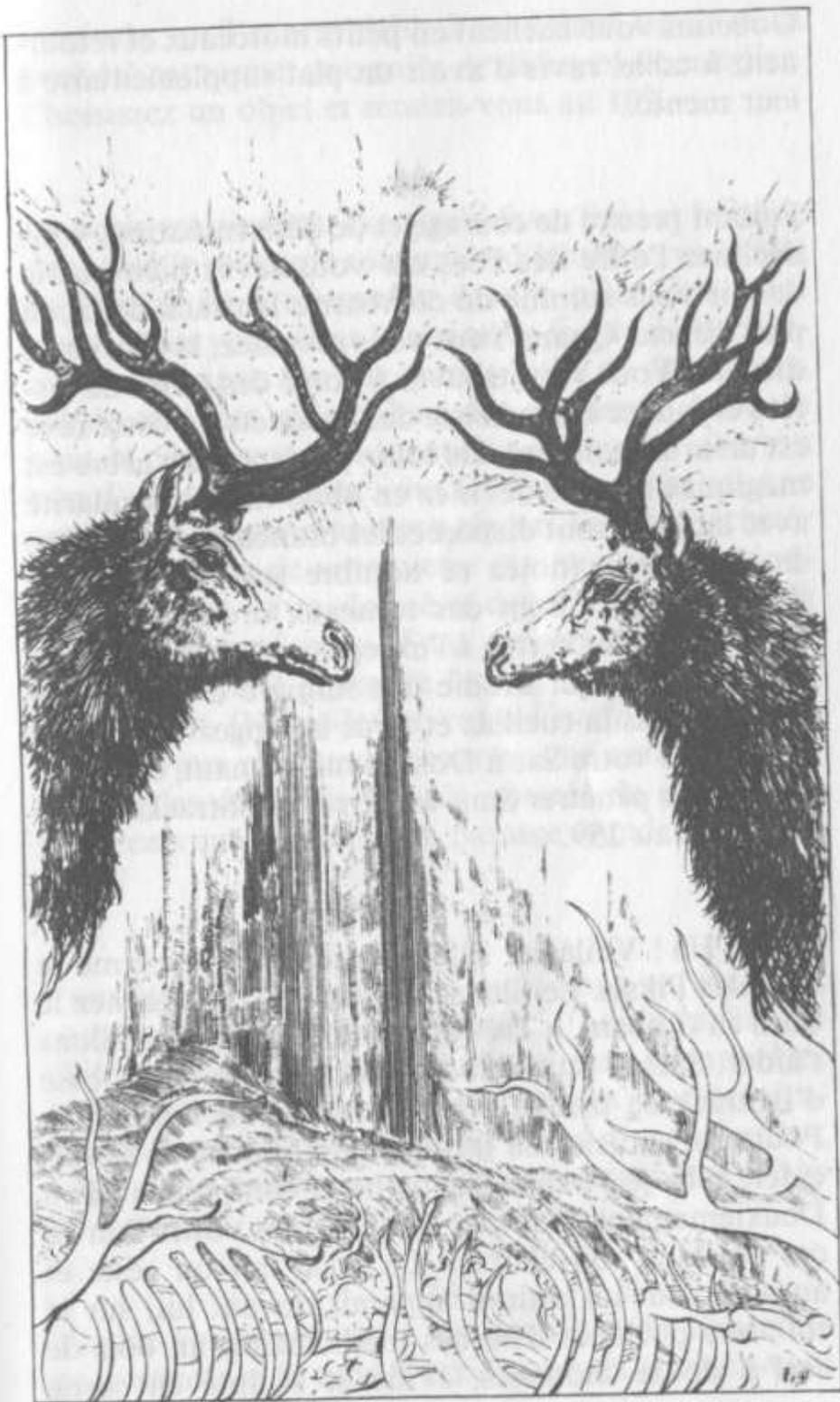
5 ou 6 Rendez-vous au [353](#)

27

Caché derrière la pile d'ossements, vous vous mettez à réfléchir et vous vous demandez d'où ces os peuvent bien provenir : ils sont trop anciens pour être les vestiges d'actuels habitants des tunnels et, à en juger par les crânes fracassés, leurs propriétaires ont péri de mort violente. En examinant les squelettes, vous vous rendez compte qu'il s'agit de dépouilles humaines. Brusquement, une étincelle jaillit dans votre esprit : ce sont les os de guerriers morts en combattant une des Légions du Mal, lors de la Grande Guerre qui ravagea Khoul il y a quelques siècles ; ces tunnels avaient alors été le théâtre de sanglants combats. Cela vous réchauffe le cœur de savoir que des êtres bons et courageux ont jadis vécu et combattu en ces lieux : peut-être quelques traces de bonté ont-elles survécu à la mainmise du Démon ? Vous décidez d'explorer les environs. Ajoutez 1 point à votre total de **CHANCE** et rendez-vous au [84](#).

28

Les Cerfs ne répondent pas, mais une force jaillit entre leurs bois, lançant des étincelles éblouissantes. Vous fermez les yeux. Quand vous les rouvrez, une troisième ramure s'est matérialisée entre les deux Cerfs et se tient en suspension dans l'air. Vous vous en approchez et vous la saisissez des deux mains sans qu'elle offre la moindre résistance. Elle est creuse comme une corne et compte douze branches (notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*). Quand vous soufflez dedans, elle émet une vibration grave et puissante qui résonne dans tout le canyon. Vous la rangez alors soigneusement dans votre Sac à Dos. Remerciez les Cerfs Héraldiques en silence et reprenez votre route par la vallée. Ajoutez 1 point à votre total de **CHANCE** et rendez-vous au [383](#).



28 Des étincelles éblouissantes jaillissent entre les bois des Cerfs.

29

Tandis que vous vous calez fermement sur vos pieds pour vous préparer à l'assaut du Faucon Sanguinaire qui fond sur vous, une question vous traverse l'esprit : que fait ce prédateur si loin de son habitat normal ? Serait-ce un espion envoyé par Ishtrack ? Mais l'heure n'est pas aux conjectures, vous devez vous battre.

FAUCON SANGUINAIRE

GÉANT HABILITÉ: 7 ENDURANCE: 12

Si vous êtes vainqueur, quittez la clairière et reprenez votre route vers le nord. Rendez-vous au [332](#).

30

Pas de chance ! La cuisine ne se trouve pas derrière vous et votre boniment ne prend donc pas. Les Gobelins vous hachent en petits morceaux et retournent à table, ravis d'avoir un plat supplémentaire à leur menu...

31

Faisant preuve de courage et de détermination, vous déclinez l'offre des Fées car vous savez bien que le devoir vous somme de combattre Ishtrack de façon plus directe. Quand vous vous réveillez, la clairière a disparu. Vous vous trouvez à l'orée des terres dévastées et tout ce qui subsiste des bosquets de votre rêve est un arbre solitaire. De toute évidence, cet arbre est magique ; vous le devinez en observant la régularité avec laquelle sont disposées les branches, au nombre de vingt-deux (notez ce nombre sur votre *Feuille d'Aventure*). Ce sont des rameaux ordinaires, couverts de feuilles vertes, à l'exception d'une seule, couleur d'argent, qui irradie une lumière d'une grande pureté. Vous la cueillez et vous la rangez soigneusement dans votre Sac à Dos. Et maintenant, courage ! Vous allez pénétrer dans les terres d'Ishtrack... Rendez-vous au [259](#).

32

« Ha ! Ha ! Voilà un Elfe astucieux ! » s'exclame le chef des Piksis. Le filet se desserre et vous gagnez le bord en titubant. « Très bien ! reprend-il, nous allons t'aider. Sache, tout d'abord, que l'entrée de la fosse d'Ishtrack se trouve plus ou moins au nord d'ici. Pourquoi choisir une façon si compliquée de te suicider, cela, je t'avoue que je ne le comprends pas... Deuxièmement, le Prince des Énigmes t'offre l'un de ces objets, à ton choix. » Le Piksi fait un geste et aussitôt tout un attirail apparaît devant lui, sur le sol : une pochette d'herbes médicinales, un bois de cerf à douze branches, évidé et sculpté en corne musicale, un filet semblable à celui dans lequel vous avez été capturé et une paire de défenses de sanglier. Choisissez un objet et rendez-vous au [109](#).

33

La porte est ouverte. Bien qu'il fasse frais et humide dans tout le royaume souterrain d'Ishtrack, vous êtes saisi par le froid en entrant dans la pièce. Pas étonnant ! Vous voici dans la chambre froide de la cuisinière ; les parois sont de grands blocs de glace hérissés de crochets où pendent des carcasses. Avec un haut-le-cœur, vous en identifiez certaines... il n'y a rien d'intéressant pour vous ici, à moins que vous ne souhaitiez emporter un gros glaçon. Si vous déchirez un pan de tissu de votre veste et si vous en enveloppez la glace, cette dernière devrait tenir un bon moment sans fondre. Sans raison apparente, le numéro de cette chambre froide, 33, s'inscrit dans votre esprit. (Notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*). Voulez-vous maintenant essayer une autre porte en lançant les deux dés jusqu'à obtenir un double, ou préférez-vous remonter le passage (rendez-vous au [217](#))?

34

Vous êtes devenu invisible, mais vous ne vous êtes pas dématérialisé pour autant... Les suppôts de l'Homme-Lézard ne s'y trompent pas ; se rappelant où vous êtes, ils vous taillent en

pièces avec des ricanements cruels. Pour leur plus grand divertissement, votre corps ensanglanté redevient visible en s'affaissant au sol.

35

Voulez-vous recourir à un sortilège de Détection pour savoir si le tunnel est dangereux (rendez-vous au [218](#)) ou préférez-vous économiser votre pouvoir et prendre le risque d'explorer le tunnel sans indications préalables (rendez-vous au [279](#)) ?

36

« Ça va ! Tu peux passer ! » grommelle le Gobelin. Quelle porte allez-vous emprunter : celle de gauche (rendez-vous au [330](#)) ou celle de droite (rendez-vous au [119](#))?

37

Soustrayez 1 point de votre total de **POUVOIR** pour activer le sortilège. Quand il vous voit vous élever dans les airs au-dessus de sa tête, l'Homme-Cloporte pousse un cri de stupéfaction et détale à toutes jambes. Votre ruse a marché et vous pouvez reprendre tranquillement votre route. Rendez-vous au [308](#).



38

L'Orque-Pygmée et vous-même, vous piétinez en rond, chacun essayant d'attaquer l'autre par le côté pour le désarçonner. Brusquement, l'Orque fait un bond sur la droite et la fléchette empoisonnée que son compagnon vous destinait se fiche en sifflant dans sa gorge. Un mélange d'horreur et de stupéfaction se fige sur son visage tandis qu'il s'écroule à terre avec des râles d'agonie. Sans laisser le temps à l'autre Orque-Pygmée de recharger sa sarbacane, vous l'attaquez. Rendez-vous au [369](#).

39

Vous ne trouvez rien qui puisse vous être utile dans l'horrible panoplie d'instruments de torture de l'Ogre. Allez-vous remonter le passage vers le nord (rendez-vous au [351](#)) ou tourner à droite, vers l'est (rendez-vous au [255](#)) ?



40

Les yeux embués de larmes, vous brandissez votre épée vers ce monstre cauchemardesque qui phagocyte les corps de vos frères. A peine l'effleurez-vous de la lame que l'image bascule devant vos yeux : le village reprend son aspect paisible et riant et les Elfes vaquent à leurs tâches avec insouciance. Une fois de plus, vous assistez à la scène de haut, comme si vous flottiez dans l'air. Petit à petit, le village disparaît de votre champ de vision. Ajoutez 1 point à votre total de **POUVOIR** et rendez-vous au [231](#).



42 *L'Ogre va tenter de vous faire basculer par-dessus bord.*

41

Vous vous réveillez brusquement avec un cri d'effroi. Vous avez commis une terrible erreur : confondre le rêve et la réalité. Vous savez bien, en effet, que l'on ne peut pas recourir à des sortilèges en rêve... Cette bévue vous coûte 2 points de **POUVOIR**. Rendez-vous au [380](#).

42

Si jamais, durant le combat, l'Ogre obtient un double six en lançant ses dés, cela signifie qu'il parvient à vous faire basculer par-dessus bord, rendez-vous alors au [161](#). Sinon continuez le combat de la façon habituelle.

OGRE DU BAC HABILITÉ: 8 ENDURANCE: 10

Si vous êtes vainqueur, jetez le corps à l'eau et guidez vous-même le bac vers l'autre rive. Rendez-vous au [100](#).

43

Si votre total d'**ENDURANCE** s'élève à 15 ou plus, vous parvenez à enfoncer la porte, rendez-vous alors au [189](#). Sinon vous vous meurtrissez en vain l'épaule, ce qui vous affaiblit de 1 point d'**ENDURANCE**. Comble de malchance, votre Assaut contre la porte réveille les Orques qui font la sieste dans la chambre... Rendez-vous au [14](#).

44

La porte est verrouillée. Si vous avez une clé en votre possession, vous pouvez tenter de l'introduire dans la serrure (rendez-vous au [280](#)). Sinon que préférez-vous faire : lancer à nouveau deux dés pour essayer une autre porte ou remonter le long du passage (rendez-vous au [217](#)) ?

45

Dès que vous quittez l'œil du cyclone, vous vous trouvez violemment ballotté de-ci, de-là par les vents déchaînés. Une force mystérieuse vous arrache soudain à la tempête et vous ramène à nouveau dans l'œil du cyclone. Vous perdez **1** point de **POUVOIR**. Rendez-vous au [164](#).



46

En quelques rapides coups d'ailes, le Dragon vous emmène au sommet d'une colline. Un seul arbre, aux branches noueuses et dépouillées de feuilles, dresse sa silhouette sinistre contre le ciel de plomb. Vous apercevez un grand nid, fait de brindilles épineuses. Le Dragon vous dépose au pied de l'arbre et s'en va, son devoir accompli. Soudain, un terrible croassement déchire l'air, vous glaçant d'effroi. Un oiseau descend en vol plané du nid vers vous et, quand vous l'apercevez, vous comprenez tout de suite ce qui vous attend : c'est un Hodzin, un oiseau mythique de plus de deux mètres d'envergure, au bec tranchant et aux ailes dotées de griffes acérées. Accélérant l'allure, le rapace fond sur vous, prêt à l'attaque. Si vous remportez la victoire dans ce combat, votre **POUVOIR** en sortira accru. Le Hodzin a un total de **POUVOIR** de 12 points. Lancez deux dés. si vous obtenez entre 2 et 7, cela signifie que le Hodzin vous fait perdre 2 points de **POUVOIR** ; Si vous obtenez de 8 à 12, c'est vous qui l'amputez de 2 points de **POUVOIR**. Le combat se poursuit ainsi, jusqu'à ce que votre total de **POUVOIR** ou celui du Hodzin tombe à zéro. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [340](#). Sinon rendez-vous au [293](#).

47

Un craquement de brindilles sur votre droite vous indique que quelqu'un, animal ou humain, approche. Vous n'avez pas le temps de réagir : brusquement un pied s'abat sur votre torse et vous immobilise. Une voix caverneuse vous ordonne d'attraper lentement votre épée et de la jeter au loin. Allez-vous obéir à votre mystérieux agresseur (rendez-vous au [375](#)) ou lui résister (rendez-vous au [125](#)) ?

48

Un petit chemin serpente entre des maisons transformées en ruines, parfois encore fumantes. Une odeur de mort flotte dans l'air. Brusquement, à un détour du chemin, une vision d'épouvante vous soulève le cœur : des Mordidasses carnassières sont en train de déchiqueter deux cadavres qui gisent sur le bas-côté. Vous comprenez que vous traversez une scène de ce qui sera l'avenir de Titan si Ishtrack triomphe. Plus que jamais, vous êtes déterminé à l'anéantir. Le chemin se divise maintenant en deux sentiers pour contourner une colline. Allez-vous prendre l'embranchement de gauche (rendez-vous au [208](#)) ou celui de droite (rendez-vous au [186](#)) ?

49

Vous savez qu'il est toujours instructif d'assister à un rêve jusqu'à la fin, même s'il est macabre ou bizarre, car de toute façon vous ne risquez rien : tout se passe dans l'imaginaire. Vous surmontez donc votre peur et vous restez endormi. Au moment où les épines vous crèvent les yeux, vous devenez effectivement aveugle au monde de ce rêve, mais vous accédez à la vision d'un autre monde. Le rêve se transforme d'un coup. Rendez-vous au [144](#).

50

Pendant que vous cherchez des provisions, vous serez peut-être attaqué par une bête de la forêt, si vous tentez de lui voler sa pitance sans vous en rendre compte ou si elle est d'une nature

agressive. Lancez un dé pour savoir, le cas échéant, quelle créature vous attaque. Si vous obtenez :

1 : pas d'attaque

2 : un Loup (**HABILETÉ : 7 ; ENDURANCE : 6**)

3 : un Élan (**HABILETÉ : 6 ; ENDURANCE : 12**)

4 : un Ours (**HABILETÉ : 7 ; ENDURANCE : 14**)

5 : un Géant des Forêts (**HABILETÉ : 9 ; ENDURANCE : 9**)

6 : pas d'attaque

Si vous ne subissez aucune agression, ou si vous êtes vainqueur du combat qui vous a opposé à une bête de la forêt, lancez deux dés. Le total obtenu vous indiquera le nombre de Repas que vous êtes parvenu à amasser. Inscrivez ce nombre dans la case Provisions de votre *Feuille d'Aventure* puis rendez-vous au paragraphe dont vous avez noté le numéro avant de venir ici.

51

A mesure que vous avancez, plusieurs indices vous font soupçonner la présence d'une créature humanoïde dans ce secteur de la forêt : des brindilles brisées d'une certaine façon et surtout des traces de pas dans la boue. Voulez-vous recourir à un sortilège de Détection pour savoir si un danger vous attend à l'ouest (rendez-vous au [148](#)), persévérer sans fléchir dans votre route (rendez-vous au [349](#)) ou obliquer vers le nord pour éviter de rencontrer cette créature inconnue (rendez-vous au [227](#)) ?

52

Vous avez beau courir, vous n'avancez pas d'un pouce. Derrière vous, l'Angaroc gagne du terrain ; bientôt vous le devinez prêt à bondir. Et, soudain, le monstre s'abat sur vous de tout son poids. Vous ne pouvez plus bouger et l'air vous manque. Petit à petit,

l'Angaroc draine votre force vitale, sans que vous puissiez lui opposer la moindre résistance : ce monstre n'est pas un produit de votre imagination, mais une sentinelle démoniaque envoyée par Ishtrack dans le royaume des rêves. C'est ainsi que s'achève votre aventure.

53

Sentant que votre **POUVOIR** commence à faiblir, vous vous projetez dans le Monde des Rêves où vous vous trouvez nez à nez avec Morpheus, lieutenant d'Ishtrack. Comment décrire cette créature abominable, source de tous les cauchemars des habitants de Titan ? Un corps difforme et purulent, une peau de crapaud, des membres constitués d'un amalgame de monstres en tout genre... Pour vous affaiblir, Morpheus envoie ses sbires à l'attaque : la Harpie ailée aux griffes géantes, la Tentaculesse qui vous assaille de ses quatre bras et le Fantômor qui darde sur vous ses vibrations maléfiques. Vous allez les affronter un par un, selon la procédure habituelle des combats oniriques. Lancez deux dés, si vous obtenez de 2 à 7, le monstre vous affaiblit de 2 points de **POUVOIR** ; si vous obtenez de 8 à 12, c'est lui qui perd 2 points de **POUVOIR**. Après chaque combat, ramenez votre **POUVOIR** au total qu'il avait avant le premier Assaut, moins 1 point, et préparez-vous à affronter votre prochain agresseur.

POUVOIR

HARPIE	10
TENTACULESSE	12
FANTOMOR	14

Si vous perdez les trois combats, vous ne pouvez plus demeurer dans le Monde des Rêves ; il vous faut retourner au [73](#) où vous n'aurez plus, cette fois-ci, la possibilité de venir ici. Sinon rendez-vous au [364](#).

54

Vous tombez nez à nez avec le capitaine d'une des patrouilles de l'Homme-Lézard. Un peu plus intelligent que les Gobelins, ce dernier trouve votre réaction très louche : comment se fait-il que vous n'appréciez pas cette bonne chère ? Avec des goûts pareils, vous ne sauriez être un Elfe des Ténèbres... Vous avez beau protester, le capitaine n'aime pas les risques inutiles et ordonne à ses hommes de vous dépecer. Une tâche dont ces êtres cruels s'acquittent avec joie...

55

La porte n'est pas verrouillée. Vous l'ouvrez et vous pénétrez dans une cuisine. Vous en profitez donc pour faire un repas copieux qui vous revigore de 4 points d'ENDURANCE. Si vous voulez essayer une autre porte, lancez à nouveau deux dés. Sinon remontez le long du passage (rendez-vous au [217](#)).

56

Comme vous approchez du sommet de la colline, trois Loups vous assaillent. Tout d'abord, vous ne voyez que leurs yeux qui luisent dans la nuit comme des braises puis, brusquement, ils bondissent en avant et se mettent à grogner en vous encerclant. Vous sentez qu'ils guettent l'instant propice pour se jeter sur vous. Vous dégainez Telessa, espérant avoir le temps de recourir à un sortilège. Les Loups sont trop près pour qu'un Écran Magique vous protège. Qu'allez-vous faire :

Recourir à la Lévitiation ?

Rendez-vous au [103](#)

Essayer le Feu ?

Rendez-vous au [273](#)

Les affronter sans l'aide d'aucun sortilège ? Rendez-vous au [79](#)



56 *Les yeux des Loups luisent dans la nuit comme des braises.*

57

Vous reprenez votre chemin à quatre pattes. Ce n'est qu'au bout d'un long moment que vous osez vous redresser et vous remettre à marcher normalement. Vous êtes perplexe : ce souffle de vent était-il envoyé par quelque esprit doué d'intelligence ou était-ce simplement la réponse instinctive du Mal au Bien ? Jusqu'à présent, votre route a été semée de dangers, certes, mais d'une nature qui vous était connue. Avec un frisson d'effroi, vous vous rendez compte qu'en pénétrant dans les terres maudites d'Ishtrack, vous allez vous exposer à des périls surnaturels et imprévisibles... Rendez-vous au [239](#).

58

En vous propulsant dans le Monde des Rêves, vous devenez invisible mais votre corps ne se dématérialise pas pour autant. Et, comme ce dernier est gravement atteint, vous vous retrouvez condamné à errer en vain et pour toujours dans le Monde des Rêves.

Peut-être certaines personnes, particulièrement sensibles, devineront-elles votre présence, vous prenant pour un fantôme ? En tout cas, votre aventure s'achève ici.

59

Vous sortez des buissons. Le soleil fait courir des reflets étincelants sur la lame de Telessa et les six voyageurs, qui ne vous ont pas vu déboucher, vous regardent avec stupéfaction, comme si vous vous étiez matérialisé par magie devant eux. C'est ainsi que se bâtissent les légendes... Ajoutez 1 point à votre total de **POUVOIR**. Se remettant de leur émoi, les hommes vous invitent à partager leur repas mais vous déclinez poliment leur offre : ils sont en train de manger du gibier et vous êtes végétarien, comme tous les Elfes des Bois. Au cours de la conversation, vous apprenez que ces gens viennent de la lointaine cité de Kalagar, dans les contrées de l'ouest, et qu'ils sont en route depuis de longs mois. Ils comptent rejoindre le port

d'Arion puis s'embarquer vers quelque île lointaine pour fuir la malédiction qui, selon Vanator, le prophète de Kalagar, menace le monde entier. En votre for intérieur, vous songez que si Ish-track triomphe, la prophétie de ce Vanator risque bien de se réaliser. Voulez-vous parler aux voyageurs de votre mission (rendez-vous au [209](#)) ou préférez-vous n'en rien dire (rendez-vous au [236](#)) ?

60

Vous auriez dû vous fier à votre intuition. Dans le monde réel, votre corps, invisible mais néanmoins matériel, heurte de plein fouet un Ogre qui vient justement de bousculer un Troll qu'il n'avait pas vu venir. Déséquilibré, l'Ogre lâche ses instruments de torture mais, heureusement, il attribue ce choc au Troll. Quant à vous, cet épisode vous réveille comme une douche froide et vous retournez au monde réel. Vous êtes à nouveau visible. Rendez-vous au [193](#).

61

Vous traversez la grotte en prenant garde de ne pas toucher cet étrange lichen et vous regagnez le tunnel. Il vous faut à nouveau ramper pour avancer, aussi êtes-vous très soulagé quand, au bout d'une demi-heure, vous parvient une bouffée d'air frais. Quelques minutes plus tard, vous débouchez à l'air libre, sur le versant ouest de la colline. Vous vous étirez avec délice puis vous scrutez l'horizon vers l'ouest, curieux de voir ce qui vous attend. La colline descend en pente douce vers une vallée riante et verdoyante qui respire la paix et l'harmonie. Mais, en bordure de ce havre florissant, s'étend un paysage hideux et effrayant comme jamais vous n'en avez vu, même dans vos pires cauchemars, et le contraste qu'il offre avec la vallée ne fait que renforcer votre horreur. Un frisson glacé vous parcourt l'échine, vous comprenez soudain qu'il s'agit là de la portion maudite et dévastée de la forêt dont l'existence vous a été révélée en rêve. Ces terres sinistres sont beaucoup plus vastes que vous ne

l'auriez imaginé : elles s'étendent à perte de vue allant même jusqu'à l'horizon. Rendez-vous au [386](#).



62

Vous tombez en rêve dans la coulée de lave incandescente, mais en réalité ce n'est pas qu'une simple rivière. Rendez-vous au [161](#).

63

Vous fermez la porte à clé, ce qui devrait empêcher les curieux de voir trop rapidement les traces de votre passage dans cette pièce... Ajoutez 1 point à votre total de CHANCE. Mais quand vous voulez retirer la clé, elle se brise dans la serrure, aussi ne pouvez-vous pas l'emporter. Reprenez le couloir en direction du nord et rendez-vous au [274](#).

64

Devant vous, la vision enfle et se convulsé en méandres. S'agit-il des entrailles d'un monstre géant, des anneaux d'un serpent ? Sous vos yeux, ces volutes se transforment peu à peu en un paysage sinistre et dévasté parcouru de ruisseaux tortueux. Vous êtes surpris de voir que cet univers s'organise de la même façon que les tunnels du monde réel, mais à une plus grande échelle : un petit boyau débouche dans une rivière, les blocs de pierre entre les tunnels se prolongent en étendues rocailleuses. Puisque le Monde des Rêves présente une telle ressemblance avec le réel, vous avez intérêt à choisir la direction que vous voulez emprunter. Vous décidez de longer un cours d'eau. Allez-vous en suivre un qui coule vers l'est (rendez-vous au [313](#)), vers l'ouest (rendez-vous au [226](#)), vers le nord (rendez-vous au [365](#)) ou vers le nord-est (rendez-vous au [9](#)) ?

65

Vous portez le coup de grâce au Vampire. Aussitôt, il s'évanouit dans l'air : le charme est rompu, et vous vous réveillez. Ramenez votre total de **POUVOIR** à son montant initial et ajoutez-y 1 point pour marquer cette victoire. Il fait maintenant jour, aussi décidez-vous de reprendre la route. Rendez-vous au [172](#).

66

La porte n'est pas verrouillée pour une raison très simple : la pièce est vide. Vous l'inspectez dans tous les coins mais vous ne trouvez rien. Au moment où vous sortez, vous tombez sur une patrouille de gardes. Vous avez beau répéter que vous êtes un Elfe des Ténèbres, ce qui vous donne droit de perquisitionner les lieux, les gardes ne veulent rien entendre. Sans autre forme de procès, ils vous emmènent de force et vous jettent au fond d'un cachot où vous allez croupir jusqu'à la fin de vos jours. Rassurez-vous, vous n'en avez pas pour longtemps...

67

A mesure que vous avancez, les arbres se transforment et ils n'ont bientôt plus rien de commun avec les créatures douces et paisibles que vous connaissez et que vous chérissez. Comme des tentacules, les racines jaillissent à votre passage et vous lacèrent les chevilles. Quant aux branches, elles vous fouettent le visage comme si vous étiez un ennemi et non un frère sylvestre. Ces arbres n'ont plus de feuilles, à l'exception de quelques dépouilles brunâtres, gorgées d'une résine épaisse qui vous brûle comme de l'acide quand elle éclabousse votre peau. Mais s'il n'y avait que cela ! Le pire, encore pire que ces squelettes de bois aux formes révulsées, c'est l'odeur pestilentielle qui s'élève de la fosse. Plus vous en approchez, plus vos sens se révoltent : il y a là quelque chose contre nature, quelque chose d'horrible et de démoniaque ! Tout en rêvant, vous sentez que vous vous agitez dans votre sommeil et que vous allez bientôt vous réveiller pour fuir ce cauchemar. Voulez-vous résister à cette tentation et continuer

votre rêve (rendez-vous au [395](#)) ou préférez-vous vous réveiller (rendez-vous au [380](#))?

68

Au bout d'un moment, le tunnel oblique vers la gauche et vous parvenez devant une pièce que vous pensez être la cuisine de la forteresse d'Ishtrack. Jusqu'à présent, vous avez eu de la chance : vous n'avez croisé aucune patrouille, mais vous ne voulez pas tenter le sort en faisant demi-tour dans le tunnel, aussi décidez-vous d'entrer dans la cuisine. Vous poussez la porte. Rendez-vous au [320](#).

69

Vous suivez vaillamment les traces. A votre grand soulagement, aucune créature ne surgit des sous-bois pour vous attaquer et il ne semble pas y avoir de pièges. La piste mène à une clairière entourée de palissades. En fait, si les arbres ont été arrachés de cette surface, les buissons de houx, en revanche, y sont si nombreux et touffus que vous ne parvenez pas à voir ce qu'il y a derrière. De toute évidence, cet endroit a été aménagé par un être doué de raison, mais dans quel but ? Qui sait s'il ne s'agit pas d'une plantation de houx vénéneux ? Allez-vous l'explorer (rendez-vous au [122](#)) ou préférez-vous passer votre chemin (rendez-vous au [321](#)) ?

70

Tentez votre Chance. Si vous êtes *Chanceux*, la porte s'ouvre en douceur et vous parvenez à entrer dans la pièce sans attirer l'attention de ses occupants (rendez-vous au [189](#)). Si vous êtes *Malchanceux*, les gonds se mettent à grincer avec un fracas épouvantable (rendez-vous au [14](#)).

71

Soustrayez 1 point de votre total de **POUVOIR** pour activer le sortilège. Vous créez l'illusion que vous êtes revêtu de la tête aux pieds d'une épaisse armure hérissée de piquants, ce qui fait de vous non seulement un adversaire redoutable, mais aussi une cible qui n'offre pas la moindre faille. Terrifié, l'Homme¹ Cloporte lance sa machette vers vous et s'enfuit en hurlant de toutes ses forces. Si seulement vous portiez vraiment une armure ! Les machettes ne sont guère sensibles aux illusions... *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [185](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [157](#).

72

La porte est en fait un Golem de Quartz camouflé en panneau qu'Ishtrack a posté là pour garder l'entrée de la salle d'armes. Comme vous ignoriez le secret qui permet de pénétrer dans la pièce, à peine effleurez-vous la « porte » qu'elle se transforme et vous attaque. L'effet de surprise est si fort que vous perdez 2 points d'**ENDURANCE** avant de pouvoir réagir.

GOLEM DE QUARTZ HABILITÉ: 10 ENDURANCE: 18

Au bout de deux Assauts, vous pouvez tenter de fuir si vous le souhaitez (rendez-vous au [180](#)). Si vous continuez le combat et que vous en sortiez vainqueur, rendez-vous au [121](#).



