

UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Steve Jackson et Ian Livingstone présentent

La Nuit des Mutants



Défis Fantastiques



folio
junior

Titre original : *Portal of Evil*

© Steve Jackson et Ian Livingstone, pour la conception de la série Défis Fantastiques ©
Peter Darvill-Evans, 1989, pour le texte © Alan Langford, 1989, pour les illustrations ©
Éditions Gallimard, 1990, pour la traduction française

Peter Darvill-Evans

La Nuit des Mutants

Défis Fantastiques/36

Traduit de l'anglais par Anne Collas

Illustrations d'Alan Langford



Gallimard



La Feuille d'Aventure

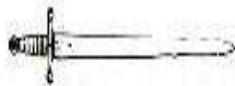
HABILETÉ <i>Total de départ =</i>	ENDURANCE <i>Total de départ =</i>	CHANCE <i>Total de départ =</i>
--------------------------------------	---------------------------------------	------------------------------------

ÉQUIPEMENT TRANSPORTÉ

OR

POTIONS

ÉTAT DE VOS PROVISIONS



CASES DES RENCONTRES AVEC UN MONSTRE

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

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

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

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



Comment combattre les Guerriers-Esclaves

Avant de vous lancer dans cette aventure, il vous faut d'abord déterminer vos propres forces et faiblesses. Vous avez en votre possession une épée et un bouclier, ainsi qu'un sac à dos contenant des provisions (nourriture et boissons) pour le voyage. Afin de vous préparer à votre quête, vous vous êtes entraîné au maniement de l'épée et vous vous êtes exercé avec acharnement à accroître votre endurance. Les dés vous permettront de mesurer les effets de cette préparation en déterminant les points dont vous disposerez au départ en matière d'**HABILETÉ** et d'**ENDURANCE**. En pages 10 et 11, vous trouverez une *Feuille d'Aventure* que vous pourrez utiliser pour noter les détails d'une aventure. Vous pourrez inscrire dans les différentes cases vos points d'**HABILETÉ** et d'**ENDURANCE**. Nous vous conseillons de noter vos points sur cette *Feuille d'Aventure* avec un crayon ou, mieux, de faire des photocopies de ces deux pages afin de pouvoir les utiliser lorsque vous jouerez à nouveau.

Habilité, Endurance et Chance

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

Lancez ensuite les deux dés. Ajoutez 12 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case d'**ENDURANCE**. Il existe également une case **CHANCE**. Lancez à nouveau un dé, ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case **CHANCE**. Pour des raisons qui vous seront expliquées plus loin, les points d'**HABILETÉ**, d'**ENDURANCE** et de **CHANCE** changent constamment au cours de l'aventure. Vous devez garder un compte exact de ces points et nous vous conseillons à cet effet d'écrire vos chiffres très petits dans les cases, ou d'avoir une gomme à portée de main. Mais n'effacez jamais vos *points de départ*. Bien que vous puissiez obtenir des points supplémentaires d'**HABILETÉ**, d'**ENDURANCE** et de **CHANCE**, ce total n'excédera jamais vos *points de départ*, sauf en de très rares occasions qui vous seraient alors signalées sur une page

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

Avec vos points de **CHANCE**, vous saurez si vous êtes naturellement chanceux ou malchanceux. La chance et la magie sont des réalités de la vie dans l'univers imaginaire que vous allez découvrir.

Combats

Il vous sera souvent demandé, au long des pages de ce livre, de combattre des créatures de toutes sortes. Parfois, vous aurez la possibilité de choisir la fuite, sinon - ou si vous décidez de toute façon de combattre -, il vous faudra mener la bataille comme suit :

Tout d'abord, vous inscrirez les points d'**HABILETÉ** et d'**ENDURANCE** de la créature dans la première case vide des *Rencontres avec un Monstre*, sur votre *Feuille d'Aventure*. Les points correspondant à chaque créature sont donnés dans le livre chaque fois que vous faites une rencontre. Le combat se déroule alors ainsi :

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

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

3. Si votre *Force d'Attaque* est supérieure à celle de la créature, vous l'avez blessée. Passez à l'étape n° 4. Si la *Force d'Attaque* de la créature est supérieure à la vôtre, c'est elle qui vous a blessé.

Passez à l'étape n° 5. Si les deux *Forces d'Attaque* sont égales, vous avez chacun esquivé les coups de l'autre - reprenez le combat en recommençant à l'étape n° 1.

4. Vous avez blessé la créature, vous diminuez donc de 2 points son **ENDURANCE**. Vous pouvez également vous servir de votre **CHANCE** pour lui faire plus de mal encore (voir page 14).

5. La créature vous a blessé ; vous ôtez alors 2 points à votre **ENDURANCE**. Vous pouvez également faire usage de votre **CHANCE** (voir page 14).

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

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

Chance

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

Voici comment on peut se servir de la **CHANCE** : jetez deux dés. Si le chiffre obtenu est *égal ou inférieur* à vos points de **CHANCE**, vous êtes chanceux, et le résultat tournera en votre faveur. Si ce chiffre est *supérieur* à votre total de **CHANCE**, vous êtes malchanceux et vous serez pénalisé. Cette règle s'intitule : *Tentez votre Chance*. Chaque fois que vous *Tenterez votre Chance*, il vous faudra ôter 1 point à votre total de **CHANCE**. Ainsi, vous

vous rendez bientôt compte que plus vous vous fierez à votre chance, plus vous courrez de risques.

Utilisation de la Chance dans les Combats

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

Si vous venez de blesser une créature, vous pouvez *Tenter votre Chance* à la manière décrite plus haut. Si vous êtes chanceux, vous avez infligé une blessure grave et vous pouvez ôter 2 points de plus au score d'**ENDURANCE** de la créature. Si vous êtes malchanceux, cependant, la blessure n'était qu'une simple écorchure, et vous devez rajouter 1 point au total d'**ENDURANCE** de la créature (c'est-à-dire qu'au lieu d'enlever les 2 points correspondant à la blessure, vous n'aurez ôté que 1 seul point). Si la créature vient de vous blesser, vous pouvez *Tenter votre Chance* pour essayer d'en minimiser les effets. Si vous êtes chanceux, vous avez réussi à atténuer le coup. Rajoutez alors 1 point d'**ENDURANCE** (c'est-à-dire qu'au lieu de 2 points ôtés à cause de la blessure, vous n'aurez que 1 point en moins). Si vous êtes malchanceux, le coup que vous avez pris était plus grave. Dans ce cas, enlevez encore 1 point à votre total d'**ENDURANCE**. Rappelez-vous que vous devez soustraire 1 point de votre total de **CHANCE** chaque fois que vous *Tentez votre Chance*.

Comment rétablir votre Habilité et votre Endurance

Habilité

Vos points d'**HABILITÉ** ne changeront pas beaucoup au cours de votre aventure. A l'occasion, il peut vous être demandé d'augmenter ou de diminuer votre total d'**HABILITÉ**. Une arme magique peut augmenter cette **HABILITÉ**, mais rappelez-vous

qu'on ne peut utiliser qu'une seule arme à la fois ! Vous ne pouvez revendiquer 2 bonus d'**HABILETÉ** sous prétexte que vous disposez de deux épées magiques. Vos points d'**HABILETÉ** ne peuvent jamais excéder leur total de départ sauf en certaines circonstances spécifiques.

Endurance et Provisions

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

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

Souvenez-vous également que vos points d'**ENDURANCE** ne peuvent pas excéder leur niveau de départ sauf si cela vous est spécifiquement indiqué.

L'or des montagnes

A l'est du grand port de Helker, une chaîne de montagnes coiffées d'un chapeau de neige sépare les terres fertiles des déserts arides qui forment le centre du Royaume de Groule. Les hommes installés au bord des rivières qui sillonnent le nord de ce pays appellent cette chaîne montagneuse les Perce-nues. A mi-chemin vers le sud, un sentier marque la fin de la contrée habitée, ou du moins la marquait il y a peu. Au sud, des torrents s'engouffrent dans des gorges aux pentes abruptes et très boisées pour se jeter dans une mer intérieure. La forêt dense et impénétrable abrite des animaux sauvages et des Gobelins mangeurs d'hommes, les Mblutz, du même nom que le lac immense au bord duquel ils vivent. De mémoire humaine, personne n'a réussi à pénétrer dans cette forêt. Les premiers hommes du sud, puis les chevaliers de Neubourg ont fui cette contrée hostile. Quelques années plus tôt, un groupe d'hommes parti de Kleinkastel, localité située à la limite de ces lieux, s'est volatilisé dans la forêt. Seuls deux de ces pionniers sont revenus, des années plus tard, les poches pleines de pépites d'or. Ce métal mou, malléable, inutile dans le façonnage des armes et la fabrication des aimants, est pourtant doté d'un incroyable pouvoir sur les êtres humains. En l'espace de quelques jours, comme attirés par une force invisible, les hommes ont envahi la forêt, du nord au sud. Certains sont venus seuls, avec pour seul outil une pelle et une pioche. D'autres ont amené leur famille, et parfois ce sont des tribus entières qui ont migré. Par leur nombre, certains groupes formaient presque une petite armée. Cette multitude se répartissait de la façon suivante : d'un côté les mineurs, qui creusaient la montagne, et de l'autre, tous ceux qui étaient venus profiter d'eux - voleurs de tout poil, hors-la-loi sans scrupules, avocats, en passant par les huissiers et les hommes du Margrave de Kleinkastel, chargés de lever de lourds impôts. Des ponts ont été jetés pardessus des cataractes grondantes, des arbres gigantesques abattus. Des hordes de Gobelins mangeurs d'hommes ont été chassés. Des bandes de hors-la-loi, plus meurtriers encore que les créatures de la forêt, battaient la

campagne. Pour tenter de remettre un peu d'ordre dans cette région, le Margrave de Kleinkastel rattacha la forêt à son domaine. Ses soldats se mirent à sillonner la province, chassant les bandits, vendant des concessions et traitant sans pitié tous les mineurs qui n'en possédaient pas. Ces derniers en vinrent à considérer comme une calamité cette « police » qui, à l'instar des Gobelins, puis des bandits du Sud, se mêle de cette activité délicate qu'est la recherche de l'or. Aujourd'hui, les mineurs les plus favorisés ont fait fortune et peuvent se permettre de défier le pouvoir en employant des émigrants plus pauvres pour creuser à leur place les veines les plus profondes, mais aussi les plus riches. Des convois de minerai traversent désormais la forêt jusqu'à Kleinkastel. Cette ville a poussé comme un champignon et il n'est pas rare d'y rencontrer les riches marchands attendant leur tour pour peser, évaluer et vendre leur cargaison. Glôten est l'un des plus fortunés d'entre eux. Il a récemment invité les guerriers les plus renommés - dont vous faites partie - à assurer la surveillance du convoi. Vous avez décliné cette offre.

Pourtant, aujourd'hui, la situation semble critique. Glôten vous a envoyé un message d'une tout autre teneur. Des mineurs, et parfois des familles entières, ont disparu. Des créatures inconnues terrorisent les habitants. Glôten supplie l'un des plus vaillants guerriers de Groule de mettre fin à cet état de choses. Celui qui réussira recevra son poids en or. Il est difficile de résister à cette demande désespérée, et cette récompense, ma foi, ne vous laisse pas indifférent ! Avec vos deux dernières Pièces d'Or, vous avez fait l'acquisition d'une carte de la région. Vous l'avez mise dans votre sac à dos, avec vos provisions. Après ce long voyage à Helker, il ne vous reste plus que deux Repas. Votre fidèle épée est à vos côtés, dans son fourreau. Vous êtes entré dans la forêt sans encombre. A cause d'une inondation, vous n'avez cependant pas pu prendre la route qui relie Neubourg et Festen à Kleinkastel, et vous voilà en pleine forêt. La nuit dernière, vous avez dormi à même le sol. Ce matin, vos pas vous ont mené à un sentier bien délimité qui serpente vers le sud-ouest, vers Kleinkastel. Avec un peu de chance, vous pensez rejoindre la bourgade avant la nuit.



1 *Le lézard géant se met à gronder sourdement
et l'Elfe porte la main à son épée.*

1

Une traînée de sang barre le sentier. Vous portez la main à votre épée tout en scrutant les environs, mais aucun bruit ne se fait entendre. Selon toute apparence, un animal blessé vient de traverser le sentier. A en juger par le nombre de branches brisées et de fougères écrasées, il s'agit d'un grand animal. Vous suivez les traces de sang et vous aboutissez dans une clairière, au milieu de laquelle vous vous arrêtez brusquement, saisi d'effroi devant une vision de cauchemar : contrairement à ce que vous aviez imaginé, vous n'avez pas devant vous un ours ou un loup. Ce monstre, un lézard géant aussi gros qu'un bœuf, est doté d'une crête dorsale aussi large qu'une voile, qui court le long de son échine. Sur son flanc recouvert d'écaillés s'ouvrent de profondes entailles. Une Elfe lui caresse doucement le museau. Tandis que vous pénétrez dans la clairière, l'étrange animal se met à gronder sourdement. L'Elfe porte la main à son épée. Puis ils se mettent à parler tous les deux en même temps : « Aidez-nous, aidez-nous, par pitié ! » Deux soldats font alors irruption, l'épée haute. Ils se dirigent vers la bête blessée. Allez-vous défendre le monstre (rendez-vous au [229](#)) ou attendre l'issue du combat (rendez-vous au [375](#))?

2

Vous grimpez jusqu'au faite d'un arbre à la ramure large et accueillante pour vous orienter. Vous pouvez vous restaurer et récupérer 4 points d'**ENDURANCE**. De la cime, vous allez choisir une direction. A l'ouest, la forêt devient moins dense et l'on devine au loin le chemin bien dégagé qui mène à Kleinkastel. Si vous décidez de vous y rendre, rendez-vous au [143](#). Au sud, la forêt s'étend à perte de vue. Si vous préférez partir vers le sud, rendez-vous au [155](#). A l'est, la végétation a envahi les versants des Percenues, dont les crêtes barrent l'horizon. Pour aller vers les mines d'or situées au pied de la montagne, rendez-vous au [22](#).

3

Plus vous vous démenez et plus vous adhérez à cette fange gluante. La langue s'est enroulée autour de vous et se dirige inexorablement dans la gueule béante du Stégocéphale ; vous êtes à sa merci. Au moins, vous mourrez asphyxié avant que les sucs gastriques ne commencent leur macabre digestion...

4

La rivière se transforme en rapides rebondissant dans des gorges de plus en plus profondes, froides et sombres. A force de sauter de pierre en pierre, vos pieds finissent par vous faire souffrir. Ce n'est pas sans un soupir de soulagement que vous voyez l'étroit passage s'élargir et le torrent se transformer en piscine naturelle baignée de soleil. Impossible de continuer sur la terre ferme, à moins de sauter sur les pierres à fleur d'eau. Si vous faites demi-tour, il vous faudra remonter le cours d'eau, puis grimper sur la colline (rendez-vous au [358](#)). Si vous décidez de vous reposer à l'ombre d'un rocher en saillie et de réfléchir à ce que vous allez faire, rendez-vous au [179](#).

5

Le chemin mène vers le haut de la colline. Une brise fraîche vous caresse le visage. Les arbres se font rares et la végétation moins dense. Au loin, à droite, la forêt rejoint l'horizon. Au pied des collines, dans des clairières, on aperçoit des hameaux et quelques cabanes isolées. Vous arrivez à une bifurcation. Du chemin qui monte sur la gauche vous parviennent des bruits de bagarre. Si vous voulez voir ce qui se passe, rendez-vous au [319](#). En revanche, si vous préférez descendre dans la forêt, rendez-vous au [144](#).

6

Les sept candidats ayant donné leur réponse, Glôten ouvre son poing. Dans sa main brillent deux Pièces d'Argent. Vous faites, hélas, partie des quatre perdants ! Les vainqueurs reçoivent une

bruyante ovation. Glôten vient au-devant des perdants. Rendez-vous au [339](#).

7

Vous essayez en vain de chasser le jeune Ptéranodon, mais le voilà qui pousse des cris de plus en plus stridents. Vous hurlez à votre tour en tapant du pied, espérant vous en débarrasser une bonne fois pour toutes. Il part en sautillant, sans cesser ses braillements. D'un coup d'œil par-dessus le rocher, vous apercevez deux Guerriers-Esclaves qui approchent, attirés par ce remue-ménage. Il va falloir les affronter. Rendez-vous au [262](#).

8

Vous retournez votre sac à dos et votre bourse sur l'herbe. S'il vous reste des Pièces d'Or, rendez-vous au [92](#). Sinon, rendez-vous au [218](#).

9

Vous avancez à grand-peine dans la jungle, jusqu'au centre de la vallée. Pas un garde en vue. En revanche, des remises assez basses sont alignées sur le côté du chemin. Elles servent certainement de casernement aux quelques hommes qui accompagnent le Seigneur. Ces hommes sont néanmoins en nombre suffisant pour vous empêcher de pénétrer dans le palais. Caché derrière les arbres, vous faites le tour de la clairière qui abrite la forteresse. Devant chaque entrée, une sentinelle veille. Faute de mieux, vous entrez dans une remise, où vous découvrez un puits recouvert de lattes de bois, dans lequel des marches ont été creusées. Un long tunnel, à peine éclairé par de rares torches, s'enfonce en direction de la forteresse. Parvenu au pied d'un escalier, vous pouvez monter les marches (rendez-vous au [378](#)) ou descendre encore plus profond (rendez-vous au [201](#)).

10

Votre idée a profondément outré le Margrave, qui ordonne à ses hommes de s'emparer de vous. Glôten insiste pour qu'on vous mène sur la tribune avant de vous jeter au cachot. La foule a les yeux braqués sur vous. Glôten prend la parole : « Ce guerrier sait comment se battent les mineurs ! Qu'on nous apporte deux manches de pioche ! Nous allons régler ce différend sur l'heure ! » D'un coup d'épaule, il fait glisser sa somptueuse cape à terre. Moins grand que vous, il a néanmoins des bras de lutteur. Il vous lance un manche de pioche et vous commencez à tourner l'un autour de l'autre. La foule retient son souffle.

GLÔTEN HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 16

Lorsque le total d'**ENDURANCE** de l'un d'entre vous est réduit à 4 points, vous comprenez que ce duel ne peut pas s'éterniser. Choisissez la façon d'y mettre un terme. La solution diplomatique, qui vous éviterait de perdre encore des points d'**ENDURANCE** serait de feindre la défaite en vous laissant tomber à terre au coup suivant (rendez-vous au [389](#)). Sinon, vous pouvez continuer la lutte jusqu'à ce que l'**ENDURANCE** de l'un des adversaires descende à 2 points (rendez-vous alors au [314](#)).

11

Dans la forêt, les chemins qui se dirigent vers l'est se font de plus en plus rares. Celui que vous avez emprunté est néanmoins toujours bien tracé. Tout n'est que silence et obscurité. Alors que vous commencez à douter de votre itinéraire, vous apercevez deux corps étendus à terre. Vous vous approchez, sur vos gardes. Il s'agit de deux Sciriudanthropes, hommes munis d'une longue queue et couverts d'une épaisse fourrure qui vivent dans les arbres. Ces deux Hommes-Écureuils devaient être à la chasse, à en juger par les arcs, les carquois et la gibecière rebondie qui gisent à leur côté. Deux carreaux d'arbalète sont fichés dans leur

fourrure brune. Allez-vous fouiller les corps (rendez-vous au [151](#)) ou passer votre chemin (rendez-vous au [230](#)) ?

12

Des nuées noires descendent de tous côtés. Vous faites plusieurs fois le tour du portail austère en faisant tournoyer votre torche au-dessus de votre tête afin d'éloigner cette ombre envahissante. En vain. La torche finit par s'éteindre dans un sifflement. Les profondes ténèbres vous enlacent et soufflent votre vie comme la flamme d'une bougie.

13

La petite embarcation se met à tournoyer dans le tourbillon provoqué par les convulsions du monstre. Elle se remplit d'eau. Vous vous y accrochez désespérément, les mains ankylosées, jusqu'à ce qu'elle se disloque sous les spasmes de la créature. Effrayé et impuissant, vous parvenez à peine à maintenir la tête hors de l'eau tandis que le courant vous entraîne. Vous heurtez des rochers et les poutres d'un embarcadère. Lancez deux dés et soustrayez le résultat de votre total d'**ENDURANCE**. La rivière vous rejette sur la rive est. Vous vous traînez jusqu'aux fougères qui envahissent la rive et vous vous écroulez, sans connaissance. Lorsque vous revenez à vous, vos membres sont encore douloureux, mais vous parvenez à marcher. Sans bateau, il est impossible de poursuivre la descente de la rivière. Vous allez devoir la remonter à pied (rendez-vous au [278](#)).

14

L'obscurité recule, comme attirée par les pierres sombres de la Porte. Vous scrutez la cavité, puis vous vous retournez, bouche bée : dans le jour qui se lève, une vaste étendue de marécages et la jungle s'étendent à perte de vue, dominées par une chaîne de montagnes recouvertes de neige. Il est difficile de s'imaginer qu'au fond d'une mine puisse s'étendre un paysage aussi vaste. En réalité, la Porte donne accès à un autre monde. La teinte du ciel et du soleil est différente. Les monstres qui erraient dans la



14 De l'autre côté de la Porte, les monstres
qui erraient dans la forêt semblent chez eux.

forêt semblent ici chez eux. Des mastodontes pourvus d'épaisses carapaces marchent avec lourdeur. Des nuées d'animaux à bec crochu sillonnent le ciel. Quelque part dans ce monde étrange se cache le Seigneur des Guerriers-Esclaves. Vous pénétrez dans ce décor préhistorique. De ce côté, la Porte grandiose est réduite à une cavité dans une colline. En prévision du retour, vous cachez votre torche, qui brûle encore, dans un creux entre deux rochers. Trois chemins s'offrent à vous : vous rejetez d'emblée celui du milieu, le plus large et certainement le plus fréquenté. Celui de gauche se dirige vers les collines (rendez-vous au [239](#)), celui de droite s'enfonce dans la jungle (rendez-vous au [322](#)).

15

La rivière s'est élargie et forme maintenant des méandres dans une forêt de sapins majestueux. A leur pied prospère un enchevêtrement de ronces. Le chemin longe la rivière ouest. Un vieux ponton en bois atteste la présence des hommes. Deux embarcations y sont amarrées : une barque à fond plat avec une gaffe et une yole munie d'avirons. Un vague sentier rejoint une cabane, au loin dans la forêt. Descendre la rivière à bord d'une embarcation serait plus rapide. Allez-vous vous emparer d'une barque (rendez-vous au [166](#)) ou d'abord frapper à la porte de la cabane (rendez-vous au [275](#)) ?

16

Lignia n'a pas d'arme et elle ne sait pas se battre. Elle n'oppose donc aucune résistance. Pourtant, sa peau est aussi dure que l'écorce. Malgré vos avantages, vous ne parvenez pas à lui faire perdre plus de 2 points d'ENDURANCE par Assaut. Vous ne pouvez pas recourir à la CHANCE. Lignia ayant 12 points d'ENDURANCE, il faut compter 6 Assauts victorieux pour la tuer. Au cours du combat, vous sentez comme une présence derrière vous. Les feuilles des arbres bruissent de toutes parts et les branches se couchent vers vous. Après chaque attaque, lancez un dé. Si vous obtenez 6, rendez-vous au [279](#). Si ce chiffre n'est pas sorti au bout de six Assauts, rendez-vous au [76](#).

17

Malgré sa muselière et ses moufles, cet Ours est un adversaire redoutable. Debout sur ses pattes arrière, il mesure au moins un mètre de plus que vous et son épaisse fourrure le protège mieux qu'une armure.

OURS GÉANT HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 13

Si vous parvenez à vaincre cet animal, vous ne trouverez rien d'intéressant dans la cellule. Vous fermez la porte derrière vous et continuez l'exploration du couloir. Rendez-vous au [295](#).

18

La cavité rocheuse, propre et sèche, est un abri idéal pour la nuit. Si vous avez faim, prenez un Repas (vous récupérez 4 points d'ENDURANCE). Ensuite, vous allez faire un tour au sommet. Rendez-vous au [123](#).

19

Lorsque vous passez devant lui en rampant, le garde se retourne... dans son sommeil. Vous descendez les escaliers quatre à quatre, dans l'obscurité jusqu'à un tunnel assez court qui serpente entre des racines énormes. Au bout, un Elfe Guerrier-Esclave monte la garde. Il vous a entendu et a déjà tiré son épée. Il faut se battre.

ELFE GUERRIER-ESCLAVE HABILITÉ : 8 ENDURANCE 5

Si vous êtes vainqueur, vous quittez au plus vite la maison arboricole des Elfes. Rendez-vous au [150](#).

20

Vous examinez les corps des Gobelins à la lueur dansante du feu. Un bandeau noir couvre l'œil aveugle du premier, un crochet remplace la main gauche du second. A en juger par la collection

de breloques et de pièces qui gonflent leur bourse, il s'agit de bandits de grand chemin. Gardez les 6 Pièces d'Or que vous avez trouvées. Vous tirez les corps du fossé et revenez vous asseoir près du feu jusqu'au lever du jour. A l'aube, vous dispersez les cendres et continuez votre route vers le sud. Rendez-vous au [36](#).

21

Vous vous rendez et attendez avec le garde les guerriers, qui vous mènent à la petite cabane de pierre. Cette fois, vous êtes enfermé à double tour. Inutile d'espérer vous échapper. Vous pouvez en profiter pour vous restaurer (vous récupérez 4 points d'ENDURANCE). Rendez-vous au [110](#).

22

Malgré les inégalités du sol et l'épaisseur du sous-bois, cette partie de la forêt est un labyrinthe de sentiers. La plupart vont de l'est à l'ouest, reliant Kleinkastel aux mines des montagnes, mais des embranchements mènent vers le nord et les collines, ainsi que vers le sud, au cœur de la forêt. Vous prenez la direction des Percenues, dont les sommets dépassent derrière les arbres, à l'est. Après quelques heures de marche, vous entendez de sourds piétinements derrière vous. Arrivé dans une clairière, vous vous retournez brusquement. Vos poursuivants se sont arrêtés. Un homme est debout, immobile, mais vous n'avez d'yeux que pour l'animal étrange qui trotte vers vous en poussant des glapissements. De la taille d'une autruche, il est pourvu d'une solide carapace et de courtes pattes antérieures griffues. Des yeux au regard fixe surmontent une gueule pointue. Il s'agit d'un Struthiominus, espèce éteinte depuis des millions d'années. Pourtant, le spécimen qui se dresse à présent devant vous est bel et bien vivant !

STRUTHIOMINUS HABILITÉ : 9 ENDURANCE: 12 Après trois Assauts victorieux, rendez-vous au [189](#).

23

La forme noire se dirige vers vous. « Ce n'est pas encore cela », résonne la voix étrange. « La réponse est fausse. Mais vous avez payé votre dû, vous méritez une autre chance. Montez dans le coracle. » Vous êtes exténué. Comme dans un demi-sommeil, vous grimpez dans la petite embarcation circulaire. Blotti au fond du canot, vous entendez la voix céleste lancer, tandis que vous commencez à descendre, emporté par le courant : « Vous ferez mieux la prochaine fois ! » Vous vous réveillez dans la forêt, sur un sentier, bien reposé. Vous avez récupéré vos totaux de départ. Votre épée pend à vos côtés. Dans votre sac à dos sont rangés deux Repas et une carte de la région. Le décor vous est vaguement familier. Rendez-vous au [1](#).

24

D'un bond, vous esquiviez le Mille-Pattes Géant, mais vous trébuchez par malheur sur sa queue. Vous tombez à terre et perdez connaissance (ainsi que 3 points d'ENDURANCE). Vous revenez à vous juste à temps pour voir la queue venimeuse et les mandibules en pleine action du Mille-Pattes se rejoindre au-dessus de vous ! Vous frappez l'animal de toutes vos forces d'un coup de fouet.