72 *A peine effleurez-vous la porte qu'elle se transforme en Golem de Quartz.*

73

Plus vous avancez, plus les vibrations maléfiques se font sentir, signe que vous approchez du but. Vous parvenez bientôt à une grotte. Si elle est vide, l'atmosphère y est tellement oppressante que vous en êtes paralysé. Vous avez l'impression qu'une chape invisible s'abat sur vous et vous étouffe, tandis que des images cauchemardesques affluent en un tourbillon hallucinant dans votre esprit. Vous avez beau résister, cette force mystérieuse aspire votre **POUVOIR** comme un vampire. Après quelques longues minutes d'un combat désespéré, vous tombez à terre, pantin inerte et sans vie.

74

« Cela ne peut être, répond une voix grave, nous ne sommes pas à même de t'accorder cette faveur. » Croyant déceler une note de regret dans cette réponse, vous insistez auprès des Cerfs. En vain, ces majestueuses créatures ne se laissent pas influencer et restent inébranlables. Allez-vous continuer d'avancer par la vallée (rendez-vous au [383](#)) ou examiner de plus près la pile d'ossements (rendez-vous au [135](#))?

75

Les eaux se referment au-dessus de votre tête et vous vous retrouvez dans un royaume merveilleux. Vous avez pénétré dans une portion du Monde des Rêves que la malédiction d'Ishtack ne peut atteindre et vous explorez ce monde sous-marin à loisir, nageant avec bonheur et émerveillement parmi des poissons et des plantes aux couleurs de paradis. S'il ne tenait qu'à vous, vous resteriez volontiers jusqu'à la fin de vos jours dans ces fonds fabuleux, mais tout a une fin, même les meilleures choses... Brusquement, un tourbillon vous aspire et vous entraîne à une vitesse folle dans la direction d'où vous étiez venu. Quand, enfin, cette main aquatique vous relâche, vous vous retrouvez sur la berge d'une rivière. Ce plaisant intermède vous a regaillardé de **2** points de **POUVOIR**. Rendez-vous au [105](#).

76

Sous vos yeux ahuris, la folle tempête se calme un petit peu, et vous commencez à y voir plus clair.

Devant vous, trois fléaux combinent leurs forces : éclairs et tonnerre à votre droite, averses diluviennes en face de vous, ouragans déchaînés sur votre gauche. Vous faites demi-tour et vous trouvez le même agencement de catastrophes de l'autre côté. Comme vous contemplez ce spectacle hallucinant, un sentiment de calme et de force vous emplit peu à peu. Vous acquérez la certitude que l'œil du cyclone est, lui aussi, fait de feu, d'eau et de vent. Bientôt, vous allez agir. Ajoutez 2 points à votre total de **POUVOIR** et rendez-vous au **25**.

77

Le Gobelin devine vos intentions belliqueuses. Sans un mot, il dégaine une épée à la lame tachée de sang et vous attaque.

GOBELIN HABILITÉ : 5 ENDURANCE : 5

Si vous êtes vainqueur, vous remontez le passage en direction de l'est et vous parvenez à un croisement. Allez-vous tourner à gauche (rendez-vous au **123**) ou à droite (rendez-vous au **310**) ?

78

La herse qui barre le boyau de gauche s'élève, et vous avancez sans méfiance. L'énigme des paroles du Sphinx était pourtant simple : ce dernier étant en face de vous, sa gauche est en réalité votre droite et vice versa. Vous n'avez pas même le temps d'un regret : la herse se rabat brutalement sur votre crâne qu'elle fracasse et vous mourez sur le coup.

79

Vous vous campez fermement sur vos pieds, prêt à affronter le trio sauvage. Votre agilité naturelle va vous permettre d'esquiver certaines attaques, combattant ainsi les Loups un par un.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier LOUP	7	6
Deuxième LOUP	6	6
Troisième LOUP	6	8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [314](#).

80

L'endroit où vous vous trouvez maintenant ne vous plaît vraiment pas. A première vue pourtant tout semble normal, mais cela ne fait qu'accroître votre appréhension. Vous marchez le long d'un chemin forestier avec l'horrible sensation d'avancer vers un gouffre mortel. Pis encore : vous avez l'impression d'être inexorablement poussé à commettre un crime horrible, comme si vous deveniez l'instrument d'une volonté maléfique. Vous ne savez pas encore ce qui vous attend au bout du sentier mais une chose est sûre : il vous faudra exercer beaucoup de **POUVOIR** pour y résister. Rendez-vous au [338](#).

81

Un piège rudimentaire mais ingénieux, camouflé sous un tapis de feuilles mortes, a échappé à votre vigilance : il s'agit d'une tige de bois hérissée de piquants, retenue par une brindille souple. Quand vous posez le pied par mégarde, sur la brindille, celle-ci agit comme un ressort et propulse violemment la tige meurtrière. Vous faites un bond sur le côté, mais vous ne parvenez pas à vous dérober entièrement aux piquants acérés. Toutefois, vous avez évité de recevoir le coup de plein fouet. Lancez un dé ; le chiffre

obtenu vous indique le nombre de points **CI'ENDURANCE** que vous perdez à cause de vos blessures. Clopin-clopant, vous reprenez votre route. Cet épisode vous laisse songeur : qui a bien pu poser ce piège, et dans quel dessein ? La nuit tombante met bientôt un terme à vos réflexions car vous devez trouver un abri pour dormir. Préférez-vous vous lover entre les branches d'un arbre déraciné qui gît à terre (rendez-vous au [335](#)) ou grimper dans un grand chêne et y faire votre nid pour la nuit (rendez-vous au [133](#))?

82

La corde vous échappe des mains et vous basculez la tête dans l'eau, suspendu par les pieds. Le limon acide de la rivière vous brûle la peau et s'infiltré dans vos narines. Vous perdez 1 point d'**ENDURANCE**. Lancez deux dés. Si le nombre que vous obtenez est inférieur ou égal à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [353](#) ; s'il lui est supérieur, rendez-vous au [161](#).

83

Vers la fin de la matinée, vous en venez à la conclusion que vous avez pris la mauvaise direction : les animaux de la forêt ne donnent aucun signe de nervosité croissante, bien au contraire ; ce qui signifie que vous vous éloignez de la source du mal. Vous décidez d'obliquer vers le nord pour rejoindre la direction que vous auriez prise si vous aviez mis cap sur le nord-ouest dès le départ, ce matin. Vous perdez 1 point de **CHANCE**. Rendez-vous au [171](#).

84

Vous n'allez pas rester ici éternellement ! Vous devez profiter d'un moment où vous êtes seul dans la grotte pour sortir de votre cachette et vous engager dans un boyau. Mais lequel ? Car en plus de celui par lequel vous êtes arrivé, quatre tunnels se rejoignent ici et, jusqu'à présent, vous avez vu autant de patrouilles surgir des uns que des autres. Tandis que vous réfléchissez, deux troupes débouchent chacune d'un tunnel et

disparaissent dans les deux autres. Vous vous dites que, avec un peu de chance, les deux tunnels que les patrouilles viennent de quitter sont maintenant vides. Lequel des deux allez-vous choisir : celui qui se dirige vers le nord (rendez-vous au [281](#)) ou celui qui mène à l'ouest (rendez-vous au [333](#)) ?

85

Brusquement, le tunnel se met à vibrer et la terre à trembler sous vos pieds. Aspirée par de larges fissures, la rivière disparaît dans le sol tandis qu'une pluie de pierres barre la route devant et derrière vous. Un rai de lumière vous fait lever la tête avec espoir, mais cruauté du destin ! Si une percée s'est ouverte dans le plafond du tunnel, le plus effrayant, le plus diabolique et le plus dangereux des suppôts du Mal y penche la tête en sifflant : un Angaroc ! Les Angarocs sont des créatures sataniques qui n'existent que dans le Monde des Rêves, du moins tant qu'aucun sorcier ne parvient à leur faire traverser la frontière du réel. Ils sont au service de la Vipère des Enfers, Sitz, dont ils sont les préférés et ressembleraient à des serpents géants s'ils n'étaient pas dotés de quatre jambes poilues comme celles d'une araignée, grâce auxquelles ils bondissent avec une agilité et une puissance surprenantes. Si les Angarocs n'ont ni griffes ni crocs, c'est tout simplement qu'ils n'en ont pas besoin : leur simple présence est néfaste. Quiconque approche un Angaroc sent sa force vitale s'affaiblir peu à peu et son **POUVOIR** flancher. Lancez deux dés. Si vous obtenez de 2 à 7, l'Angaroc vous affaiblit de 2 points de **POUVOIR** ; si vous obtenez de 8 à 12, vous résistez aux vibrations du monstre mais vous n'êtes pas sorti d'affaire pour autant : ce n'est que si vous obtenez entre 8 et 12 trois fois de suite que vous échappez à l'Angaroc, rendez-vous au [168](#).



85 *Par une percée du plafond, un Angaroc s'introduit dans le tunnel !*

86

Vous vous sentez maintenant parfaitement en sécurité dans cette hutte, aussi vous endormez-vous rapidement, enroulé dans une couverture à même le sol. Mais, même dans cette oasis de paix, un cauchemar vient vous troubler. Vous voyez un énorme serpent qui prend la forêt dans ses anneaux et l'étrangle. Déformée par cette étreinte mortelle, la forêt se convulsé en un visage ricanant dont la bouche est la fosse d'Ishtrack. Un cri abominable — celui que vous aviez entendu sur la colline — déchire vos tympan. Vous vous réveillez en sursaut pour vous apercevoir que c'est vous qui étiez en train de hurler de terreur dans votre sommeil. Quand vous vous rendormez, un nouveau rêve vous assaille : vous marchez maintenant dans la forêt et, brusquement, un arbre s'abat devant vous. Vous voulez le contourner mais, vous avez beau faire, il vous barre toujours la route. Vous comprenez alors que vous allez devoir l'affronter et, aussitôt — effectivement — les branches de l'arbre s'élancent vers vous. Le **POUVOIR** de l'arbre s'élève à 16. Lancez deux dés. Si vous obtenez de 2 à 7, vous perdez 2 points de **POUVOIR** ; de 8 à 12, c'est votre agresseur qui est affaibli de 2 points. Continuez ainsi le combat jusqu'à ce que votre total de **POUVOIR**, OU celui de l'arbre tombe à zéro. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [23](#) ; sinon rendez-vous au [287](#).



87

Voulez-vous recourir à un sortilège qui vous aiderait à combattre l'Homme-Cloporte (rendez-vous au [352](#)) ou qui vous éviterait de l'affronter (rendez-vous au [271](#))?

88

Sans un regard en arrière, vous partez vers le nord. Peu de chemins mènent dans cette direction, mais un Elfe des Bois sait s'orienter dans la forêt, même quand le soleil est caché par les arbres. Bien que vous ayez souvent des détours à faire pour contourner un obstacle ou l'autre, vous parvenez à maintenir le cap vers le nord. Au bout d'une demi-journée de marche, vous décidez de faire une pause pour manger un peu et vous reposer. Tout en marchant, vous cherchez donc des baies du regard, mais n'en trouvez guère. Une tache lumineuse sur votre gauche vous signale la proximité d'une clairière. Vous avez de bonnes raisons de penser qu'il doit y avoir des buissons d'airelles. Souhaitez-vous aller y voir de plus près (rendez-vous au [141](#)) ou préférez-vous continuer votre route vers le nord (rendez-vous au [4](#)) ?

89

Vous passez à nouveau devant une de ces étendues dévastées qui percent la forêt comme des ulcères. A votre grande stupeur, un cerf paisible et majestueux y broute tranquillement, vision qui vous fait l'effet d'une source pure jaillissant au milieu d'un égout.

Voulez-vous regarder cet étonnant phénomène de plus près (rendez-vous au [240](#)) ou préférez-vous passer votre chemin (rendez-vous au [146](#)) ?

90

Le tunnel débouche sur un croisement. Devant vous, une porte épaisse et sans serrure barre le chemin, elle semble trop solide pour que vous puissiez l'enfoncer. Côté est il y a un autre boyau. Voulez-vous vous y engager (rendez-vous au [179](#)) ou préférez-vous retourner au carrefour précédant pour y prendre la direction du nord-est (rendez-vous au [132](#)) ?

91

Où que vous portiez votre regard, la plaine est uniformément morne et sinistre, aussi vous faut-il faire un violent effort de volonté pour vous remettre à marcher. Mais à peine avez-vous fait quelques pas que tout change : vous êtes maintenant au cœur d'un cyclone et tout autour de vous la tempête, apocalyptique, fait rage. Vous avez l'impression que les dieux sont en guerre ou que le ciel s'efforce de s'arracher de la terre... Comble d'horreur, il vous semble que la tornade se resserre sur vous. Qu'allez-vous faire : fuir à toutes jambes (rendez-vous au [45](#)) ou rester où vous êtes (rendez-vous au [164](#)) ?

92

Vous inspectez la pièce qui n'offre pas grand intérêt : des armes sont entassées dans un coin, d'autres pendues au mur, mais aucune ne paraît de meilleure qualité que votre Telessa. Le seul mobilier consiste en une table de bois et deux chaises où dormaient les Orques, un bol — en bois également — est posé sur la table. Vous remarquez que les armes sont numérotées selon la stricte tradition militaire et que même le bol porte un chiffre pyrogravé, le 9. Si vous le souhaitez, vous pouvez emporter ce bol. Comme vous vous apprêtez à quitter la pièce, vous apercevez une clé pendue au mur. Allez-vous la prendre et verrouiller la porte derrière vous (rendez-vous au [63](#)) ou sortir sans traîner davantage et prendre le passage dans la direction du nord (rendez-vous au [274](#)) ?

93

La malchance a voulu que vous fussiez en train de reprendre votre souffle au moment précis où s'est levé le vent, de telle sorte qu'une bouffée d'air corrompu s'est infiltrée dans vos poumons. Vous sentez un frisson glacial lacérer votre corps et votre esprit et vous perdez d'un coup **1** point de **POUVOIR**, **1** point d'**HABILETÉ** et 2 points d'**ENDURANCE**. Rendez-vous au [57](#).



94

Vous luttez pour changer de rêve et échapper ainsi à l'Angaroc. Lancez un dé. Si vous obtenez de 1 à **3**, rendez-vous au **52** ; si vous obtenez de 4 à 6, rendez-vous au **242**.

95

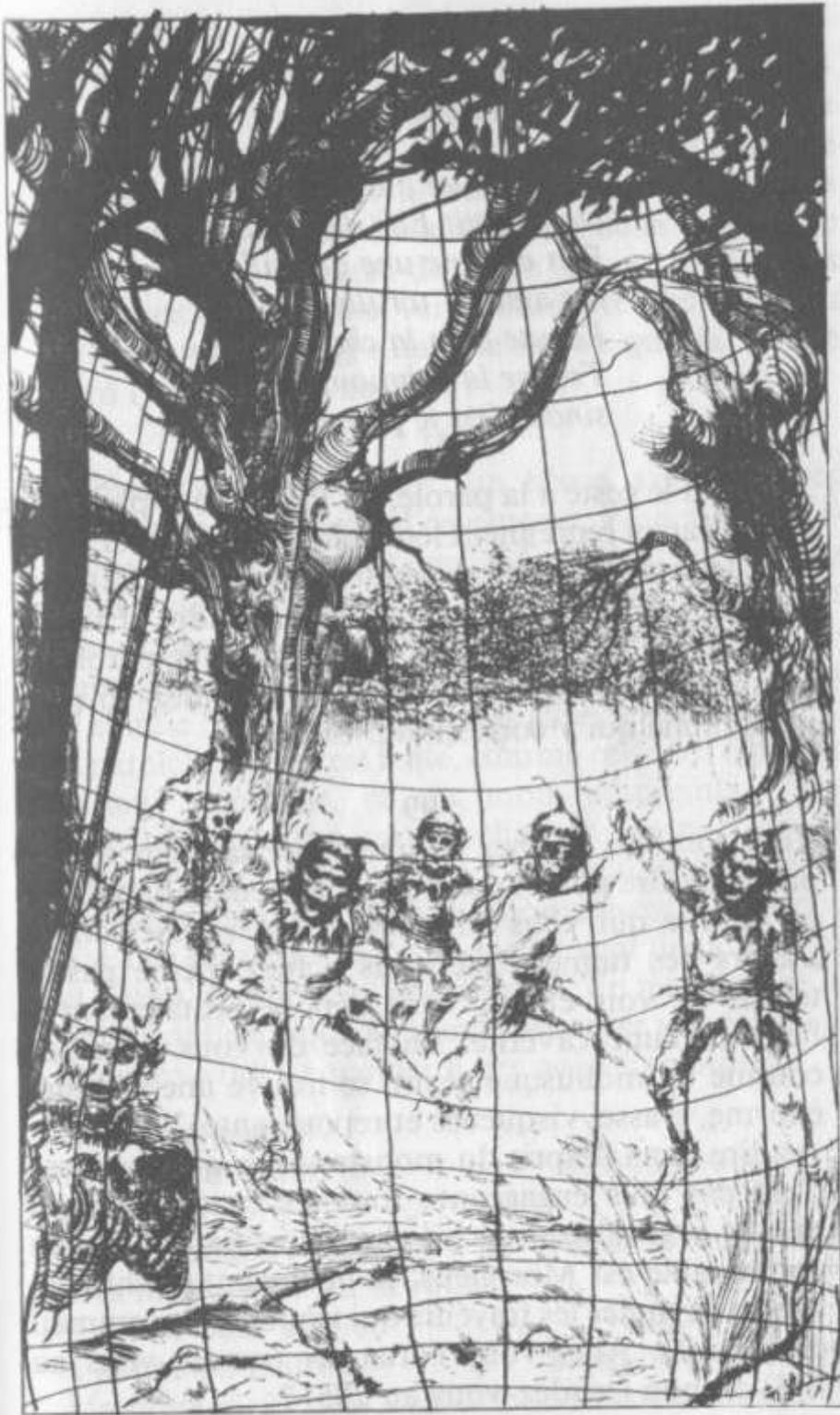
Déduisez 1 point de votre total de **POUVOIR**. Le sortilège ne vous signale pas de danger spécifique dans la forêt, mais il décèle toutefois une puissante aura animale, plus indifférente que hostile. Allez-vous continuer par la vallée (rendez-vous au **282**) ou la quitter et partir à la recherche d'une autre route vers le nord-ouest (rendez-vous au **383**) ?

96

Avec un sifflement, la fléchette se fiche dans votre épaule. Son poison surpuissant passe instantanément dans votre sang et vous mourez sans même avoir le temps d'y songer.

97

Déduisez 1 point de votre total de **POUVOIR** pour activer l'Écran Magique. Maintenant invisible, vous approchez à pas de loup de l'Homme-Cloporte. Ce dernier hoquette de surprise et lance sa machette à l'aveuglette vers l'étendue vide qui vous a remplacé dans son champ de vision. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au **185** ; si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au **157**.



98 *Une douzaine de Piksis sautillent autour du filet qui vous retient prisonnier.*

Vous reprenez conscience, toussant et hoquetant. Vous êtes trempé de la tête aux pieds et vous comprenez vite pourquoi : le filet dans lequel vous êtes prisonnier est pendu à une grosse branche au-dessus d'un bassin. C'est le petit matin maintenant, et vous en déduisez que vous êtes resté évanoui toute la nuit. Une douzaine de Piksis sautillent autour de vous, s'amusant à vous plonger de temps en temps dans l'eau ! Vite lassé de ce petit jeu, vous protestez vigoureusement. Un des Piksis s'approche alors de vous : « Notre maître, vous explique-t-il, est le Prince des Énigmes. Il ne tient pas particulièrement à voir Ish-track conquérir le monde car cela détruirait l'équilibre du Bien et du Mal, mais il ne veut pas non plus te mâcher le travail ! Finalement, tout cela lui est un peu indifférent, aussi te propose-t-il un marché : si tu trouves la réponse à notre devinette, nous t'aiderons. C'est un nombre que tu dois trouver, et je vais te donner un indice : le nombre est dans les mots... »

Là-dessus, tous les Piksis se mettent à danser autour du bassin en chantant une ritournelle que vous trouvez particulièrement sottise :

Ah! Ah! qu'il est coi Notre petit Elfe des Bois ! Pris comme une anguille, il s'agite et tortille ! Écoute bien la chanson, Trouve la solution, sinon c'est le plongeon !

Joignant le geste à la parole, les Piksis vous plongent dans l'eau et reprennent leur refrain. Vous avez intérêt à trouver la solution rapidement, sinon Dieu sait combien de bains forcés vous allez prendre ! Examinez bien le couplet, pesez et mesurez les paroles... Quand vous aurez trouvé le nombre, rendez-vous au paragraphe qui y correspond. Courage !

Vous tombez, tombez en une chute sans fin, aspiré par le gouffre noir. Vous voici maintenant happé par un souffle qui vous emmène à une vitesse folle à travers des tunnels que vous n'avez

même pas le temps de voir et qui vous dépose brutalement à l'entrée d'une caverne. En face de vous, affaissée comme un mollusque géant, se trouve une créature énorme, grasse, visqueuse et repoussante. Vous pouvez lire dans l'esprit du monstre et ce qui s'y passe n'est pas plus engageant : tous les cauchemars du monde y grouillent en un chaos terrifiant. Cet être abominable est Morpheus, le lieutenant d'Ishtrack, source de toutes les frayeurs qui troublent le sommeil des braves. Allez-vous l'attaquer (rendez-vous au [343](#)) ou non (rendez-vous au [285](#)) ?

100

Le tunnel reprend de l'autre côté de la rivière, toujours dans la direction de l'ouest. Au bout de quelque temps, vous parvenez à un croisement d'où bifurque un autre tunnel, vers le nord. Ce dernier est très humide : des gouttes d'eau tombent de la voûte et le sol boueux est parsemé de larges flaques. Allez-vous continuer votre route vers l'ouest (rendez-vous au [317](#)) ou vous engager dans le boyau qui va vers le nord (rendez-vous au [130](#)) ?

101

Comme vous approchez, un héron s'envole avec nonchalance de la pile d'ossements. Vous vous apercevez avec étonnement que les Cerfs sont, en fait, des statues de pierre d'un réalisme remarquable. Vous n'avez pas le temps de vous remettre de cette découverte qu'un prodige bien plus stupéfiant vous coupe le souffle : l'un des Cerfs vous adresse mentalement la parole ! Sa voix est lente, comme celle des êtres qui parlent rarement, et ses mots empreints d'une désuète solennité : « Approche, ami, et ne t'étonne point ! Notre créateur nous a dotés du pouvoir de la parole et même de celui du mouvement si la nécessité s'en présente. Nous avons eu vent de ta mission et nous t'approuvons grandement. En témoignage de notre soutien, nous voulons t'accorder une faveur. » Qu'allez-vous demander à ces nobles créatures :

Leur compagnie et leur protection ? Rendez-vous au [74](#)

Des conseils pour combattre Ishtrack ? Rendez-vous au [248](#)

Des indications sur la route à suivre pour arriver à la fosse d'Ishtrack ? Rendez-vous au [225](#)

Un présent Rendez-vous au [28](#)

102

Vous parvenez à résister au cri pétrifiant de la Bant-chi et vous dégainez prestement votre fidèle Telessa. Vous avez de la chance : le long confinement de cette créature l'a affaiblie et elle est moins redoutable que ses consœurs. Elle a beau hurler, son cri ne vous atteint pas.

BANTCHI HABILETÉ : 9 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, qu'allez-vous faire : inspecter la caverne de la Bantchi pour voir si elle donne accès à un autre passage (rendez-vous au [195](#)) ou retourner au croisement et prendre la direction de l'est (rendez-vous au [388](#))?

103

Déduisez 1 point de votre total de **POUVOIR** pour activer le sortilège. Vous vous élevez lentement dans les airs, au-dessus des Loups. Ces derniers, d'abord effrayés, surmontent vite leur peur et vous poursuivent en hurlant. Mais ils ont beau sauter pour vous mordre, leurs crocs se referment en claquant sur le vide. Vous n'êtes guère avancé cependant : vous ne pouvez rester éternellement suspendu dans les airs et vous allez bien devoir, tôt ou tard, redescendre affronter les fauves. De votre position précaire, vous parvenez à leur infliger de légères blessures de la pointe de votre épée, ce qui les affaiblit de 2 points d'**ENDURANCE**. Regagnez la terre ferme et rendez-vous au [79](#).

104

Cela vous fend le cœur, mais vous n'avez pas le choix : si vous voulez manger leurs provisions, vous devez venir à bout des écureuils. Vous allez les affronter tous à la fois, ce qui s'annonce difficile : les rongeurs sont nombreux et rapides ; ils se jettent sur vous par petits groupes de deux ou trois, vous mordent, disparaissent à la vitesse de l'éclair et reviennent à la charge sans vous laisser le temps de souffler.

ÉCUREUILS HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, vous inspectez les stocks engrangés par les écureuils et vous y trouvez tout juste de quoi vous rassasier. Autour, le sol est jonché de petits cadavres. Vous détournez les yeux de ce spectacle pitoyable et vous reprenez la route sous les insultes des rares survivants, réfugiés à la cime des arbres. Rendez-vous au [332](#).

105

Vous marchez le long de la rivière. Au bout de quelque temps, cette dernière s'enfonce sous la terre, gardant toutefois des berges assez larges pour que vous puissiez continuer à la longer. Qu'allez-vous faire, vous engager dans le souterrain, le long de la rivière (rendez-vous au [196](#)) ou rester à l'air libre (rendez-vous au [368](#))?

106

L'eau est pure et fraîche. Vous buvez à satiété, ce qui vous revigore de 2 points d'ENDURANCE. Vous vous allongez sur la berge, émerveillé par la beauté du site. A peine étonné de reposer sur du gazon tendre et verdoyant, vous glissez dans un doux sommeil. Rendez-vous au [160](#).

107

Le capitaine des Orques fait arrêter sa patrouille et vous aborde. Peu disciplinés, les Orques se mettent à chahuter et vous adressent les pires insultes : ils vous prennent pour un Elfe des Ténèbres, leurs rivaux dans le mal. Le capitaine vous demande à quel clan vous appartenez. A toute vitesse, vous vous efforcez de vous remémorer les noms des clans des Elfes des Ténèbres. Qu'allez-vous répondre :

Misri Goth? Rendez-vous au [155](#)

Térazat ? Rendez-vous au [223](#)

Kamkarnayar ? Rendez-vous au [8](#)

108

L'Orque-Pygmée au nez cassé, remis du choc, porte une sarbacane à sa bouche et décoche une fléchette empoisonnée dans votre direction. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [38](#), si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [96](#).

109

Si vous choisissez les herbes, sachez qu'elles peuvent restaurer 6 points d'**ENDURANCE** ; à vous de voir si vous préférez les absorber en une dose ou en deux fois, regagnant ainsi 3 points d'**ENDURANCE** par prise. Le filet possède une propriété magique : si vous le jetez sur votre adversaire lors d'un combat, ce dernier sera neutralisé et vous vous tirerez d'affaire sans plus d'effort. Mais, attention, réfléchissez bien avant de décider de recourir au filet car son pouvoir magique n'agit qu'une seule fois. Quant au bois de cerf évidé en trompe, il n'y a pas grand-chose à en dire pour le moment, si ce n'est qu'il a douze andouillers. Les Piksis sont toujours en train de ricaner. Vous prenez congé d'eux sans vous faire prier et vous repartez vers le nord. Au bout de quelques heures de marche, vous décidez de faire halte. Vous

vous apercevez alors que les plongeurs répétés dans l'eau que vous avez subis ont endommagé vos provisions. Lancez un dé. Si vous obtenez de 1 à 3, vous avez perdu l'équivalent de 1 repas ; si vous obtenez de 4 à 6, 2 repas ont été sottement gâtés ! Rendez-vous au [171](#).

110

Le seul objet que vous trouviez est un collier que le squelette porte au cou, fait d'une chaîne d'or blanc à laquelle est pendue une pierre verte qui a glissé à l'intérieur de la cage thoracique de son propriétaire. Cette pierre ne ressemble à aucun minéral de votre connaissance. Si vous voulez, vous pouvez prendre le pendentif et vous le passer au cou. Si vous changez d'avis et si vous décidez, finalement, d'enlever le roc qui écrase la main du squelette, rendez-vous au [370](#). Si vous souhaitez traverser la caverne pour reprendre le tunnel qui se prolonge de l'autre côté, rendez-vous au [61](#).

111

Plus vous avancez, moins la rivière a l'air d'une rivière. En fait, vous êtes maintenant en plein marais. Certes, les Elfes des Bois ont le pied plus léger que quiconque, mais cela ne vous épargne pas de patauger dans cette boue épaisse et collante. Pour couronner le tout, la nuit commence à tomber... Allez-vous persévérer dans cette direction (rendez-vous au [246](#)) ou faire un léger détour par le sud pour éviter ce marigot (rendez-vous au [284](#)) ?

112

Au bout d'un moment, vous arrivez devant une porte qui barre le tunnel. Perplexe, vous jetez un coup d'œil par le trou de la serrure mais vous ne voyez rien. En revanche, vous entendez des bruits de gorge et des rots sonores. Vous êtes sur le point de rebrousser chemin lorsque des bruits de pas qui se rapprochent vous font dresser l'oreille : autant pour vos plans de repli ! Le cœur battant, vous ouvrez la porte et vous pénétrez dans la pièce. Rendez-vous au [258](#).

113

La cuisinière est d'humeur massacrate. Tout va de travers, aujourd'hui : la patrouille d'Elfes des Ténèbres est revenue bredouille de la chasse ; l'apprenti a mis trop de sang de vampire dans le ragoût — ce qui lui a valu de finir dans la marmite ; la viande met des heures à décongeler et, de toute façon, ce n'est pas du tout cela qu'il fallait... Inutile de vous dire que, dans de telles dispositions, la cuisinière bondit de joie en vous voyant : après tout, ce sont des Elfes des Ténèbres qui lui ont gâché sa journée, il serait donc normal qu'un Elfe arrange les choses en rejoignant l'apprenti dans le ragoût... La cuisinière est une Monstrumaine amenée tout spécialement de Corda par les espions d'Ishtrack. Elle se rue vers vous, un hachoir à la main.

CUISINIÈRE HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 10

Si vous êtes vainqueur, vous repérez une autre porte sur la paroi sud de la cuisine. Entendant des bruits de pas qui s'en approchent, vous la barricadez. Vous vous doutez bien que, quels que soient les arrivants, ils auront vite fait d'enfoncer la porte ; mais cela ne vous inquiète guère : dans cet antre du mal, la mort d'une cuisinière ne doit pas susciter de colère démesurée. Vous pouvez donc espérer que les nouveaux venus ne se lanceront sans doute pas à votre poursuite. Vous regagnez la salle à manger. Rendez-vous au [379](#).



113 *La cuisinière — une Monstrumaine — se rue vers vous, un hachoir à la main.*

114

Les derniers mètres sont les plus durs à gravir : les arbres se font rares, la pente est couverte d'une caillasse grisâtre où les racines dépérissent et sur laquelle vous dérapez fréquemment. Les arbres qui garnissent la crête de la colline ont des formes torturées et se tordent tous vers l'ouest, comme courbés par un vent violent. Vous atteignez le sommet, pantelant, et vous vous laissez choir au sol, puis vous scrutez l'horizon vers l'ouest, curieux de voir ce qui vous attend. La colline descend en pente douce vers une vallée riante et verdoyante qui respire la paix et l'harmonie. Mais en bordure de ce havre florissant s'étend un paysage hideux et effrayant comme jamais vous n'en avez vu, même dans vos pires cauchemars, et le contraste qu'il offre avec la vallée ne fait qu'accroître votre terreur. Un frisson glacé vous parcourt l'échiné, vous comprenez soudain qu'il s'agit là de la portion maudite et dévastée de la forêt dont l'existence vous a été révélée en rêve. Ces terres sinistres sont beaucoup plus vastes que vous ne l'auriez imaginé : elles s'étendent à perte de vue allant même jusqu'à l'horizon. Rendez-vous au [386](#).