MILLE-PATTESGÉANT HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 7

Si vous parvenez à occire ce monstre, vous vous enfuyez dans la jungle. Rendez-vous au [9](#).

25

La rivière s'est élargie et le courant est plus lent. Vous vous dirigez vers le sud. Vous pouvez vous restaurer et récupérer 4 points d'ENDURANCE, tout en regardant le paysage. Les deux rives sont encore bordées d'une forêt dense, mais des plantes grimpantes ont remplacé les ronces touffues. Les arbres sont encore plus massifs qu'au nord, avec de grandes feuilles brillantes, et les clairières sont plus fréquentes à mesure que

vous allez vers le sud. Vous apercevez les premières traces de vie humaine depuis le début de votre périple en barque : des pontons de bois se dressent sur chaque rive. Si vous voulez accoster sur la rive ouest, rendez-vous au [382](#). Si vous préférez la rive est, rendez-vous au [152](#). Enfin, pour continuer la descente, rendez-vous au [104](#).

26

Le Nicosaire rugit, dévoilant une rangée de dents acérées.

NICOSAURE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 12

Vous remarquez sans grande surprise que le combat a attiré l'attention d'un des Guerrier-Esclaves. A peine avez-vous eu le temps de reprendre votre souffle qu'il se dirige vers vous de sa démarche mécanique. Rendez-vous au [135](#).

27

Le martèlement des sabots s'éteint derrière vous et le silence retombe sur la forêt. On n'entend plus que le clapotis de la rivière. Enfin, vous apercevez ce que vous cherchiez depuis longtemps : entre les arbres très espacés, une étendue d'eau immense, un lac, ou plutôt une véritable mer intérieure qui rejoint l'horizon, scintille dans la lumière. Au nord-est, elle est bordée d'une forêt dense. Au sud-ouest, ce sont des prairies verdoyantes qui l'entourent. Vous vous approchez du bord. Une embarcation se balance dans l'eau, attachée à un pieu. Une ombre vous barre la route. C'est une silhouette noire, petite mais d'apparence humaine, comme un Nain en haillons coiffé d'un chapeau pointu à l'origine, mais avachi par les années. La créature est noire comme l'encre. Elle se met brusquement à bouger et une voix semble sortir du ciel. « De l'or ! Lancez-moi votre or ou vous ne passerez pas ! » Si vous décidez de passer à l'attaque, rendez-vous au [306](#). Si vous lancez 1 Pièce d'Or vers cette ombre, rendez-vous au [77](#). Si vous continuez votre route sans tenir compte de cette injonction, rendez-vous au [345](#).

28

Toujours en lutte avec l'Ovirapteur, vous esquivez son bec pour vous effondrer sur le corps amaigri d'un Guerrier-Esclave. Quatre soldats aux yeux morts sont entrés dans la cage, attirés par le bruit, et regardent le combat en silence. Ils finissent par écarter l'animal, vous font sortir de la cage et vous assomment à nouveau. Puis, ils vous ramènent dans la fosse du Tyrannosaure. Vous êtes le prochain repas du monstre et, cette fois, vous n'avez aucun moyen d'échapper à votre destin.

29

Les Gobelins s'emparent du parchemin et s'enfuient dans la forêt. Assis sur le ponton, vous observez les éclats du soleil à la surface de l'eau. Derrière vous, les arbres oscillent à la brise, pleins des pépiements des oiseaux. Sur l'autre rive, des animaux se balancent de branche en branche. Vous attendez le retour des Gobelins. Quelques heures plus tard, vous vous ennuyez ferme. Vous commencez à mettre en doute la bonne foi des Gobelins. Si vous décidez de ne plus attendre, montez dans le bateau et laissez-vous porter par le courant (rendez-vous au [104](#)). Vous pouvez aussi prendre la même direction qu'eux, le long de la rivière (rendez-vous au [50](#)). Dans les deux cas, gomez la lettre perdue de votre *Feuille d'Aventure*. Si vous avez encore la patience d'attendre, rendez-vous au [198](#).

30

A contrecœur, vous débouclez votre ceinturon et laissez tomber votre épée sur la plate-forme. L'échelle de corde atteint maintenant le sol, vous permettant de descendre. Dans le vallon, vous inspectez sans grand intérêt les plantes endommagées. Vous creusez des trous avec vos mains, dans lesquels vous enterrez les racines des plantes malmenées. Vous retirez de la pelouse les branches arrachées par le passage des soldats. Vous replantez les mottes de gazon déterrées par les bottes. Vous enlevez les détritrus qui encombrent la rivière. Ce travail finit par

vous plaire. En vous relevant pour observer le résultat, vous apercevez Lignia qui se dirige vers vous, escortée d'une dizaine de Dryades. Elle vous rend votre épée avec une mine de dégoût : « Reprenez cet objet ridicule ! dit-elle. Je ne crains plus de le voir dirigé contre moi ou contre ma forêt. Excusez ma méfiance, mais nous comptons très peu d'amis, maintenant. Les Elfes des Bois, eux aussi, se sont retournés contre nous. Veuillez accepter ces cadeaux. J'ai comme l'impression qu'ils pourraient vous être utiles. » Deux Dryades approchent, chacune portant un minuscule oiseau, l'un rouge, l'autre bleu, dans une cage d'osier. Vous les glissez dans votre sac à dos et, lorsque vous relevez la tête, vous êtes seul à nouveau. Vous quittez la clairière et reprenez votre route sur l'étroit sentier. Rendez-vous au [144](#).

31

Vous tirez le talisman de votre sac à dos. Le Druide le regarde d'un air sceptique, puis recule précipitamment, pâle comme un linge : « Je crois reconnaître ces signes, murmure-t-il dans un souffle. Et, si je me souviens bien, cette chose est encore plus monstrueuse que ce que j'ose imaginer. Vite, à ma bibliothèque ! » Dans une pièce où des centaines de livres sont sagement alignés sur des rayons, le Druide se plonge dans des grimoires poussiéreux que vous êtes incapable de déchiffrer. « Il s'agit d'un idiome gobelin qu'eux-mêmes ne savent plus parler ni, encore moins, écrire. Cet ouvrage ancien n'est qu'une collection de fragments de contes et de chansons datant d'il y a un millier d'années. Et voilà ! Comme je m'en doutais, voici la description de la petite tablette de pierre qui ressemble à votre talisman. Il s'agit d'une réplique de quelque chose de plus grand. Il me faudra cependant plusieurs heures pour reconstituer toute l'histoire - et peut-être ne s'agit-t-il que d'une fable sans importance. Si vous ne voulez pas perdre de temps, je peux faire ces recherches plus tard, au retour. Nous pouvons partir, maintenant. » Si vous pensez qu'il vaut mieux partir tout de suite, rendez-vous au [102](#). Si vous préférez attendre que le Druide ait fait ses recherches, rendez-vous au [81](#).

32

Sur la crête, le chemin traverse deux gros rochers entre lesquels vous vous cachez pour observer la vallée. Vous dominez un cirque envahi par la jungle. Des sentiers et des trouées ont été récemment dégagés. Au centre de la vallée, une clairière abrite une gigantesque citadelle toute neuve, à en juger par sa blancheur éclatante. Tout autour des hautes murailles sont blotties des constructions en bois. C'est probablement là que siège le Seigneur des Guerriers-Esclaves, détenteur du pouvoir de la Porte. Des patrouilles de Guerriers-Esclaves sillonnent sans répit la crête. C'est le seul mouvement que vous déceliez. Un ravin étroit, qui vous livrerait à peine passage, vous permettrait de descendre, mais il vous oblige à avancer à découvert pendant un certain temps. Hélas ! une patrouille de Guerriers-Esclaves approche ! Allez-vous vous glisser dans le ravin (rendez-vous au [156](#)) ou bien quitter votre cachette et imiter la démarche mécanique des Guerriers-Esclaves afin de passer pour l'un des leurs (rendez-vous au [247](#)) ?

33

L'homme appuie son couteau contre votre gorge, tandis qu'une douzaine de pauvres hères vêtus de haillons et armés de couteaux, de haches et de pioches émergent du sous-bois et vous encerclent. Rendez-vous au [216](#).

34

Vous reculez devant ses attaques rageuses, tout en expliquant que vous ne lui voulez aucun mal. Vous renversez les chaises tendues de soie et vous piétinez les coussins de velours qui jonchent le sol. Elle manie la chaîne comme un gladiateur endurci.

Vous perdez 3 points d'**ENDURANCE**. Si vous survivez à ces assauts vengeurs, la femme s'arrête brusquement et fixe la porte, dans l'encadrement de laquelle se tient un Nain Guerrier-Esclave avec un trousseau de clefs pendu au ceinturon, le geôlier. La

femme se met à gronder sourdement, mais les yeux du Nain restent posés sur vous. Il fait demi-tour, vraisemblablement pour demander de l'aide. Vous vous jetez sur lui.

NAINGUERRIER-ESCLAVE HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 5

Si vous venez à bout du geôlier, la femme vous sourit et applaudit poliment. Rendez-vous au [276](#).

35

L'enthousiasme des chasseurs se transforme en colère, et ils vous poussent vers le Tricératops. Votre refus vous fait passer pour un couard. Peut-être finalement n'êtes-vous finalement pas apte à devenir un véritable guerrier du Peuple. Les chasseurs reprennent votre lance et vous mettent une dague entre les mains avant de vous aiguillonner, de la pointe de leurs armes, vers le dinosaure. Vous perdez 1 point d'**HABILITÉ** pour la durée du combat, car cette arme est peu efficace. Le monstre se prépare d'ailleurs à charger et gratte furieusement le sol. Il fond sur vous. Vous croyez votre dernière heure arrivée.

TRICÉRATOPS HABILITÉ: 8 ENDURANCE: 18

Vous ne parvenez pas à percer cette peau épaisse : retirez 1 seul point d'**ENDURANCE** au Tricératops chaque fois que vous lui portez un coup. Ses cornes et sa longue queue musculeuse sont des armes redoutables. Vous perdez 3 points d'**ENDURANCE** à chaque blessure. Si vous êtes encore de ce monde après cinq Assauts, vous entendez, à votre grand soulagement, les cris de guerre des chasseurs qui viennent vous prêter main forte. Attaqué de toutes parts, le Tricératops ne tarde pas à succomber. Rendez-vous au [390](#).

36

Les arbres sont devenus si rares que vous avez l'impression d'attirer les regards en traversant une prairie sur laquelle broutent des troupeaux d'herbivores impassibles. Le clapotis de

la rivière se fait entendre sur votre gauche. Vous apercevez au loin des plaines brûlées par le soleil. Tout à coup, un bruit de sabots retentit. Cinq cavaliers, des hommes du Sud à la longue robe flottante, montés sur des poneys à cornes, approchent au grand galop. Allez-vous les attendre (rendez-vous au [294](#)) ou prendre la fuite dans l'espoir de vous mettre à l'abri (rendez-vous au [134](#)) ?

37

Vous revenez à vous. Vous êtes dans la forêt et tout votre corps n'est qu'une masse douloureuse. Votre vue a baissé. Vous avez l'impression d'être allongé par terre. Les troncs d'arbres semblent avoir perdu leur forme et leur couleur. Vous essayez de vous lever, mais vous entendez une course précipitée en dessous de vous et vous voilà propulsé dans une clairière, sous un arbuste. Vous tentez de bouger les bras. Deux énormes pinces s'agitent devant vos yeux. La Porte vous a métamorphosé en Scorpion Géant. Vous finirez votre existence en chassant de petites proies, dans la forêt, tandis que les armées du Seigneur des Guerriers-Esclaves poursuivront leur œuvre dévastatrice dans le Royaume de Groule.

38

Le militaire passe en revue les tonneaux, en y jetant un regard ou un coup de pied. Celui qui se trouve à côté du vôtre se disloque sous l'impact de sa botte cloutée. Chance inouïe, celui que vous occupez n'est pas inspecté. Vous vous glissez dehors tandis que le soldat quitte la taverne en tapant du pied. Vous trouvez une porte et, à côté, une réserve de torches, faites de roseaux liés à l'extrémité trempée dans la poix. Vous en glissez une dans votre sac à dos, puis vous sortez. Vous voilà sur un sentier étroit, dans la pénombre de la forêt. Vous vous dirigez vers l'est et, une fois le village hors de vue, vous rejoignez le sentier principal par lequel vous êtes entré dans le village. Rendez-vous au [11](#).

39

Vous vous laissez glisser le long d'une courte pente. Vous atterrissez dans un tas de débris. Cette ouverture sert sans aucun doute d'évacuation des déchets de l'enclos de la bête. Vous traversez le tas d'immondices en titubant et vos mains rencontrent enfin une paroi. A tâtons, vous découvrez une minuscule ouverture, à travers laquelle vous vous glissez ; mais vous vous rendez compte que vous êtes coincé entre deux murs très hauts. Un rai de lumière grise descend jusqu'à vous. Vous vous immergez jusqu'à un palier éclairé par une torche, au fond duquel se trouve un escalier. Tenaillé par la peur de tomber nez à nez avec vos ravisseurs, vous descendez les marches, à bout de forces. Rendez-vous au [78](#).

40

Vous voilà à portée de crochet. Il faut vous défendre. Si le Koãilite est toujours vivant, il enroule sa queue autour de vos jambes et vous pince les genoux de son bec pointu, ce qui diminue votre total d'**HABILETÉ** de 2 points et vous fait perdre 1 point d'**ENDURANCE** à chaque Assaut.

NAIN BATELIER HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 5

Si vous gagnez, larguez les amarres des deux bateaux, sautez dans l'un d'entre eux et laissez-vous porter par le courant. Si vous choisissez cette solution, notez quelle embarcation vous avez choisie -barque à fond plat ou yole - sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [227](#). Si vous préférez descendre la rivière à pied, rendez-vous au [79](#).



42 *Un autre groupe d'Elfes pénètre dans la clairière, avec à sa tête une Reine.*

41

Vous remarquez une cavité dans le tronc du chêne millénaire sous lequel vous vous êtes abrité du soleil. A l'intérieur, vous ne parvenez à discerner qu'un amas de brindilles et de feuilles mortes - et quelque chose de brillant. Si vous voulez prendre l'objet qui se cache dans le tronc d'arbre, rendez-vous au [194](#). Si vous préférez attendre sans rien faire, rendez-vous au [363](#).

42

Encerclé par des arcs menaçants, vous demandez aux Elfes ce qu'ils veulent, mais sans obtenir de réponse. Vous n'avez pourtant pas peur, ces êtres n'étant en général pas les ennemis des hommes. Un autre groupe d'Elfes pénètre dans la clairière. A leur tête se trouve une Reine, à en juger par son port altier et ses habits princiers. Vous vous inclinez à son approche. Son regard ne laisse transparaître aucun sourire. A sa demande, vous expliquez que vous êtes en quête de la source du mal qui est apparu dans la forêt. « Alors, nous pouvons vous aider, vous répond-elle. Vous devez aller vers l'est, dans les montagnes. Nous vous y escorterons demain. Ce soir, il faut vous reposer. » Vous la remerciez et acceptez l'invitation : en réalité, vous n'avez pas vraiment le choix, comme vous le rappellent ces flèches pointées sur vous. « Pardonnez notre méfiance, ajoute la Reine des Elfes. Il est difficile de savoir à qui se fier, ces temps-ci. » Les Elfes vous escortent. Les arbres se perdent petit à petit dans les brumes et vos pas sont étouffés. Si vous avez la Potion de Clairvoyance, rendez-vous au [335](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [217](#).

43

Vous tombez sur un rocher pointu. Tous vos os se brisent. Vous mourez sur le coup et votre corps est emporté par le courant.

44

Les Guerriers-Esclaves s'arrêtent, font demi-tour et s'éloignent sur la crête. Quel comédien vous faites ! Vous pouvez maintenant pénétrer dans la vallée en toute tranquillité. Descendez à l'abri de la jungle et rendez-vous au [9](#).

45

Vous sortez en courant, au moment où résonnent des chocs sourds accompagnés d'un grésillement. Vous voici témoin des effets de la Poudre de Feu. Après avoir été allumée, elle explose dans une faible pétarade et retombe en nuage de poussière sur l'édifice, qui subit alors une métamorphose. Les blocs de pierre et le toit de tuiles fondent en une masse informe qui redurcit lentement, enfermant dans son écrin l'alchimiste et l'or. La Poudre de Feu est une substance étonnante ! Le petit sac que vous emportez sera sans aucun doute utile. Vous décidez d'inspecter l'entrée de la mine. Rendez-vous au [106](#).

46

Cet être vêtu de loques est probablement un Guerrier-Esclave dont avait parlé le Spinosure et vous espérez qu'il ne vous verra pas. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [162](#). Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au [193](#).

47

Horfak cesse de parler et recule à mesure que vous avancez. « Comment osez-vous m'interrompre ? siffle-t-il. Et comment osez-vous menacer votre Seigneur, l'Empereur de Groule ? Votre attaque est bien futile. Sentez plutôt la toute-puissance de la Porte ! » D'un geste, il fait descendre un éclair noir du plafond qui vous emprisonne. Une douleur vive vous pénètre dans la tête. Vos membres sont lourds. Vous perdez 2 points d'**HABILETÉ**. Horfak tire une lourde épée de son fourreau et son rire démoniaque fait trembler les murs tandis qu'il fait tournoyer son arme au-dessus de sa tête, des éclairs noirs courant le long

de ses bras. La puissance maléfique de la Porte a décuplé ses forces.

HORFAK HABILITÉ: 10 ENDURANCE : 20

Si vous réussissez à anéantir cette force de la nature, rendez-vous au [170](#).

48

« Félicitations, vaillant guerrier ! Le Druide sera ravi de vous rencontrer. Veuillez monter dans le coracle qui vous mènera directement à lui. » L'ombre noire disparaît comme par enchantement. Vous vous installez dans la petite embarcation, qui s'éloigne de la rive. Une brume se lève, bientôt assez dense pour éclipser le soleil. Après quelques heures, une forme étrange apparaît dans la nappe de brouillard, devant vous. Il s'agit d'une petite île, d'à peine cinquante pas de long. A mesure que le coracle s'approche, vous remarquez qu'elle est recouverte d'un amoncellement d'armes rouillées. Le frêle esquif vient heurter un poteau dont l'inscription a été effacée par le temps. Vous vous demandez que faire. Si vous décidez de jeter votre épée sur le tas, rendez-vous au [357](#). Si, en revanche, vous choisissez de conserver votre arme, rendez-vous au [205](#). Enfin, si vous n'avez pas d'arme, rendez-vous au [97](#).

49

Bien que la langue de ces guerriers vous soit pratiquement inconnue, vous comprenez que vous êtes bel et bien leur prisonnier. Vos ravisseurs vous emmènent sur une colline, dans un village fortifié. On vous enferme dans une cabane de pierre. La porte s'ouvre presque aussitôt pour laisser entrer une jeune fille qui parle votre langue, mais dans sa forme archaïque. « Bienvenue, guerrier de l'autre-monde. Je m'appelle Witta. Je vais vous expliquer ce qui se passe. La Porte de la Grotte Sacrée nous était favorable : chaque siècle, un guerrier de l'autre-monde la découvrait et entraînait. Mon grand-père est le dernier arrivé, avant vous. Né à Neubourg et bûcheron de métier, il a découvert la

Porte par hasard, en explorant les cavernes situées au pied des Percenues. Nous sommes le Peuple. Ici, toutes les races sont confondues et nous vivons en paix, contrairement aux tribus de l'autre-monde. Depuis l'arrivée d'Horfak, il émane des ondes maléfiques de la Porte. Des hordes de Guerriers-Esclaves nous envahissent. Ils détruisent nos maisons et nous capturent, sur ordre d'Horfak. Mais je vous en dirai plus tout à l'heure. Il faut tout d'abord manger. » Elle sort - et oublie de refermer la porte ! Allez-vous attendre son retour (rendez-vous au [360](#)) ou vous évader (rendez-vous au [72](#)) ?

50

Alors que vous avancez vers le sud, le long de la rivière, la forêt fait place à un sol rocheux. Vous voilà en train d'escalader et de dévaler des rochers à pic et des ravins. Le sentier est très escarpé ; vous finissez par perdre la rivière de vue et dépasser le faite des arbres. Vous arrivez au sommet d'une haute colline au coucher du soleil. C'est un pic désolé et balayé par les vents. Un abri formé de rochers empilés les uns sur les autres est la seule trace de vie humaine. En dessous, un personnage revêtu d'une cape est assis ; immobile, de dos, il regarde vers le sud. Allez-vous signaler votre présence par un bruit (rendez-vous au [373](#)) ou l'attaquer par surprise (rendez-vous au [171](#) ?)

51

Horfak recule à mesure que vous avancez. « Comment osez-vous menacer votre seigneur, l'Empereur de Groule ? Votre attaque est bien futile. Sentez plutôt la toute-puissance de la Porte ! » Du bout de son épée, un éclair noir semble tomber du ciel et vous emprisonne comme dans une toile d'araignée.

Une vive douleur pénètre dans votre tête. Vos membres sont lourds. Vous perdez 2 points d'**HABILETÉ**. Horfak tire une lourde épée de son fourreau et son rire démoniaque fait trembler les murs tandis que son arme siffle au-dessus de sa tête. La

puissance maléfique de la Porte a décuplé ses forces, c'est un redoutable adversaire.

HORFAK HABILITÉ : 10 ENDURANCE : 20

Si vous réussissez à anéantir cette force de la nature, vous entendez un cri de victoire du Peuple. La mort d'Horfak semble avoir provoqué un affaiblissement des Guerriers-Esclaves. Ils continuent de se battre, mais chancellent. C'est désormais un jeu d'enfant de les éliminer, les uns après les autres. Le Peuple vous fête en héros, mais vous savez que la Porte existe toujours et vous êtes résolu à le détruire pour sauver Groule. Vous décidez de prendre la route de la Grotte Sacrée. Rendez-vous au [369](#).



52

Glôten hoche la tête. « Les massues que je tiens dans la main ne sont guère plus tendres que des épées. Cependant, ajoute-t-il, je conviens que le gagnant ne doit pas être en trop mauvais état s'il veut devenir notre champion. Annulons le combat. » La foule déçue siffle bruyamment. « Silence ! rugit-il. Il y a une autre solution. Tous au pont-levis ! » Les autres candidats sont Ostbar, le garde du corps du Margrave, Humbolt, un Nain mineur, et Trella, un Elfe. La foule vous suit jusqu'au pont-levis que dominant le château et les fortifications. Une passerelle relie la ville aux faubourgs. « Entravez-leur à nouveau les chevilles, ordonne Glôten, et attachez-les à des cordes, la tête en bas, deux de chaque côté du pont, à portée d'épée l'un de l'autre. A mon signal, vous tirerez votre épée et vous tenterez de couper la corde de votre adversaire. Voilà qui pourra définir votre habileté dans

le maniement de cette arme ! Celui qui restera au sec sera notre champion ! Tirez votre épée ! » Vous voilà suspendu comme un lièvre au-dessus de l'eau saumâtre des douves. Face à Humbolt, vous êtes bien décidé à gagner. Humbolt a 7 points d'**HABILETÉ**. Lancez le dé deux fois pour déterminer votre Force d'Attaque, puis celle de votre adversaire. Celui qui obtient le total le plus élevé parvient à faire tomber son adversaire, qui est repêché sous les quolibets de la foule. Si vous perdez, vous trouvez Glôten, qui vous attend au bord des douves (rendez-vous au [339](#)). Si vous gagnez, rendez-vous au [197](#)

53

Dans le nid improvisé trônent un œuf de dimensions respectables et 10 Pièces d'Or. Vous pouvez prendre l'œuf et les pièces, si le cœur vous en dit, mais au moment où vous allez les glisser dans votre sac à dos, la tour se met à trembler tandis que deux énormes griffes s'agrippent au parapet du belvédère et qu'une créature de cauchemar pousse un cri rageur. Il s'agit d'un Ptéranodon, saurien volant dont la race s'est éteinte depuis des millénaires. Il avance sur vous, ses ailes déployées recouvertes d'écaillés embrassant toute la largeur de la pièce, son bec assez grand pour ne faire qu'une bouchée de vous.

PTÉRANODON HABILETÉ : 5 ENDURANCE : 8

Si vous parvenez à mettre fin aux jours de ce monstrueux animal, vous revenez au premier étage de la tour (rendez-vous au [109](#)).



53 Le Pteranodon avance sur vous, ses ailes déployées embrassant toute la largeur de la pièce.

54

L'Ankylosaure est rapide malgré sa masse impressionnante. Lorsque vous l'attaquez, il balance sa queue interminable. S'il vous touche, vous perdez 6 points d'ENDURANCE. En effet, rares sont les créatures qui survivent à de tels coups.

ANKYLOSAURE HABILITÉ : 4 ENDURANCE : 22

Vous faites des bonds autour de l'animal, pour éviter ses coups de queue meurtriers. Si vous survivez assez longtemps pour lui faire perdre 3 points d'ENDURANCE, il se fatigue et finit par redescendre la colline. Vous pouvez continuer votre ascension. Rendez-vous au [32](#).

55

Vous grimpez sur le trône et vous vous installez confortablement dans les coussins moelleux. Quel trône douillet ! Vous appuyez la tête sur le dossier sculpté qui s'élève derrière vous et posez les bras sur les accoudoirs capitonnés. Vous avez l'impression qu'ils ont du jeu et, à y regarder de plus près, vous remarquez qu'on peut les soulever. Qu'allez-vous faire : vous lever et attendre l'arrivée de Glôten (rendez-vous au [211](#)), soulever les deux accoudoirs simultanément (rendez-vous au [173](#)), soulever l'accoudoir de droite, puis celui de gauche (rendez-vous au [126](#)), ou bien soulever l'accoudoir de gauche, puis celui de droite (rendez-vous au [296](#)) ?

56

Vous avez donné le nombre exact. « Bravo ! Bravo ! » s'exclame la porte enchantée, que vous ouvrez et qui aboutit à une grosse branche. Vous êtes au faite de la maison des Elfes. Vous descendez un escalier de guingois, qui relie les branches entre elles. Vous passez devant des ouvertures dans le tronc massif de l'arbre et des cabanes. Les Elfes, métamorphosés en Guerriers-Esclaves, sont assis en silence et ne vous entendent pas. L'escalier se termine sur une grosse branche basse. Vous décidez

d'aller voir en direction du faible grognement que vous venez d'entendre. Rendez-vous au [249](#).

57

La rivière suit son cours au fond d'une vallée de plus en plus étroite et profonde, jusqu'à se transformer en gorge encaissée. Les falaises de chaque côté de la rivière empêchent la lumière du jour de pénétrer jusque-là. Vous êtes sur la rive ouest. Un sentier étroit longe le cours d'eau. Au coude suivant de la rivière, le chemin disparaît, écrasé entre la falaise et l'eau. A cet endroit, une caverne a été creusée dans le flanc de la montagne. Vous ne pouvez pas traverser la rivière à pied. Allez-vous passer devant la caverne sans vous arrêter (rendez-vous au [246](#)) ou tenter de grimper sur la falaise (rendez-vous au [365](#))?

58

Vous vous éloignez du museau interrogateur du Nicosoure et vous rampez vers l'arbre le plus proche, ce qui semble mettre l'énorme animal dans une colère noire. Il se met à rugir et vous laboure le dos de ses griffes, vous faisant tomber à terre. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si vous avez survécu à cette attaque, vous avez juste le temps de vous relever pour voir le Nicosoure partir en se dandinant tandis qu'un Guerrier-Esclave, certainement attiré par le bruit, s'approche de vous, la main sur le pommeau de son épée. Rendez-vous au [135](#).