115

Vous êtes maintenant dans la gorge du monstre. Devant vous claquent des mâchoires aux dents pointues. Pour vous évader, vous devez profiter d'un moment où la créature a la gueule ouverte, ce qui est fort risqué car elle joue des mandibules à un rythme imprévisible. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [210](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [177](#).

116

Plus vous approchez de la fosse d'Ishtrack — ou plutôt de la bouche d'Ishtrack, comme vous l'appellez maintenant — plus la puanteur est forte. Les feuilles brunies et purulentes se font rares pour disparaître bientôt tout à fait. Vous marchez en silence

entre des troncs noircis, squelettes de ce qui fut jadis des chênes majestueux et des bouleaux graciles. Rendez-vous au [89](#).

117

Vous n'avez pas assez de **POUVOIR** pour quitter votre peau de salamandre en demeurant dans le rêve. Vous pouvez, si vous le souhaitez, vous réveiller et retourner ainsi à la réalité (rendez-vous au 3). Sinon qu'allez-vous faire : continuer à descendre le flanc de la montagne (rendez-vous au [219](#)) ou retourner sur vos pas et vous réfugier dans le cratère du volcan (rendez-vous au [174](#)) ?

118

Bien qu'il soit camouflé par un tapis de feuilles mortes, un piège rudimentaire mais ingénieux attire votre regard : il s'agit d'une tige de bois hérissée de piquants, retenue par une brindille souple. Si vous aviez posé pied sur cette dernière, elle aurait fait ressort et propulsé la baguette meurtrière qui vous aurait atteint de plein fouet. Vous contournez le piège, perplexe : qui a bien pu le poser et dans quel but ? Peu à peu, le jour décline. Vous décidez de faire halte et de camper pour la nuit. Préférez-vous dormir niché entre les racines d'un arbre qui gît à terre (rendez-vous au [335](#)) ou caché parmi les branches d'un chêne majestueux qui se dresse à quelques mètres de vous (rendez-vous au [133](#)) ?

119

Vous voici dans un passage qui mène à la cuisine, à en juger du moins par les fumées grasses et chargées d'odeurs épicées. Voulez-vous rester là quelque temps puis retourner dans la salle à manger, comme si vous arriviez de la cuisine (rendez-vous au [221](#)) ou pénétrer dans cette dernière par la porte qui se trouve juste en face de vous (rendez-vous au [233](#)) ?

Dans un premier temps, rien ne se passe. Puis des images troublantes, irréelles et bizarres se mettent à défiler sous vos yeux. Vous êtes au milieu d'une fosse, dont les parois sont des bâtiments — c'est du moins ce que vous supposez, puisque des humains curieusement accoutrés vont et viennent sans cesse à travers ces façades. Vous n'avez pas la moindre idée du matériau dont sont faites ces gigantesques bâtisses, pas plus que vous ne comprenez d'où provient la lumière trouble et surnaturelle qu'elles irradient. Vous avez soudain l'impression que ces tours vont s'écraser sur la foule d'une seconde à l'autre. Vous voulez crier pour prévenir ces innocents, en vain : nul ne vous voit ni ne vous entend. Quant à vous, vous pouvez voir, mais aucun son ne parvient à vos oreilles : vous êtes au cœur d'un tumulte frénétique, mais tout vous paraît se dérouler dans un silence mortel. Vous assistez maintenant à une scène d'une horreur sans nom : le sentier où vous vous trouvez s'est soudain mis à grouiller de monstres qui vont et viennent à une vitesse stupéfiante. Ce sont de grandes carcasses de verre et de métal qui retiennent chacune un ou deux humains prisonniers et la détresse qui se lit sur les visages convulsés de ces derniers vous soulève le cœur. Vous ne pouvez supporter davantage cette vision et vous vous réveillez en sursaut, inondé de sueur. Comment interpréter ce cauchemar? S'agit-il d'un autre monde ou de l'avenir qui menace la terre ? La planète Titan est-elle condamnée à être gouvernée par des robots dont les hommes seraient les esclaves ? Et qu'advierait-il, alors, des Elfes et des Nains ? Évoquer ainsi vos frères vous arrache des larmes : vous savez bien qu'aucun d'eux ne pourrait survivre dans un tel univers. Vous devez vaincre Ishtrack à tout prix. Rendez-vous au [169](#).

Cette victoire est tout à votre honneur mais ne vous avance guère : dès qu'il s'est senti vaincu, le Golem s'est transformé à nouveau en une épaisse porte de quartz que vous ne pouvez bouger d'un

pouce. De surcroît, si vous vous êtes battu à l'épée et non à l'aide d'une hache, vous en avez émoussé la lame, ce qui handicape votre Force d'Attaque de 1 point pour tous vos combats à venir. Vert de rage et de frustration, vous tournez le dos à la salle d'armes et vous vous engagez vers l'est le long du tunnel. Rendez-vous au [68](#).

122

A y regarder de plus près, le houx est épineux et pourrait bien se révéler également vénéneux. Vous estimez avoir la place de vous faufler entre le sol et les branches les plus basses, au risque néanmoins de vous égratigner. Voulez-vous prendre ce risque (rendez-vous au [277](#)) ou préférez-vous renoncer à explorer la clairière (rendez-vous au [321](#)) ?

123

Vous arrivez devant une grande porte. A travers l'épaisse cloison de bois vous parviennent des grognements sourds et des claquements de langue. Allez-vous pousser la porte et pénétrer dans la pièce (rendez-vous au [176](#)) ou retourner au croisement précédent (rendez-vous au [310](#)) ?

124

Le tunnel se prolonge en ligne droite vers l'ouest. Quelques minutes s'écoulent. La lueur se fait maintenant lumière vive : vous surplombez une grotte dont les parois sont tapissées d'un lichen phosphorescent nimbé d'un éclat surnaturel. Le sol, en revanche, est terne et grisâtre, mais parsemé çà et là de pierres couvertes de cette étrange mousse. Le tunnel où vous vous trouvez s'ouvre à un mètre environ au-dessus du fond de la caverne et reprend de l'autre côté ; c'est une petite caverne, que vous pourriez traverser en quelques enjambées. Vous vous laissez bravement glisser à terre, trébuchant aussitôt sur un obstacle que vous ne pouviez voir car il est juste en dessous de vous : c'est un squelette humain... Des haillons de tissu collent aux os du malheureux et, à en juger par sa posture, ce dernier a

dû périr dans d'atroces souffrances. Une de ses mains est coincée au sol par un gros boulet de pierre. Voulez-vous examiner le squelette de plus près (rendez-vous au [295](#)) ou non (rendez-vous au [61](#)) ?

125

Vous vous débattiez de toutes vos forces pour vous dégager du pied qui vous écrase la poitrine. Un éclat métallique vous éblouit, la hache vous fracasse le crâne, et déjà votre âme s'envole vers Tir-Nan-Og... C'est la fin de votre mission.



126

Vous avez six objets en votre possession et vous avez appris par vos rêves que, en disposant six objets en cercle autour de vous, vous pouvez créer un espace où le Mal ne peut survivre. Vous avez toujours su, par ailleurs, que seule la magie peut venir à bout d'Ishtrack. Le voici qui approche. Vous avez encore le temps de disposer les objets selon un agencement qui lui serait néfaste. Le bois de cerf et la boule de cristal représentent le vent, l'ambre et la branche, le feu et la lumière, le bol et la glace, l'eau. Allez-vous les disposer en rassemblant les éléments par paire (rendez-vous au [367](#)) ou au contraire les croiser, plaçant ainsi le feu face au feu, l'eau face à l'eau, le vent face au vent (rendez-vous au [173](#)) ?

127

Comme le Faucon Sanguinaire attaque du ciel, un mur de flammes ne risque guère de l'effrayer. Vous décidez donc de lui envoyer une boule de feu, ce qui exige une grande précision de

tir. Lancez deux dés. Si vous obtenez un nombre égal ou supérieur à votre total d'**HABiLETÉ**, vous manquez la cible ; préparez-vous alors à affronter le Faucon Sanguinaire et rendez-vous au 29. Si les dés vous indiquent une somme inférieure à votre total d'**HABiLETÉ**, vous atteignez le Faucon de plein fouet et, les ailes en feu, il s'écrase à terre. Pendant quelques secondes, on dirait un Phénix, cet oiseau fabuleux qui renaît de ses cendres. Mais rassurez-vous : le Faucon Sanguinaire n'a pas ces vertus magiques et il meurt bel et bien. Vous pouvez reprendre votre route en toute sécurité. Rendez-vous au [332](#).



128

Avec un roulement de tonnerre, Ishtrack surgit devant vous. Il revêt la forme d'un crocodile à tête de chèvre et se met à ricaner dans sa barbichette en apercevant le pendentif que vous portez au cou. A peine lève-t-il vers vous sa serre couvertes d'écaillés que vous sentez votre **POUVOIR** disparaître, comme aspiré par un gouffre et vous ne pouvez lutter. Implacablement, Ishtrack dévore votre âme et vous emplit de sa volonté perverse et démoniaque. L'Elfe Mort Vivant que vous êtes devenu sera un esclave dévoué au service du Prince du Mal.

129

Tout ce qui vous reste à faire, maintenant, est de sortir de votre buisson et d'aller à la rencontre des voyageurs en les assurant à nouveau de vos bonnes intentions. Mais ces hommes et ces femmes, perdus dans une forêt où la moindre ombre représente une menace, sont devenus craintifs et méfiants. Ils ont beau voir

que vous êtes seul et inoffensif, ils demeurent hostiles et vous adressent à peine la parole. Vous apprenez néanmoins qu'ils sont partis de la cité de Kalagar à destination d'Arion et qu'ils sont en route depuis plusieurs mois. Vanator, le prophète de Kalagar, a annoncé qu'une malédiction allait s'abattre sur le monde, et ces voyageurs espèrent y échapper. En votre for intérieur, vous songez aux noirs desseins d'Ishtrack... Vous montrez aux voyageurs quelques astuces pour s'orienter dans la forêt, notamment quand le soleil n'est pas visible, mais ils ne vous témoignent pas la moindre reconnaissance. Vous vous demandez même s'ils ont compris... Agacé, vous les plantez là et vous reprenez votre route vers l'ouest sauvage. Rendez-vous au [298](#).

130

Ishtrack et ses généraux se livrent aux croisements les plus étranges dans leurs centres d'élevage. Ils ont ainsi créé récemment un nouveau monstre qu'ils appellent le « Butineur ». Les premiers spécimens sont maintenant capables de se reproduire, et vous avez abouti dans leur sinistre pouponnière, au fond du tunnel. Le diable seul sait quelles unions contre nature ont pu engendrer ces monstres au pelage de loup, à la taille de guêpe qui se dressent comme des humains sur deux jambes et naissent de larves... Vous apercevez une masse grouillante de larves et de cocons et vous tremblez d'effroi à la pensée qu'un jour ces monstres infesteront Titan. Heureusement pour vous, deux Butineurs seulement sont sortis de leurs cocons mais ils ont déjà pratiquement atteint la taille adulte. Le parc d'élevage n'est pas clôturé car l'instinct pousse les Butineurs à rester auprès des larves jusqu'à ce qu'elles aient toutes éclos pour les protéger en cas de danger. En vous voyant, les deux Butineurs s'élancent, toutes griffes en avant, un éclat féroce et meurtrier dans leurs yeux rouges. Comme le tunnel est très étroit, vous allez devoir les affronter l'un après l'autre.



130 *Les deux Butineurs s'élancent, un éclat féroce dans leurs yeux rouges.*

HABILETÉ ENDURANCE

Premier BUTINEUR	8	7
Deuxième BUTINEUR	7	6

Si vous êtes vainqueur, parviendrez-vous à surmonter votre dégoût pour écraser autant de larves que vous pouvez ? Si oui, rendez-vous au [276](#). Dans le cas contraire, remontez le long du tunnel et tournez vers le nord (rendez-vous au [317](#)).

131

Au cours de la nuit, plusieurs rongeurs viennent se cacher dans les fougères, faisant crisser les feuilles sous leurs petites pattes. Ces craquements se transforment, dans votre rêve, en puissantes bourrasques et vous vous voyez au beau milieu d'une vaste plaine, marchant parmi les herbes folles qui vous montent jusqu'à mi-cuisse, le visage fouetté par le vent. Vous ne savez pas où vous allez, mais votre intuition vous dit que quelque chose de néfaste vous attend. Tout à coup, vous êtes entraîné en avant et vous tombez au ralenti vers le sol. Vous savez que deux longues épines vont se planter dans vos yeux et vous rendre aveugle à ce monde. Comme votre chute se prolonge, une angoisse sans nom vous gagne. Si votre total de **POUVOIR** s'élève à 14 ou plus, rendez-vous au [49](#). Sinon rendez-vous au [20](#).

132

Ce tunnel-ci est brillamment éclairé. Vous avancez d'un pas ferme, vous efforçant de paraître décontracté. Vous repassez devant le boyau étroit où vous aviez vu une patrouille de Gobelins tout à l'heure, mais il n'y a personne. Un peu plus loin, vous croisez deux Troglodytes. Ces pauvres créatures sont tellement sottes que vous n'avez aucun mal à leur faire croire une baliverne pour justifier votre présence. Vous parvenez ainsi sans encombre jusqu'à une bifurcation. Quelle direction allez-vous prendre : la gauche (rendez-vous au [123](#)) ou la droite (rendez-vous au [310](#))?

133

Pendant que vous grimpez, une branche cède sous votre pied et vous tombez de l'arbre. Lancez un dé. Si vous obtenez de 1 à 3, vous êtes *Chanceux*: vous n'étiez pas encore arrivé très haut, et la chute ne fait que vous étourdir, ce qui vous affaiblit de 1 point d'**ENDURANCE**. Si vous êtes *Malchanceux*, vous obtenez de 4 à 6. L'affaire est plus grave : vous avez deux côtes cassées et vous perdez 4 points d'**ENDURANCE**. Quelle que soit l'issue de cet incident, vous y voyez un signe des dieux et vous décidez de prendre abri pour la nuit dans le grand arbre déraciné qui gît au sol. Rendez-vous au [335](#).

134

La créature file à travers le désert. Vous ne pourriez pas dire dans quelle direction elle va car, dans le Monde des Rêves, il n'y a ni soleil ni astre qui permette de se repérer. Au bout d'un moment — une heure ? une journée ? — vous sentez que le Ver Géant va s'enfoncer dans le sable. Allez-vous rester sur le dos de cette étrange monture (rendez-vous au [391](#)) ou sauter avant qu'elle ne plonge dans le sol (rendez-vous au [147](#))?

135

Vous avancez d'un pas vers les ossements. Ce simple geste suffit à faire réagir les Cerfs. « Arrière, profanateur ! » ordonnent-ils en silence, vous jetant à terre par la seule force de leur énergie mentale. Vous vous sentez brisé et vous perdez 4 points d'**ENDURANCE** et 1 point de **CHANCE**. **VOUS** repentant de votre folle audace, vous vous levez et vous repartez par la vallée, que vous laissez bientôt derrière vous. Rendez-vous au [383](#).

136

Lancez un dé. Si vous obtenez de 1 à 3, rendez-vous au [220](#). Si vous obtenez de 4 à 6, rendez-vous au [316](#).

137

Avec des hurlements sauvages, le Spectre des Neiges vous terrasse de ses poings de glace. Vous vous réveillez en sursaut et... vous vous cognez violemment le crâne contre une des épaisses racines de l'arbre où vous avez trouvé abri pour la nuit. Ce réveil brutal vous affaiblit de 1 point d'**ENDURANCE**. Ramenez votre **POUVOIR** au total qu'il avait avant le combat imaginaire avec le Spectre des Neiges et rendez-vous au [372](#).

138

Vous repoussez le boulet du pied pour éviter tout contact du lichen avec votre peau. Aussitôt, toute la lumière de la caverne se met à converger vers une bague que le squelette porte à un doigt de la main qui était couverte par la pierre, puis se rassemble en un rayon éblouissant qui se projette droit sur votre pendentif. Muet de douleur, vous sentez la pierre verte s'enfoncer dans votre poitrine et se tailler un chemin meurtrier vers votre cœur. Quand votre chair sera décomposée, deux squelettes joncheront le sol de la caverne...

139

Une femme avenante, drapée de voiles irisés aux couleurs de l'arc-en-ciel, s'approche de vous. Elle sourit et se présente : Galana, déesse des Plantes et de la Fertilité. « Ce jardin, vous dit-elle, est sans doute le dernier havre de paix que tu trouveras sur ta route. Tu dois persévérer coûte que coûte, même si tu sens parfois le désespoir te gagner. Il y a deux façons de combattre Ishtrack qui nécessitent toutes deux énormément de **POUVOIR**. A toi de choisir la stratégie que tu veux appliquer. » Vous voulez demander à Galana de vous expliquer le sens de ces paroles énigmatiques, mais elle a déjà disparu. Augmentez vos totaux de **CHANCE** et de **POUVOIR** de 1 point chacun et rendez-vous au [303](#).

140

En voyant la Bantchi, vous avez aussitôt dégainé votre fidèle Telessa, mais vous êtes incapable de résister à son fameux cri stupéfiant. Vous êtes paralysé quelques secondes et la monstrueuse créature en profite pour vous griffer sauvagement. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE mais la douleur vous tire de votre hébétude et vous êtes maintenant prêt à affronter cette harpie. Heureusement pour vous, son long confinement l'a affaiblie ; elle est moins redoutable que ses consœurs, et ses cris n'ont plus d'effet sur vous.

BANTCHI HABIETÉ : 9 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, qu'allez-vous faire : inspecter la caverne de la Bantchi pour voir si elle donne sur un autre tunnel (rendez-vous au [195](#)) ou retourner au croisement et prendre la direction de l'est (rendez-vous au [388](#))?

141

Votre intuition était bonne : vous trouvez non seulement des airelles, mais aussi des champignons sylvestres, des navets sauvages et quelques pousses de langues d'ourson, une bruyère très recherchée par les Elfes pour son goût rafraîchissant et ses grandes vertus nutritives. Tout cela vous donne néanmoins à peine de quoi faire un repas. Perplexe, vous songez que les animaux des bois ont dû commencer à engranger des Provisions bien que ce ne soit pas encore la saison, ce qui expliquerait la rareté des baies. Ces derniers doivent sentir instinctivement l'imminence d'un péril et s'y préparer comme pour un long hiver. Après avoir mangé, vous vous allongez, la tête appuyée sur un rondin. Allez-vous glisser dans le Monde des Rêves (rendez-vous au [203](#)) ou rester éveillé (rendez-vous au [363](#)) ?



142 *Le Dragon se met à survoler des villes en flammes.*

142

Le Dragon se met à survoler l'étendue dévastée. Pendant ce qui vous semble une éternité, vous planez au-dessus de villes en flammes et de champs de bataille où des créatures démoniaques s'entre-déchirent, se disputant des parcelles de terrain à coups de bec et de griffe ou massacrant des populations entières dans leur quête effrénée de pouvoir. Dans ce Monde de Rêves corrompu par la présence maléfique d'Ishtrack, vous n'apercevez pas un seul arpent de terre qui soit à l'abri des hordes sauvages. Néanmoins, le Dragon doit vous obéir. Il s'élève très haut dans le ciel puis pique vers le sol. Vous avez beau crier, lui ordonner de ne pas vous mener dans ce monde sanguinaire, le vent avale vos paroles et le Dragon exerce tout son pouvoir pour se poser, comme vous lui avez demandé. Vous touchez terre. A votre grande surprise, vous êtes sain et sauf. En fait, ne trouvant aucun lieu sûr dans le Monde des Rêves, le Dragon vous a ramené à la réalité. Mais vous savez une chose qu'il ignore : le monde réel est aussi dangereux que le Monde des Rêves... Vous êtes dans un tunnel, au cœur du royaume d'Ishtrack. A la lueur des torches fixées aux parois du boyau, vous apercevez un lézard qui disparaît promptement dans une fissure. Vous orientant au jugé, vous partez vers le nord. Rendez-vous au [188](#).

143

Plus vous avancez, plus le tunnel se rétrécit, et vous avez bien du mal à garder votre équilibre sur ce sol crevassé. Si vous avez une hache sur vous, rendez-vous au [16](#). Sinon rendez-vous au [381](#).

144

Vous êtes maintenant seul dans une plaine qui s'étend à perte de vue et vous savez qu'il vous a fallu des années pour y parvenir. Qu'allez-vous faire : attendre et voir de qui se passe (rendez-vous au [341](#)) ou vous mettre à marcher (rendez-vous au [91](#)) ?

145

Encore secoué par cette pénible expérience, vous vous engagez dans le tunnel. Vous apercevez un couloir brillamment éclairé sur votre gauche mais votre intuition vous dit que le nord est la direction qui mène à Ishtrack, aussi persistez-vous dans cette voie. Rendez-vous au [310](#).

146

En fin d'après-midi, vous décidez de faire halte et vous vous allongez par terre, appuyant la tête contre le tronc d'un arbre pourri. Vous savez que vous approchez du but. Le sentiment d'oppression qui vous accable s'est fait de plus en plus lourd à mesure que vous avanciez, mais ce n'est pas là le seul signe : les aberrations démoniaques se sont multipliées sous vos yeux ; vous avez aperçu une fouine à deux têtes, un pied de lierre vénéneux au tronc épais comme celui d'un chêne centenaire et, à un moment donné, le sol s'est mis à bouger sous vos pieds — vous êtes d'ailleurs parti en courant, peu soucieux de voir ce qui causait cet étrange phénomène ! Tout à coup, le tronc auquel vous êtes adossé s'ouvre comme une bouche prête à vous engloutir, vous bondissez comme un ressort. Il était temps ! Déjà, le bois se referme avec un grincement... Échaudé, vous renoncez à vous reposer, tant que vous n'aurez pas atteint votre but, décidez-vous avec fermeté, vous avancerez sans fléchir. Vous ramassez votre Sac à Dos et... vous vous figez sur place, pétrifié ! Un cri guttural vient de déchirer l'air, un corbeau noir passe à tire-d'ailes devant vous, et voici qu'un deuxième cri fait écho au premier, puis un troisième, un quatrième... Vous êtes encerclé et vous ne savez même pas par quelles créatures, animales, humaines ou démoniaques... Si vous avez un compagnon, rendez-vous au [323](#). Sinon rendez-vous au [229](#).

147

Vous sautez lestement sur le sable. A votre grande surprise, le Ver Géant ralentit puis s'arrête, ce qui lui prend quelques

centaines de mètres. Il fait alors demi-tour et rampe vers vous, dodelinant de sa tête parcheminée comme un vieux maroquin. Même de loin, vous distinguez nettement ses petits yeux aux prunelles jaunes et ses dents pointues, mais vous êtes pétrifié et vous ne pouvez bouger d'un pouce. La gueule grande ouverte, le Ver approche implacablement. Vous savez que vous allez mourir. On dit que, dans ces cas-là, on revoit tous les moments marquants de sa vie comme dans un tourbillon, cependant les images qui défilent devant vos yeux vous sont complètement étrangères. Rendez-vous au [371](#).



148

Déduisez 1 point de votre total de **POUVOIR** pour activer le sortilège. Vous percevez bien un danger, mais vous n'avez pas l'impression qu'il soit de nature animale ni même végétale comme, par exemple, une plante Carnivore. Non, ce serait plutôt une menace impersonnelle, du type catastrophe naturelle : éboulis, avalanche... Allez-vous continuer votre route vers l'ouest en redoublant de prudence (rendez-vous au [187](#)) ou bifurquer vers le nord pour éviter le danger, quel qu'il soit (rendez-vous au [227](#)) ?

149

Brusquement, la mer avance sur vous en un violent raz de marée ; une lame gigantesque vous avale et vous entraîne comme un fétu dans la direction d'où vous étiez venu. Vous êtes terrifié par la force de ce nouvel ennemi, la mer, et vous perdez 1 point de **POUVOIR**. Sans ménagement, la vague vous dépose sur la berge d'une rivière. Rendez-vous au [105](#).

150

C'est votre deuxième journée de marche à travers la Forêt d'Yffen. En fin de matinée, vous arrivez à l'entrée d'une vallée bordée de pics rocheux. Les cimes des pitons sont boisées mais il y a très peu d'arbres dans la vallée. Dès que vous y pénétrez, vous sentez que cet endroit a quelque chose de spécial, que vous ne parvenez pourtant pas à définir. Si vous voulez recourir à un sortilège de Détection, rendez-vous au [95](#). Si vous préférez économiser vos points de **POUVOIR**, vous avez le choix entre continuer d'avancer par la vallée (rendez-vous au [282](#)) ou rebrousser chemin et chercher une autre route vers le nord-ouest (rendez-vous au [383](#)).

151

Vous réfléchissez : puisque le Sphinx est en face de vous, sa gauche correspond à votre droite et sa droite à votre gauche... Le cœur battant à se rompre, vous vous dirigez vers le tunnel situé à votre droite. La herse se soulève. Vous avancez. Des bruits de pas résonnent devant vous puis s'estompent rapidement : vous n'allez pas avoir à vérifier tout de suite l'efficacité de votre déguisement... Soulagé, vous reprenez votre marche. Le tunnel débouche sur une vaste caverne brillamment éclairée où convergent plusieurs autres boyaux. Vous vous cachez dans un recoin et, au bout d'à peine quelques secondes, une patrouille d'Orques surgit d'un tunnel, traverse la grotte et disparaît par le boyau d'en face. Vous restez tapi dans votre cachette et vous voyez deux autres détachements passer en moins de dix minutes. Une pile d'ossements sont entassés contre une paroi de la caverne. Voulez-vous l'examiner de plus près (rendez-vous au [27](#)) ou préférez-vous continuer à observer les va-et-vient (rendez-vous au [304](#)) ?

152

Vous vous rendez rapidement compte que l'homme est un fou dangereux. Les forces maléfiques qui hantent la forêt ont eu raison de sa santé mentale. Cependant, votre voix semble l'apaiser et réveiller l'être humain qui sommeille en lui. Son regard change, comme si ses yeux se posaient enfin sur quelque chose de réel, et non plus sur des hallucinations démoniaques. Il vous tend votre épée sans un mot puis disparaît au fond de sa hutte. Quand il revient, il tient en main un petit objet, un scarabée femelle, fossilisé depuis des millénaires dans une pierre d'ambre dont la carapace jette un éclat doré à travers sa gangue translucide. Vous comprenez que le Sauvage vous fait don de son trésor le plus cher, et vous acceptez ce cadeau avec la gravité qui s'impose. Avant de la ranger dans votre Sac à Dos, vous examinez la pierre : elle a la forme d'un cube et le nombre 20 est gravé sur une des faces en chiffres très fins. Le Sauvage vous invite à passer la nuit dans sa modeste demeure. Allez-vous accepter ? Si oui, rendez-vous au [86](#). Sinon vous prenez gentiment congé du malheureux et vous regagnez le chemin en vous faufilant à nouveau sous les branches de houx épineux (rendez-vous au [321](#)).

153

Vous n'avez pas le cœur de lever la main sur vos amis et sur votre famille. Vous avez bien tort car, en réalité, ce ne sont pas les vôtres que vous voyez là. Le monstre ondulant s'élance vers vous et plante ses crocs dans votre bras. Vous perdez 1 point de **POUVOIR**. Rendez-vous au [231](#).

154

Vous vous entourez d'un Écran Magique d'Invisibilité et vous bondissez hors de la clairière avant que le Faucon Sanguinaire arrive assez bas pour pénétrer dans le champ visuel de l'Écran. Vous voici sain et sauf, à couvert des arbres. Reprenez votre route vers le nord et rendez-vous au [332](#).

155

Vous avez raison, c'est bien le nom d'un clan, malheureusement ce clan-là n'a pas envoyé de troupes à Ishtrack et, ce qui est encore pire pour vous, l'insigne brodé sur votre uniforme est celui d'une bande rivale, il ne vous serait d'aucun secours de vous entourer d'un Écran Magique car, même si vous deveniez invisible, les Orques sauraient toujours où vous êtes. Il n'y a, hélas ! plus d'espoir... Vous êtes exécuté sur-le-champ, sans autre forme de procès.

156

Le tunnel vous mène droit au donjon d'Ishtrack. La geôlière des lieux est Chikara, une Ogresse Mutante à la peau couverte d'écaillés visqueuses. En vous voyant, elle vous jette un regard hostile et soupçonneux : nul ne vient ici seul et de son plein gré, à moins de chercher des ennuis... elle décide illico de vous assommer pour vous stocker au frais dans une cellule, aux côtés d'autres malheureux qui lui tiennent lieu de nourriture... Chikara se bat à mains nues et ne craint pas les armes car sa peau épaisse et glissante est si coriace que les pires blessures ne peuvent l'affaiblir que de 1 point d'ENDURANCE à la fois. L'œil avide, elle serre les poings et avance à pas lourds vers vous.

CHIKARA HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, vous jetez un coup d'œil à travers les grilles. Les prisonniers ont l'air plus fourbes l'un que l'autre et vous devinez que, si vous les libérez, ils se jetteraient sur vous. Vous les laissez donc à leur sort et vous retournez au croisement précédent, d'où vous prenez le tunnel de droite. Rendez-vous au [73](#).

157

La machette vous entaille le bras et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous quittez le domaine de l'Homme-Cloporte sans demander votre reste. Rendez-vous au [308](#).



156 *La geôlière du donjon d'Ishtrack est une Ôgresse Mutante à la peau couverte d'écailles.*

158

Vous êtes surpris de trouver le sol ferme et presque sec sous vos pieds, mais vous en comprenez vite la raison : un Monstre Visqueux, tapi au milieu de la clairière aspire la résine visqueuse des arbres dès qu'elle tombe au sol. En vous voyant, cette repoussante créature approche en rampant. On dirait un ver de terre géant, à une différence près : sa gueule est hérissée de longs crocs pointus...

MONSTRE VISQUEUX HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 13

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [6](#).

159

Vous vous retrouvez juché sur le dos d'un Dragon, gigantesque serpent ailé qui vole à vive allure. Votre équilibre est des plus précaires... Si votre total de **POUVOIR** est égal ou supérieur à 18, rendez-vous au [260](#). Sinon rendez-vous au [283](#).

160

Les gens qui veillent sur ce jardin paradisiaque vous apparaissent en rêve. Ils vous expliquent qu'ils sont les enfants de Galana, déesse des Plantes et de la Fertilité, et se mettent à danser et chanter. Tout en menant leur joyeuse farandole, ils vous montrent mille et un secrets sur les plantes, inconnus même des Elfes des Bois. Vous passez ainsi quelques heures délicieuses. Ils vous proposent ensuite de rester avec eux pour combattre le Mal en cultivant leur Jardin des Vertus. Quelle douce tentation pour un Elfe des Bois... Lancez un dé. Si vous obtenez de 1 à 5, rendez-vous au [31](#). Si vous obtenez 6, rendez-vous au [296](#).



161

Vous tombez dans l'eau et le courant vous emporte. Que vous soyez dévoré par un poisson Carnivore ou que vous périissiez noyé ne change rien à l'affaire : votre vie et votre mission s'achèvent ici.

162

Vous inspectez la besace de l'Homme-Cloporte, à la recherche de Provisions, mais la vue des vers qui grouillent au fond du sac vous coupe l'appétit. En revanche, vous pouvez prendre sa machette si vous le souhaitez. Vous vous remettez en route vers l'ouest. La matinée se déroule sans autre incident, mais vous remarquez que, plus vous vous avancez, plus les animaux semblent sur leurs gardes ; ils s'enfuient craintivement à votre passage, bien que vous soyez, vous aussi, une créature sylvestre. A n'en pas douter, vous êtes dans la bonne direction. Rendez-vous au [383](#).

163

Dans le monde réel, cette artère est un étroit tunnel. A marcher ainsi en somnambule sur le sol irrégulier, vous perdez l'équilibre et vous tombez. Cette chute vous réveille et vous redevenez visible. Rendez-vous au [143](#).