59

Le cheval métallique du Druide survole la forêt, des étincelles jaillissant de ses sabots lorsqu'il frôle la cime des arbres. Vous vous dirigez vers le nord sur cet étrange destrier. Enfin, les premières formations rocheuses apparaissent, au pied des Percenues. Le Druide fait atterrir son cheval mécanique dans une clairière. « Vous pouvez continuer par là, vers l'est, dit-il. Vous allez bientôt vous retrouver enfoncé jusqu'au cou dans ce que vous recherchez. Mais si je parviens à convaincre le Margrave, les propriétaires des mines et les habitants de la ville de s'allier pour

combattre le mal, nous aurons besoin de guerriers comme vous. Comment vous persuader de me suivre à Kleinkastel ? » Si vous êtes résolu à continuer dans la forêt, dites au revoir au Druide, puis rendez-vous au [22](#). Si vous vous résolvez à le suivre, restez assis et rendez-vous au [398](#).

60

Votre torche reste allumée. Les pas ont pratiquement atteint la porte ouverte de la pièce gelée, mais vous êtes parvenu à percer deux trous dans la couche de glace qui recouvre la porte fermée, de votre côté. Vous en martelez la surface du poing. Des fissures apparaissent, puis le rideau de glace se brise en mille morceaux. Trois Guerriers-Esclaves se dirigent vers vous. Dans un effort désespéré, vous poussez de toutes vos forces sur la porte, qui finit par céder. Vous tombez sur un tesson de glace qui vous arrache un cri de douleur (et vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE) ; vous parvenez néanmoins à la refermer et à pousser les verrous métalliques. Les Guerriers-Esclaves, de l'autre côté, se jettent contre la glace, apparemment insensibles à la douleur. Vous vous êtes assis le dos contre la porte, en sécurité pour le moment. Vous pouvez en profiter pour vous restaurer et récupérer 4 points d'ENDURANCE. Devant vous s'étend un long couloir éclairé par des torches. Votre repas terminé, vous vous y enfoncez. Rendez-vous au [372](#).

61

Vous vous joignez à la foule en liesse qui se hâte vers la place du marché. Toutes les conversations portent sur la longue assemblée à huis clos qui, pendant plusieurs jours et plusieurs nuits, a réuni les sages, le Margrave et ses lieutenants, les personnalités ecclésiastiques, ainsi qu'un mystérieux Druide, sorti on ne sait d'où. Une déclaration publique est prévue sur la place. Les dignitaires de Kleinkastel se sont regroupés sur une tribune. Le public montre du doigt les plus importants : le Margrave, un homme jeune et grand. Les prêtres, déjà âgés. Les marchands et les propriétaires des mines sont également

présents. Vous reconnaissez Glôten, qui justement s'adresse à la foule. « Inutile de répéter ici que les événements de la forêt me préoccupent depuis fort longtemps. J'espère que les guerriers téméraires qui ont répondu à mes précédents appels sont présents. Aujourd'hui, le Margrave partage mon inquiétude. Aux dernières nouvelles, la situation est encore plus grave que nous le craignons. Une malédiction ancienne s'est abattue sur nous, une porte entre notre monde et un autre s'est ouverte. Elle a envoûté un Seigneur qui est à la tête d'une armée toujours plus puissante de Guerriers-Esclaves qui lui obéissent au doigt et à l'œil. Nous devons nous unir et former nous aussi une armée. En outre, il faut trouver un champion capable de tuer ce seigneur. Ce champion sera sélectionné au cours d'un tournoi, qui va avoir lieu tout de suite. Que les candidats montent sur cette tribune ! » Allez-vous participer au tournoi (rendez-vous au [190](#)) ou prendre immédiatement le chemin de la forêt (rendez-vous au [268](#))?

62

Tandis que vous déambulez dans la clairière, foulant joyeusement le tapis d'herbe grasse, vous percevez des mouvements dans le groupe d'arbres devant vous. Piqué par la curiosité, vous vous approchez sur la pointe des pieds et vous surprenez une dizaine de créatures fines et gracieuses perchées dans les branchages. D'aspect elfique, elles ont la peau très brune, les cheveux verts et leur corps est recouvert de feuilles. Ce sont des Dryades, les esprits des arbres, qui jusque-là n'existaient pour vous que dans les légendes. Elles vous barrent maintenant la route et montrent silencieusement du doigt le fond du vallon. Elles semblent vous demander de partir. Allez-vous contourner le vallon et reprendre le chemin de la forêt (rendez-vous au [144](#)), aller jusqu'à la crête et grimper sur l'arbre à la plate-forme (rendez-vous au [366](#)), ou bien forcer le barrage des Dryades (rendez-vous au [297](#)) ?



62 *Les Dryades vous barrent la route et montrent silencieusement du doigt le fond du vallon.*



63

Une faible flamme renaît à l'extrémité de votre torche. Un tentacule de ténèbres tente une fois encore de l'éteindre, mais en vain. Peu à peu, l'obscurité recule et la lumière grandit. Le froid desserre son étreinte. Vous avez survécu à la dernière attaque de la Porte. Rendez-vous au [14](#).

64

Vous piétinez les braises et vous dispersez les cendres, puis vous vous allongez sur le sol encore chaud, la tête sur votre sac à dos, l'épée au côté. Vous vous endormez et vous rêvez que vous êtes étouffé sous une couverture noire et tiède. Tous vos efforts pour vous en dépêtrer ne font que vous immobiliser davantage. Vous vous réveillez tout tremblant et en nage. Dans le ciel, les étoiles ont disparu, voilées par une paire d'ailes qui bruissent doucement. Seuls sont visibles les deux yeux rouges et brillants du Vampire géant qui descend s'abreuver de votre sang. Vous n'avez que le temps de brandir votre épée sur le monstre tandis que de grandes ailes vous serrent dans une sombre étreinte et que des crocs acérés cherchent votre gorge.

VAMPIRE HABILITÉ : 6 ENDURANCE 7

Une fois ce monstre nocturne abattu, vous ne trouvez plus le sommeil. Vous veillez jusqu'au petit jour, puis vous continuez vers le sud. Rendez-vous au [36](#).

La femme lève la main gauche, fait un signe dans l'air et s'adresse à vous dans une langue qui ressemble à la vôtre mais dans une forme beaucoup plus archaïque. « Vous devez être l'un de mes derniers sujets, constate-t-elle. Je suis votre Reine, Axonne la Chasseresse. Aidez-moi à me venger de cet abominable Horfak. Je dois me libérer de ces chaînes et trouver une arme. Nous allons tendre un guet-apens à mon geôlier : je vais me mettre à crier et vous vous cacherez derrière la porte. Lorsqu'il arrivera, bondissez sur lui et maîtrisez-le. » Vous regagnez votre place et Axonne se met à crier à pleins poumons. Un Nain Guerrier-Esclave déboule alors dans la pièce, un trousseau de clefs au ceinturon. Vous l'immobilisez immédiatement tandis qu'Axonne se rue sur lui et, un rictus de haine aux lèvres, l'étrangle de sa chaîne. « Les appartements d'Horfak sont à l'étage supérieur », vous informe Axonne tandis qu'elle défait ses chaînes et se saisit de la dague du Nain. « Il veut que je l'épouse. Quelle horreur ! Plutôt épouser un poulpe ! Cette longue lame d'acier bien effilée, voilà ce que je lui réserve comme cadeau de noces ! Suivez-moi ! Nous allons mettre un terme aux jours de cet immonde personnage ! » Si vous avez rencontré Drelin, rendez-vous au [138](#). Si vous ne connaissez pas ce personnage, rendez-vous au [334](#).

La bataille qui faisait rage sur la colline semble s'être arrêtée. Grâce à votre intervention, les Gobelins n'ont pas été exterminés. Quant aux Troglodytes, ils se sont dispersés, laissant derrière eux de nombreux morts dans leur camp comme dans celui des Gobelins. Seuls deux guerriers Gobelins sont encore debout devant la statue brillante qui trône au sommet de la colline. Si vous voulez voir cette statue de plus près, vous pouvez ramper jusqu'en haut de la colline et attaquer les deux gardes par surprise (rendez-vous au [172](#)). Si vous choisissez d'avancer à découvert, en traînant derrière vous le corps d'un Troglodyte en signe d'alliance avec les Gobelins, rendez-vous au [343](#). Enfin, si

vous pensez que la statue n'offre aucun intérêt et si vous préférez rebrousser chemin vers la forêt, rendez-vous au [144](#).

67

Vous vous précipitez entre l'Araignée et le Gobelin, qui finit par tomber à terre, hors d'haleine. L'Araignée s'avance vers vous en secouant ses longues pattes terminées par des griffes et en agitant ses mandibules dans un grincement qui vous fait froid dans le dos. Aussi grande qu'un bœuf, elle vous domine de ses longues pattes recourbées et passe à l'attaque.

ARAIGNÉE GÉANTE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 7

Si vous parvenez à occire cet ignoble monstre, rendez-vous au [220](#).

68

Vous êtes au centre d'une enceinte semi-circulaire poussiéreuse et entourée d'une palissade, au pied de la falaise. Des cabanes de bois délabrées sont éparpillées un peu partout. Un sentier mène à l'entrée des mines d'Horfak et de Drelin. C'est également d'ici que sont partis les Guerriers-Esclaves et toutes les créatures étranges qui sèment la terreur dans la forêt. Caché derrière une cabane, vous voyez sortir un groupe de Guerriers-Esclaves maigres, dépenaillés et traînant les pieds, escortant un animal à l'épaisse carapace et à l'échiné hérissé de plaques osseuses. Dès que cette étrange procession est passée, vous vous approchez du trou noir. Vous décrochez une torche de son support et, si vous en avez un, vous coiffez votre casque de mineur après y avoir planté la bougie, que vous allumez. Vous pénétrez dans le tunnel. La mine semble abandonnée. Certains passages sont entièrement obstrués par d'énormes rochers. Seul un chemin reste encore tracé. Vous l'empruntez jusqu'à une grotte naturelle. Au centre, trois énormes blocs de pierre noire forment un immense dolmen. Rendez-vous au [397](#).

69

Vous ramassez un caillou et vous le lancez sur la créature. A votre grande surprise, le caillou, comme repoussé comme par un aimant, contourne le vieil homme immobile et fonce sur vous. Vous tentez de l'esquiver, mais il vient vous frapper l'estomac à une vitesse incroyable. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si vous avez survécu, vous tombez à genoux sur le sable en tentant de retrouver votre souffle. La voix désincarnée du personnage se fait enfin entendre : « Aucun savoir-vivre ! Et quelle bêtise ! Vous ne savez donc pas qu'il est déconseillé de jeter des pierres aux druides ? » Vous levez les yeux vers le vieil homme, qui n'a pas bougé d'un pouce. « Vous êtes druide ? » parvenez-vous à glisser dans un soupir. Rendez-vous au [175](#).

70

Vous vous taillez un chemin vers le Seigneur des Guerriers-Esclaves, qui essaye de dégager son char de la mêlée. Vous montez sur son véhicule et vous le faites tomber par terre, où vous le rejoignez d'un bond. Il se tourne vers vous et vous reculez de frayeur. Sa tête, gonflée comme un énorme légume, n'est plus qu'un amas boursoufflé de chair. Vous voilà séparé de la bataille par le chariot. Dans le calme tout relatif qui s'est instauré, le Seigneur vous harcèle. « Comment osez-vous me défier, jeune sot ! Je suis Horfak ! Par ma seule force, je peux vous tuer. Grâce à la Porte, je suis invincible ! Regardez ! » Il agite une main et l'air autour de vous se met à vibrer. Des éclairs noirs sillonnent ses bras tandis qu'il sort sa lourde épée de son fourreau. Si vous avez le heaume du Dieu Fou ou un miroir, vous pouvez le coiffer ou le brandir sous son nez (rendez-vous au [330](#)). Si vous choisissez de l'attaquer, rendez-vous au [51](#).

71

Votre légère embarcation résiste. Les convulsions du monstre diminuent et finissent par cesser et sa carcasse coule lourdement au fond de la rivière. Vous êtes à bout de forces, trempé de la tête

aux pieds et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si vous avez survécu, vous vous retrouvez au fond du bateau rempli d'eau. Vous écopez comme un forcené. Lorsque vous levez enfin les yeux, vous êtes revenu au milieu de la rivière et vous continuez à descendre au fil du courant. Rendez-vous au [25](#).

72

Vous sortez en courant et vous débouchez dans une ruelle étroite remplie de braves gens qui vaquent à leurs occupations. Les races qui forment le Peuple sont tellement variées qu'il est facile de se cacher dans la foule. Vous voilà arrivé devant l'une des portes de la ville. La sortie sera plus difficile que prévu. En effet, un être à face de Gobelin et aussi grand qu'un homme vous barre la route. Il lève sa massue. « Halte-là ! rugit-il. Ne sais-tu donc pas que tout le monde doit rester en ville pour la cérémonie de ce soir ? Mais, au fait, qui es-tu ? » Derrière lui, les portes sont grandes ouvertes sur une campagne accueillante. Les rues des alentours sont désertes mais une rumeur sourde parvient à vos oreilles. Votre disparition a été découverte. La sentinelle vous regarde d'un air de plus en plus soupçonneux. Pour sortir, il faudrait le combattre. Si vous avez le cœur à le faire, rendez-vous au [367](#). Si vous préférez éviter le combat, rendez-vous au [21](#).

73

« Qu'est-ce que ce chiffon de papier ? » ricane l'officier, en vous arrachant la lettre des mains. A mesure qu'il en prend connaissance, son visage change de couleur. Il vous la rend, blême, exécute un salut raide et murmure, les lèvres serrées : « Je vous prie de bien vouloir accepter mes excuses. Mes hommes et moi-même sommes à votre entière disposition. » Vous répondez que vous avez juste besoin d'un bon repas chaud pendant que votre troupe mène ses recherches. L'officier hèle deux soldats. Ils apportent une table, une chaise et des rations, et vous voilà en train de déguster un bon déjeuner sur la place du village. Vous récupérez 4 points d'ENDURANCE. Ensuite, vous

allez vous enquérir de ce que les soldats ont trouvé. Rendez-vous au [327](#).