164

Sous vos yeux ahuris, la folle tempête se calme un peu et vous commencez à y voir plus clair : devant vous, trois fléaux combinent leurs forces : éclairs et tonnerre à votre droite, averses diluviennes en face de vous, ouragans déchaînés sur votre gauche. Vous faites demi-tour et vous trouvez le même agencement de catastrophes de l'autre côté. Tandis que vous contemplez ce spectacle hallucinant, un sentiment de calme et de force vous emplit peu à peu. Vous acquérez la certitude que l'oeil du cyclone est, lui aussi, fait de feu, d'eau et de vent. Bientôt,

vous allez agir. Cette nouvelle assurance vous renforce de 2 points de **POUVOIR**. Rendez-vous au [253](#).

165

Cela ne vous amuse plus du tout d'être une salamandre, aussi vous retransformez-vous en Elfe des Bois. Vous reprenez votre route à travers le Monde des Rêves et vous parvenez bientôt au pied de la montagne. C'est là que les choses se compliquent : une large coulée de lave en fusion vous barre le chemin. Si seulement vous pouviez vous changer à nouveau en salamandre ! Mais il n'est pas question de gaspiller ainsi vos points de **POUVOIR**... La coulée est très large mais, dans le Monde des Rêves, tout peut arriver, aussi parviendrez-vous peut-être à franchir ce fleuve incandescent d'un bond agile... *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [190](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [62](#).

166

En dépit de ses collections désuètes, cet homme est un fou dangereux, complètement désaxé par les vibrations maléfiques qui corrompent la forêt. Vous vous en rendez compte, hélas ! trop tard : rapide comme l'éclair, l'homme se redresse, riant toujours, s'empare d'une hache et vous fracasse l'épaule. La douleur est si violente que vous tombez dans un profond coma dont vous ne vous réveillerez jamais.

167

Si votre total de **POUVOIR** s'élève à 22 ou plus, rendez-vous au [201](#). Sinon rendez-vous au [292](#).

168

Si votre total de **POUVOIR** s'élève à 18 ou plus, rendez-vous au [242](#). Sinon rendez-vous au [94](#).

169

Vous décidez avant toute chose de faire le point. Repensant à votre marche de la veille, vous vous rendez compte que les animaux que vous avez croisés en fin de journée ne manifestaient pas plus de peur ou de nervosité que ceux que vous avez vus ce matin. Pourtant, si vous approchiez de la fosse d'Ish-track, vous sentiriez les signes avant-coureurs de sa proximité à travers le comportement des animaux. Vous en concluez donc que la direction que vous avez prise hier —le nord— n'est pas la bonne. Qu'allez-vous faire maintenant ? Le lac Nekros s'étend à l'est ; vous avez donc le choix entre l'ouest (rendez-vous au [10](#)) et le sud-ouest (rendez-vous au [366](#)).

170

Le Gobelin qui se trouve en queue du peloton se retourne et vous aperçoit. Vous prenant pour un Elfe des Ténèbres, il ne donne pas l'alarme mais vous le sentez prêt à vous couvrir d'injures, ce qui attirerait immanquablement sur vous l'attention de toute la bande. Vous voulez éviter cela à tout prix et vous faites signe au Gobelin de se taire. Intrigué, ce dernier s'attarde tandis que ses compagnons, parvenus à un croisement, disparaissent dans un autre tunnel. Vous êtes maintenant seul face au Gobelin. Allez-vous l'attaquer (rendez-vous au [77](#)) ou lui parler (rendez-vous au [2](#)) ?

171

Au bout de quelques minutes de marche, vous vous trouvez nez à nez avec un Artolyx. Ces créatures féroces, originaires des provinces reculées de Titan, évoquent à la fois le loup et le grizzly : elles sont aussi agiles dressées sur leurs pattes arrière qu'à quatre pattes et ont un long museau pointu. Quant à leurs mâchoires, elles sont si puissantes que, à Khul, pour désigner un piège à loup, on emploie l'expression « bouche d'Artolyx ». Leur pelage est épais et soyeux, et les riches élégants se l'arrachent à prix d'or car rares sont les trappeurs qui prennent le risque de



171 *Vous vous trouvez nez à nez avec un Artolyx.*

s'attaquer à ces fauves. En un mot comme en cent, l'Artolyx qui vient de déboucher des sous-bois est un adversaire de taille...

ARTOLYX HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 16

Le fauve se jette sur vous avec une telle puissance que, même si vous vous entouriez d'un Écran Magique, il pénétrerait dans votre champ de visibilité. En revanche, vous pouvez l'affaiblir de 4 points d'**ENDURANCE** en recourant soit à un sortilège de Handicap, soit au Feu. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [383](#).

172

Vous devez maintenant choisir la direction que vous allez prendre. Vous savez par votre expérience d'hier qu'en gros il faut aller vers l'ouest, mais allez-vous bifurquer vers le nord-ouest (rendez-vous au [150](#)) ou le sud-ouest (rendez-vous au [83](#)) ?

173

Si votre total de **POUVOIR** est supérieur à son niveau initial, rendez-vous au [234](#). Sinon rendez-vous au [367](#).

174

Vous descendez en rampant dans le cratère. Des fumées jaunes et sulfureuses s'échappent en bouillonnant de roches brûlantes. La salamandre que vous êtes se sent parfaitement dans son élément. Vous vous enfoncez dans le boyau la tête la première, descendant à la verticale le long de la paroi comme savent le faire les lézards. A moins de trois mètres en dessous de vous bouillonne une mare de lave en fusion. Votre peau s'enflamme d'elle-même, vous vous laissez choir en douceur dans la lave et il vous semble vous enfoncer dans la masse chaude des heures durant. Mais, en fait, au lieu de sombrer dans un bassin profond, vous avez traversé un voile incandescent et vous atterrissez sur une dalle de pierre froide. Relevant la tête, vous voyez la nappe de lave suspendue en l'air comme par magie, gonflant et

bouillonnant furieusement. Cette vision vous rappelle une image du monde réel : vous pensez aux lourds nuages des soirs d'orage, balayés par le vent et illuminés par les rayons du couchant. Évoquer ainsi le réel vous ramène aussitôt dans votre peau d'Elfe des Bois. Vous inspectez cette étrange caverne au plafond mystérieux et troublant et vous apercevez un tunnel. Vous vous y engagez. Vous allez déboucher dans un Monde de Rêves tout autre. Rendez-vous au [80](#).

175

Au moment précis où cette rapide bourrasque s'est levée, vous étiez en train de soupirer, si bien que vous n'avez pas inhalé le moindre souffle d'air maléfique. Rendez-vous au [57](#).

176

Vous voici dans un réfectoire. La plupart des tables sont vacantes ; seuls une dizaine de Gobelins, attablés dans un coin, mangent avec force gargouillis et claquements de langue. Vous apercevez plusieurs portes en face de vous, ainsi qu'une petite voûte à votre droite. Le chef de la patrouille — à en juger par sa stature — se lève, essuie sa bouche pleine de gras du revers de la main, et vous demande ce que vous venez faire ici. Vous savez que vous pouvez passer pour un Elfe des Ténèbres, aussi décidez-vous de lui raconter un boniment. Allez-vous dire que vous venez de la cuisine (rendez-vous au [299](#)) ou que vous vous y dirigez (rendez-vous au [30](#)) ?

177

Au moment même où vous allez sauter de la bouche du monstre, ses mâchoires se referment brusquement sur vous et vous sentez de longues dents pointues vous déchirer les côtes. Vous vous réveillez en sursaut, affaibli de 2 points de **POUVOIR**. **VOUS** êtes dans un des tunnels du royaume souterrain d'Ish-track. Vous regardez alentour : pas le moindre monstre en vue. Rassuré, vous partez d'un pas décidé en direction de l'ouest. Rendez-vous au [288](#).

Comme la journée avance et que le beau temps persiste, vous sentez votre espoir renaître et vous commencez même à penser que vous allez réussir dans votre mission. A la tombée de la nuit, vous vous abritez dans les racines d'un grand chêne qui gît au sol, abattu sans doute par la foudre et vous glissez paisiblement dans le sommeil. Un étrange personnage vous apparaît en rêve, surgissant d'une tour de pierre blanche qui s'élève à l'orée d'une forêt. C'est un vieillard au visage ridé, qui respire la sagesse et l'intelligence. Quant au paysage, il ressemble à celui d'Yffen. Vous savez que l'homme vient de loin et il vous dit qu'il est l'ami de vos cousins de... Laranzia, Allanzia ? Vous ne retenez pas le nom, qui vous est totalement inconnu. « Ta mission est capitale, vous dit-il, tu ne dois échouer à aucun prix. Mais fais appel à ton bon sens ! As-tu remarqué quelque changement dans la forêt depuis ton départ? Et, pourtant, ne crois-tu pas que la menace d'Ishtrack (à ce mot, la bouche du vieillard se tord de dégoût) devrait semer autour d'elle des signes de sa présence ? » Peu à peu, le visage de l'homme s'estompe, et ses dernières paroles ne sont plus qu'un souffle à peine audible : « Réfléchis, Eldenourin... » La vision s'évanouit. Le lendemain main, vous repensez au message du vieillard et vous comprenez que vous devez changer de direction. Allez-vous mettre le cap sur l'ouest (rendez-vous au [300](#)) ou sur le nord-ouest (rendez-vous au [18](#)) ?

Le tunnel aboutit à un carrefour que vous reconnaissez sans peine : à votre gauche se trouve le boyau étroit et obscur que vous avez pris en sortant du tunnel qui est maintenant à votre droite. Autant pour vous ! Voici des heures que vous tournez en rond... Vous perdez 1 point de CHANCE. Qu'allez-VOUS faire : mettre le cap droit sur l'est (rendez-vous au [112](#)) ou repasser par le boyau mal éclairé pour rejoindre le tunnel qui est plus au nord et remonter ce dernier vers l'est (rendez-vous au [315](#)) ?

180

Vous faites un brusque écart et vous détalez à toutes jambes. Comme vous l'escomptiez, le Golem ne vous poursuit pas ; il se transforme à nouveau en cloison de quartz car sa seule mission consiste à garder l'entrée de la salle d'armes. Sain et sauf, vous avancez le long du tunnel, en direction de l'est. Ren-dez-vous au [68](#).



181

Vous trouvez rapidement une grotte qui semble convenir et vous l'inspectez, scrutant la pénombre de vos yeux perçants. Apparemment, aucune créature — du moins visible — ne l'occupe, mais vous décelez les signes d'un passage récent : des os à moitié rongés jonchent le sol et une odeur animale, âcre et inconnue de vous, flotte dans l'air. Voulez-vous passer la nuit ici (rendez-vous au [357](#)) ou préférez-vous chercher abri ailleurs (rendez-vous au [261](#)) ?

182

Vous faites basculer la pierre du bout du pied, prenant bien soin d'éviter tout contact du lichen avec votre peau. Aussitôt, la lumière diffuse de la caverne se met à converger vers une bague que le squelette porte à la main qui était sous le boulet, puis, de là, se projette en rayons vers un pendentif passé au cou du malheureux, que vous n'aviez pas remarqué car il a glissé à l'intérieur de sa cage thoracique. Sous vos yeux horrifiés, le squelette se redresse avec des craquements d'os et se tourne vers vous. Le rayon lumineux lui sert d'arme : chaque fois qu'il

parvient à le projeter sur vous, une déflagration brûlante vous transperce.

SQUELETTE VIVANT HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 6

Si vous êtes vainqueur, le squelette s'affaisse au sol dans un cliquetis d'os, mais vous savez que ce n'est que partie remise : si vous ne faites rien, la pierre de sa bague va se réactiver. Vous poussez à nouveau le boulet sur la main du squelette, puis vous sortez de la caverne et vous reprenez votre route le long du tunnel. Rendez-vous au [61](#).

183

Vous marchez côte à côte, traversant des bosquets de chênes et de bouleaux, jadis splendides, qui tendent maintenant vers le ciel des moignons pourris et dégouttant de résine brunâtre. Éric n'a pas encore recouvré tous ses esprits : il éclate parfois en ricanements nerveux ou se met à grommeler des bribes de mots incompréhensibles, mais il se reprend rapidement. Au cours de la conversation, il vous fournit une information précieuse : Ishtrack a un bras droit du nom de Morpheus. Ce monstre au corps fait d'un amalgame de créatures maléfiques est à l'origine de tous les cauchemars ; c'est d'ailleurs la seule arme qu'il puisse utiliser contre les êtres du monde réel car il appartient, quant à lui, au Monde des Rêves. Sa présence protège Ishtrack d'un paravent d'obscurité impénétrable. Pour atteindre le Prince Démon, il faut donc d'abord affaiblir Morpheus en allant l'affronter dans le Monde des Rêves. Mais, attention : le dormeur qui tuerait Morpheus se mettrait lui-même gravement en danger car il détruirait l'origine de son rêve. Cette information, qui pourrait bien se révéler capitale, vous renforce de 2 points de CHANCE. Rendez-vous au [89](#).





184 *Les deux Nyadarks se jettent sur vous en même temps.*

184

Il ne reste plus que quelques Nyadarks sur Titan. Ces créatures sauvages, de type humanoïde, vivent en autarcie dans des cavernes aux confins de Titan, mais Ishtrack en a capturé quelques-unes qu'il a lâchées dans les tunnels de son royaume souterrain. Brusquement, comme vous débouchez sur un croisement, vous vous trouvez face à face avec deux Nyadarks. Pris de court, ils attaquent. Leurs yeux de chat sont aussi perçants que les vôtres, même dans l'obscurité. Les deux se jettent sur vous en même temps et vous allez donc mener le combat de la façon suivante : avant chaque Assaut, choisissez votre adversaire et affrontez-le de la manière habituelle, mais calculez également la Force d'Attaque de son compagnon. Si celle-ci est supérieure à la vôtre, il vous a blessé ; en revanche, si elle lui est inférieure ou égale, vous n'avez pas affaibli le second Nyadark pour autant, car ce n'est pas lui que vous attaquiez, mais son camarade.

HABILITÉ ENDURANCE

Premier NYADARK 6 8

Second NYADARK: 6 7

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [24](#).

185

La machette siffle à votre oreille et se plante dans le sol derrière vous. Vous pouvez reprendre tranquillement votre route. Rendez-vous au [308](#).

186

Un silence menaçant, déchiré çà et là par un croassement sinistre, pèse sur la forêt maudite. Brusquement, la terre tremble sous vos pieds et un gouffre s'ouvre devant vous ; vous manquez de tomber mais vous vous rattrapez in extremis à une branche. Encore tout secoué, vous franchissez le gouffre d'un bond. A peine posez-vous pied à terre de l'autre côté qu'un second abîme se creuse avec un grondement sourd. Lancez un dé six fois : si vous obtenez 1 au premier coup, vous tombez dans le précipice, de même si vous obtenez 2 au deuxième coup, 3 au troisième, et ainsi de suite. Si jamais vous tombez, rendez-vous au [17](#). Sinon rendez-vous au [397](#).

187

Tentez votre Chance en enlevant 2 points au nombre indiqué par les dés par mesure de prudence. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [118](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [81](#).

188

Vous parvenez bientôt à un croisement. Sur votre droite part un large tunnel, brillamment éclairé par des torches, qui s'enfonce en ligne droite. Le boyau qui se trouve en face de vous, en revanche, est sombre et étroit ; un panneau est planté à son entrée : « Danger. » A en juger par la propreté relative du bois, cette pancarte a été mise récemment, très certainement par un des hommes d'Ishtrack. Allez-vous pénétrer dans ce passage obscur, si toutefois vous ne l'avez pas déjà emprunté ? Dans ce cas, rendez-vous au [21](#). Si vous préférez tourner à droite, rendez-vous au [388](#).

189

Votre irruption soudaine dans la pièce prend par surprise les deux Orques qui faisaient une petite sieste tranquille au lieu de monter la garde. Vous en tuez un d'un coup d'épée, lui laissant à

peine le temps d'ouvrir un œil avant de mourir et vous faite* volte-face d'un bond pour affronter son compagnon.

ORQUE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 6

Lors du premier Assaut, l'Orque n'a que 6 points d'HABILITÉ car il est encore engourdi par le sommeil, mais le combat le réveille et il retrouve son HABILITÉ normale dès le second Assaut. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [92](#).

190

Vous prenez votre élan et vous franchissez d'un bond la coulée de lave. Vous voici dans un tout autre Monde des Rêves. Ajoutez 1 point à votre total de POUVOIR et rendez-vous au [80](#).

191

La pourriture qui est à l'origine de cette clairière gagne peu à peu les arbres alentour. Vous posez le pied sur un corps mou et spongieux qui dégage aussitôt une puanteur nauséabonde. Baissant le regard, vous voyez qu'il s'agit d'une racine, rongée de l'intérieur par la maladie de la forêt. Est-ce un effet de votre imagination, ou la racine se met-elle à osciller ? Mais non, ce n'est pas une hallucination, elle bouge bel et bien ! Et elle n'est pas la seule : des dizaines de racines surgissent du sol et se tendent vers vous en faisant gicler alentour leur jus putride. Vous allez devoir vous tailler un chemin à travers ces abominables rhizomes... Si vous avez une machette en votre possession, augmentez votre Force d'Attaque de 1 point à chaque Assaut, car vous allez taillader les racines à grands moulinets, la hache dans une main, Telessa dans l'autre.

RACINES PUTRIDES HABILITÉ: 6 ENDURANCE: 12

Si vous êtes vainqueur, vous détournez les yeux avec dégoût du sol jonché de débris flasques et visqueux et vous quittez la clairière pour rejoindre un chemin moins contaminé par la pourriture. Rendez-vous au [6](#).

192

Vous n'êtes plus sur la berge d'une rivière. Vous apercevez un bosquet de saules pleureurs où clignotent de mystérieuses lucioles. Comme vous approchez, la scène se transforme à nouveau : vous voici devant votre village natal. Vos frères les Elfes sont devenus fous : ils courent en tous sens, se frappant les uns les autres, arrachant les fleurs, mutilant les arbres à coups de couteau. Une horreur sans nom vous envahit à la vue de ce spectacle et vous êtes sur le point de vous réveiller quand vous voyez que vous êtes vous aussi présent dans ce cauchemar, vous efforçant de ramener les vôtres à la raison. Votre intervention décuple leur rage et ils s'unissent tous contre vous. Brusquement, leurs corps s'agglutinent pour se transformer en un immense tigre aux crocs étincelants. Allez-vous vous battre avec ce fauve monstrueux (rendez-vous au [40](#)) ou non (rendez-vous au [153](#))?

193

Le Troll vous aperçoit et prévient aussitôt l'Ogre. Tous deux détestent viscéralement les Elfes des Bois car ces derniers sont aussi sveltes et gracieux qu'ils sont, eux, laids et balourds. Unis par la haine, ils se jettent tous deux sur vous. Vous pourriez bien prendre la Fuite, mais l'honneur des Elfes est en jeu ! Vous allez vous battre jusqu'à ce que mort s'ensuive...

HABILETÉ ENDURANCE

TROLL	9	9
OGRE	8	10

Tous deux vous attaquent en même temps. Le combat se déroulera donc de la manière suivante : avant chaque Assaut, déterminez quel sera votre adversaire et affrontez-le de la façon habituelle, mais calculez aussi la Force d'Attaque de votre second agresseur. Si celle-ci est supérieure à la vôtre, il vous a blessé ; en revanche, si elle est inférieure ou égale, vous ne l'avez pas affaibli pour autant car ce n'est pas lui que vous avez attaqué, mais son

compagnon ; vous avez simplement esquivé le coup qu'il vous portait. Si par miracle vous êtes vainqueur, rendez-vous au [39](#).

194

Quelques gouttes du poison visqueux tombent sur votre main. Vous comprenez aussitôt que vous n'avez plus que quelques secondes à vivre, à moins d'amputer votre bras d'un coup d'épée... Mort violente ou lentes affres de la gangrène ? A vous de choisir votre sortie de scène.

195

Vous avancez en tâtonnant dans la caverne. Il y fait si sombre que, même pour un Elfe des Bois, il est difficile de voir grand-chose. Vous trouvez néanmoins des débris d'os qui indiquent que ses géôliers nourrissaient la Bantchi, mais vous ne savez pas avec quoi ou qui... Un peu plus loin, vous tombez sur une chaise toute défoncée, signe qu'un jour, la grotte a abrité des êtres civilisés. Parmi les fragments de bois vermoulu, vos mains heurtent un objet rond et dur ; vous le ramassez et vous sortez de la caverne. Vous retournez au croisement. Comme il n'y a personne en vue, vous en profitez pour examiner votre trouvaille. C'est une boule de cristal, enchâssée dans une dalle de métal noir, sur laquelle est gravée une inscription sibylline : « Chevauche l'air du temps. » Juste à côté, minuscule, se dessine le nombre 30. Voulez-vous prendre le risque de scruter la boule de cristal maintenant (rendez-vous au [318](#)) ou préférez-vous la ranger dans votre Sac à Dos et vous engager dans le tunnel qui part vers l'est (rendez-vous au [388](#)) ?

196

L'air est horriblement vicié. Plus vous avancez le long de la rivière souterraine, plus les vapeurs putrides qu'elle exhale sont fortes. La tête vous tourne, vos poumons sont oppressés, comme comprimés par une chape de béton. Vous avez l'impression que quelque chose d'abominable vous attend au bout du tunnel et vous vous sentez aussi faible et désarmé qu'un nourrisson face à

un tigre féroce. Qu'allez-vous faire : rebrousser chemin à toutes jambes (rendez-vous au [272](#)) ou persévérer (rendez-vous au [85](#)) ?

197

Vous tombez dans un piège habilement camouflé par des branchages. La fosse n'est pas très profonde, certes, mais elle est hérissée de pieux. Lancez un dé, le chiffre obtenu correspond au nombre de points d'ENDURANCE que vous perdez dans cette chute. Vous vous hissez hors de la fosse et vous reprenez votre route. Rendez-vous au [265](#).

198

Au cours de la nuit, les branches de l'arbre se mettent à grincer et gémir sous le vent, ce qui se transforme en un horrible cauchemar dans votre sommeil. Vous êtes attaché à un poteau, au beau milieu d'une vaste plaine, et un Monstarbre avance implacablement vers vous en faisant craquer ses jointures de bois. Ses mains noueuses se terminent par de longues épines qu'il darde vers votre visage. Vous savez qu'il va vous crever les yeux. Allez-vous tenter de vous libérer de vos liens (rendez-vous au [389](#)) ou non (rendez-vous au [289](#))?

199

L'eau est fraîche et pure. Quel bonheur de se rincer de la fatigue et de la poussière du voyage ! Ce bain vous revigore de 2 points de CHANCE et de 2 points d'ENDURANCE. Si vous avez été contaminé par les spores de la plante à poudre, l'eau désinfecte votre peau et vous regagnez également 1 point d'HABILETÉ. Vous vous allongez au soleil, goûtant ce rare bien-être, et vous basculez dans un sommeil paisible. Rendez-vous au [160](#).



198 *Le Monstrarbre avance vers vous en faisant craquer ses jointures de bois.*

200

Vous posez la main sur l'écorce couverte de pustules de ce qui est peut-être la relique cauchemardesque d'un chêne rouge. Aussitôt, les poches éclatent et vous aspergent d'un liquide épais que vous savez corrosif et vénéneux. Vous hurlez de douleur, faisant ainsi écho aux plaintes silencieuses des arbres qui agonisent à petit feu, le cœur rongé par cet acide. Vous ne pouvez en supporter davantage et vous vous réveillez en sursaut. Rendez-vous au [310](#).

201

Avec un grondement pareil à un roulement de tonnerre, Ishtrack pénètre dans votre champ de vision. L'air autour de lui tourbillonne en vagues houleuses. Il a revêtu l'apparence d'un crocodile à tête de chèvre et avance debout sur ses pattes arrière, des flammes vertes dansant le long de son corps couvert d'écaillés. Malgré les regards fulgurants qu'il vous lance, vous sentez qu'il a peur et vous devinez vite pourquoi : Les Princes Démons ne peuvent développer leurs forces, tandis que les mortels évoluent et varient. Et vous êtes parvenu à acquérir un total de POUVOIR supérieur à celui d'Ishtrack. Sans crier gare, ce dernier décoche une boule de feu vers vous. Priant vos dieux, vous ripostez courageusement. Ishtrack a un total d'**HABILETÉ** élevé car il est à son aise dans le Monde des Rêves qui est son univers.

ISHTRACK HABILETÉ: 10 POUVOIR: 21

Si vous êtes vainqueur, vous êtes arrivé à refouler Ishtrack dans le Champ Démoniaque d'où il s'était échappé. Il lui faudra des siècles et des siècles pour soigner les cruelles blessures que vous lui avez infligées. Vous regagnez le monde réel. Rendez-vous au [400](#).

202

Vous ne parvenez pas à vous redresser et le parasite effectue sa sale besogne : il s'infiltré dans votre estomac et se met à sucer votre POUVOIR de l'intérieur. Ce petit ver est, en fait, un esclave d'Ishtrack, envoyé par lui dans le Monde des Rêves. Vous sentez vos forces vous abandonner. Dans le monde réel, votre corps redevient visible et s'affaisse par terre, dans un tunnel, inerte et sans vie.

203

En rêve, vous vous rendez dans un endroit inconnu : c'est une arène au sol couvert de sable, où deux lutteurs sanguinolants s'affrontent en un combat à mort. Une foule nombreuse hurle de plaisir à ce spectacle qui semble orchestré par un homme ventripotent, richement vêtu. Vous entendez ce dernier dire à son voisin avec un rictus cruel : « Je me battraï avec celui qui survivra à l'Arène de la Mort, et je le tuerai à petit feu ! » Vous vous demandez ce que tout cela peut bien signifier : est-ce un pur produit de votre imagination ou une image d'un pays lointain ? La lumière vive qui tombe en pluie sur le sable est soudain voilée par l'ombre d'un immense Dragon. Mais cela est, en fait, le reflet de ce qui est en train de se passer dans le monde réel : un Faucon Sanguinaire Géant descend en planant vers votre corps endormi. Ses serres puissantes se plantent dans votre cuisse et la douleur vous réveille brutalement. Vous perdez 1 point d'**HABILETÉ** et 2 points d'**ENDURANCE**. Le temps que vous dégainiez Telessa, le Faucon Sanguinaire fond à nouveau sur vous. Il est trop tard pour recourir à un sortilège et vous allez devoir affronter le rapace. Rendez-vous au [29](#).

204

Lancez un dé. Si vous obtenez de 1 à 3, rendez-vous au [388](#). Si vous obtenez de 4 à 6, rendez-vous au [170](#).

205

Toutes les chances étaient contre vous et, pourtant, vous avez survécu à l'ordalie. Vous en sortez renforcé de 2 points de POUVOIR et de 2 points de CHANCE. Les trois sorcières se mettent à gesticuler et vous sentez alors la force qui vous retenait au Monde des Rêves s'évanouir. La foule, les sorcières et la place du Jugement disparaissent dans un brouillard. Rendez-vous au [48](#).

206

Vous vous apercevez qu'en fait les buissons de houx forment un anneau, que vous traversez rapidement. Stupéfait, vous découvrez une hutte délabrée. Pas le moindre signe de vie n'en émane. Voulez-vous aller voir de plus près (rendez-vous au [378](#)) ou préférez-vous rester tapi quelque temps dans les buissons à observer ce qui se passe (rendez-vous au [47](#)) ?

207

Déduisez 1 point de votre total de POUVOIR pour activer le sortilège. L'Homme-Cloporte hurle de douleur en recevant la boule de feu. Vous allez maintenant l'affronter, mais son ENDURANCE est amputée de 6 points. Rendez-vous au [394](#).

208

N'est-il pas étrange de tomber sur une table chargée de mets succulents au beau milieu d'une clairière ? Stupéfait, vous contemplez les deux hommes attablés devant vous qui savourent avec langueur des fruits de toutes sortes. L'un des deux vous invite à vous joindre à eux, mais son compagnon se renfrogne. Le premier vous dit : « Viens, mange avec nous ! Cela te donnera des forces et augmentera ton POUVOIR ! » Mais le second rétorque : « Ne sais-tu pas que si tu manges des fruits de ce monde, tu ne pourras plus jamais le quitter ? » Qui croire, celui qui vous invite à manger (rendez-vous au [270](#)) ou celui qui vous le déconseille (rendez-vous au [247](#)) ?

209

Vous expliquez que votre voyage non plus n'est pas étranger aux prophéties de Vanator, mais que vous vous dirigez vers l'ouest et non vers l'est. Ils vous avertissent alors qu'ils ont posé des pièges au cours de leur périple pour prendre du gibier et qu'ils en ont abandonné sur place, ne les retrouvant plus dans les sous-bois touffus. Pour signaler la présence d'un piège, ils ont toujours utilisé la même méthode : plier une jeune pousse d'arbre et l'attacher au sol au sud du piège. Vous les remerciez de ce précieux renseignement, vous leur souhaitez bonne chance et vous reprenez la route. Rendez-vous au [298](#).

210

Soudain, le monstre crache et vous voici propulsé hors de sa bouche ; vous tombez à la renverse, vous demandant ce qui va bien pouvoir vous arriver maintenant dans cet univers cauchemardesque et délirant régi par les caprices sataniques d'Ishtrack. En fait, vous atterrissez sur le dos d'un Dragon ailé géant qui s'envole aussitôt. Si votre total de **POUVOIR** est inférieur ou égal à 18 rendez-vous au [260](#). Sinon rendez-vous au [283](#).



211

Vous faites basculer le rocher du bout du pied, prenant bien soin d'éviter tout contact du lichen avec votre peau. Aussitôt, la lumière diffuse de la caverne se met à converger vers une bague que le squelette porte à la main qui était sous le boulet, puis de là se projette en rayons vers son pendentif. Sous vos yeux horrifiés, le squelette se redresse avec des craquements d'os et se tourne vers vous. Le rayon lumineux lui sert d'arme : chaque fois qu'il

parvient à le projeter sur vous, une déflagration brûlante vous transperce.

SQUELETTE VIVANT HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 6

Si vous êtes vainqueur, le squelette s'affaisse au sol dans un cliquetis d'os, mais vous savez que ce n'est que partie remise : si vous ne faites rien, la pierre de sa bague va se réactiver. Vous repoussez du pied le boulet sur la main du squelette puis vous sortez de la caverne et vous reprenez votre route le long du tunnel. Rendez-vous au [61](#).

212

Vous n'avez plus le choix, maintenant : il faut affronter Ishtrack. Avec un grondement de tonnerre, le Prince Démon apparaît dans votre champ de vision, infestant l'air de son haleine putride. Il a revêtu l'aspect d'un crocodile à tête de chèvre et avance debout sur ses pattes arrière ; des flammèches vertes courent le long de sa peau couverte d'écaillés. Vous savez depuis le début de votre aventure que les armes des mortels ne peuvent rien contre les Princes Démons, même quand ils prennent des formes animales. Ishtrack maîtrise le feu à merveille ; d'une chiquenaude désinvolte, il décoche une boule incandescente qui vous atteint en plein cœur. En quelques secondes, vous êtes réduit en un tas de cendres.

213

Vous débouchez sur le flanc de la montagne. Un aigle, qui plane haut dans le ciel, aperçoit la salamandre que vous êtes. Pensant à ses petits affamés, il fond droit sur vous. Comme c'est un rêve, vous voyez la scène aussi du point de vue de l'aigle et, pendant un court instant, vous avez l'étrange sensation d'être à la fois le rapace prêt à attaquer et le lézard qui rampe au sol. Les lézards sont sans défense face aux oiseaux de proie, et les salamandres d'autant plus vulnérables qu'elles ne peuvent se réfugier dans une fissure à cause de leur grande taille. La lave est craquelée, mais vous n'apercevez pas le moindre bloc de pierre sous lequel

vous cacher. Lancez un dé. Si vous obtenez 1 ou **2**, l'aigle parvient à vous affaiblir de **2** points de **POUVOIR** ; si vous obtenez **3** ou **4**, vous avez réussi à lui échapper, du moins pour le premier Assaut. Enfin, si vous obtenez 5 ou 6, vous avez recouru à l'arme ultime des salamandres : vous vous êtes enflammé pour effrayer le rapace. Continuez le combat jusqu'à obtenir 5 ou 6 deux fois de suite ; à ce moment-là, l'aigle se découragera et partira à la recherche d'une proie plus facile. Si vous survivez à cette partie de chasse, rendez-vous au [278](#).

214

La nuit approche et la terrible épreuve que vous venez de traverser vous a épuisé, aussi décidez-vous de faire halte. Vous vous nichez dans les branches d'un vieil arbre, vous sentant plus en sécurité là-haut qu'à terre où rôdent toutes sortes de créatures nocturnes. Vous adressez une prière silencieuse à vos dieux, leur demandant de vous guider dans votre mission, puis vous vous laissez glisser dans le Monde des Rêves. Vous voici debout dans une plaine immense et déserte, qui s'étend à perte de vue. Vous savez qu'il vous a fallu des années pour arriver là. Qu'allez-vous faire : vous mettre à marcher (rendez-vous au [329](#)) ou attendre un peu pour voir s'il se passe quelque chose (rendez-vous au [120](#)) ?

215

Le Sauvage paraît plus âgé qu'hier soir comme si, en perdant la démenche qui s'était emparée de lui, il avait aussi perdu un peu de son désir de vivre. Il se présente : Éric la Machette. D'une voix éraillée, il vous raconte les jours paisibles qu'il a connus dans cette forêt avant la venue de la terreur. Vous apprenez qu'il est originaire d'une contrée lointaine, au-delà des mers, et qu'il a mené comme vous une vie d'aventurier jusqu'au jour où il s'est perdu dans le célèbre et redoutable Labyrinthe de Zagor. Ébranlé par cette épreuve, il décida alors de se retirer dans cette forêt pour y mener désormais une vie calme et sédentaire. Mais vous avez réveillé sa soif d'aventures, et il souhaite vous accompagner.

Allez-vous accepter (rendez-vous au [183](#)) ou refuser gentiment mais fermement et reprendre seul la route (rendez-vous au [116](#))?

216

Des heures durant, vous survolez une étendue aride, hérissée çà et là de cheminées d'où s'échappent des vapeurs nauséabondes et toxiques. Le paysage est sinistre, certes, mais glisser ainsi dans le ciel vous amuse et vous requinque de 1 point de POUVOIR. **AU** bout d'un moment, le Dragon ailé pique vers le sol et vous dépose au milieu d'un village en ruine, puis repart à tire-d'ailes. Rendez-vous au [48](#).

217

Vous arrivez bientôt à un embranchement. Vous pouvez continuer tout droit ou tourner à gauche. Un ricanement cruel parvient à vos oreilles, provenant du tunnel d'en face, mais vous avez le pressentiment qu'une force démoniaque habite le boyau de gauche. Pris entre Charybde et Scylla, vous ne savez que choisir. Allez-vous finalement prendre le tunnel de gauche (rendez-vous au [73](#)) ou celui d'en face (rendez-vous au [156](#))?

218

Déduisez 1 point de votre total de POUVOIR pour activer le sortilège. Vous ne détectez la présence d'aucun danger dans le tunnel, mais peut-être y en a-t-il quand même un, trop éloigné pour être perçu par le sortilège ? Vous décidez néanmoins de vous engager dans le tunnel. Rendez-vous au [279](#).

219

Au pied de la montagne, une coulée de lave en fusion vous barre la route. Qu'importe ! Vous êtes une salamandre, et vous traversez tranquillement le fleuve incandescent. Parvenu de l'autre côté, vous vous retransformez en Elfe des Bois. Cet intermède vous a renforcé de 1 point de POUVOIR. **VOUS** allez

maintenant pénétrer dans un Monde des Rêves tout autre. Rendez-vous au [80](#).

220

Vous ne trouvez rien d'intéressant dans la hutte du Sauvage. Comme la nuit tombe, vous décidez de dormir ici. Rendez-vous au [86](#).

221

Les Gobelins attablés dans la salle à manger vous lancent des regards hostiles mais vous laissent passer. Comme vous ne voulez pas retourner sur vos pas, vous sortez de la pièce par la porte qui s'ouvre dans le mur nord. Ajoutez 1 point à votre total de CHANCE. Vous voici dans un couloir qui débouche bientôt sur un croisement. Vous pouvez bifurquer vers le nord ou vers l'ouest mais vous n'hésitez pas une seconde : d'un pas décidé, vous vous engagez dans un tunnel qui s'enfonce vers le nord. Rendez-vous au [310](#).

222

Vous êtes à la recherche de petites niches naturelles dans les troncs d'arbre ou les racines, car c'est dans ce genre d'endroit sec et protégé que les écureuils aiment stocker leurs provisions. Vous êtes en train de fourrager dans les racines d'un grand orme quand, soudain, les rongeurs attaquent. La menace qui pèse sur la forêt a décuplé leur agressivité, et vous les sentez prêts à se battre jusqu'à la mort pour défendre leurs petits et leurs provisions. Certains se laissent tomber des branches pour s'agripper à votre dos et votre cou, qu'ils labourent de leurs petites griffes pointues ; d'autres grimpent à vos chevilles pour vous mordre les mollets. Si vous prenez la fuite, ils ne vous pourchasseront pas car ils ne veulent pas s'éloigner de leur stock de noisettes. Qu'allez-vous faire : détalier à toutes jambes (rendez-vous au [275](#)) ou vous battre avec les écureuils (rendez-vous au [104](#)) ?

223

Vous avez raison, c'est bien le nom d'un clan, malheureusement ce clan-là n'a pas envoyé de troupes à Ishtrack et, qui plus est, l'insigne brodé sur votre vêtement est celui d'une bande rivale. Il ne vous serait d'aucun secours de vous entourer d'un Écran Magique de Protection car, même si vous deveniez invisible, les Orques sauraient toujours où vous êtes. Il n'y a, hélas ! plus d'espoir... Vous êtes exécuté sur-le-champ, sans autre forme de procès.

224

Vous laissez les parasites derrière vous et vous continuez d'avancer dans l'œsophage. Au bout d'un moment, ce dernier forme un coude vers la gauche, tandis que devant vous s'élève la trachée artère du monstre d'où parvient un souffle d'air frais. Allez-vous bifurquer sur la gauche pour suivre l'œsophage (rendez-vous au [115](#)) ou vous engager dans la trachée (rendez-vous au [163](#)) ?

225

«Tu y es déjà», répond la voix silencieuse. Vous gagnez 1 point de CHANCE. VOUS avez beau questionner et implorer, vous n'arrivez pas à arracher un mot de plus à ces créatures impassibles. Allez-vous, en désespoir de cause, reprendre votre route par la vallée (rendez-vous au [383](#)) ou préférez-vous examiner de plus près la pile d'ossements (rendez-vous au [135](#))?

226

Pas de chance ! Deux Orques-Pygmées cheminent dans le tunnel qui correspond, dans le monde réel, à la rivière que vous longez, et vous avez beau être invisible, vous n'en êtes pas immatériel pour autant. Imaginez leur stupeur quand vous les heurtez de plein fouet ! Sous le choc, cependant, vous vous réveillez et redevenez visible. Les Orques-Pygmées sont fous furieux : l'un deux a le nez cassé — vous lui avez donné un coup de coude sans



226 *Vous heurtez de plein fouet deux Orques-Pygmées qui cheminent dans le tunnel.*

le savoir — et se tient le visage à deux mains et son compagnon, armé d'un gros gourdin, paraît impatient de se battre. Inutile d'essayer de le convaincre que vous êtes un Elfe des Ténèbres : comment vous croirait-il, alors que vous avez surgi comme par magie devant lui ? Vous allez devoir l'affronter.

ORQUE-PYGMÉE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 7

Si vous n'avez toujours pas terrassé l'Orque-Pygmée au bout de trois Assauts, rendez-vous au [108](#). Si vous êtes vainqueur en trois Assauts ou moins, rendez-vous au [369](#).

227

Plus aucune trace de présence humaine dans la forêt. Peu à peu, le sol se fait spongieux sous vos pieds. Vous obliquez vers l'ouest, mais cela ne s'arrange guère. Les Elfes des Bois ont le pied léger, certes, mais comment ne pas s'embourber dans ce marécage visqueux ? Pour aggraver encore les choses, la nuit commence à tomber. Allez-vous continuer à marcher vaille que vaille dans ces fondrières (rendez-vous au [246](#)) ou préférez-vous faire un léger détour par le sud pour les éviter (rendez-vous au [284](#)) ?

228

Vous voici dans un réfectoire. La plupart des tables sont vacantes : seuls une dizaine de Gobelins, attablés dans un coin, mangent avec force gargouillis et claquements de langue. Vous apercevez plusieurs portes en face de vous ainsi qu'une petite voûte à votre droite. Le chef de la patrouille — à en juger par sa stature — se lève, essuie sa bouche pleine de gras du revers de la main et vous demande ce que vous venez faire ici. Il est hors de question d'affronter dix Gobelins à la fois aussi et comme vous savez que vous pouvez passer pour un Elfe des Ténèbres —, vous décidez de lui raconter un boniment. Allez-vous dire que vous êtes venu déjeuner, puis vous asseoir et vous attaquer nonchalamment au repas que vous avez apporté de la cuisine (rendez-vous au [263](#)) ou répondre qu'on vous a envoyé porter le plateau de nourriture à Ishtrack (rendez-vous au [325](#)) ?

229

Vous comprenez bientôt que vous avez affaire à une bande d'Elfes des Ténèbres. Votre sang ne fait qu'un tour : ces créatures scélérates et dénaturées sont une insulte vivante à la race des Elfes, une plaie sur le visage de la forêt qu'ils mutilent et méprisent. Ils ne méritent qu'une chose, tous autant qu'ils sont : la mort. Allez-vous les affronter tous à la fois — ils sont au nombre de six (rendez-vous au [257](#)) ou tenter de sortir du cercle qui se referme sur vous (rendez-vous au [336](#)) ?

230

Réduisez votre total de POUVOIR de 1 point pour activer le sortilège. Le Handicap affaiblit l'Homme-Cloporte de 4 points d'ENDURANCE mais il ne s'enfuit pas pour autant. Vous allez maintenant devoir l'affronter. Rendez-vous au [394](#)

231

Vous voici de retour sur la berge de la rivière, parmi les saules aux lucioles clignotantes. Quand vous pénétrez dans le bosquet, celui-ci se transforme en un vaste sous-bois touffu, et vous perdez la rivière de vue. Un sentiment croissant d'oppression vous étouffe, comme si une chape de plomb pesait sur vos poumons. Quant aux lucioles riantes, elles se sont changées en yeux jaunes et menaçants qui luisent à travers les branches. Sans que vous sachiez pourquoi, votre regard se pose sur deux yeux et vous n'arrivez pas à l'en détourner. Une voix silencieuse s'infiltré dans votre esprit et vous ordonne de rester où vous êtes. Vous vous sentez poussé à obéir. Allez-vous suivre cet instinct (rendez-vous au [371](#)) ou continuer votre route (rendez-vous au [60](#)) ?

232

Le jet de poison ne vous touche pas mais il éclabousse votre Sac à dos. *Tentez votre Chance* à nouveau. Si vous êtes *Malchanceux*, le poison a giclé sur 2 repas, dont vous n'avez plus qu'à vous débarrasser. Si vous êtes *Chanceux*, vos Provisions et vos affaires

sont intacts. Vous devez maintenant décider si vous préférez continuer à cheminer vers le nord (rendez-vous au [15](#)) ou obliquer légèrement vers l'ouest (rendez-vous au [51](#)).

233

La cuisinière est d'humeur massacrate. Tout va de travers, aujourd'hui : la patrouille d'Elfes des Ténèbres est revenue bredouille de la chasse ; l'apprenti a mis trop de sang de vampire dans le ragoût ; ce qui lui a valu d'ailleurs de finir dans la marmite ; la viande met des heures à décongeler et, de toute façon, ce n'est pas du tout cela qu'il fallait... Inutile de vous dire que, dans de telles dispositions, la cuisinière bondit de joie en vous voyant : après tout, ce sont des Elfes des Ténèbres qui lui ont gâché sa journée, ce serait donc un juste retour des choses qu'un Elfe rejoigne son apprenti dans le ragoût... La cuisinière est une Monstrumaine, amenée tout spécialement de Corda par les espions d'Ishtrack. Elle se rue vers vous, un hachoir à la main.

CUISINIÈRE HABILITÉ: 6 ENDURANCE: 10

Si vous êtes vainqueur, vous repérez une autre porte sur la paroi sud de la cuisine. Entendant des bruits de pas qui s'en approchent, vous la barricadez. Vous vous doutez bien que, quels que soient les arrivants, ils auront vite fait d'enfoncer la porte, mais cela ne vous inquiète guère : dans cet antre du mal, la mort d'une cuisinière ne doit pas choquer outre mesure, et les nouveaux venus ne se lanceront certainement pas à votre poursuite pour si peu. Vous regagnez la salle à manger. Rendez-vous au [221](#).

234

Vous disposez les objets en toute hâte, vous courez vous placer au milieu et vous attendez, le cœur battant. Avec un grondement de tonnerre, Ishtrack surgit dans votre champ de vision, infestant l'air de son haleine putride. Il a revêtu l'aspect d'un crocodile à tête de chèvre et avance dressé sur ses pattes arrière, des flammes vertes dansant le long de son corps couvert

d'écaillés. A la vue de l'Elfe chétif qui prétend l'affronter, il éclate en ricanements féroces et bondit vers vous, assoiffé de sang. Comment avez-vous pu, misérable vermisseau, songer un seul instant à freiner sa conquête de Titan ? Sûr de son triomphe, le Prince Démon vous couvre de sarcasmes puis lève le bras pour vous décocher une boule de feu. Mais, à peine pénètre-t-il dans le cercle magique, que ses gloussements cruels se transforment en cris de douleur : sous vos yeux, Ishtrack se ratatine comme une méduse échouée sur le sable et, bientôt, son corps n'est plus qu'un tas de poussière. Vous comprenez alors que son esprit maléfique a été refoulé dans le Champ Démoniaque d'où il s'était échappé, et qu'il lui faudra des siècles pour guérir les plaies que lui a infligées le cercle magique des Éléments. Rendez-vous au [400](#).

235

La foule s'ouvre pour vous laisser passer, mais vous vous rendez bientôt compte qu'en fait elle vous force à prendre une direction bien précise et que diverses créatures font rempart à votre gauche et à votre droite pour vous empêcher d'aller ailleurs. Vous êtes ainsi mené à une place carrée où se dresse un gibet. Trois juges sont assis à côté de la potence, devant un banc de bois. On vous y fait asseoir. Les juges sont trois vieilles sorcières à la mine patibulaire. L'aînée prend la parole : « Que le Jugement des Spectres commence ! » Rendez-vous au [309](#).

236

Vous enseignez à ces sympathiques voyageurs quelques astuces connues seulement des Elfes des Bois pour s'orienter dans la forêt puis vous reprenez votre route après des adieux chaleureux. Rendez-vous au [298](#).

237

Vous avancez en tâtonnant dans la caverne. Il y fait si sombre que, même pour un Elfe des Bois, il est difficile de voir grand-chose. Vous trouvez néanmoins des débris d'os qui indiquent que

ses géoliers nourrissaient la Bantchi, mais vous ne savez pas avec quoi ou qui... Un peu plus loin, vous tombez sur une chaise toute défoncée, signe qu'un jour, la grotte a abrité des êtres civilisés. Parmi les fragments de bois vermoulu, vos mains trouvent un objet rond et dur ; vous le ramassez et vous sortez de la caverne. Vous retournez au croisement. Comme il n'y a personne en vue, vous en profitez pour regarder votre trouvaille. C'est une boule de cristal, enchâssée dans une dalle de métal noir, sur laquelle est gravée une inscription sibylline : « Chevauche l'air du temps. » Juste à côté, en tout petits chiffres, se dessine le nombre **30**. Allez-vous prendre le risque de scruter la boule de cristal maintenant (rendez-vous au [318](#)) ou préférez-vous la ranger dans votre Sac à Dos puis vous engager dans le tunnel qui s'enfonce vers le sud et que vous n'avez encore jamais emprunté (rendez-vous au [90](#)) ou retourner sur vos pas par le tunnel brillamment éclairé qui vous a mené ici (rendez-vous au [132](#)) ?

238

La rivière continue tout droit, tantôt très profonde, tantôt peu. Votre marche est ennuyeuse et monotone et, comme c'est souvent le cas dans le Monde des Rêves, vous avez perdu toute notion de la durée. Depuis combien de temps avancez-vous le long de la berge : une heure, un an ? Vous ne sauriez le dire. Brusquement, la rivière disparaît et vous voici sur un plateau aride. Ce dernier se transforme en plage de sable blond, que viennent lécher des vagues écumantes. C'est la première fois que vous voyez la mer, bien que vous connaissiez son existence par les légendes que racontent les Elfes des Bois sur Tir-Nan-Og. Vous êtes très troublé. Qu'allez-vous faire : avancer dans l'eau (rendez-vous au [75](#)) ou explorer la plage (rendez-vous au [149](#)) ?

239

Vous arrivez bientôt au pied des collines, à l'orée de la vallée verdoyante que vous aviez admirée d'en haut. Pour vous, cela ne fait pas de doute, cet endroit est un lieu magique, habité par le Bien. Vous y pénétrez avec bonheur, humant l'air frais et

parfumé. Des fleurs multicolores égaiant le gazon verdoyant et des oiseaux gazouillent dans les bouleaux argentés. Vous n'avez aucune idée de l'envoûtement qui protège la vallée, mais vous comprenez qu'elle joue le rôle d'un bastion du Bien contre le Mal qui sévit dans les terres dévastées voisines. Comme vous marchez avec délectation parmi les arbres, vous arrivez devant un bassin d'eau cristalline alimenté par une cascade. Allez-vous boire un peu d'eau (rendez-vous au [106](#)), vous baigner dans le bassin (rendez-vous au [199](#)) ou éviter d'en approcher (rendez-vous au [355](#)) ?

240

Vous êtes encore plus surpris quand, au lieu de s'enfuir à votre approche, le cerf se contente de lever la tête puis se remet à brouter, impavide. Mais cela n'a rien d'étonnant et vous comprenez vite pourquoi : en fait de cerf, cette créature est un Mutan-changeur qui révèle sa vraie nature dès que vous êtes à sa portée ! Une langue fourchue comme celle d'un serpent, avec laquelle il se poulèche les babines avec une cruauté avide, des pattes aux griffes démesurées qu'il darde vers vous : voilà le véritable aspect de la créature qui vous attaque. Si vous êtes seul, rendez-vous au [307](#). Sinon rendez-vous au [396](#).

241

Vous surmontez votre terreur et vous parvenez à rester dans le rêve. A mesure que vous avancez, les arbres sont moins menaçants car ils dépérissent, ce qui déchire votre cœur d'Elfe des Bois. Le sol se fait marécageux et collant sous vos pieds et l'air lourd et putride vous étouffe : vous approchez de la fosse où se tapit la malédiction de la forêt. Vous avez de plus en plus de mal à respirer. Vous êtes maintenant dans la pénombre, mais vous savez que vous êtes arrivé à la fosse d'Ishtrack car une aura maléfique vibre dans l'air vicié. Un ricanement cruel déchire l'obscurité, puis une voix qui vous fait frémir : « Ridicule petit Elfe ! Tu crois donc pouvoir te mesurer à moi ? Viens donc, approche si tu l'oses ! Je t'attends ! » Tout à coup, des buissons

épineux et touffus jaillissent tout autour de vous. Vous êtes encerclé et les branches se resserrent sur vous. Allez-vous recourir au Feu pour vous tailler un chemin dans les ronces (rendez-vous au [41](#)) ou ne rien faire (rendez-vous au [290](#)) ?

242

A force de volonté, vous parvenez à changer votre rêve, échappant ainsi à l'Angaroc. Rendez-vous au [377](#).

243

Le Sauvage vous voit dégainer votre épée et, aussitôt, son délire hystérique fait place à une fureur froide et contrôlée. Il se jette sur vous, brandissant sa hache à la lame étincelante.

SAUVAGE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 12

Si vous êtes vainqueur, vous pouvez prendre sa magnifique machette mais, dans ce cas, il vous faudra abandonner Telessa : deux armes seraient beaucoup trop lourdes et encombrantes. De toute évidence, l'homme n'a rien de caché sur lui : ses haillons couvrent à peine son corps. Vous décidez de fouiller la hutte. Rendez-vous au [136](#).

244

Tentez votre Chance. Si vous êtes *Chanceux*, vous parvenez à enfourcher le Ver Géant au moment où il surgit du sable (rendez-vous au [134](#)). Si vous êtes *Malchanceux*, il vous renverse d'une secousse (rendez-vous au [297](#)).

245

La patrouille passe devant vous, éructant les injures et les quolibets de rigueur entre les diverses races du Mal, qui ne font guère bon ménage. Quand elle disparaît dans un tunnel, vous vous asseyez derrière la pile d'ossements pour reprendre vos

esprits et calmer votre cœur qui bat à se rompre. Rendez-vous au [27](#).

246

Comme l'obscurité va croissant, vous ne voyez plus où vos pieds se posent. Vous êtes sur le point de recourir à un sortilège de Lévitiation quand, brusquement, vous titubez et tombez en avant. Vous tendez les mains pour amortir la chute mais vous vous enfoncez jusqu'aux coudes dans la boue visqueuse. Un tentacule se vrille autour de votre poignet et vous tire inexorablement vers le fond. Votre bouche, vos yeux, vos narines s'emplissent d'infect limon ; et vous suffoquez. Vous ne serez pas dévoré tout de suite : les Sangsues Visqueuses préfèrent la chair froide.

247

Vous reprenez votre route, vous demandant si les deux hommes mentaient et, sinon, lequel disait la vérité. A mesure que vous avancez, vous acquérez la conviction d'approcher du but. Vous marchez maintenant entre les buissons touffus qui dégagent une lueur surnaturelle et exsudent goutte à goutte des perles de sang. Brusquement, le sol s'ouvre sous vos pieds. Vous tombez dans un tunnel souterrain où coule une rivière aux eaux troubles. Rendez-vous au [85](#).

248

« Nous ne pouvons rien t'apprendre que tu ne saches déjà par tes rêves », vous répond la voix silencieuse. Inutile d'insister : vous n'arracherez pas une parole de plus à ces créatures hiératiques. Allez-vous reprendre votre route par la vallée (rendez-vous au [383](#)) ou examiner de plus près la pile d'ossements (rendez-vous au [135](#)) ?

249

Impossible de faire taire les supplications : on dirait qu'elles montent du sol et traversent votre corps, à moins qu'elles ne se forment à l'intérieur même de votre esprit... Vous entonnez une ritournelle gaillarde pour conjurer ces cris déchirants, mais le cœur n'y est pas. Vous savez que vous êtes à l'orée de la fosse d'Ishtrack et que les cauchemars horribles que vous envoie le Prince Démon sont ses dernières défenses. Par la force de votre volonté, vous regagnez le monde réel espérant y trouver quelque répit. Rendez-vous au [310](#).

250

.Vous vous battez à l'aide d'une épée à la lame incandescente. Au moment de porter à Morpheus le coup de grâce qui disperserait son corps aux quatre vents, vous arrêtez net l'élan de votre main : vous êtes en train de rêver et vous ne voulez pas détruire l'origine de votre rêve. Morpheus pousse un cri de rage et s'affaise au sol, disloqué. Vous êtes parvenu à démanteler l'amalgame de monstres dont son corps est fait, mais vous savez qu'un jour il se reconstituera. Le monde n'est pas débarrassé définitivement des cauchemars mais, au moins, les mortels connaîtront-ils quelques nuits de sommeil paisible ! Vous avez triomphé ! Cette victoire vous emplit de force et de confiance, et vous sentez votre total de POUVOIR remonter au niveau qu'il avait avant que vous n'entriez dans la caverne de Morpheus. Vous avez maintenant une grave décision à prendre : allez-vous affronter Ishtrack dans le Monde des Rêves ou dans le monde réel ? Vous sentez que le Prince démon approche et vous savez qu'il occupera les deux mondes à la fois car son esprit appartient à l'univers des songes mais la forme terrestre qu'il a prise lui permet de hanter le réel. Si vous décidez de l'affronter dans le Monde des Rêves, rendez-vous au [167](#). Si vous préférez l'affronter dans le monde réel, rendez-vous au [346](#). Enfin, si votre corps tangible porte un pendentif vert, rendez-vous au [128](#).

251

Vous parvenez à vous relever et vous envoyez bouler d'une chiquenaude le parasite. L'estomac soulevé par un dégoût sans nom, vous vous remettez en route le long de l'œsophage. Rendez-vous au [224](#).

252

La lutte est vaine et ne fait que vous affaiblir : vous perdez 1 point de POUVOIR. Rendez-vous au [99](#).

253

Vous vous réveillez. Tant que vous rêviez, vous vous sentiez tranquille, sûr de vous, invincible. Hélas ! ce sentiment s'est dissipé avec le sommeil et vous avez beau vous rappeler les détails de votre rêve, vous ne comprenez plus très bien ce qu'il signifie, ni en quoi il peut vous aider dans votre mission. A en juger par la couleur du ciel, quelques heures vous séparent encore de l'aurore. Allez-vous vous rendormir (rendez-vous au [341](#)) ou vous remettre en route (rendez-vous au [172](#))?

254

Vous accostez une naine au visage avenant et vous lui demandez ce qui se passe. Elle ouvre la bouche pour vous répondre, ses lèvres bougent, mais pas un seul son n'en sort. Vous vous penchez vers elle pour entendre et, brusquement, une langue fourchue jaillit de sa bouche et s'enroule autour de votre cou. Vous vous débattez, en vain : un brouillard noir voile vos yeux et vous perdez connaissance. Quand vous revenez à vous, affaibli de 1 point de POUVOIR, VOUS êtes assis sur un banc de bois face à trois juges. Une foule nombreuse et dense vous encercle. Les juges sont trois vieilles sorcières, et l'aînée prend la parole : « Que le Jugement des Spectres commence ! » Rendez-vous au [309](#).



254 *Le Jugement des Spectres va commencer !*

255

Vous arrivez devant une pièce close par une porte de quartz translucide. A travers le cristal opalescent, vous voyez qu'il s'agit d'une salle d'armes. Voilà qui peut être intéressant... Allez-vous essayer de franchir la porte (rendez-vous au [72](#)) ou continuer le long du tunnel vers l'est (rendez-vous au [68](#)) ?

256

Le vol du Faucon Sanguinaire s'infléchit sous l'effet de votre sortilège, néanmoins il fond toujours sur vous, serres tendues. Vous allez devoir l'affronter, mais il est affaibli de 4 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [29](#).

257

Seul contre six, vous n'avez pas la moindre chance. Vous livrez votre dernier combat avec courage et vous succombez en héros. Hélas ! personne ne pourra raconter aux Elfes de votre tribu la mort glorieuse d'Eldenourin.

258

Vous voici dans un réfectoire. La plupart des tables sont vacantes ; seuls une dizaine de Gobelins, attablés dans un coin, font ripaille avec force gargouillis et claquements de langue. Vous apercevez plusieurs portes sur le mur d'en face ainsi qu'une petite voûte à votre droite. Le chef de la patrouille — à en juger par sa stature — se lève, il essuie sa bouche pleine de gras du revers de la main et vous demande ce que vous venez faire ici. Il est hors de question de vous battre seul contre dix Gobelins aussi décidez-vous de lui raconter un boniment, profitant de ce que votre apparence vous permette de passer pour un Elfe des Ténèbres. Allez-vous dire que vous vous dirigez vers la cuisine (rendez-vous au [36](#)) ou que vous en venez (rendez-vous au [30](#)) ?

259

A peine avez-vous fait quelques pas dans la forêt maudite que vous sentez qu'il y a quelque chose de bizarre. Ce n'est pas simplement l'atmosphère chargée de vibrations maléfiques, à laquelle vous vous habituerez comme on se fait à une mauvaise odeur qu'on ne sent même plus au bout d'un moment. Non, il s'agit d'autre chose, de quelque chose à l'intérieur de vous-même... Vous vous rendez brusquement compte que vous avez perdu le pouvoir de lancer des sortilèges et ce, jusqu'à la fin de votre mission. C'est là une des armes d'Ishtrack : aucune magie, hormis la sienne, ne peut s'exercer dans son domaine. Vous conservez néanmoins tous vos points de POUVOIR. Qui sait, peut-être se révéleront-ils d'une aide précieuse ? A mesure que vous avancez, le brouillard se referme sur vous, comme pour vous pousser à rebrousser chemin. Sur votre droite, des éclairs déchirent l'air opaque ; un haut sapin, envahi par des vrilles de lierre qui se contorsionnent encore, s'abat avec un craquement sec devant vous. Vous savez, pour l'avoir observé du haut des collines, que cette forêt maudite s'étend en un vaste cercle qui rayonne autour d'une fosse : l'entrée du monde souterrain d'Ishtrack. Tout ce que vous avez à faire, pour atteindre votre but, consiste à vous enfoncer vers l'intérieur, guidé par la décomposition croissante des arbres. Mais un problème à la fois : vous voici maintenant devant un espace dénudé où les arbres ont fondu en magma sur le sol. Allez-vous traverser cette étrange clairière (rendez-vous au [158](#)) ou la contourner pour continuer à marcher parmi des arbres (rendez-vous au [191](#))?

260

Vous vous apercevez que le Dragon ailé vous obéit docilement. Comme vous ne vous sentez pas encore prêt à affronter Ishtrack, vous ne demandez pas au Dragon de vous y mener. Où souhaitez-vous qu'il vous transporte : dans un lieu où vous pourrez accroître votre POUVOIR (rendez-vous au [46](#)) ou dans un endroit où vous serez en sécurité (rendez-vous au [142](#))?

261

Par cette nuit sombre et nuageuse, vos yeux ne repèrent aucun abri où dormir. Vous perdez 1 point de CHANCE. Qu'allez-vous faire maintenant : retourner à la grotte (rendez-vous au [357](#)) ou reprendre votre route, quitte à faire un petit somme de temps à autre (rendez-vous au [390](#)) ?

262

Quand vous vous réveillez, vous vous rendez compte que le combat n'était qu'une illusion. Ramenez votre total de POUVOIR au montant qu'il avait avant votre rêve et rajoutez-y 1 point pour prix de votre victoire. Rendez-vous au [372](#).

263

Après quelques bouchées, vous tombez sur le petit doigt de l'apprenti. Vous le recrachez aussitôt et vous vous ruez hors du réfectoire, vous retenant à grand-peine de vomir. Les rires sarcastiques des Gobelins sifflent dans votre dos comme autant de coups de fouet. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Êtes-vous sorti par la grande porte du mur nord (rendez-vous au [54](#)) ou par la voûte de la paroi ouest (rendez-vous au [145](#)) ?

264

En voilà une mauvaise idée ! le Dragon se cabre et vous perdez l'équilibre. Vous dégringolez en chute libre et vous voyez le sol se rapprocher à une vitesse affolante. Mais, comme c'est un rêve, vous parvenez à vous poser en douceur dans les branches d'un arbre. Ne vous réjouissez pas trop vite : votre irruption soudaine dérange un Hoadzin qui somnolait tranquillement dans son nid. Le Hoadzin est un oiseau mythique, de plus de deux mètres d'envergure, nanti d'un bec énorme et tranchant et de serres puissantes. Vous ne pouvez le chasser de votre rêve car c'est un des gardiens qu'Ishtrack a placés dans le Monde des Rêves. Vous allez donc devoir l'affronter.