74

Les questions affluent dans votre tête : Qui sont les Guerriers-Esclaves ? Où se trouve la Porte du Mal ? Malheureusement, l'Elfe emprisonné dans le corps du Spinosure semble à bout de forces. En cherchant sa respiration, il parvient à poursuivre son récit. « Le Margrave de Kleinkastel, les propriétaires des mines, le Roi des Gobelins et même les Elfes des Bois ne savent pas combien les choses se sont détériorées ici. Gartax était un mineur. Il a eu l'intelligence d'évacuer la population de son village avant l'arrivée du seigneur des Guerriers-Esclaves. Les villageois et Gartax sont maintenant dans la forêt et ils tentent de résister. Leur campement n'est pas très loin d'ici - une lieue en direction du sud-est. Il vous expliquera ce qui se passe. Il faut maintenant que je me repose. Merci pour votre aide. » Vous revenez au sentier. Allez-vous continuer dans la même direction, vers le sud-ouest et Kleinkastel (rendez-vous au [143](#)), prendre la direction des Percenues, vers l'est (rendez-vous au [22](#)), ou bien vous diriger vers le sud-est, à la recherche de Gartax (rendez-vous au [263](#)) ?



75

Vous reculez de quelques pas, puis vous courez sur le Mille-Pattes Géant et sautez par-dessus ses mandibules en pleine action. Lancez le dé deux fois. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [337](#). S'il est supérieur à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [24](#).

76

Lignia est maintenant étendue immobile à vos pieds, et le bruissement des branches s'est tu. Elle ne perd pas de sang. Peu à peu, ses blessures se cicatrisent et les feuilles recommencent à frémir. Vous prenez vos jambes à votre cou. Vous vous laissez glisser jusqu'à terre le long de l'échelle de corde, mais vous avez à peine atteint le sol que les branches de l'arbre se penchent vers vous de plus belle. Lignia doit être en train de reprendre conscience. Vous voici à nouveau sur la crête qui entoure ce jardin d'Éden. Allez-vous le traverser sur toute sa longueur (rendez-vous au [318](#)) ou faire le détour (rendez-vous au [144](#)) ?

77

La Pièce d'Or brille dans l'air. La créature étrange ne fait aucun geste pour la saisir. La pièce ne rencontre aucune résistance tandis qu'elle tombe dans la noire silhouette, comme dans un puits. Rendez-vous au [225](#).

78

L'escalier est éclairé par des torches. Vous arrivez à une impasse terminée par un mur. Pourtant, vous avez le pressentiment que celui-ci recèle une porte secrète. Sur le mur s'étale l'inscription suivante, dont le début semble avoir été écrit en code :

TIDSIV FUUS

LA CLEF EST SOUS LE PAILLASSON

Vous ne voyez pourtant aucun paillason. Le couloir est plus large que l'escalier et sous ce dernier une zone d'ombre semble receler un morceau de tissu, peut-être même un tapis. Allez-vous regarder sous l'escalier (rendez-vous au [341](#)) ou prononcer les mots « sous le paillason » en espérant que la porte s'ouvrira (rendez-vous au [386](#)) ? Enfin, si vous décidez d'utiliser un autre mot de passe, notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*, puis rendez-vous au [184](#).

79

Le sentier longe la rivière pendant plusieurs lieues, puis bifurque vers la forêt. Vous vous débattez maintenant au milieu d'arbustes et de ronces qui obstruent le chemin. Une voix à l'accent étrange appelle à l'aide. Vous vous mettez à courir... pour tomber à pieds joints dans un trou. Des Gobelins vous tirent du piège à l'aide d'une corde et se disputent déjà pour savoir à quelle sauce vous allez être mangé !

80

Vous tombez à la renverse. Lancez un dé. Si vous obtenez 4, 5 ou 6, vous vous foulez la cheville et vous perdez 2 points supplémentaires d'**ENDURANCE**. Si vous avez survécu à la chute, relevez-vous. Hélas ! le bruit de votre dégringolade a attiré deux Guerriers-Esclaves qu'il faut combattre. Rendez-vous au [262](#).

81

Tandis que le Druide consulte des grimoires rongés par les ans, vous contemplez par la fenêtre les pentes herbues qui dévalent sur le rivage de galets, puis votre regard erre sur les rayons, mais rares sont les livres dont vous comprenez le titre. Un livre de recettes de Gobelins attire votre attention, mais vous le reposez presque aussitôt, dégoûté à la vue de la première illustration. Finalement, le Druide se tourne vers vous. « Le danger auquel nous sommes confrontés est bien plus grave que tout ce que nous pouvions imaginer. Le mal s'était déjà manifesté, il y a quelques milliers d'années, alors que les Gobelins étaient les seuls habitants de cette contrée. Une source maléfique avait été découverte dans une grotte, un passage vers un autre monde, un monde ancien et oublié, peuplé d'animaux géants et étranges. Cette porte existe peut-être depuis le début des temps ; seuls quelques animaux et êtres humains sont arrivés à la franchir. Le mal dormait encore dans la Porte, il attendait. Un jour, il y a fort longtemps, un chef de guerre Gobelin fort et ambitieux franchit la Porte et fut habité par ce mal. Le Gobelin et la Porte tiraient

leur force l'un de l'autre. Ensemble, ils parvinrent à réduire la population à l'esclavage, disposant ainsi d'une armée sanguinaire de Zombies. Chacun de ces soldats portait un talisman semblable à celui que vous m'avez montré. Mais ce chef Gobelin a été vaincu. C'est ce que j'ai pu déduire de certains indices. » Rendez-vous au [199](#).

82

Les Chocataires au-dessus de votre tête croassent de dépit tandis que vous vous échappez dans la forêt et empruntez un sentier qui file droit devant vous. Après quelque temps, la forêt s'éclaircit et un clapotis signale qu'un cours d'eau se trouve dans les parages. La rivière apparaît maintenant entre les arbres. Un écriteau portant l'inscription « Jetée de la Mort » se dresse devant des entrepôts, des jetées et des péniches qui ont surgi devant vos yeux. Ce centre d'approvisionnement abandonné pendant de longues années est aujourd'hui le siège d'une macabre activité : sans répit et avec des gestes mécaniques, des Nains Guerriers-Esclaves chargent en silence de grandes caisses de bois dans les péniches. Vous vous glissez entre les arbres jusqu'aux portes de l'un des entrepôts et vous jetez un regard à l'intérieur. Des rangées de longues boîtes oblongues sont alignées les unes à côté des autres. Des bruits de pas résonnent. Vous tentez de bondir dans l'une de ces caisses. Vous soulevez le couvercle... et vous voyez le Guerrier-Esclave qui s'y trouvait se redresser. Vous brandissez votre épée. D'autres cercueils commencent à s'ouvrir, des visages blêmes aux yeux vides se tournent vers vous de toutes parts. D'autres Guerriers-Esclaves vous barrent la route, tandis que vous tentez (en vain) de vous enfuir. Votre aventure est terminée.



83

Vous vous dites que Kleinkastel est une ville d'avares et de couards. Certains baissent la tête en vous croisant, tandis que d'autres hâtent le pas comme s'ils voyaient un voleur. La faim vous tenaille et le désespoir croissant qui transparait dans vos supplications ne fait qu'inquiéter les personnes auxquelles vous vous adressez. Personne ne semble vouloir vous venir en aide et vous passez la journée dans un état de grande faiblesse dû à la perte de 4 points d'**ENDURANCE** (rendez-vous au [61](#)). Si la faim est tellement insoutenable que vous préférez voler de l'argent pour vous acheter de quoi manger, rendez-vous au [304](#).

84

Tandis que vous montez péniblement la côte, vous vous rendez compte que la mine est moins déserte qu'il n'y paraissait au premier abord. L'entrée est une simple galerie creusée dans la montagne et soutenue par des poutres. De l'intérieur s'échappe un pépiement aigu et continu. L'édifice en pierre de taille d'un seul étage est de dimensions imposantes, mais semble avoir été construit sans plan bien défini. Une seule porte y donne accès et des fentes percées à intervalles réguliers dans les murs laissent passer un mince rai de lumière. Avant que vous n'ayez eu le temps d'atteindre l'entrée, la porte s'ouvre brutalement et un vieil homme voûté par les ans en sort précipitamment. Une couronne de cheveux blancs et des lunettes cerclées de fer lui confèrent un aspect assez ridicule, mais votre sourire se fige lorsque son bras droit, un enchevêtrement de tubes métalliques et de fils électriques, se met à cliqueter quand il l'agite dans votre

direction en criant : « Enfin un être humain ! Bonjour ! Bonjour ! Cela fait des semaines que je ne vois plus que ces maudits Guerrier-Esclaves, et mon travail touche à sa fin ! Aidez-moi. Je suis un vieil homme, maintenant. La quincaillerie qui me sert de bras n'a plus qu'une fonction tout juste décorative. » Allez-vous lui venir en aide (rendez-vous au [385](#)), refuser et entrer dans la mine (rendez-vous au [106](#)) ou bien passer votre chemin (rendez-vous au [5](#)) ?

85

Couteaux, haches, flèches et machettes fendent l'air dans un sifflement et viennent se ficher, les unes après les autres, sur la planche de bois contre laquelle vous êtes adossé. Les guerriers du Peuple font des prouesses, ce soir. Leurs armes vous rasant la peau et clouent vos vêtements sur la planche, sans vous blesser. Rendez-vous au [174](#).

86

Pendant une durée indéfinie, vous gisez inanimé dans l'eau glacée de la rivière, exposé à la morsure du soleil. Vous perdez 4 points d'**ENDURANCE**. Enfin, si la nature n'a pas eu raison de vous, vous reprenez tout doucement conscience. Vous êtes étendu, le visage dans la boue. Tous vos muscles vous torturent. Votre cœur résonne douloureusement dans votre tête. Vous parvenez à ramper péniblement sur la terre ferme. Comme par miracle, vous retrouvez votre épée et votre sac à dos, bien que celui-ci se soit vidé de son contenu (notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous avez échoué sur la rive ouest. Certes, il fait jour, mais pour combien de temps encore ? Êtes-vous allongé là depuis plusieurs heures ou depuis plusieurs jours ? Lorsque vous vous sentez enfin capable de marcher, vous partez vers le sud, dans la forêt. Rendez-vous au [36](#).

87

Vous êtes incapable de résister plus longtemps à la puissance de la Porte. A travers un voile de douleur, vous voyez vos membres se déformer à l'infini, et votre corps se tasse et se contracte. Tandis que vous sombrez dans une délivrante inconscience, vous n'avez que le temps d'apercevoir les deux oiseaux dans leur cage changer de couleur, puis s'allonger et rétrécir. Rendez-vous au [37](#).

88

Inutile d'espérer échapper à ce combat. Le Struthiominus vous écrasera en quelques secondes si vous tentez de battre en retraite.

GUERRIER-ESCLAVE HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 9

Si vous parvenez à pourfendre cet être monstrueux, vous avez le choix entre rester dans la clairière et fouiller le Guerrier-Esclave (rendez-vous au [160](#)) ou bien quitter immédiatement ce lieu sinistre en empruntant le sentier qui s'éloigne vers l'est (rendez-vous au [264](#)).

89

Vous passez à nouveau sous la Porte et vous vous retrouvez dans les entrailles des Percenues. Après 'un dernier coup d'œil à la jungle du monde perdu, vous prenez la direction de la sortie de la mine, espérant arriver sans encombre à Kleinkastel. Vous avez l'intention de mettre sur pied une équipe de volontaires qui reviendra dans la mine pour détruire à jamais la Porte en mettant à bas cet édifice de pierre. Vous avez pourtant conscience qu'il s'agit d'une tentative bien dérisoire. Vous parvenez à un tunnel infesté de Guerriers-Esclaves qui vous attaquent. Impossible d'espérer remporter ce combat. Vous avez échoué. Horfak le Seigneur est bien mort, mais les Guerriers-Esclaves sont encore sous l'emprise de la Porte. Nombreux seront ceux qui donneront leur vie pour que l'armée du Margrave

parvienne à traverser la forêt, puis à pénétrer dans les mines. Les Guerriers-Esclaves, impitoyables, obstrueront l'entrée de la mine dans laquelle se trouve la Porte. Le mal continuera son œuvre dévastatrice jusqu'à ce qu'il s'attache de nouveau à un homme cupide qui aura creusé trop profond dans la montagne.

90

«Alors comme ça, les grosses légumes de Kleinkastel ont enfin décidé de réagir! Ou du moins, Glôten en a eu l'idée. Il faut dire que c'est un homme rusé, qui a commencé sa carrière en piochant au fond des mines, comme nous tous. Je m'appelle Gartax. Voici quelques habitants de mon village. Les autres sont restés dans le campement, au sud. Nous devons y retourner. Suivez-nous, une bonne épée est toujours utile. » Vous avancez à ses côtés, à la tête d'une colonne d'hommes rudes et aguerris. Il vous raconte son histoire, bribe par bribe. Gartax et ses gens vivaient dans des villages au pied des Percenues. Alertés par l'apparition soudaine de bêtes féroces et étranges, ils se réfugièrent dans la forêt. «Aujourd'hui, poursuit Gartax, des campements entiers sont vidés de leurs habitants. » Des soldats silencieux et blafards, les Guerriers-Esclaves, se mirent à infester la région. On reconnaissait chez certains les traits de mineurs ayant depuis longtemps disparu. Des hommes du Sud et des Gobelins avaient également subi cette métamorphose. Gartax eut l'idée de recruter une armée de forestiers pour résister à cette invasion, mais elle ne suffit pas à contrer une telle prolifération. Aujourd'hui, Gartax n'aspire plus qu'à faire sortir son peuple de la forêt en toute sécurité. Il se tait. Allez-vous lui demander ce qu'il sait de Glôten (rendez-vous au [362](#)) ou s'il est possible d'obtenir de l'aide (rendez-vous au [185](#)) ?

91

Vous attachez une extrémité de la corde à une planche et vous laissez tomber l'autre extrémité dans le vide. Ensuite, vous descendez pas à pas le long de la corde. Les branches supérieures de la maison des Elfes sont en réalité un dédale d'escaliers et de

passerelles qui relient entre elles les habitations de bois. En vous laissant glisser devant ces petites cabanes, vous remarquez par les fenêtres qui sont restées ouvertes que les Elfes qui les occupent sont parfaitement immobiles et silencieux. L'envoûtement de la fausse Reine n'agissant plus, vous vous rendez compte que les Elfes sont tous devenus des Guerriers-Esclaves, victimes de la force maléfique que vous êtes décidé à vaincre. Parvenu à l'extrémité de la corde, vous n'avez toujours pas atteint la terre ferme. Vous parvenez tant bien que mal à trouver un équilibre précaire sur une des branches principales et voilà qu'un faible grognement se fait entendre, provenant selon toute apparence du tronc de l'arbre. Allez-vous regarder ce qui s'y passe (rendez-vous au [249](#)) ou vous laisser choir à terre (rendez-vous au [293](#)) ?