Le Hoadzin a un total de POUVOIR de 12. Lancez deux dés. Si vous obtenez de 2 à 7, le Hoadzin vous affaiblit de 2 points de POUVOIR. Si vous obtenez de 8 à 12, c'est lui qui perd 2 points de POUVOIR. Continuez ainsi le combat jusqu'à ce que le total de POUVOIR de l'un des deux tombe à zéro. Si c'est vous qui êtes vainqueur, rendez-vous au [340](#). Si le Hoadzin l'emporte, rendez-vous au [293](#).

265

Vous devez maintenant décider où dormir. Deux possibilités s'offrent à vous : vous nicher dans un lit de fougères sur le bas-côté (rendez-vous au [131](#)), ou grimper dans un chêne centenaire et vous lover confortablement entre ses branches épaisses (rendez-vous au [198](#)).

266

Vous êtes maintenant assez près de la tour pour voir ce qui couronne son sommet, même si ce dernier vous paraît culminer à plusieurs kilomètres de haut : c'est un croissant de lune opaque et foncé. Tandis que vous avez le nez en l'air pour regarder, quelque chose vous heurte avec violence : un cadavre, pendu par une très longue corde au croissant de lune, oscille devant la tour comme un pantin désarticulé. Sous vos yeux, la tour rapetisse et se transforme en gibet. Le cadavre cesse alors de remuer au bout de sa corde, s'en libère et bondit à terre avec une agilité irréaliste et terrifiante. Votre sang se glace dans vos veines : le cadavre à tête de squelette avance vers vous, bras ouverts, pour vous étreindre dans un baiser mortel, et ses dents pourries s'entrechoquent avec un claquement sinistre. Vous vous débattez de toutes vos forces pour échapper à ce cauchemar et vous vous retrouvez projeté sur la berge de la rivière. Vous avez perdu 1 point d'ENDURANCE. Rendez-vous au [192](#).

267

Décidément, la route que vous avez choisie est semée de dangers ! Un peu plus tard dans la matinée, vous rencontrez un Homme-



267 *L'Homme-Cloporte brandit sa hache.*

Cloporte qui revient de la chasse. Les Hommes-Cloportes sont des mutants qui tiennent à la fois de l'humain et du cafard ; leur dos est recouvert d'une épaisse carapace et ils ont tendance à tomber à quatre pattes quand ils se sentent menacés. Ils ont été chassés depuis des siècles des contrées civilisées, et les derniers spécimens de cette race abjecte ont trouvé refuge dans des lieux reculés et secrets, comme le cœur de la Forêt d'Yffen. Pour survivre à la malédiction d'Ishtrack, il faut être sacrément coriace et féroce : l'Homme-Cloporte qui avance vers vous en brandissant une hache n'a pas l'air d'un agneau... Voulez-vous recourir à un sortilège au prix de 1 point de POUVOIR ? Dans ce cas, rendez-vous au [87](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [394](#).

268

Quand vous arrivez à mi-chemin, vous êtes confronté à l'une des expériences les plus horribles et éprouvantes de votre vie : vous sentez un corps froid glisser entre vos vêtements et s'agripper à votre ventre. Vous ne pouvez retenir un cri de terreur, et votre peur est d'autant plus grande que vous n'avez pas la moindre idée de l'identité de la créature qui vous phagocyte. Vous ne pouvez rien voir dans l'eau, il vous faut sortir à tout prix. Vous pressez l'allure, mais les minutes qui vous séparent de la berge nord vous semblent durer une éternité. Quand vous y parvenez enfin, vous ouvrez votre chemise en toute hâte : une douzaine de Sangsues Meurtrières ont planté leurs ventouses dans votre chair. Ces créatures carnivores vivent aussi bien sur terre que dans l'eau.

Maintenant que le choc de la surprise s'estompe, vous ressentez une douleur atroce : les Sangsues se sont mises à déchirer votre peau et vous avez déjà perdu 2 points d'ENDURANCE. Il n'y a plus une seconde à perdre. Au prix de 1 point de POUVOIR, vous les endormez à l'aide d'un sortilège de Handicap et vous parvenez à les détacher de votre ventre endolori. Rendez-vous au [214](#).

269

Vous franchissez la porte et vous débouchez sur un passage qui — à en juger par les fumées grasses et chargées d'odeurs qui y flottent — mène à la cuisine. Qu'allez-vous faire : attendre quelques instants puis regagner le réfectoire en faisant croire aux Gobelins que vous êtes réellement allé dans la cuisine (rendez-vous au [379](#)) ou pénétrer dans cette dernière par la porte qui se trouve juste en face de vous (rendez-vous au [113](#))?

270

A peine avalez-vous la première bouchée que vous comprenez que les hommes ont menti tous les deux : les images les plus folles se mettent à tourbillonner dans votre esprit et vous vous sentez entraîné au ralenti parmi les cristaux changeants d'un kaléidoscope. Quand ces derniers s'immobilisent, vous comprenez qu'en fait ce n'est pas vous qui bougiez, mais le paysage autour de vous. Vous avez tout simplement regagné le monde réel, d'une façon certes un peu brutale... Rendez-vous au [258](#).

271

Vous êtes pris de pitié pour ce paria dont les ancêtres ont été chassés par la race barbare des humains. Allez-vous éviter le combat en recourant à un Écran Magique de Protection (rendez-vous au [97](#)), à un sortilège d'Illusion (rendez-vous au [71](#)) ou à la Lévitiation (rendez-vous au [37](#)) ?

272

Vous retrouvez l'air libre avec un sentiment de délivrance et vous respirez avidement, à longues bouffées. Ce pénible épisode souterrain vous a affaibli de 1 point de POUVOIR. VOUS reprenez votre route, à ciel ouvert cette fois-ci... Rendez-vous au [368](#).

273

Vous vous rendez compte que recourir à un mur de Feu reviendrait à reculer pour mieux sauter : les Loups n'auraient qu'à attendre que les flammes s'éteignent pour vous attaquer, et vous ne pouvez pas alimenter le sortilège indéfiniment. En revanche, il vous est possible de tenter de rééquilibrer la balance en votre faveur : au prix de 1 point de POUVOIR, VOUS décochez une boule de feu au Loup le plus fort. Couinant de douleur, celui-ci s'enfuit en agitant sa queue enflammée. Quand ils se remettent de leur surprise, les deux autres fauves vous attaquent avec une fureur décuplée. Votre agilité vous permet de vous dérober à certains Assauts et de n'affronter ainsi qu'un Loup à la fois.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier LOUP 7 6

Deuxième LOUP 6 6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [314](#).

274

Vous voici à un croisement. A la lueur de votre torche, le sol humide des tunnels jette des reflets glauques. En face de vous s'enfonce un boyau étroit et sombre tandis qu'un tunnel large et brillamment éclairé se profile sur la gauche et la droite. Allez-vous continuer tout droit (rendez-vous au [143](#)), tourner à droite (rendez-vous au [112](#)) ou prendre sur la gauche (rendez-vous au [288](#)) ?

275

Ignorant les gargouillis de votre estomac vide, vous marchez d'un pas ferme vers le nord. Mais la nature reprend vite ses droits : la faim qui vous creuse l'estomac vous affaiblit de 1 point d'ENDURANCE. Rendez-vous au [332](#).

276

Vous frappez, vous tranchez et vous tailladez jusqu'à l'épuisement ; vos bras sont lourds, et le sol boueux de résidus flasques. Ajoutez 1 point à votre total de CHANCE. VOUS retournez au croisement et vous prenez le tunnel qui s'enfonce vers le nord. Rendez-vous au [317](#).

277

Aplati sur le ventre, vous rampez sous les branches. Votre Sac à Dos s'accroche souvent aux épines, mais vous décidez de le garder car il vous protège. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, vous parvenez indemne de l'autre côté de la haie ; si vous êtes *Malchanceux*, vous vous égratignez en la traversant et le venin du houx vous affaiblit de 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [206](#).

278

Si votre total de POUVOIR dépasse 16, rendez-vous au [165](#). Sinon rendez-vous au [117](#).

279

Vous rampez le long du tunnel, priant le ciel qu'aucun danger ne surgisse car, coincé comme vous l'êtes, vous seriez incapable de vous défendre. Heureusement, le boyau s'élargit bientôt, ce qui vous permet de continuer à quatre pattes. Vous apercevez une lueur diffuse au loin. Allez-vous persévérer dans cette direction (rendez-vous au [124](#)) ou retourner à la caverne pour rejoindre le flanc de la colline et l'escalader (rendez-vous au [114](#)) ?

280

Le diable seul sait ce qu'Ishtack cache dans cette pièce, mais une chose est sûre : il tient au secret ! A peine engagez-vous la clé dans la serrure qu'une violente décharge vous secoue. Son impact ne vous atteint pas physiquement, mais mentalement : vous perdez 1 point de POUVOIR. Qu'allez-vous faire maintenant : essayer une autre porte en lançant à nouveau les dés jusqu'à obtenir deux chiffres semblables (rendez-vous au paragraphe ainsi déterminé) ou avancer dans le corridor (rendez-vous au [217](#)) ?

281

De zigzag en détour, le tunnel que vous longez vous mène finalement vers le nord. Au bout d'un moment une rumeur confuse vous parvient ; vous entendez bientôt des cris et des injures : deux créatures grossières doivent être en train de se disputer un peu plus loin. Avancant à pas de loup, vous atteignez un croisement et vous y jetez un coup d'œil furtif, tapi contre la paroi du tunnel. Un Ogre et un Troll sont en train de se quereller violemment ; de toute évidence, ils se sont heurtés en débouchant l'un du tunnel nord, l'autre du tunnel est, et l'Ogre est fou furieux car il a renversé ses instruments de torture dans la collision.

D'une voix tonitruante, il ordonne au Troll de ramasser immédiatement les armes éparses, mais ce dernier, têtu comme un âne, refuse catégoriquement. Le tout, bien sûr, dans un concert d'injures... « Vilains mots, gros bobos », dit-on à Titan : en quelques secondes, la dispute s'envenime et les deux monstres en viennent aux mains. Allez-vous en profiter pour tenter de traverser le croisement sans qu'ils vous voient (rendez-vous au [193](#)) ou préférez-vous attendre le dénouement du combat (rendez-vous au [385](#)) ?



281 *Un Ogre et un Troll sont en train de se quereller violemment.*

282

Vous passez devant un piton rocheux qui se détache de la falaise comme un grand arc-boutant. Comme vous le laissez sur votre gauche, vous en apercevez un autre, similaire, deux cents mètres plus loin. Un regard sur le terrain délimité par ces deux bornes naturelles répond aux questions qui montent à votre esprit. Deux Cerfs majestueux, fort âgés à en juger par le nombre impressionnant de leurs andouillers, montent la garde devant une grande pile d'ossements : vous êtes au légendaire cimetière des Cerfs de la Forêt d'Yffen. On dit qu'aucun mortel ne peut poser les yeux sur ces dépouilles sacrées sans périr instantanément, mais cela doit être une vieille superstition car vous ne vous sentez nullement menacé. Préférez-vous, néanmoins, passer de l'autre côté de la vallée pour ne pas vous approcher trop des Cerfs (rendez-vous au [383](#)) ou allez-vous, au contraire, avancer vers le cimetière (rendez-vous au [101](#))?

283

Vous criez des ordres au Dragon, mais il n'en tient pas compte. Peut-être ne s'est-il même pas aperçu que quelqu'un lui est tombé sur le dos... Allez-vous le piquer de la pointe de votre épée pour signaler votre présence (rendez-vous au [264](#)) ou vous cramponner à son dos et voir où il vous mène (rendez-vous au [216](#))?

284

A votre grand soulagement, les fondrières font rapidement place à une étendue de terre ferme. Vous obliquez à nouveau vers l'ouest mais, au bout d'une demi-heure, vous décidez de faire halte car il fait maintenant nuit noire. Un grand chêne, abattu sans doute par la foudre, gît devant vous. Allez-vous vous nicher entre ses racines (rendez-vous au [335](#)) ou préférez-vous grimper à un arbre au bord du chemin et dormir calé entre deux branches (rendez-vous au [133](#))?

285

Sachant que Morpheus est à l'origine de tous les cauchemars et que vous êtes en ce moment en plein rêve, vous décidez de ne pas l'attaquer car vous risqueriez de vous mettre vous-même en danger, une sage décision, qui vous vaut de gagner 1 point de POUVOIR. Vous vous réveillez : le ciel est blafard, le soleil pointe à peine et l'air humide et froid est lourd de relents nauséabonds. Luttant contre le découragement qui vous gagne, vous reprenez la route. Rendez-vous au [116](#).

286

Le combat que vous venez de soutenir n'était pas seulement éprouvant physiquement, il a aussi fortement ébranlé votre psychisme, aussi ne regagnez-vous que la moitié des points de POUVOIR perdus. Avec le coup de grâce, votre alter ego s'est évanoui dans l'air. A son tour, la forêt s'embrase puis disparaît. Vous vous retrouvez seul dans un immense désert rocailleux, aussi triste et désolé que la solitude qui vous étreint le cœur. Le sable se met à onduler sous vos pieds, signe qu'un Ver Géant va bientôt surgir de terre. Allez-vous essayer de sauter sur son dos (rendez-vous au [244](#)) ou préférez-vous vous écarter pour le laisser voyager seul (rendez-vous au [297](#))?



287

Vous vous réveillez dans la hutte du Sauvage. Il fait maintenant jour, mais vous êtes aussi fatigué que si vous n'aviez pas dormi. Vous avez mal partout, comme si vous vous étiez réellement battu, et votre visage porte les marques des coups de branche que vous a infligés l'arbre de votre cauchemar. Vous avez perdu 2 points d'ENDURANCE et votre total de POUVOIR remonte à 1 point

de moins de ce qu'il était avant le rêve. Si le Sauvage est toujours en vie, rendez-vous au [215](#). Sinon faufilez-vous à nouveau sous les buissons de houx pour reprendre votre route (rendez-vous au [116](#)).

288

Vous parvenez à un croisement. Sur votre gauche se dresse une porte monumentale qui n'a pas de serrure et paraît très épaisse et solide. Vous renoncez donc à essayer de l'enfoncer et vous tournez à droite. Une odeur de peur flotte dans l'air. Rendez-vous au [188](#).

289

Si votre total de POUVOIR s'élève à 14 ou plus, rendez-vous au [49](#). Sinon rendez-vous au [20](#).

290

Ferme et déterminé, vous avancez vers les ronces... qui s'écartent puis se volatilisent pour vous laisser passer ! Cela ne vous étonne qu'à moitié : vous savez que les images que vous voyez en rêve sont produites par votre imagination et que vous pouvez donc les altérer ou les faire disparaître si vous avez assez de POUVOIR et de force mentale. Mais en dissipant cette illusion, vous avez cassé votre rêve : vous vous réveillez. Rendez-vous au [380](#).

291

Dès que vous portez le coup fatal au Démon des Brumes, le brouillard se dissipe. Vous reprenez votre route vers le sud, fortement ébranlé par cette épreuve. En fin de matinée, le doute vous gagne : êtes-vous vraiment sur la bonne route ? Aucun signe ne vous indique que vous approchez de la fosse d'Ishtrack, mais rien ne vous dit le contraire non plus... Allez-vous persévérer dans cette direction (rendez-vous au [178](#)), obliquer vers l'ouest (rendez-vous au [300](#)) ou prendre sur le nord-ouest (rendez-vous au [18](#)) ?



292

Vous estimez n'avoir aucune chance de l'emporter sur Ishtrack si vous l'affrontez dans le Monde des Rêves qui est son univers de prédilection, aussi regagnez-vous le réel. Rendez-vous au [346](#).

293

Ramenez votre total de POUVOIR au niveau qu'il avait avant le combat, moins 1 point, et rendez-vous au [361](#).

294

Vous lancez d'une voix claire, adoptant la langue universelle de Titan : « Ohé, du campement ! Je viens en paix ! Puis-je approcher ? » A peine avez-vous ouvert la bouche que tous se sont tus ; un silence de plomb fait maintenant suite à votre question. Vous renouvelez la tentative, sans plus de succès. Intrigué, vous approchez de la clairière et vous y jetez un coup d'œil de derrière un arbre. Une demi-douzaine d'humains sont recroquevillés sous un chariot et tendent leurs visages blêmes et déformés par la peur dans votre direction. Le petit groupe se compose de trois hommes, une femme et deux enfants. Allez-vous persister dans vos efforts envers ces gens (rendez-vous au [129](#)) ou abandonner la partie et reprendre votre route (rendez-vous au [298](#)) ?

295

Ce qui vous intrigue le plus n'est pas tant le squelette — vous commencez à être blasé de ce genre de rencontres ! — que le boulet qui lui écrase la main. En effet, ce dernier n'est pas assez



295 *Ce qui vous intrigue n'est pas le squelette mais le boulet qui lui écrase la main.*

gros pour qu'on puisse imaginer que le voyageur ait été immobilisé par son poids et contraint de mourir à petit feu. Vous voyez donc deux explications possibles. La première hypothèse concerne le lichen qui recouvre la pierre : s'il est vénéneux, l'homme est mort à son contact. La seconde est toute simple : quelqu'un ou quelque chose a fait rouler le boulet sur la main de l'homme alors que celui-ci était déjà mort. Si la première explication vous paraît la bonne, vous prendrez bien garde, en examinant le squelette, à ne pas toucher le lichen (rendez-vous au [110](#)). Si vous penchez plutôt pour la seconde hypothèse, vous êtes très curieux de savoir pourquoi on a recouvert la main du squelette et vous décidez de regarder ce qui est caché sous le boulet (rendez-vous au [182](#)).

296

Vous cédez à la tentation. Désormais, vos jours s'écouleront comme dans un rêve, languides et oisifs. Dans un état de semi-inconscience, vous veillerez à l'harmonie de ce jardin merveilleux. Déjà, votre mission n'est plus qu'un lointain souvenir...

297

Toujours en rêve, vous cheminez dans le désert. Au début vous glissez sans cesse et vous vous tordez les chevilles dans le sable, mais vous vous adaptez peu à peu et vous parvenez à prendre une bonne cadence. Vous n'avez pas la moindre idée de l'endroit où vous allez, ni aucun moyen de vous orienter : il n'y a pas de soleil dans ce Monde des Rêves et, quand bien même y en aurait-il un, qui sait s'il se lèverait à l'est ? Jamais dans votre vie vous n'avez vu tant de sable. Les légendes sur l'île de Tir-Nan-Og vous reviennent à l'esprit : on dit que, là-bas, il existe une grande étendue de sable, bordée à perte de vue d'eau bleue et salée... Vous avez maintenant la conviction qu'une pareille nappe d'eau doit se trouver sur votre gauche. Seriez-vous mort et déjà en route pour Tir-Nan-Og ? Une violente angoisse vous étreint, mais vous ne pouvez résister à l'impulsion qui vous entraîne sur votre

gauche, pas plus qu'une plume ne peut résister au vent qui l'emporte. Les choses se matérialisent souvent instantanément dans les rêves. A peine avez-vous tourné que vous vous trouvez face à un horizon écumant et bleu : la mer. Allez-vous avancer dans les vagues (rendez-vous au [75](#)) ou marcher le long de la plage (rendez-vous au [149](#)) ?

298

Plus vous vous enfoncez vers l'ouest, plus le comportement des animaux de la forêt vous paraît étrange. Des créatures d'ordinaire craintives sortent des buissons et grognent en montrant les dents à votre passage ; les oiseaux, réfugiés à la cime des arbres, font entendre un gazouillis strident, déformé par la peur. Vous vous rendez bien vite compte également que les rongeurs des bois ont déjà amassé des stocks de baies et de noisettes, bien que ce ne soit pas encore la saison. De toute évidence, ils sentent la menace qui pèse sur la forêt et s'y préparent comme ils peuvent. Tout cela vous confirme que vous êtes bien dans la direction de la fosse d'Ishtack mais cela vous fait aussi prendre conscience d'un nouveau problème : vous auriez dû emporter des Provisions avec vous car, plus vous avancerez, plus les baies se feront rares. Vous décidez donc avant toute chose de partir à la cueillette. Pour cela, rendez-vous au [50](#), mais notez bien le numéro suivant : [376](#), car c'est là que vous irez ensuite pour poursuivre votre aventure.

299

« Bon, ça va, tu peux passer ! » bougonne le Gobelin. Allez-vous sortir par la voûte située sur votre droite (rendez-vous au [330](#)) ou par la porte en face de vous (rendez-vous au [269](#)) ?

300

Plus vous avancez vers l'ouest, plus vous êtes convaincu que vous avez bien fait de changer de direction : le comportement des animaux de la forêt est de plus en plus bizarre. Des créatures d'ordinaire craintives surgissent des buissons à votre approche et

grondent en montrant les dents ; les oiseaux, réfugiés à la cime des arbres, font entendre un gazouillis strident, déformé par la peur, et vous vous apercevez rapidement que les rongeurs ont déjà amassé des stocks de graines et de baies, bien que ce ne soit pas encore la saison. De toute évidence, ils sentent la menace qui plane sur la forêt et s'y préparent comme ils peuvent. Vous prenez conscience d'un nouveau problème : vous auriez dû emporter des Provisions car, plus vous avancerez, plus les baies se feront rares. Vous décidez avant toute chose de partir à la cueillette. Pour cela, rendez-vous au [50](#), mais notez bien le numéro suivant : [382](#) car c'est là que vous irez ensuite pour poursuivre votre aventure.

301

Avec une courbette grotesque, l'homme vous invite à rentrer dans sa hutte. Il vous précède et ramasse votre épée au passage. Du revers de la main, il balaie une pile d'outils qui traînaient sur un banc, puis vous fait signe de vous asseoir. Quant à lui, il se carre dans une chaise en bois. Tant de poussière s'envole quand vous vous posez sur le banc que vous vous mettez à éternuer comme un jeune chiot mouillé. Difficile, après ça, d'en imposer par la dignité... Vous vous en tirez néanmoins fort honorablement : « Je suis Elde-nourin, shaman de la tribu Galoren des Elfes des Bois d'Yffen », déclarez-vous d'une voix solennelle. Si votre total de POUVOIR s'élève à 17 ou plus, rendez-vous au [152](#). Sinon rendez-vous au [324](#).

302

Dès que vous quittez l'œil du cyclone, vous vous retrouvez violemment ballotté de-ci, de-là par les vents déchaînés. Une force mystérieuse vous arrache soudain à la tempête et vous ramène dans l'œil du cyclone. Vous êtes affaibli de 1 point de POUVOIR. Rendez-vous au [76](#).



303

Vous cherchez une sortie du regard. Aussitôt, le jardin disparaît, laissant place à un décor horrible et répugnant : vous êtes dans l'œsophage d'un monstre. La question n'est pas de savoir si c'est vous qui avez rapetissé ou si vous êtes à l'intérieur d'une créature géante, mais plutôt comment sortir de ce tunnel visqueux et palpitant ! Surmontant votre dégoût, vous examinez la situation : derrière vous, vous croyez reconnaître un estomac mais, en face — vous en êtes sûr — s'ouvre la gorge puis la bouche du monstre, la voie de la liberté, en somme... Vous vous y dirigez d'un pas ferme. L'œsophage est infesté de parasites longs et blancs qui se tortillent entre vos pieds et vous pincent de leurs petites dents, essayant de vous faire tomber dans les sucs visqueux qui tapissent le fond du boyau. Lancez deux dés pour eux et deux dés pour vous. Si vous obtenez le même résultat, recommencez jusqu'à avoir deux totaux différents. Si le nombre obtenu par les parasites est supérieur au vôtre, rendez-vous au [356](#) ; si c'est le contraire, rendez-vous au [224](#).

304

Comme c'était à prévoir, une patrouille d'Orques s'engage dans le tunnel où vous êtes tapi. Dès que vous les apercevez, vous vous redressez et vous avancez d'un pas ferme à leur rencontre. La seule façon de vous en sortir — pensez-vous — est de leur raconter un boniment s'ils vous posent des questions. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [245](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [107](#).

305

La porte s'ouvre et vous franchissez le seuil. Vous vous retrouvez à nouveau devant un embranchement : un tunnel part vers l'est, un autre vers le nord. Des bruits de pas résonnent, en provenance de l'est. Vous vous retournez : la porte s'est refermée sans un bruit. Il ne vous reste donc pas d'autre choix que d'avancer par le tunnel nord. Rendez-vous au [188](#).

306

Vous avez l'impression de rêver à l'intérieur de votre rêve, tant votre marche est douce et fluide, mais en même temps tous vos sens sont en éveil : les riches senteurs de la forêt, l'élasticité du gazon sous vos pieds, les couleurs chatoyantes des arbres, la pureté de la lumière sont autant de délices pour votre sensibilité d'Elfe des Bois. Votre épée, Telessa, scintille comme si elle reflétait une lumière mystérieuse. Cette promenade prend fin abruptement : comme vous traversez une clairière, vos pieds s'arrêtent d'eux-mêmes. Étonné, vous regardez autour de vous. Des conifères immenses encerclent la clairière ; au moment où vous levez la tête, leurs cimes se replient pour former un dais de verdure au-dessus de vous. Vous apercevez alors six arbres blancs centenaires au milieu de la clairière et vous comprenez aussitôt que vous devez aller vous placer au milieu d'eux. Dès que vous y êtes, une voix s'élève. Provient-elle des arbres, de l'air, ou de votre esprit ? Vous ne sauriez le dire. La voix est étonnamment pure et cristalline et résonne avec force dans la forêt où tout s'est tu : « Eldenourin, sauve la forêt ! Tu as vu sa misère, tu as senti l'odeur atroce de la putréfaction qui la ronge, mais tout cela n'est rien comparé aux horreurs qui s'abattront sur le monde si le Prince Démon parvient à ses fins. Prépare-toi à un âpre combat, si tu acceptes cette grave mission. Pour le moment, je peux te dire une chose : n'oublie pas ce lieu sacré. » Vous vous réveillez, renforcé de 1 point de CHANCE. Rendez-vous au [380](#).

307

L'appétit insatiable du Mutanchangeur décuple la violence de son attaque. Préparez-vous à un rude combat...

MUTANCHANGEUR HABILITÉ: 10 ENDURANCE: 10

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [146](#).

308

Vers midi, vous arrivez au pied d'une chaîne de collines. Vous commencez à grimper mais, peu à peu, la fatigue de ces longues heures de marche s'abat sur vous et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Exténué, vous parvenez au sommet et vous vous laissez choir au sol. Vous balayez l'horizon du regard : le versant ouest des collines descend en pente douce vers une vallée riante et verdoyante qui respire la paix et l'harmonie. Mais en bordure de ce havre florissant s'étend un paysage hideux et effrayant comme jamais vous n'en avez vu, même dans vos pires cauchemars, et le contraste qu'il offre avec la vallée ne fait qu'accroître sa laideur. Un frisson glacé vous parcourt l'échine, vous comprenez soudain qu'il s'agit là de la portion maudite et dévastée de la forêt dont l'existence vous a été révélée en rêve. Ces terres sinistres sont beaucoup plus vastes que vous ne l'auriez imaginé : elles s'étendent sur des kilomètres et des kilomètres à l'horizon. Rendez-vous au [386](#).



309

Vous essayez de retourner au monde réel, en vain : une force occulte vous retient dans ce cauchemar et ne se dissipera que si vous triomphez du Jugement des Spectres. Vous avez déjà entendu dire que, dans certaines provinces du Titan, les humains se livrent à ce genre de pratiques barbares. Par exemple, pour juger un homme accusé de faire de la magie noire, on le fouette violemment avec des ronces ; si les juges estiment que les blessures qui apparaissent alors sur son corps ont des formes sataniques, l'homme est brûlé vif. Sinon il est acquitté mais, s'il survit à ses blessures, il en restera balaféré à vie. Le Jugement des Spectres est tout aussi arbitraire. C'est, en fait, une pure question de chance. Une sorte de marelle est tracée au sol devant vous (elle est reproduite sur la page d'à côté). Lancez un dé : le chiffre obtenu vous indique la case d'où vous allez partir. Vous devez maintenant choisir un itinéraire pour rejoindre le centre — marqué sur le diagramme par un point d'interrogation — où sont assis les juges. Votre trajet doit passer par cinq cases, y compris celle dont vous partez, et vous pouvez passer de l'une à l'autre en diagonale, horizontalement ou verticalement. Par exemple, si vous tirez le chiffre 4, vous pourriez faire le parcours suivant : 4, 7, **183**, 21, 19. Une fois votre route établie, additionnez les nombres figurant dans les cases que vous avez empruntées et rendez-vous au paragraphe correspondant au total (dans le cas cité, **234**). Si le total obtenu ne correspond à rien, vous avez échoué : auquel cas, vous allez être pendu en place publique, pour la plus grande joie de la foule hystérique et vous mourrez également dans le monde réel car vous serez retenu ici jusqu'à votre dernier point de POUVOIR. Et, maintenant, à vous de jouer !

310

Vous voici dans un passage bordé des deux côtés de portes numérotées. A votre gauche se trouvent les portes marquées **11**, **33** et **55** ; à votre droite, la **22**, la **44** et la **66**. Lancez deux dés jusqu'à obtenir un double et rendez-vous alors à la porte correspondante. (Par exemple, si vous obtenez deux 1, vous vous



1	35	231	2	115	63	3
	136	99		9	130	
226	22	11	200	15	60	222
5		86	?	19		6
55	93	45	47	21	92	51
	123	102		183	80	
		23	4	7		



rendrez à la porte 11.) Rendez-vous donc au paragraphe portant le même numéro que la porte. Si toutefois vous ne souhaitez pas inspecter ces pièces et si vous préférez continuer d'avancer le long du corridor, rendez-vous au [217](#).

311

La seule consolation de votre mésaventure est que la poudre provoque une telle démangaison que vous ne pouvez pas dormir de la nuit, et vous continuez donc à marcher. Vous rattrapez ainsi le temps perdu, mais le manque de repos vous affaiblit de 2 points d'ENDURANCE. Plus vous avancez vers l'ouest, plus vous sentez les animaux de la forêt hostiles et sur leurs gardes ; ils s'enfuient ou grondent à votre passage, bien que vous soyez, vous aussi, une créature des bois. Cela vous confirme que vous êtes dans la bonne direction. Cette méfiance des animaux n'est pas sans danger car elle les pousse à attaquer les intrus. Vous vous en apercevez à vos dépens au point du jour, en approchant par mégarde d'une tanière de Chiakalls. Ces fauves ressemblent aux chacals, mais leur épine dorsale est hérissée de protubérances osseuses qui les protègent. Vous êtes face à un couple de Chiakalls et, comme c'est le cas chez beaucoup de fauves, c'est la femelle qui attaque. Toutefois, si vous venez à bout de cette Chiakall qui se jette sur vous, tous crocs dehors, vous verrez que le mâle aussi sait chasser quand il le faut !

HABILETÉ ENDURANCE

FEMELLE CHIAKALL	6	8
MALE CHIAKALL	6	6

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

312

Soudain, vos pieds dérapent et vous tombez jusqu'à mi-mollet dans l'eau. Heureusement, vos mains sont toujours solidement agrippées à la corde ! Luttant contre le courant de la rivière, vous

gigotez comme un beau diable, vous efforçant de ramener vos jambes autour de la corde. Lancez trois dés. Si le nombre obtenu est inférieur ou égal à votre total D'ENDURANCE, rendez-vous au [353](#). S'il lui est supérieur, rendez-vous au [161](#).

313

Vous marchez au milieu de flammes immenses sans ressentir la moindre brûlure. A peine vous en étonnez-vous que vous prenez conscience d'un changement qui s'opère en vous : vous vous êtes transformé en salamandre, sorte de lézard qui supporte les températures les plus élevées. Voilà qui tombe à pic car vous êtes dans le cratère d'un volcan et vous marchez en fait dans une coulée de lave. Allez-vous en explorer la surface (rendez-vous au [213](#)) ou vous enfoncez dans ses entrailles (rendez-vous au [174](#)) ?