92

« Coquette somme, en effet ! grogne le chef des bandits. C'est bien notre veine d'être tombé sur le plus indigent des guerriers de Groule ! J'ai une idée... Cet or n'enrichira personne, ni vous, ni nous. Faisons un pari sur nos épées. Si l'idée ne vous tente pas, battons-nous. Mon ami Khrann est le meilleur d'entre nous. Vous pouvez parier votre argent, vos biens... ou votre vie. Qu'en dites-vous ? » Si vous voulez parier de l'argent, rendez-vous au [331](#). En revanche, si vous choisissez de vous battre en duel contre Khrann, rendez-vous au [164](#).

93

Vous restez parfaitement immobile tandis que le Nicosoure vous renifle bruyamment et souffle son haleine fétide sur votre visage. Cependant, l'un des Guerriers-Esclaves, intrigué par l'immobilité du Nicosoure, s'approche, l'épée haute, tandis que l'énorme bête rebrousse chemin. Rendez-vous au [135](#).

94

Le Stégocéphale, animal énorme à la peau aussi dure que du carton bouilli, a pour seule arme sa langue, ce qui ne l'empêche pas d'être redoutable.

STÉGOCÉPHALE HABILITÉ : 3 ENDURANCE : 19

Si vous restez vivant assez longtemps pour réduire le total d'**ENDURANCE** de la bête à 12 points ou moins, elle finit par comprendre que le jeu n'en vaut pas la chandelle. D'un coup de langue, elle vous projette dans les airs. Malgré un atterrissage un peu brutal (vous perdez 2 points d'**ENDURANCE**), vous vous relevez tant bien que mal, si vous avez survécu à ce vol plané. Les restrictions sur votre total d'**HABILITÉ** ne s'appliquent plus. Vous pouvez repartir à l'assaut de la caverne et en finir une bonne fois pour toutes avec le monstre. Si vous remportez le combat, rendez-vous au [377](#). En revanche, si vous préférez continuer votre chemin, rendez-vous au [15](#).

95

Vous plongez votre bras dans l'eau glacée et vous tirez de toutes vos forces sur le métal précieux. La pépite reste collée au fond. Vous retirez la main. Si vous la replongez pour tenter d'attraper une autre pépite, rendez-vous au [186](#). Si, en revanche, vous choisissez de terminer votre travail, rendez-vous au [316](#).

96

La lumière argentée de la bague que vous portez au doigt scintille, mais à travers cette lumière clignotante et magnifique des ondes de plus en plus puissantes pénètrent dans votre cerveau. Lancez le dé trois fois. Si le résultat est supérieur à votre total d'**ENDURANCE**, rendez-vous au [340](#). S'il est inférieur ou égal à ce total, rendez-vous au [105](#).

97

Votre coracle s'éloigne de l'île aux armes rouillées pour s'enfoncer à nouveau dans la brume. Vous apercevez une autre île, plus grande que la précédente. Le soleil, qui est parvenu à déchirer le voile de brume, se met à briller sur des pentes boisées. Le coracle glisse dans une baie où vous apercevez un personnage qui vous attend sur la rive. C'est un petit homme, d'un certain âge, dont on ne sait pas s'il est Nain ou Gobelin. Il est enveloppé d'une cape élimée et coiffé d'un chapeau fatigué. Le coracle accoste sans que ce personnage ait fait le moindre geste. De plus près, vous vous demandez s'il ne s'agit pas d'une statue qui imite la vie à la perfection. Vous accostez devant un personnage dont le regard semble passer à travers vous. Allez-vous lui demander s'il est druide (rendez-vous au [175](#)) ou lui jeter une pierre pour voir s'il réagit (rendez-vous au [69](#)) ?

98

Seuls les Guerriers-Esclaves vous entendent crier. L'un d'entre eux vous assomme d'un coup de poing sur la tête. Vous sombrez dans l'inconscience et vous êtes jeté dans la fosse pour y être immédiatement dévoré par le Tyrannosaure. Il ne restera rien de vous...

99

L'édifice tombant en ruine a l'air bel et bien abandonné. Construit en belles pierres de taille sur quatre étages, il se dresse dans une clairière que la forêt recommence à envahir. Le dernier étage commence à s'écrouler, envahi par le lierre. Il n'y a aucune entrée, ni la moindre ouverture au rez-de-chaussée. Une volée de marches de pierre mène à l'unique porte du premier étage. Des fenêtres étroites sont le seul vestige du deuxième étage. Tout en haut se trouve un belvédère, avec de grands arcs supportant un toit en dôme qui s'affaisse. Vous grimpez les escaliers et vous examinez l'entrée, dont la porte a disparu. Les meurtrières laissent filtrer un mince rai de lumière. L'unique pièce de l'étage

est assez poussiéreuse, de dimensions importantes - et entièrement vide. Un abri confortable pour la nuit, pensez-vous. Au milieu du plancher, une trappe permet d'accéder à la cave. Si vous décidez de la soulever, rendez-vous au [129](#). Sinon, rendez-vous au [359](#).

100

Le chemin étroit mène à une crête. Lorsque vous arrivez au sommet, vous restez béat d'émerveillement devant le plus beau jardin qu'il vous ait jamais été donné d'admirer. Un vallon profond entouré d'une ceinture d'arbres est orné, en son centre, d'un petit bosquet. Une rivière, alimentée par une chute d'eau qui bondit contre les rochers, sur l'un des flancs du vallon, se jette dans un petit lac près du bosquet. Des bouquets d'arbustes et de fleurs égayaient de taches colorées l'herbe épaisse qui forme un tapis moelleux. Vous n'en croyez pas vos yeux. Comment un jardin aussi enchanteur a-t-il bien pu surgir au milieu de cette forêt sauvage ? Seule ombre au tableau : des bottes ont piétiné l'herbe, des plantes ont été coupées par des épées. i Enfin, vous apercevez une échelle de corde, à moitié déroulée, suspendue au tronc d'un arbre. Une plate-forme de bois a été érigée dans les branches supérieures. Allez-vous traverser le vallon (rendez-vous au [62](#)) ou bien grimper hardiment jusqu'à la plate-forme (rendez-vous au [366](#)) ?



101

Vous entendez un cri aigu et un grattement furieux. Vous vous retournez pour voir l'oiseau immense courir vers vous en battant rageusement ses ailes minuscules. L'épée brandie, vous êtes prêt à riposter.

PHORORHACOS HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 12

Après trois Assauts, vous remarquez que l'homme au couteau se tient immobile près de vous, les mains sur les hanches. « Agride ! Ça suffit ! Ferme un peu ton bec ! Et vous, étranger, rangez votre épée. Vous faites vraiment la paire, tous les deux. Arrêtez donc ! » L'oiseau hésite. Vous avez maintenant l'occasion de lui porter un coup fatal. Allez-vous le faire (rendez-vous au [351](#)) ou baisser les armes (rendez-vous au [393](#)) ?

102

Le Druide ouvre la marche. Des escaliers mènent au toit de sa maison. Trébuchant sur des tuiles, vous finissez par le rattraper. Le petit vieillard s'est arrêté devant une statue représentant un cheval de bronze étincelant. « Pas aussi élégant que Pégase, j'en conviens, mais beaucoup plus fiable. Et il est entièrement mon œuvre. Maintenant, grimpez derrière moi et cramponnez-vous ! » Le Druide monte en selle et caresse les fils de verre qui forment la rutilante crinière de sa monture. Des étincelles jaillissent sous les sabots de l'animal mécanique, qui s'élève dans l'épais brouillard qui enveloppe la demeure du Druide et arrive en plein soleil. Le grand lac bleu s'étend à vos pieds et vous remarquez qu'il n'y a plus aucune trace de brouillard sur les îles ! Le Druide se tourne vers vous. « Je me rends à Kleinkastel pour tenter d'organiser une action concertée contre ce mal galopant. Il serait bon que vous vous joigniez à nous. Nous avons besoin de guerriers qui n'ont pas froid aux yeux. Mais je vous laisserai dans la forêt si vous le préférez. » Allez-vous suivre le Druide à Kleinkastel (rendez-vous au [398](#)) ou demander à être emmené dans la forêt (rendez-vous au [59](#)) ?



102 *Le Druide s'est arrêté devant une statue représentant un cheval de bronze étincelant.*

103

La statue gobelin vous domine de toute sa hauteur. Le scintillement au soleil ne provenait pas, comme vous l'aviez cru tout d'abord, des pierres précieuses, mais simplement d'éclats de verre incrustés sur toute la statue. Des brisures jonchent aussi le sol. Prenez-en une, si le cœur vous en dit. Presque immédiatement, vous entendez du bruit. Deux Gobelins s'avancent vers vous sur la pointe des pieds. Vos regards se croisent, mais avant que vous ayez pu faire un geste, un ululement sinistre fend les airs tandis que les Troglodytes bondissent hors des terriers et courent vers la statue. A l'instar des Gobelins, vous reculez en attendant l'attaque. Rendez-vous au [203](#).

104

Votre frêle esquif est la proie de violents tourbillons qui sont brusquement apparus. Vous vous cramponnez au banc. A gauche, la rive s'élève en une falaise surmontée de rochers. Brusquement, dans de dangereux remous, la rivière se jette dans un autre cours d'eau, plus large encore et au débit plus rapide, qui coule de l'est. Le courant se joue de votre coque de noix. Le grondement des rapides se fait entendre. La rivière se jette de toutes ses forces sur des rochers à fleur d'eau. Il ne vous reste plus qu'à espérer une accalmie et à prier pour que votre bateau ne se disloque pas sur les rochers. Si vous avez embarqué à bord d'une yole, rendez-vous au [178](#). Si, en revanche, vous avez choisi le bateau à fond plat, rendez-vous au [214](#).

105

Comme un rocher résiste à la mer en furie, votre esprit est resté inébranlable face aux assauts de la Porte. Les pulsations de la force maléfique finissent par s'estomper. Vous êtes libre, mais pas tout à fait délivré. La Porte n'ayant pas réussi à faire de vous un Guerrier-Esclave, elle va maintenant tenter de soumettre votre corps en lui infligeant mille tortures. Vous ne bougez plus,

prisonnier de murs invisibles et inquiet de ce que le sort vous réserve. Vous sentez des mains vous palper, tordre et serrer votre corps avec énergie, comme pour évaluer quelle force il faudrait déployer pour en modifier l'aspect. Vous hurlez de douleur au fur et à mesure que la pression s'accroît. Si vous avez encore les deux oiseaux, rendez-vous au [302](#). Sinon, rendez-vous au [167](#).

106

Dans l'obscurité du tunnel, un rocher obstrue la voie, à quelques mètres de l'entrée. Entre vous et ce rocher se trouve une porte étroite d'où s'échappent des pépiements. Si vous décidez de voir ce qui s'y passe, rendez-vous au [371](#). Si vous trouvez que cet endroit désert ne vaut pas la peine que vous y perdiez votre temps et si vous décidez de reprendre votre chemin, rendez-vous au [5](#).

107

Glôten n'en revient pas. « Vous êtes non seulement un excellent diplomate doublé d'un vaillant guerrier, dit-il, mais vous possédez une intuition et une intelligence hors du commun. Avant de nous rendre chez le Margrave au sujet de votre mission, je vous prie de bien vouloir m'accompagner chez moi. » Vous arrivez devant un grand manoir, dans les faubourgs de la ville. Les domestiques de Glôten vous mènent à la salle d'audience, où vous demeurez seul. De nombreuses tapisseries et quelques divans ornent cette immense pièce, meublée en outre d'un énorme fauteuil, aussi grand qu'un trône. Il doit s'agir du siège de Glôten. En attendant son retour, qu'allez-vous faire : Vous asseoir tranquillement sur un divan (rendez-vous au [211](#)), essayer le trône de Glôten (rendez-vous au [55](#)), ou fouiller le trône de Glôten (rendez-vous au [347](#)) ?

108

L'Ours vous jette un regard chargé de suspicion. Vous avancez. L'animal se met à gronder sourdement et à frotter ses pattes sur sa muselière. Vous craignez que ses grognements n'attirent un garde. Allez-vous faire demi-tour, tirer le verrou de la porte derrière vous et continuer dans le couloir (rendez-vous au [295](#)), vous approcher de l'Ours en lui enjoignant de se taire (rendez-vous au [208](#)) ou l'attaquer (rendez-vous au [17](#)) ?

109

La nuit est tombée. Vous décidez de dormir dans un coin du premier étage. Vous mourez de faim et il vous faut absolument manger quelque chose. Prenez un Repas, faute de quoi vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous dormez d'une seule traite et vous vous réveillez au point du jour. Vous quittez la tour et reprenez votre route vers le sud. Rendez-vous au [36](#).

110

La porte de la prison finit par s'ouvrir et Witta vous en fait sortir. Il fait nuit. Les rues sont éclairées par des torches. Witta vous mène sur une place bien dégagée, en dehors de la ville. Un large dais supporté par des piliers de bois s'étend sur toute la largeur de la place et forme un toit improvisé sous lequel se sont réunis tous les habitants de la ville. Un murmure salue votre arrivée. Le Peuple est composé de tous les types d'humains qui existent sur Groule et d'autres encore, que vous n'aviez jamais vus auparavant. Witta fournit des explications : « L'homme à la peau de serpent est le Chaman de cette ville. Ceux qui sont comme lui habillés de longues robes de couleur et dont les cheveux sont ornés de plumes sont les chamans des environs. Ils attendent que commence l'Épreuve. Vous devrez vous adosser à cette planche de bois. Les guerriers lanceront leurs armes tout autour de vous. S'ils sont habiles, ils sauront vous éviter. Si vous flanchez, votre tête ira rejoindre celles que vous voyez pendre sur ces chevrons. Si vous restez parfaitement immobile, la preuve de votre

bravoure sera faite et vous serez accepté par le Peuple. » Tous les regards sont posés sur vous tandis que vous plaquez votre dos sur la planche et attendez le choc de la première arme. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [85](#). Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au [233](#).