314

Vous êtes à bout de forces après ce combat et vous sentez que vous allez défaillir si vous ne vous reposez pas. Vous décidez donc de chercher une grotte où vous abriter pour dormir. Rendez-vous au [181](#).

315

Vous reprenez le tunnel en sens inverse. Quand vous arrivez au bout, vous vous engagez cette fois-ci dans l'embranchement de droite. Les Gobelins que vous aviez aperçus sont partis depuis longtemps ; vous croisez bien deux Troglodytes, mais ces pauvres créatures sont tellement bêtes que vous n'avez pas le moindre mal à vous en débarrasser. Vous débouchez maintenant sur un croisement : allez-vous tourner à gauche (rendez-vous au [310](#)) ou à droite (rendez-vous au [123](#)) ?

316

Parmi le capharnaiim poussiéreux du Sauvage, vous ne trouvez qu'un seul objet digne d'intérêt : une petite pierre d'ambre dans laquelle est enchâssée un scarabée femelle fossilisé dont la

carapace luit encore en dépit des siècles passés dans sa gangue de pierre orange et translucide. Vous remarquez qu'un nombre, le 20, est gravé en chiffres très fins dans l'ambre. Vous rangez cet objet dans votre Sac à Dos et vous décidez de vous installer pour la nuit car il fait déjà noir. Rendez-vous au [86](#).

317

Vous peinez le long du tunnel qui monte en pente de plus en plus raide jusqu'à une rivière qu'il enjambe, formant ainsi un pont naturel. Deux Orques montent la garde de l'autre côté mais ils vous laissent passer, vous prenant pour un Elfe des Ténèbres, et ils vous expliquent qu'ils sont en faction pour empêcher les Butineurs de s'échapper des tunnels. Un peu plus loin, vous arrivez à un croisement. Allez-vous continuer vers le nord (rendez-vous au [393](#)) ou vous engager dans un boyau mal éclairé qui s'enfonce vers l'est (rendez-vous au [184](#)) ?

318

Au début vous ne voyez rien, si ce n'est un tourbillon brumeux. Quand celui-ci se dissipe, vous comprenez avec horreur quel est le sort qui vous attend : mourir des mains d'un Orque. La boule de cristal dit vrai : pendant que vous étiez plongé dans sa contemplation, l'Orque en a profité pour ramper sans bruit derrière vous. Il brandit un cimeterre affilé et... c'est la fin de votre aventure.

319

Au petit matin, vous vous réveillez et vous retirez l'écran dont vous aviez barré l'entrée de la grotte. Les premiers rayons du soleil qui apparaît à la cime des arbres tombent en pluie dans la caverne. Vous remarquez alors que celle-ci est beaucoup plus vaste que vous ne le pensiez et qu'elle se termine par un boyau obscur qui s'enfonce dans la montagne. Ce dernier est si étroit que, si vous vouliez vous y engager, vous devriez ramper à plat ventre en poussant votre Sac à Dos et votre épée devant vous. Pas le moindre souffle d'air ne s'en échappe, de telle sorte que vous

ne pouvez savoir s'il débouche quelque part ou si c'est un cul-de-sac. Allez-vous l'explorer (rendez-vous au [35](#)) ou ressortir pour gravir le flanc de la colline (rendez-vous au [114](#)) ?

320

La cuisinière est d'humeur massacrate. Tout va de travers, aujourd'hui : la patrouille d'Elfes des Ténèbres est revenue bredouille de la chasse ; l'apprenti a mis trop de sang de vampire dans le ragoût, ce qui lui a d'ailleurs valu de finir dans la marmite ; la viande met des heures à décongeler et, de toute façon, ce n'est pas du tout ce qu'il fallait... Inutile de dire que, dans de telles dispositions, la cuisinière bondit de joie en vous voyant : après tout, ce sont des Elfes des Ténèbres qui lui ont gâché sa journée, ce serait donc un juste retour des choses si un Elfe allait rejoindre son apprenti dans le ragoût... La cuisinière est une Monstrumaine, amenée tout spécialement de Corda par les espions d'Ishtrack. Elle se rue vers vous, un hachoir à la main.

CUISINIÈRE HABILITÉ: 6 ENDURANCE: 10

Si vous êtes vainqueur, vous repérez une porte sur la paroi nord de la cuisine. Vous vous emparez d'un plateau chargé de nourriture pour qu'on ne s'étonne pas de vous voir sortir de la cuisine et vous franchissez la porte. Vous voici devant une autre porte d'où parviennent des rots tonitruants. Vous n'êtes plus à un risque près... Vous ouvrez la porte. Rendez-vous au [228](#).

321

Vous avancez dans le crépuscule. Au bout d'un ou deux kilomètres, vous arrivez devant une vaste étendue parsemée d'immenses roches plates. Vous étant assuré qu'aucune d'elles n'est un Monstre de Pierre, vous en choisissez une pour passer la nuit. A peine vous allongez-vous que surgit un Lézard Kamalodo, animé de la même intention que vous. Le vainqueur aura un lit pour la nuit...

LÉZARD KAMALODO HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [384](#).

322

Vous pourriez, bien sûr, recourir à plusieurs sortilèges de Lévitiation pour traverser le marais en toute sécurité, mais vous jugez stupide de gaspiller ainsi vos points de POUVOIR et vous décidez d'en faire le maximum à pied. Vous ne pouvez, cependant, faire l'économie de recourir à deux reprises à votre magie, une fois pour un sortilège de Détection et la seconde pour une Lévitiation au-dessus d'une zone incontournable, ce qui vous coûte 2 points de POUVOIR en tout. Il vous faut presque la journée entière pour traverser ces fondrières. Quand vous en sortez, vous mettez le cap sur l'ouest. Au bout d'une demi-heure de marche, vous décidez de faire halte car la nuit est déjà tombée. Préférez-vous dormir entre les racines d'un arbre abattu (rendez-vous au [335](#)) ou grimper dans un autre arbre et vous nicher entre deux branches (rendez-vous au [133](#)) ?

323

Vous comprenez rapidement à qui vous avez affaire : six Elfes des Ténèbres s'approchent pour vous attaquer, sautant d'arbre en arbre. En les voyant, vous êtes pris d'une rage meurtrière : ces créatures infâmes sont une insulte à la forêt et ne méritent qu'une chose : la mort. Éric la Machette s'apprête à en affronter trois, et vous allez vous charger des trois autres.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier ELFE DES TÉNÈBRES 8 6

Deuxième ELFE DES TÉNÈBRES 7 6

Troisième ELFE DES TÉNÈBRES 7 8

Vous vous tenez entre deux arbres dos à dos avec Éric, ce qui vous permet d'affronter vos adversaires un par un. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [19](#).

324

Vous avez dû dire quelque chose d'hilarant sans vous en douter car le Sauvage est pris d'un violent fou rire ; des larmes lui en coulent, creusant de profonds sillons dans la crasse qui recouvre ses joues. Au bout d'un moment, n'y tenant plus, il roule par terre ; ses ricanements hystériques redoublent d'intensité et il se met à se tortiller comme un ver. Allez-vous en profiter pour récupérer votre épée et l'attaquer (rendez-vous au [243](#)) ou attendre tranquillement qu'il se calme en regardant ses bibelots (rendez-vous au [166](#))?

325

« Tu racontes n'importe quoi ! s'exclame le Gobelin en dégainant un cimeterre affilé. Ishtrack ne mange pas de ragoût, il aspire l'énergie des créatures vivantes ! » Votre supercherie est découverte. En un tour de main, vous êtes fait prisonnier et amené vif à Ishtrack pour son souper.

326

Au cours de l'après-midi, vous ne remarquez rien de nouveau dans le comportement des animaux ; ils ne paraissent ni plus ni moins nerveux que ceux que vous avez croisés dans la matinée. Peut-être faites-vous fausse route... Vous décidez de changer de direction mais vous préférez pour cela attendre le lendemain matin et faire halte pour dormir car la nuit tombe. Vous êtes perdu dans vos réflexions quand vous remarquez soudain une jeune pousse d'arbre qui a été pliée et rattachée au sol. Allez-vous passer à sa gauche (rendez-vous au [265](#)) ou à sa droite (rendez-vous au [197](#)) ?

327

Bien joué ! Le Sauvage relâche son attention. Vous bondissez en attrapant Telessa et vous faites volte-face, prêt au combat. Furieux de s'être laissé berné, le Sauvage se rue sur vous avec des cris gutturaux.

SAUVAGE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 12

Si vous êtes vainqueur, vous pouvez prendre la machette du Sauvage mais, dans ce cas, vous devrez abandonner Telessa car deux armes vous encombreraient trop. De toute évidence, l'homme n'a rien de caché sur lui : ses haillons couvrent à peine son corps. Vous décidez donc de fouiller la hutte. Rendez-vous au [136](#).

328

Vous basculez dans le Monde des Rêves pour éviter l'Orque mais, en titubant, ce dernier heurte de plein fouet votre corps invisible. Il se met alors à asséner des coups de massue au hasard et parvient à vous toucher, ce qui vous affaiblit de 2 points d'ENDURANCE. Vous allez devoir regagner le monde réel pour vous défendre. Retournez au [348](#).



329

Où que vous portiez le regard, la plaine est uniformément morne et sinistre, aussi vous faut-il faire un violent effort de volonté pour vous remettre à marcher. Mais à peine avez-vous fait quelques pas que tout change : vous êtes maintenant au cœur d'un cyclone et, tout autour de vous, une tempête apocalyptique fait rage. Vous avez l'impression que les dieux sont en guerre, ou que le ciel s'efforce de s'arracher de la terre... Comble de frayeur, il vous semble que la tornade se resserre sur vous. Qu'allez-vous faire : fuir à toutes jambes (rendez-vous au [302](#)) ou rester où vous êtes (rendez-vous au [76](#)) ?

330

Manque de chance, la cuisine n'est pas du tout par là... Les Gobelins se jettent sur vous et vous taillent en pièces à coups d'épée, puis ils se remettent à table, avec un plat de plus au menu...

331

Vous voici dans un jardin qui respire la paix et l'harmonie. Vos dernières expériences vous ont échaudé, aussi vous méfiez-vous de cette apparence paradisiaque. Allez-vous explorer le parc (rendez-vous au [139](#)) ou en sortir (rendez-vous au [303](#)) ?



332

Plus vous avancez vers le nord, plus vous voyez de signes qui indiquent que les animaux de la forêt se préparent à l'invasion des troupes d'Ishtrack : non seulement les baies sont de plus en plus rares car les rongeurs en stockent autant qu'ils peuvent, mais le comportement des bêtes est anormal ; beaucoup ont fui et celles qui sont restées sont sur le qui-vive : des créatures d'ordinaire craintives surgissent des fourrés à votre approche et grondent en montrant les dents et les oiseaux, réfugiés à la cime des arbres, gazouillent avec des piaillements étranglés par la peur. Tout cela vous confirme que vous êtes bien dans la direction de la fosse d'Ishtrack mais cela vous fait aussi prendre conscience d'un nouveau problème : vous auriez dû emporter des Provisions avec vous car, plus vous avancerez, plus les baies se feront rares. Vous décidez donc avant toute chose de partir à la cueillette. Pour cela, rendez-vous au [50](#), mais notez bien le

numéro suivant : [347](#), car c'est là que vous irez ensuite pour poursuivre votre aventure.

333

Le tunnel descend en pente douce. Au bout d'un moment, vous entendez un clapotis, signe que vous êtes sur le bord d'une rivière souterraine. Une brume nauséabonde s'élève de l'eau, cachant l'autre rive à votre vue. Une corde épaisse et solide s'enfonce dans le brouillard et vous supposez qu'elle rejoint l'autre côté de la rivière. Allez-vous essayer de traverser le cours d'eau à l'aide de la corde (rendez-vous au [26](#)) ou attendre un peu (rendez-vous au [345](#)) ?

334

Les ailes du Vampire se referment sur vous ; vous ne voyez plus rien, à part les deux yeux rouges qui brillent dans le noir et qui se rapprochent toujours plus près de votre visage... Vous vous réveillez en hurlant. Ce n'était qu'un cauchemar, bien sûr, mais il vous a quand même affaibli : ramenez votre POUVOIR à 1 point de moins du niveau qu'il avait avant votre rêve. Il fait maintenant jour ; vous reprenez la route. Rendez-vous au [172](#).

335

Vous dormez d'abord d'un sommeil profond et sans rêves. Puis, vers l'aurore, vous vous mettez à rêver. Vous êtes au milieu d'une plaine enneigée, balayée par un vent glacial qui vous transperce jusqu'aux os. Au loin se dessine une chaîne de montagnes couvertes de glace. Soudain, une tempête de neige se lève et vous êtes pris dans un tourbillon de grêlons. Vous ne voyez plus rien, seul vous parvient encore le hurlement du vent qui se déforme peu à peu en ricanement sinistre. On dirait maintenant que les flocons de neige s'agglutinent et prennent forme : en effet, sous vos yeux horrifiés, un Fantôme des Neiges surgit des tourbillons glacés. Ce monstre a un POUVOIR de 14 points, et vous allez devoir l'affronter... Lancez deux dés. Si vous obtenez de 2 à 7, le Fantôme des Neiges vous affaiblit de 2 points de POUVOIR. Si vous



335 *Sous vos yeux horrifiés, un Fantôme des Neiges surgit des tourbillons glacés.*

obtenez de 8 à 12, c'est lui qui perd 2 points de POUVOIR. Continuez le combat de cette façon, jusqu'à ce que le POUVOIR de l'un des deux soit réduit à zéro. Le Fantôme des Neiges essaie de vous assommer de ses poings de glace, tandis que vous ripostez à coups de massue. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [262](#). Sinon rendez-vous au [137](#).

336

C'est, en effet, la meilleure chose à faire : de cette façon, vous affronterez les Elfes des Ténèbres au fur et à mesure que vous les croiserez, au lieu qu'ils vous assaillent tous en même temps. Le combat se déroulera ainsi : vous affrontez d'abord le premier Elfe des Ténèbres mais, si vous n'en êtes pas venu à bout après quatre Assauts, un de ses compagnons, le deuxième, le rejoint et peut vous blesser. Procédez alors comme en pareil cas : calculez sa force d'Assaut ; si elle est supérieure à la vôtre, vous perdez 2 points de POUVOIR, mais si elle est inférieure, le deuxième Elfe ne sera pas blessé car c'est le premier que vous attaquez. Quand vous en aurez fini avec le premier Elfe, combattez le deuxième, qui sera rejoint par le troisième au bout de quatre Assauts. Et ainsi de suite jusqu'à ce que le sixième Elfe des Ténèbres — ou vous — rende son dernier soupir. Courage !

HABILETÉ ENDURANCE

Premier ELFE DES TÉNÈBRES	8	6
Deuxième ELFE DES TÉNÈBRES	7	6
Troisième ELFE DES TÉNÈBRES	7	8
Quatrième ELFE DES TÉNÈBRES	8	7
Cinquième ELFE DES TÉNÈBRES	6	6
Sixième ELFE DES TÉNÈBRES	6	8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [392](#).



337

Vous parvenez à résister aux tristement célèbres « cris-qui-tuent » de la Bantchi et vous dégainez votre fidèle Telessa avant qu'elle ne se jette sur vous. Vous avez de la chance : le long confinement de cette créature monstrueuse l'a affaiblie et elle est beaucoup moins dangereuse que ses consœurs ; elle a beau s'égosiller, ses cris n'ont aucun effet sur vous.

BANTCHI HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, qu'allez-vous faire : explorer la caverne de la Bantchi pour voir si elle offre une autre issue (rendez-vous au [237](#)), retourner au croisement pour prendre le tunnel qui va vers le sud (rendez-vous au [90](#)) ou retourner au croisement et continuer vers l'est en empruntant le tunnel par lequel vous êtes arrivé dans ce secteur (rendez-vous au [132](#))?

338

Vous marchez toujours le long de ce qui semble être un paisible chemin forestier. Au bout de quelques instants, vous apercevez un Elfe des Bois qui avance à votre rencontre. « Bizarre, pensez-vous, cet Elfe me ressemble étrangement... » Vous faites un pas sur la gauche, il s'écarte symétriquement sur la droite ; vous reculez, il fait de même et, soudain, vous comprenez avec horreur : cet Elfe qui avance, c'est vous-même ! Vous allez devoir vous battre avec votre double ! Il a, bien sûr, le même total de POUVOIR que vous. Lancez deux dés. Si vous obtenez de 2 à 7, votre alter ego vous affaiblit de 2 points de POUVOIR. Si vous obtenez de 8 à 12, c'est lui qui perd 2 points. Continuez ainsi jusqu'à ce qu'un des deux totaux de POUVOIR tombe à zéro. Si vous perdez, vous

vous êtes tué vous-même et c'est, malheureusement, la triste fin de votre aventure. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [286](#).

339

Effectivement, vous arrivez bientôt devant un bosquet de noisetiers, mais ils sont tous déjà dépouillés de leurs fruits. Cela vous intrigue : de toute évidence, ce sont les écureuils qui ont cueilli les noisettes, pourtant ils engrangent d'habitude leurs stocks en automne pour s'en nourrir tout au long de l'hiver, jamais au cœur de l'été. Vous comprenez alors ce qui se passe : les écureuils se préparent à survivre à une épreuve autrement plus rude que la froidure de l'hiver : l'invasion des troupes sataniques d'Ishtrack. Si l'instinct de survie des rongeurs les pousse à amasser des stocks dès maintenant, c'est que le danger est imminent. Qu'allez-vous faire : partir à la recherche d'un des stocks de noisettes pour apaiser la faim qui vous tenaille (rendez-vous au [222](#)) ou reprendre votre route vers le nord (rendez-vous au [275](#)) ?

340

Ramenez votre total de POUVOIR au niveau qu'il avait avant le combat puis ajoutez-y 1 point pour marquer votre victoire. Rendez-vous au [361](#).

341

Dans un premier temps, rien ne se passe. Puis des images troublantes, irréelles et bizarres, se mettent à défiler sous vos yeux. Vous êtes au milieu d'une fosse dont les parois sont des bâtiments — c'est du moins ce que vous supposez, puisque des humains, curieusement accoutrés, vont et viennent sans cesse par les orifices percés dans ces façades. Vous n'avez aucune idée du matériau dont sont faites ces gigantesques bâtisses, pas plus que vous ne comprenez d'où provient la lumière trouble et surnaturelle qu'elles irradient. Vous avez soudain l'impression que ces tours vont s'écraser sur la foule d'une seconde à l'autre. Vous voulez crier pour prévenir ces innocents, en vain : nul ne

vous voit ni ne vous entend. Quant à vous, vous pouvez voir, mais aucun son ne parvient à vos oreilles ; vous êtes au cœur d'un tumulte frénétique, mais tout vous paraît se dérouler dans un silence mortel. Vous assistez maintenant à une scène d'une horreur sans nom : le sentier où vous vous trouvez s'est mis à grouiller de monstres qui vont et viennent à une vitesse stupéfiante, comme animés par un moteur à réaction. Ce sont de grandes carcasses de verre et de métal qui retiennent chacune prisonniers un ou deux humains ; la détresse qui se lit sur les visages convulsés de ces derniers vous soulève le cœur. Vous ne pouvez supporter davantage cette vision et vous vous réveillez en sursaut, inondé de sueur. Comment interpréter ce cauchemar ? S'agit-il d'un autre monde ou de l'avenir qui menace la Terre ? La planète Titan est-elle condamnée à être gouvernée par des robots dont les hommes seraient les esclaves ? Et qu'advierait-il, alors, des Elfes et des Nains ? Évoquer ainsi vos frères et sœurs vous arrache des larmes : vous savez bien qu'aucun d'eux ne pourrait survivre dans un tel univers. Vous devez vaincre Ishtrack à tout prix. Rendez-vous au [172](#).

342

A la herse du monde réel correspond dans le Monde des Rêves une barrière magique que vous ne pouvez pas franchir. Vous perdez 1 point de CHANCE. Retournez au [362](#).

343

Morpheus n'offre pas la moindre résistance et vous le taillez en pièces à grands coups d'épée, comme si vous vouliez venger toutes les races de Titan. Mais en tuant la source de tous les cauchemars, vous détruisez aussi le rêve où vous êtes en ce moment, ce qui revient hélas à tuer votre corps de rêve, qui se détache de votre corps réel. Vous sentez votre POUVOIR vous échapper, tandis que, dans le monde réel, vous vous immobilisez pour toujours, après un dernier sursaut. Quiconque verra votre dépouille se demandera comment est mort ce jeune Elfe, dont le corps ne porte pas la moindre trace de blessure.

344

Vous marchez d'un pas ferme vers l'ouest à travers cette forêt que vous connaissez si bien. Les rayons du soleil tombent en pluie entre les branchages, les oiseaux pépient, mille et un animaux des bois gambadent dans les buissons, cependant vous ne parvenez pas à goûter toutes ces joies car la lourde tâche qui vous incombe pèse sur votre cœur. Il y a peu de sentiers si profonds dans la forêt, mais cela ne vous gêne pas : les Elfes des Bois savent s'orienter et vous maintenez sans peine le cap sur l'ouest. Au bout d'une demi-journée de marche, vous sentez une odeur de feu de bois et vous entendez une rumeur confuse, des voix d'humains à en juger par leurs timbres. Le campement doit être à une centaine de mètres sur votre gauche. Voulez-vous aller voir (rendez-vous au [387](#)) ou préférez-vous continuer votre route (rendez-vous au [298](#)) ?

345

Vous imaginez mal les soldats d'Ishtack traversant la rivière suspendus à la corde ! Celle-ci doit sûrement servir à relayer un bac, pensez-vous. Vous décidez donc d'attendre. Les minutes passent, et l'inquiétude est sur le point de vous gagner quand, soudain, le câble se met à trembler légèrement. Vous entendez bientôt le chuintement caractéristique d'une coque qui fend l'eau. Priant le ciel qu'il n'y ait pas une patrouille entière d'Orques à bord, vous guettez l'arrivée du bac. Vous avez de la chance : le passeur, un Ogre à la mine patibulaire, est seul. Pendant qu'il haie son bateau au rivage, vous jaugez la situation d'un rapide coup d'œil : l'Ogre a une hache à portée de main et des défenses de sanglier sont soigneusement entassées dans un coin. Si vous lui en donnez une, il vous fera passer car les défenses de sanglier servent de gage aux soldats d'Ishtack pour se reconnaître entre eux, dans ce cas, rendez-vous au [100](#). Si vous n'avez pas de défenses de sanglier en votre possession, vous allez devoir vous battre avec l'Ogre (rendez-vous au [42](#)).

346

Au cours de votre aventure, vous avez peut-être acquis des objets où sont inscrits des numéros, ou pour lesquels on vous avait fait mention d'un nombre particulier. Dans ce cas, additionnez tous ces nombres et rendez-vous au paragraphe correspondant au total obtenu. Si cela ne vous est pas possible parce que vous ne possédez aucun objet de ce type ou si le paragraphe auquel vous aboutissez ne rime à rien au stade où vous êtes de votre aventure, rendez-vous au [212](#).

347

Au bord du sentier que vous longez se dresse un Suinteur Mortel. Les racines hypersensibles de cette plante, haute comme un arbre, détectent les vibrations des pas les plus légers et transmettent aussitôt l'information aux fleurs qui émettent alors des jets de poison jaunâtre. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [232](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [194](#).

348

Pas de chance ! Un Orque du Chaos avance vers vous. Vous n'avez pas de mal à voir qu'il a été en contact avec l'Enfer du Chaos car un troisième bras lui est poussé sur l'omoplate droite, et il marche en tanguant de gauche à droite, parfois même en faisant un pas en arrière par erreur, comme s'il avait perdu tout sens de l'équilibre. L'Orque du Chaos en veut à la terre entière, mais il déteste tout particulièrement les Elfes des Bois, créatures gracieuses et agiles. Il vous attaque sans crier gare. Heureusement, sa maladresse compense son bras supplémentaire...

ORQUE DU CHAOS HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 6

Si vous êtes vainqueur, vous reprenez votre marche vers l'ouest le long du tunnel et vous parvenez bientôt à un croisement. Sur votre droite s'enfonce un boyau étroit et obscur au-dessus duquel



348 *Un troisième bras a poussé sous l'omoplate droite de l'Orque du Chaos.*

est affiché une pancarte : « Danger ». A en juger par la propreté du bois, cette dernière a été accrochée récemment, sans doute par des soldats d'Ishtrack. A votre gauche s'ouvre un tunnel qui ne présente aucun signe particulier. Allez-vous tourner à droite (rendez-vous au [5](#)) ou à gauche (rendez-vous au [90](#)) ?

349

Tentez votre Chance. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [118](#) ; si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [81](#).

350

Dès que vous passez entre les piliers, votre sixième sens vous alerte d'un changement d'importance capitale : le domaine souterrain d'Ishtrack est un monde où le rêve et le réel cohabitent. Cela signifie que vous pouvez parcourir ces tunnels dans le rêve ou dans le réel, et que, jusqu'à l'étape ultime de votre aventure, vous pourrez traquer Ishtrack dans un monde comme dans l'autre, voire en passant de l'un à l'autre. Ce qui est très particulier dans ce domaine souterrain est que, si vous choisissez d'évoluer dans le Monde des Rêves, votre corps physique ne restera pas endormi sur place, mais bougera lui aussi ; vous avancerez donc comme un somnanbule dont le corps est dans le réel et la conscience dans le champ du rêve. Le Monde des Rêves et celui du réel ont tous deux leurs avantages et leurs inconvénients ; par exemple, vous ne pouvez pas recourir à vos ressources physiques quand vous êtes dans le rêve et, si votre corps est invisible, il n'en n'est pas immatériel pour autant : s'il reçoit un coup par hasard, il pourra être blessé. De plus, en retournant du rêve au réel, il se peut que vous ne sachiez plus où vous êtes et que vous ayez du mal à vous orienter dans ce labyrinthe de tunnels. Certains paragraphes du monde réel sont marqués d'un astérisque, cela signifie que vous avez la possibilité de basculer dans le Monde des Rêves. Pour le faire, soustrayez 20 au numéro du paragraphe en question et rendez-vous au paragraphe correspondant au nombre obtenu. L'inverse est parfois également possible ; dans ce cas, le paragraphe du Monde

des Rêves que vous pouvez quitter pour le réel est suivi du signe suivant : #. Pour savoir à quel paragraphe vous rendre, ajoutez 50 au numéro du paragraphe où vous êtes. Chaque fois que vous verrez l'un de ces signes, vous pourrez ne pas tenir compte des propositions qui sont faites dans le paragraphe et changer de monde. Pour le moment, vous vous contentez d'avancer à pas prudents le long du tunnel. Rendez-vous au [362](#).

351

Vous apercevez un tunnel, un peu plus loin sur votre gauche, mais comme des bruits de voix en proviennent, vous le dépassez rapidement et vous continuez tout droit. Quelques minutes plus tard, vous arrivez à la hauteur d'une porte, sur votre droite. Vous tendez l'oreille : aucun son ne filtre du panneau de bois.

Allez-vous continuer à avancer vers le nord (rendez-vous au [274](#)) ou tenter de voir ce qui se trouve derrière la porte (rendez-vous au [13](#)) ?

352

Si vous recourez à un sortilège de Feu, rendez-vous au [207](#). Si vous préférez faire appel à un sortilège de Handicap, rendez-vous au [230](#).

353

Vous parvenez à hisser vos pieds sur la corde et vous reprenez votre lente progression, avançant comme un paresseux le long d'une liane. Le brouillard est si épais que vous ne voyez rien mais, au bout de quelque temps, vous entendez le chuintement caractéristique d'une coque de bateau qui fend l'eau. En un éclair, vous comprenez à quoi sert le câble : à haler d'une rive à l'autre un bac qui lui est relié par une perche, dont se sert le passeur pour guider son embarcation. En ce moment, le bac avance vers vous, se dirigeant vers la berge que vous avez quittée. Vous n'avez pas d'autre choix que d'attendre en espérant qu'il n'y ait pas une patrouille entière sur le pont... Vous avez de la chance

: le passeur, un Ogre à la mine patibulaire, est seul à bord. Dès qu'il vous voit, il vous interpelle d'une voix rauque, mais n'arrête pas son bateau pour autant. Vous attendez que ce dernier arrive à votre hauteur et vous sautez lestement sur le pont. Vous n'envisagez pas une seconde de discuter avec l'Ogre : si votre présence dans ce domaine souterrain était légitime, vous connaîtriez l'existence du bac, comme tous les suppôts d'Ishtrack, et vous l'auriez attendu pour traverser la rivière... Vous avancez vers l'Ogre en brandissant Telessa ; celui-ci abandonne la perche et s'empare d'une énorme hache... Rendez-vous au [42](#).

354

Tant d'horreur est plus que vous n'en pouvez supporter : vous vous réveillez en sursaut, inondé de sueur. Les plaintes déchirantes des arbres résonnent encore à vos oreilles et vous avez l'impression que l'odeur putride de votre cauchemar vous colle à la peau. Rendez-vous au [380](#).

355

Vous marchez comme dans un rêve à travers la vallée merveilleuse ; des fruits superbes ornent les branches et les buissons mais, chaque fois que vous essayez d'en cueillir un, il se dérobe à votre main, et au bout d'un moment vous y renoncez. Vous voici maintenant à l'orée de la vallée et la vue des terres dévastées qui s'étendent à l'infini vous fait l'effet d'un coup de poignard. Rassemblant tout votre courage, vous franchissez la frontière qui vous sépare du royaume cruel et maudit d'Ishtrack. Rendez-vous au [259](#).

356

Vous perdez l'équilibre et vous tombez la tête la première dans les sucs visqueux de l'œsophage. Comme vous laissez échapper un cri d'horreur, un parasite en profite pour se ruer vers votre bouche entrouverte. Si votre **POUVOIR** s'élève à **18** ou plus, rendez-vous au [251](#). Sinon rendez-vous au [202](#).

357

Vous empilez des bûches et des branchages devant l'entrée de la grotte. Vous savez bien que cela n'empêchera pas l'habitant de la caverne de passer, s'il rentre, mais au moins serez-vous alerté par le bruit qu'il ne manquera pas de faire en détruisant votre édifice. Vous ne dormez que d'un œil, inquiet à la pensée qu'un fauve peut surgir d'un instant à l'autre. En fait, vos craintes étaient vaines : la nuit se déroule sans qu'aucune bête sauvage se manifeste. A un moment, vous sombrez dans un sommeil profond et vous faites alors un rêve d'une majestueuse beauté : vous êtes au milieu de six bassins disposés en cercle autour de vous et vous savez qu'ils sont sans fond. Dans deux d'entre eux, placés l'un en face de l'autre, bouillonnent des flammes de feu liquide qui changent de couleurs et de formes en un mouvement incessant : à peine croyez-vous y reconnaître une image qu'elle s'estompe pour laisser la place à une autre, qui disparaît elle aussi avant que vous ayez pu l'identifier. Vous approchez d'un autre bassin : comme celui situé en vis-à-vis, il est plein d'une eau glaciale, qui — vous le savez — descend bien au-dessous de zéro mais ne gèle pas. Un ciel étoilé se reflète à la surface de l'eau, mais vous n'y reconnaissez, aucune des constellations qui brillent au-dessus de Titan. Les deux dernières fosses sont des bouches profondes où circulent des vents puissants ; l'une d'elles exhale des tornades que l'autre aspire en une respiration cosmique. Vous avez l'impression de contempler le souffle de l'univers et vous pressentez que, si vous étiez dans ces tourbillons, vous seriez aspiré vers les enfers ou, au contraire, emporté vers des cieux paradisiaques. Ajoutez 2 points à votre total de POUVOIR et rendez-vous au [319](#).

358

Rien ne se passe à votre plus grande surprise car vous vous attendiez à ce qu'un mécanisme infernal se déclenche : que le sol s'ouvre sous vos pieds, ou que le plafond se mette à descendre pour vous écraser. Non seulement rien de tel ne se produit, mais la porte ne cède pas d'un pouce ! Peut-être êtes-vous quand

même parvenu à actionner un verrou secret ? Vous poussez le panneau de bois des deux mains et... une pointe d'acier se fiche comme un dard dans votre paume. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Malchanceux*, la main blessée est celle dont vous vous servez pour vous battre : vous perdez 2 points d'ENDURANCE et 1 point d'HABILETÉ. Si vous êtes *Chanceux*, c'est l'autre main qui est handicapée et vous n'êtes affaibli que de 2 points d'ENDURANCE. Vous allez maintenant pousser la manette vers le bas. Rendez-vous au [305](#).

359

Les prisons d'Ishtrack sont bondées : le Prince Démon a bien du mal à faire respecter la discipline militaire par ses suppôts... La clé tourne dans la serrure, vous ouvrez la porte et vous pénétrez dans une pièce exiguë qui sert de cachot d'appoint. Le prisonnier qui y est enfermé, vous prenant pour un geôlier, se jette sur vous.

PRISONNIER HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 6

Si vous êtes vainqueur, qu'allez-vous faire : essayer une autre porte en lançant à nouveau les dés ou remonter le long du corridor (rendez-vous au [217](#))?

360

Vous rêvez qu'un immense Vampire au service d'Ishtrack vous attaque. Cette créature funeste s'acharne à vouloir vous planter les crocs dans le cou et refermer ses ailes noires sur vous. Vous avez intérêt à vous défendre... Le Vampire a 16 points de POUVOIR. Le combat se déroulera de la façon suivante : lancez deux dés, si vous obtenez de 2 à 7, le Vampire vous affaiblit de 2 points de POUVOIR ; si vous obtenez de 8 à 12, c'est lui qui perd 2 points de POUVOIR. Répétez ainsi les Assauts jusqu'à ce que le total de POUVOIR de l'un de vous deux tombe à zéro. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [65](#). Sinon rendez-vous au [334](#).

361

Le paysage qui vous entoure est désertique et macabre. Vous apercevez une rivière sinueuse au pied de la colline où vous êtes perché et vous décidez de la rejoindre pour la traverser. Comme vous arrivez sur la berge, vous changez aussitôt d'avis car l'eau dégage des vapeurs acides et nauséabondes. Allez-vous longer la rivière en prenant sur votre gauche (rendez-vous au [238](#)) ou sur votre droite (rendez-vous au [105](#))?

362

Vous parvenez à un embranchement. A l'endroit où les deux tunnels d'en face rejoignent celui d'où vous débouchez, se dresse une grande statue de pierre. Vous reconnaissez sans peine un Crio-Sphinx, un sphinx à tête de bélier. Alors que vous avancez d'un pas, deux lourdes herses s'abattent en grinçant à l'entrée des tunnels et le Crio-Sphinx prend la parole d'une voix sépulcrale : « La route de droite te mènera à une mort violente, celle de gauche est la bonne. » Vous savez que les Sphinx s'expriment toujours par énigmes, aussi quelle direction allez-vous donc choisir : la gauche (rendez-vous au [78](#)) ou la droite (rendez-vous au [151](#))?

363

Vous laissez vos pensées vagabonder, évoquant tour à tour les visages des êtres chers que vous avez quittés et les images des nombreux périls qui vous guettent. Cette clairière ensoleillée paraît un havre de paix, mais vous savez en votre for intérieur que le temps presse. Laissant échapper un lourd soupir, vous vous relevez pour reprendre la route. Comme vous tournez les yeux vers le soleil pour évaluer combien d'heures de jour vous restent encore, vous apercevez un immense Faucon Sanguinaire qui s'apprête à fondre sur vous. Vous avez tout juste le temps de recourir à un sortilège, si vous le souhaitez. Dans ce cas, allez-vous faire appel au Feu (rendez-vous au [127](#)), à un Écran Magique de Protection (rendez-vous au [154](#)), ou à un sortilège de Handicap (rendez-vous au [256](#)) ? Si vous préférez économiser

vos points de POUVOIR et affronter le rapace sans l'aide de votre magie, rendez-vous au [29](#).

364

Vous allez maintenant affronter Morpheus en personne. Cette créature abominable, dont le corps est fait de plusieurs monstres agglutinés, n'est pas une illusion, mais le lieutenant d'Ishtrack en faction dans le Monde des Rêves, ce qui explique qu'il peut vraiment vous tuer lors de ce combat. Vous allez vous battre selon la même procédure que dans le monde réel, mais en utilisant votre POUVOIR à la place de votre ENDURANCE.

MORPHEUS HABILITÉ : 8 POUVOIR : 20

Si vous parvenez à affaiblir Morpheus jusqu'à ce qu'il n'ait plus que 1 ou 2 points de POUVOIR, qu'allez-vous faire : arrêter là le combat (rendez-vous au [250](#)) ou achever cet être immonde (rendez-vous au [343](#))?

365

La rivière n'en finit plus de serpenter, mais au moins reste-t-elle une rivière, ce qui ne va pas de soi dans le Monde des Rêves. Vous perdez toute notion du temps : marchez-vous depuis une minute, une heure, un an ? Vous ne sauriez le dire. De temps en temps, un monstre surgit à la surface de l'eau. Si aucun ne vous attaque, l'air est chargé de tensions et vous vous attendez au pire. Vous apercevez bientôt une tour argentée qui se dresse à l'horizon sur votre gauche. Son architecture est des plus singulières : on dirait qu'elle est formée d'anneaux de plus en plus petits, empilés les uns sur les autres. Le ciel est gris et voilé, pourtant la tour scintille comme sous les rayons d'un vif soleil. Vous remarquez quelque chose à son sommet que vous ne parvenez pas à identifier : une girouette, peut-être... Voulez-vous vous approcher de la tour (rendez-vous au [266](#)) ou continuer à suivre la rivière (rendez-vous au [192](#)) ?

366

En choisissant de mettre le cap sur le sud-ouest, vous pensiez rejoindre le cours d'eau. En fait, ce n'est pas tout à fait ce qui se produit : vous ne débouchez pas sur la petite rivière mais sur sa source, un vaste marécage d'où jaillissent plusieurs autres ruisseaux. Si vous voulez continuer dans la direction du sud-ouest, vous allez devoir traverser ce marais, ce qui est faisable à condition de recourir à un sortilège ou deux. Sinon vous pouvez éviter les fondrières en obliquant sur l'ouest. Pour quelle direction optez-vous : toujours le sud-ouest (rendez-vous au [322](#)) ou l'ouest (rendez-vous au [10](#)) ?

367

Vous disposez les objets en toute hâte, vous courez vous placer au milieu et vous attendez, le cœur battant la chamade. Avec un grondement de tonnerre, Ishtrack pénètre dans votre champ de vision, infestant l'air de son haleine sulfureuse. Il a revêtu l'apparence d'un crocodile à tête de chèvre et avance dressé sur ses pattes arrière, des flammes vertes courant le long de son dos. En voyant comment vous avez disposé les objets, il éclate d'un rire démoniaque : « Ridicule petit Elfe ! Tu croyais m'impressionner avec ta quinquillerie, moi, Ishtrack le Magnifique ? claironne-t-il. Mais, bientôt, je serai plus fort que tous les Princes Démons réunis ! Plus rien ne peut m'arrêter ! » Là-dessus, Ishtrack vous réduit en cendres d'une simple chiquenaude de son doigt incandescent.

368

Vous marchez entre des buissons qui émettent une lueur surnaturelle et d'où suintent d'épaisses gouttes de sang vermillon. Tout à coup, le sol s'ouvre sous vos pieds ; vous tombez dans un tunnel où coule une rivière souterraine aux eaux jaunes et sulfureuses. Rendez-vous au [85](#).

369

Vous vous jetez sur l'autre Orque-Pygmée, qui dégaine son épée en toute hâte.

ORQUE-PYGMÉE **HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 5**

Si vous êtes vainqueur, vous entendez des bruits de pas car une patrouille approche. Peut-être les cris et les bruits de la lutte l'ont-elle attirée... Vous vous dites que la mort de deux Orques-Pygmées ne doit pas susciter de grands remous dans cet antre du mal, aussi laissez-vous les deux cadavres où ils sont pour regagner la caverne au plus vite. De là qu'allez-vous faire ? Le tunnel nord-est vous paraissant toujours aussi dangereux, il ne vous reste donc qu'une seule alternative : le tunnel nord (rendez-vous au [281](#)) ou le tunnel ouest (rendez-vous au [333](#)).

370

Si vous portez le pendentif, rendez-vous au [138](#). Sinon rendez-vous au [211](#).

371

Vous êtes hypnotisé par le regard et vous vous sentez peu à peu absorbé par ces deux yeux jaunes, comme si vous y pénétriez. Vous avez d'abord l'impression de flotter en orbite autour d'un soleil radieux puis, comme un aigle qui plane haut dans le ciel, vous découvrez la terre en dessous de vous. La scène que vous contemplez est horrible : une peuplade étrange a installé son campement à la fourche de deux rivières ; vous voyez les pieux de bois qui dépassent de leurs tipis, et des hommes et des femmes à la peau cuivrée courir entre les tentes, affolés. Des hommes à la peau blanche, armés et montés à cheval, les harcèlent sans pitié à grands coups de sabre et de bâtons magiques qui tuent à distance. Cette vision ne dure qu'un instant, mais elle est d'une limpidité terrible : vous savez que les hommes à la peau rouge vont être massacrés. Vous savez aussi que ce genre de carnage s'est déjà produit dans bien des mondes et que hélas ! il y en aura

encore d'autres. Vous n'avez pas le temps d'en apprendre davantage car vous voici happé à nouveau par un tourbillon. Qui sait où vous allez être transporté maintenant... Rendez-vous au [331](#).

372

Vous vous reposez encore un peu, puis vous vous apprêtez à reprendre la route car il fait maintenant grand jour. Mais au moment où vous vous redressez, l'Homme-Cloporte, dont vous avez emprunté la tanière pour la nuit sans le savoir, revient de sa chasse nocturne. Les Hommes-Cloportes sont des mutants qui tiennent à la fois de l'humain et du cafard. Une épaisse carapace leur recouvre le dos et ils ont tendance à se laisser choir à quatre pattes quand ils se sentent menacés. Ils ont été bannis depuis des siècles des régions civilisées et se sont réfugiés dans les contrées les plus reculées, comme la Forêt d'YfTen... Tout le monde ne survit pas au monde cruel d'Ishtrack : il faut pour cela avoir la peau dure. L'Homme-Cloporte qui dépose sa besace pour se ruer vers vous n'a pas l'air d'une mauviette...

HOMME-CLOPORTE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 1 1

Chaque fois que vous triomphez d'un Assaut, lancez à nouveau un dé : si vous obtenez de 1 à 3, l'Homme-Cloporte est parvenu à amortir le coup en présentant sa carapace à votre arme, si bien qu'il ne perd que 1 point d'ENDURANCE (ou 2 si vous avez utilisé votre CHANCE avec succès). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [162](#).

373

Vous n'apercevez pas la moindre créature susceptible d'avoir poussé ce cri horrible. Cependant, tandis que vous balayez l'horizon du regard, la nappe de brouillard qui tourbillonne au-dessus de la forêt s'emballe brutalement en une violente tornade. Vous êtes renversé par une bourrasque. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [175](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [93](#).

374

En voyant la Bantchi, vous avez aussitôt dégainé votre fidèle Telessa, mais vous êtes incapable de résister à son fameux cri pétrifiant. Vous êtes paralysé quelques secondes, et la monstrueuse créature en profite pour vous griffer sauvagement. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE, mais la douleur vous tire de votre hébétude, et vous êtes maintenant prêt à affronter cette harpie. Heureusement pour vous, son long confinement l'a affaiblie : elle est moins redoutable que ses consœurs et ses cris n'ont aucun effet sur vous.

BANTCHI HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, allez-vous inspecter la grotte de la Bantchi pour voir si elle débouche quelque part (rendez-vous au [237](#)) ou retourner au croisement et, de là, prendre le tunnel sud (rendez-vous au [90](#)), ou le tunnel par lequel vous êtes arrivé dans ce secteur, mais cette fois-ci dans l'autre sens, vers l'est (rendez-vous au [132](#)) ?

375

A contrecœur, vous dégainez Telessa et vous la jetez sur l'herbe humide devant vous. Vous ne savez pas trop ce qui vous attend mais, après tout, tant qu'il y a de la vie, il y a de l'espoir... Le pied qui pèse sur votre Cou se soulève enfin et la voix vous ordonne de vous lever. Vous vous retrouvez face à un humain de haute stature qui s'appuie sur le manche d'une énorme hache à double lame. Ce qui vous sidère, c'est le contraste entre la hache et l'homme : tandis que celle-ci est resplendissante, comme si elle était régulièrement cirée et astiquée, l'homme a l'air d'une bête sauvage : ses vêtements sont en haillons, sa barbe et ses cheveux collent à sa poitrine tant ils sont poisseux, et une épaisse couche de crasse recouvre la peau nue de ses bras. Brusquement, le Sauvage est pris d'un rire hystérique et vous comprenez que vous avez affaire à un fou dangereux. Il va falloir jouer serré avec lui... Vous dites que vous êtes venu en ami. Pensez-vous, de cette



375 *L'homme qui tient la hache resplendissante a l'air d'une bête sauvage.*

manière, le distraire et en profiter pour récupérer votre épée et l'attaquer ? Dans ce cas, rendez-vous au [327](#). Si vous parlez ainsi pour le mettre en confiance, espérant pouvoir ensuite prendre congé de lui, rendez-vous au [301](#).

376

Un peu plus tard dans l'après-midi, vous entendez un bruit caractéristique dans le sous-bois : c'est un Sanglier qui fourrage dans les buissons. Peu à peu, le bruit s'éteint, et vous vous croyez sorti d'affaire quand, soudain, cinq cents mètres plus loin, le Sanglier surgit devant vous et charge.

SANGLIER HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 5

Si vous êtes vainqueur, vous ne prenez pas le moindre cuissot avec vous car vous êtes végétarien comme tous les Elfes des Bois, mais vous pouvez, en revanche, emporter les défenses du Sanglier. Rendez-vous au [326](#).

377

Vous vous transportez dans un univers qui vous est familier : une forêt. Mais celle-ci ne ressemble à aucune de celles que vous connaissez, et même la forêt dévastée qui s'étend à l'orée du domaine d'Ishtrack a l'air d'un havre de paix et de santé comparée à l'endroit où vous êtes maintenant : les arbres ne sont plus que des moignons pourris et crient leur détresse en silence. Leurs plaintes vous parviennent et vous comprenez qu'ils appellent au secours. Allez-vous essayer de les aider (rendez-vous au [200](#)) ou fermer vos oreilles à ces lamentations et vous éloigner à grands pas (rendez-vous au [249](#)) ?

378

Vous êtes en train d'essuyer de la main la poussière qui tapisse les vitres de la fenêtre quand une brindille craque derrière vous. Vous faites volte-face d'un bond et vous vous retrouvez face à un humain de haute stature qui brandit une énorme hache à double

lame. Ce qui vous sidère, c'est le contraste entre la hache et l'homme : tandis que celle-ci scintille comme si elle était régulièrement cirée et astiquée, l'homme a l'air d'une bête sauvage : ses vêtements sont en haillons, sa barbe et ses cheveux collent à sa poitrine tant ils sont poisseux, et une épaisse couche de crasse recouvre la peau nue de ses bras. Brusquement, le Sauvage éclate d'un rire hystérique et vous comprenez que vous avez affaire à un fou dangereux. Sans crier gare, il se jette sur vous.

SAUVAGE HABILITÉ: 8 ENDURANCE: 12

Si vous êtes vainqueur, vous pouvez prendre sa magnifique machette mais, dans ce cas, vous devrez abandonner Telessa car deux armes vous encombreraient trop. De toute évidence, l'homme ne cachait rien sur lui : ses haillons couvrent à peine son corps. Vous décidez de fouiller la hutte. Rendez-vous au [136](#).

379

Les Gobelins vous regardent de travers mais ils n'ont pas l'air de flairer anguille sous roche. Très digne, vous traversez la pièce et vous ressortez par la porte nord, par laquelle vous étiez arrivé. Vous retournez au croisement mais vous continuez cette fois-ci en direction du nord. Rendez-vous au [310](#).

380

Maintenant que vous êtes tout à fait réveillé, vous percevez très clairement ce que vous devez faire. Quelque part dans la forêt se trouve une zone dévastée qui signale l'entrée du monde souterrain d'Ish-track. Vous devez trouver cet endroit, descendre dans la fosse, traquer Ishtrack et l'affronter en duel. C'est une mission d'une importance exceptionnelle et vous savez que, quelle qu'en soit l'issue, les Elfes des Bois en chanteront les péripéties en de longues ballades qui seront transmises de génération en génération. Cette aventure est d'autant plus risquée pour vous que les Elfes des Bois ne s'éloignent pratiquement jamais de plus d'une demi-journée de marche de

leur village. Vous convoquez le Conseil des sages de la tribu et lui faites part de votre mission. Tous les anciens protestent avec vigueur et tentent de vous dissuader, mais vous restez inébranlable : il faut que vous partiez. Vous donnez vos consignes aux sages qui vous remplaceront pendant votre absence, vous embrassez vos proches et vos amis, le cœur serré d'émotion, et vous vous préparez au départ. Vous n'emportez rien d'autre que votre épée, la fidèle Telessa, et un Sac à Dos. Vous estimez superflu de prendre des Provisions car, tant que vous serez dans la forêt, vous pourrez vous nourrir en cueillant des baies et des plantes. Quelle direction allez-vous prendre ? A l'est s'étend le lac Nekros : il vous reste donc trois possibilités : le nord (rendez-vous au [88](#)), le sud (rendez-vous au [398](#)) et l'ouest (rendez-vous au [344](#)).

381

Le tunnel débouche sur un large passage brillamment éclairé qui s'étend d'est en ouest, sur votre gauche et votre droite. Vous n'en voyez pas davantage car une patrouille d'Orques surgit soudain et vous avez à peine le temps de vous replier dans votre boyau obscur. Ils passent devant vous sans vous voir et s'engouffrent dans le tunnel est. Qu'allez-vous faire : vous engager à votre tour vers l'est (rendez-vous au [204](#)) ou prendre à l'ouest (rendez-vous au [348](#)) ?



382

Vous marchez bon train tout l'après-midi, sans remarquer davantage de changements dans le comportement des animaux de la forêt. Certes, au crépuscule, un essaim de frelons vous attaque, mais vous ne pouvez prendre cela en considération car les frelons d'Yffen sont connus pour leur agressivité. Vous vous

en débarrassez en recourant à un sortilège de Feu, ce qui vous coûte 1 point de POUVOIR. VOUS suivez maintenant un sentier étroit qui s'enfonce dans la direction que vous avez choisie, ce qui vous permet de continuer votre route malgré l'obscurité croissante. Malheureusement, vous n'apercevez le piège que trop tard... Un filet tombe d'un arbre et se referme sur vous ; ses mailles sont très fines mais solides et serrées comme les points d'une toile d'araignée, et vous ne pouvez plus bouger d'un pouce. Un Piksi surgit alors d'un buisson et s'approche de vous, un sourire rayonnant sur son visage rond et joufflu. Du bout des doigts, il vous asperge d'une fine poudre magique. Vous perdez connaissance. Rendez-vous au [98](#).

383

En fin d'après-midi, vous parvenez au pied d'une chaîne de collines tout aussi boisées que le reste de la Forêt d'Yffen. Ajoutez 1 point à votre total de CHANCE pour être parvenu si avant dans la forêt. Vous commencez à gravir un des versants ; çà et là, la pierre fait saillie, quelques gros rochers sont clairsemés, et vous apercevez plusieurs petites cavernes. Toutefois, vous vous rendez compte qu'il ne va pas être aisé de trouver une grotte assez grande pour vous y abriter pour la nuit. Allez-vous persévérer (rendez-vous au [181](#)) ou renoncer à ce projet (rendez-vous au [56](#))?

384

Comment dormir d'un sommeil paisible dans cet environnement maudit ? Vous sombrez bientôt dans un cauchemar éprouvant. Un serpent géant s'enroule autour de la forêt et l'enserme dans ses anneaux. Cette dernière se transforme alors en un visage grimaçant, dont la bouche est la fosse d'Ishtrack, et le ricanement est le cri horrible que vous aviez entendu sur la colline. Vous vous sentez aspiré par la bouche et vous entendez confusément vos hurlements faire écho à ceux d'Ishtrack. De toutes vos forces, vous vous cramponnez au sol, luttant pour ne pas glisser dans cette bouche béante et avide. Allez-vous cesser

de vous débattre et vous laisser aspirer dans la fosse ? Dans ce cas, rendez-vous au [99](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [252](#).

385

Le Troll tue l'Ogre et... avance d'un pas rageur vers le tunnel où vous êtes tapi ! Son sang bouillonne encore de colère dans ses veines et vous savez qu'il est prêt à se jeter sur la première créature qu'il croisera, amie ou ennemie, histoire de calmer la haine qui l'habite.

Heureusement pour vous, l'Ogre l'a blessé, aussi est-il moins dangereux qu'en temps normal.

TROLL HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 7

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [39](#).

386

La compassion ne connaît pas de distances : votre sensibilité d'Elfe des Bois détecte la souffrance de la forêt, malgré les kilomètres qui vous en séparent encore. Ce qui s'étend sous vos yeux est une horrible caricature de la forêt que vous connaissez et que vous chérissez ; il y a des arbres, certes, bien que des zones entières soient dévastées comme si des Nains brutaux avaient tout tailladé à grands coups de hache, ou comme si de violents incendies avaient éclaté, mais toute la région maudite est nimbée d'un voile de brouillard opaque qui gonfle et s'agite en tourbillons, comme animé d'une force chaotique. Vous êtes brutalement tiré de vos pensées par un hurlement atroce qui déchire l'air comme un coup de poignard. Les oiseaux se taisent instantanément et vous sentez un frisson glacé vous parcourir l'échiné. Vous vous relevez d'un bond, le cœur serré par la peur. Allez-vous prendre vos jambes à votre cou (rendez-vous au [7](#)) ou rester où vous êtes (rendez-vous au [373](#)) ?



386 *Ce qui s'étend sous vos yeux est une horrible caricature de la forêt que vous connaissez.*

387

Vous vous rendez bientôt compte que vous approchez d'une clairière. De fines volutes de fumée s'élèvent dans le ciel et les voix vous parviennent distinctement, maintenant. Ce sont bien des humains, et ils semblent inquiets. Allez-vous sortir des arbres et avancer dans la clairière (rendez-vous au [59](#)) ou interpeller d'abord les voyageurs de là où vous êtes (rendez-vous au [294](#)) ?

388

Vous marchez hardiment le long du passage, vous efforçant de paraître décontracté. Vous apercevez un étroit boyau sur votre droite, mais vous préférez continuer le long de ce tunnel large et brillamment éclairé : il doit certainement mener à un endroit important, pensez-vous. Vous croisez deux Troglodytes mais vous n'avez aucun mal à vous en débarrasser en leur racontant un boniment car ces pauvres créatures sont d'une rare bêtise. Un peu plus loin, le tunnel se termine par une fourche. Allez-vous prendre sur la gauche (rendez-vous au [310](#)) ou sur la droite (rendez-vous au [123](#)) ?

389

Tandis que vous vous débattez en rêve, vous vous tournez et vous sursautez dans le monde réel, tant et si bien que vous finissez par dégringoler de la branche où vous étiez perché. Vous vous écrasez lourdement au sol et vous perdez 4 points d'**ENDURANCE**. A en juger par la couleur du ciel, de longues heures vous séparent encore à l'aube. Vous décidez donc de remonter dans l'arbre et d'essayer de vous rendormir. Rendez-vous au [360](#).

390

Le manque de repos vous affaiblit : vous perdez 2 points d'**ENDURANCE**. A l'aube, vous parvenez en vue du sommet des collines. Rendez-vous au [114](#).

391

Vous avez pris cette décision qui peut paraître folle en espérant que si vous laissez le Ver Géant vous emmener sous terre, votre rêve va se transformer. Vous avez du sable plein la bouche et les narines, mais vous êtes récompensé de votre audace... Ajoutez 1 point à votre total de CHANCE et rendez-vous au [331](#).

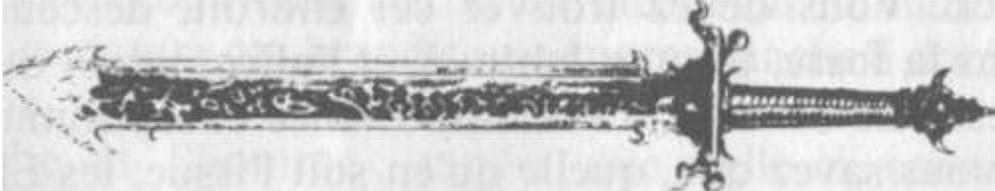
392

Bravo ! vous êtes venu à bout de six adversaires féroces et acharnés ! Cet exploit vous vaut 2 points de CHANCE. Vous y gagnez aussi un déguisement : en effet, présumant que vous allez certainement encore croiser des soldats d'Ishtrack, vous revêtez l'uniforme d'un des Elfes des Ténèbres. Vous reprenez la route et, comme la nuit tombe, vous arrivez enfin à l'entrée de la fosse d'Ishtrack... Vous vous attendiez à trouver un ravin rocailleux et sinistre, à l'image de ce que vous avez vu en rêve, mais c'est un tout autre spectacle qui s'offre à vos yeux : deux majestueux piliers d'ivoire poli se dressent à l'entrée d'un large tunnel brillamment éclairé par des braseros et qui s'enfonce en pente douce vers les entrailles de la terre. En fait, Ishtrack a dû s'emparer d'un réseau de tunnels naturels et les aménager pour en faire son domaine. Vous comprenez que les images de votre rêve étaient symboliques, reflétant les vibrations de cet endroit plutôt que son aspect. Vous laissez échapper un profond soupir puis vous franchissez d'un pas résolu la Porte d'Ivoire. Une bande de chauves-souris, dérangées par votre intrusion, s'envolent en claquant des ailes dans la nuit. Rendez-vous au [350](#).

393

Vous marchez, vous marchez toujours, et le temps passe. Si vous n'avez encore rien mangé depuis que vous êtes dans le domaine souterrain, vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Le tunnel que vous avez pris se termine brusquement sur une grande porte de bois qui vous barre la route et qui vous paraît bien trop épaisse et

solide pour que vous songiez à l'enfoncer. La porte ne présente ni poignée ni serrure, mais vous apercevez un levier à droite sur le mur. Vous avez déjà entendu parler de ce genre de mécanismes d'ouverture et vous décidez donc d'actionner la manette. Allez-vous la tirer vers le haut (rendez-vous au [305](#)) ou la baisser (rendez-vous au [358](#)) ?



394

L'Homme-Cloporte se jette sur vous en poussant des cris bestiaux.

HOMME-CLOPORTE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 1 1

Chaque fois que vous remportez un Assaut, lancez 1 dé : si vous obtenez de 1 à 3, l'Homme-Cloporte est arrivé à amortir l'impact de votre coup en le recevant sur sa carapace, et ne perd donc que 1 point d'ENDURANCE (ou 2 si vous avez recouru avec succès à votre CHANCE). Si vous êtes vainqueur, vous pouvez prendre la hache de l'Homme-Cloporte si vous le souhaitez. Vous jetez un coup d'œil dans sa besace, espérant y trouver de quoi grignoter, mais la vue des vers qui y grouillent vous soulève l'estomac. Avec une grimace de dégoût, vous jetez le sac au loin puis vous reprenez votre route. Rendez-vous au [308](#).

395

Si votre total de POUVOIR s'élève à 14 ou plus, rendez-vous au [241](#). Sinon rendez-vous au [354](#).

396

Éric la Machette a 8 points D'HABILETÉ et 12 D'ENDU-RANCE, et il va se battre à vos côtés. Le Mutanchangeur attaque avec tant de violence et de furie que vous ne pourrez pas l'affronter tous les deux en même temps, vous allez donc le combattre à tour de rôle, vous relayant d'Assaut en Assaut.

MUTAN-CHANGEUR HABILITÉ: 10 ENDURANCE: 10

Si vous êtes vainqueur mais qu'Éric ait succombé au cours de la bagarre, prenez le temps de l'ensevelir avec le respect qu'il mérite. S'il a survécu, vous allez reprendre la route ensemble. Dans les deux cas, rendez-vous au [146](#).

397

Ajoutez 1 point à votre total de CHANCE. VOUS reprenez votre marche à travers ce paysage de plus en plus bizarre, certain maintenant d'approcher du but. Autour de vous sont parsemés çà et là de petits buissons qui dégagent une lueur verte et surnaturelle et d'où suintent de grosses gouttes de sang rouge et poisseux. Brusquement sans qu'aucun signe avant-coureur vous alerte, la terre cède sous vos pieds. Vous tombez dans un tunnel souterrain où coule une rivière aux eaux jaunes et sulfureuses. Rendez-vous au [85](#).

398

Vous partez d'un pas ferme vers le sud. Le soleil tombe en pluie sur l'herbe verdoyante, les oiseaux gazouillent à tue-tête, mais votre cœur est lourd d'appréhension. Cependant, vous progressez sans peine : le temps est au beau fixe et les baies et noisettes abondent dans les fourrés. Sur le coup de midi, tout change brusquement : une énorme nappe de brouillard se forme au-dessus du lac Nekros, à l'est, puis se vrille en une tornade qui tourbillonne vers vous à la vitesse d'un cyclone. Un Démon des Brumes en surgit alors, toutes griffes dehors. D'un bond agile, vous parvenez à échapper à son premier Assaut, mais il revient



398 *Un Démon des Brumes surgit alors de la tornade, toutes griffes dehors.*

aussitôt à l'attaque. Ce monstre fantomatique est d'une rapidité fulgurante et son corps de nuages se dérobe à vos coups quand vous voulez le frapper, ce qui vous handicape de 2 points d'ENDURANCE. Ses griffes acérées sont en revanche bel et bien réelles et palpables...

MONSTRE DES BRUMES HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 6

Si vous êtes vainqueur, Rendez-vous au [291](#).

399

Plus l'après-midi avance, plus vous devez faire de détours pour contourner d'épais buissons épineux qui vous barrent la route, ce qui vous fait dévier peu à peu vers l'ouest. Si ce changement imprévu de direction vous convient, continuez votre route en vous rendant au 376. Si, en revanche, vous souhaitez redresser le cap vers le nord-ouest en coupant par les fourrés, rendez-vous au [12](#).

400

Maintenant que vous avez banni Ishtrack de la face de Titan, son armée va se disloquer. Si vous vous attardiez dans le domaine souterrain, vous entendriez bientôt les cris et les coups qu'échangent les factions rivales qui se disputent le pouvoir et s'entre-tuent. Mais vous ne tenez pas à moisir plus longtemps dans cet antre sinistre ! La caverne où vous vous trouvez maintenant — où vous avez combattu Morpheus et terrassé Ishtrack — donne sur un tunnel qui mène à la sortie de ce labyrinthe. Vous le remontez d'un pas vif et impatient et vous franchissez la voûte ornée d'écaillés qui vous sépare encore du monde extérieur. Aucun miracle ne s'est produit : la forêt offre toujours le même aspect triste et dévasté, mais vous savez que, peu à peu, la nature reprendra ses droits. Bientôt, les premiers bourgeons paraîtront sur les branches convalescentes, l'herbe reverdira, et la forêt enfin libérée regagnera sa splendeur de jadis. Vous avez triomphé ! Les terres et les forêts de Titan sont sauvées !