111

Vous vous dites que Kleinkastel est une ville d'avares et de couards. Certains baissent la tête en vous croisant, d'autres hâtent le pas comme si vous étiez un voleur. Enfin, un marchand à l'air important et plutôt râblé s'arrête et vous regarde fixement. Sans un mot, il vous tend une bourse. Vous l'ouvrez et vous trouvez 3 Pièces d'Or. Lorsque vous relevez la tête pour remercier cette bonne âme, il a disparu. Vous vous offrez un copieux petit déjeuner avec 1 Pièce d'Or, ce qui vous évite de perdre des points d'ENDURANCE, puis vous retournez dans les rues, le ventre lourd et le cœur léger. Rendez-vous au [61](#).

112

Adossé au rocher, vous observez avec un étonnement mêlé de regret le petit Ptéranodon englutir en une seule bouchée l'un de vos précieux Repas. Il agite ensuite les ailes, puis saute sur vos genoux et s'endort au soleil. La pression de ses griffes sur vos cuisses témoigne de la rapidité extrême de sa croissance. Vous le repoussez et vous vous redressez pour jeter un coup d'œil derrière le rocher. Cependant, le petit animal s'est pris d'affection pour vous et le voilà qui grimpe sur votre épaule. Les deux Guerriers-Esclaves sont, ou plutôt étaient deux Gnomes d'un certain âge. A la vue du Ptéranodon, ils s'avancent vers votre cachette. Vous vous préparez à vous battre, mais peine perdue. Dans un hurlement strident, le Ptéranodon fond sur les Guerriers-Esclaves, les piquant de son bec et les griffant copieusement. Deux vieux Gnomes, malgré leurs couteaux et l'immense pouvoir de leur Seigneur, ne font pas le poids face à un jeune Ptéranodon plein d'entrain. Ils s'enfuient, poursuivis par le jeune oiseau. L'accès est enfin libre. Vous pénétrez dans

l'enceinte. Vous pouvez récupérer 1 point de **CHANCE**. Rendez-vous au [68](#).

113

« Vous êtes peut-être sans le sou, déclare le chef des bandits, mais vous ne manquez pas d'esprit. Peut-être allons-nous nous amuser, après tout. Vous voulez garder votre épée ? Nous allons voir si vous savez vous en servir. Le meilleur d'entre nous au maniement des armes est Khrann. Vous pouvez le combattre, pour votre épée, vos biens et même votre vie. Après tout, vous n'aurez plus besoin de rien, quand vous serez mort ! » Si vous choisissez le duel à mort, rendez-vous au [164](#). Si vous refusez le combat, vous devrez céder votre épée et perdre 4 points d'**HABILETÉ** jusqu'au moment où vous aurez trouvé une arme. Les bandits se saisissent de tous vos biens et s'enfuient. Rendez-vous au [27](#).

114

Vous atterrissez sur vos pieds et vous vous laissez rouler pour amortir le choc. Heureusement, vous n'êtes pas blessé. Vous vérifiez que le contenu de votre sac à dos est intact, puis vous quittez au plus vite l'arbre des Elfes. Rendez-vous au [150](#).

115

La grotte est plongée dans un profond silence. Si vous décidez de regarder à l'intérieur, rendez-vous au [329](#). En revanche, si vous préférez quitter au plus vite cet endroit pour reprendre votre route près de la rivière, rendez-vous au [15](#).

116

Vous agitez la nourriture dans les airs, dans l'espoir d'attirer l'attention de l'Ankylosaure, puis vous la jetez sur la pente, de toutes vos forces. Le regard du monstre se tourne tour à tour vers vous et vers le repas qui l'attend sur la colline. Il finit par soulever son corps pesant et par détalier en direction de son

déjeuner, provoquant au passage un petit éboulement de terrain. Vous pouvez continuer votre ascension. Rendez-vous au [32](#).

117

La silhouette obscure tremble comme un mirage. Après quelques instants de silence, sa voix sortie du ciel se fait à nouveau entendre. « Et qu'est-ce qui vous fait croire, petit chercheur de druides, que les druides, eux, s'intéressent à vous ? Leur temps est précieux, vous savez. » Si vous avez la lettre du Roi des Gobelins de la Forêt, tendez-la lui, puis rendez-vous au [48](#). Si vous lui décrivez les étranges événements survenus dans la forêt et que vous lui proposez votre aide, rendez-vous au [252](#).

118

Après vous être laissé glisser le long de l'échelle de corde, vous prenez le chemin qui longe le jardin paradisiaque de Lignia. Arrivé au bout de la crête, vous vous retournez pour jeter un dernier regard sur le magnifique vallon. Lignia, sur la plateforme au sommet de l'arbre, vous fait des signes de ses fines mains brunes. Vous reprenez votre chemin et vous arrivez devant un pieu en bois qui vous barre la route. Vous le déterrez. C'est un beau gourdin, un peu plus long qu'une épée et sculpté dans un bois d'une dureté incroyable. A une extrémité, une poignée a été creusée, entourée d'une garde. Vous l'attrapez et l'arme s'adapte parfaitement à votre main, comme si elle avait été faite tout exprès pour vous. La « lame » est hérissée de dards aussi coupants que des rasoirs et se termine par une longue pointe. Cette arme aussi redoutable que la plus perfectionnée des épées de métal a tout l'air d'un cadeau de la part de Lignia. Vous pouvez maintenant récupérer les points d'**HABILETÉ** que vous aviez perdus lorsque vous étiez sans arme. Rendez-vous au [144](#).



119

Tout en marchant à l'aveuglette, vous essayez de défaire vos liens. Cette tâche est tellement prenante que vous trébuchez sur les racines et marchez dans les arbustes. Vous perdez 1 point d'**ENDURANCE**. De votre détermination et de la puissance de vos bras dépend votre succès. Additionnez vos totaux d'**HABILETÉ** et d'**ENDURANCE**. Lancez le dé sept fois et faites le total. Si ce résultat est inférieur ou égal aux totaux d'**HABILETÉ** et d'**ENDURANCE** additionnés, vous réussissez à détacher vos liens. Vous choisissez le moment où vos ravisseurs se sont arrêtés, alertés par un bruit, pour vous éclipser discrètement. Vous avez toujours votre épée et votre sac à dos. Vous vous enfuyez dans la forêt pour vous mettre hors de danger. Rendez-vous au [2](#). Si le résultat que vous avez obtenu est supérieur à la somme des totaux d'**HABILETÉ** et d'**ENDURANCE**, vous ne parvenez pas à vous libérer. Malgré tous vos efforts, vous êtes toujours prisonnier lorsque vous arrivez à destination. Rendez-vous au [333](#).

120

Vous sortez le cor de chasse de votre sac à dos, vous emplissez vos poumons d'air et vous soufflez de toutes vos forces. Les Troglodytes reculent d'effroi lorsqu'un barrissement, renvoyé par l'écho, remplit le ciel et déferle sur la forêt. Puis, le bruit s'atténue. Les Troglodytes reprennent courage et s'avancent pour la curée. Pendant ce temps, des petits points dans le ciel, comme des traces de poussière dans un rayon de soleil, grossissent à vue d'œil et, tandis que vous repoussez à grand-peine les premiers

attaquants, les Aigles fondent sur les Troglodytes comme des pierres, déployant leurs vastes ailes, poussant des glapissements et emprisonnant vos ennemis dans leurs serres. Une mêlée furieuse d'ailes et de becs entoure maintenant les Troglodytes, qui finissent par prendre la fuite. Le plus grand des Aigles s'est mis à tourner au-dessus de votre tête. Vous levez les bras. Il les enserre et vous soulève, au-dessus du visage inexpressif du dieu Gobelin, qui, à votre grand effroi, vous suit des yeux ! Dans votre tête, sa voix résonne de remerciements. Vous sentez que la force qui se développe maintenant dans votre corps est le cadeau de la statue. Ajoutez 1 point à votre total de départ d'**HABILETÉ**. L'Aigle vous dépose sur le chemin. Après l'avoir vivement remercié de son aide, vous retrouvez votre route et pénétrez une fois de plus dans la forêt. Rendez-vous au [144](#).

121

Le chef des bandits lance les six épées en l'air. Elles retombent dans un bruit de ferraille et vous vous précipitez pour voir le résultat. « Égalité ! » hurle le bandit. « On recommence ! Je remets 5 Pièces d'Or ! Et vous ? » Vous n'avez plus d'argent. Il faudra donc parier un de vos objets ou votre épée. Vérifiez le contenu de votre sac, puis lancez le dé six fois. Si vous obtenez plus de chiffres impairs que pairs, rendez-vous au [157](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [248](#). Si vous obtenez autant de chiffres impairs que pairs, mettez toutes vos possessions en jeu. S'il ne vous reste plus rien, le bandit n'ajoute pas de Pièces d'Or et le jeu se poursuivra jusqu'à ce que vous obteniez une majorité de chiffres pairs ou impairs.

122

Vous vous libérez de l'étreinte du Guerrier-Esclave et vous prenez vos jambes à votre cou. Le Tyrannosaure pousse des rugissements assourdissants tandis que vous vous ruez dans un passage étroit creusé dans la fosse. Les Guerriers-Esclaves se sont lancés à votre poursuite. D'un côté, un mur nu. De l'autre, des cages. Le passage aboutit à un escalier en pente descendante.

La dernière cage est munie d'un verrou, qui est tiré. Allez-vous descendre les marches (rendez-vous au [78](#)) ou entrer dans la dernière cage (rendez-vous au [265](#)) ?

123

Vers le sud, la colline se jette dans un précipice. A vos pieds, beaucoup plus bas, un cours d'eau né du confluent des deux rivières dévale la pente et se précipite dans des rapides bouillonnants. Plus bas, la rivière s'élargit pour disparaître dans la forêt, au milieu de laquelle vous apercevez, au loin, une très vaste nappe d'eau. A l'ouest, sur l'autre rive de la rivière sur laquelle vous voguiez, la forêt semble plus clairsemée. Au-dessus des arbres qui bordent la rive opposée, le parapet en ruine d'un ancien belvédère se détache sur le ciel strié de rouge au soleil couchant. Tandis que vous contemplez ce beau spectacle, une créature bizarre, énorme et dotée d'ailes de chauve-souris, atterrit sur la tour. Il est impossible de traverser la rivière ; au-delà, la forêt s'étend comme un immense tapis sur la plaine et les collines. Au loin, les sommets des Percenues sont embrasés par les derniers rayons du soleil. Vous frissonnez, puis vous vous blottissez au fond de votre abri et vous sombrez dans le sommeil. Rendez-vous au [312](#).

124

Comme mue par un mécanisme d'horloge, la langue de bois disparaît dans la bouche de la statue, qui se referme avec un dé clic. Dans l'obscurité, derrière l'autel, une chose énorme apparaît. Vous vous précipitez vers la porte, mais une voix résonne : « N'ayez crainte ! Le Dieu Fou est content de vous. Vous êtes le premier à faire une offrande dans ce temple depuis qu'il a été pris par ces maudits guerriers sans âme ! Vous n'en êtes pas, mais vous n'êtes pas non plus un de mes fidèles sujets. Je sens que vous avez une mission à accomplir dans ce pays oublié. C'est pourquoi je veux vous offrir ceci. Cet objet vous sera bien utile pour affronter mon plus grand ennemi. » Vous levez la tête, glacé par les milliers de regards qui vous fixent depuis le

plafond. Une main immense descend jusqu'à vous, un étrange heaume posé comme un dé à coudre sur l'extrémité d'un doigt. Vous vous emparez de l'objet cerclé d'une bande d'argent. Vous le posez sur votre tête et récupérez 1 point de **CHANCE** pour avoir reçu le cadeau d'un dieu. Lorsque vous en serez coiffé, c'est son propre visage que l'adversaire verra à la place du vôtre... Étrange cadeau, mais après tout, il vient du Dieu Fou. Ce dernier a d'ailleurs disparu entre-temps. Vous prenez le chemin du campement, en haut de la colline. Rendez-vous au [140](#).

125

Vous arrivez au milieu du village, devant un édifice de bois qui domine les cabanes. Vous y entrez. A mesure que vos yeux s'habituent à la pénombre, vous discernez des tables et des chaises renversées, des bouteilles et des chopes brisées. Cette taverne a été mise à sac de fond en comble. Au fond de la pièce se dresse un comptoir derrière lequel sont alignés d'immenses tonneaux de bière qui pourraient servir de cachette. Vous vous glissez à l'intérieur de l'un d'entre eux, mais vous sentez quelque chose bouger au fond. Un Méta-Lombric, Carnivore vorace composé de milliers de petits vers, y a élu domicile. Cette monstrueuse créature se déplace comme un gros serpent blanc et lance de petits vers qui éclatent sur l'adversaire en lâchant des sucs acides. Il ne faut pas espérer tuer tous les vers du Méta-Lombric, mais lorsque l'**ENDURANCE** de ce ver géant est réduite à zéro, il se désintègre.

MÉTA-LOMBRIC HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 7

Si vous survivez, même si vous n'avez pas réussi à tuer le Méta-Lombric au bout de quatre Assauts, rendez-vous au [321](#). Si vous l'avez désintégré, vous prenez sa place dans le tonneau. Rendez-vous au [212](#).

126

L'accoudoir est lourd et la charnière mal graissée. A force de tirer, vous sentez un mouvement sous le siège, ce qui vous encourage à continuer. Une fois l'accoudoir à la verticale, le siège bascule brusquement vers l'arrière et vous glissez dans une trappe qui s'est ouverte derrière le fauteuil. Tandis que vous tombez dans un puits sans fond, le siège se remet en place et la trappe se referme. Votre aventure est terminée.

127

La torche tombe sur la pile de feuilles froissées. En quelques instants, tout flambe. Une épaisse fumée remplit la pièce et les flammes s'approchent dangereusement de la Poudre de Feu. Vous vous jetez à terre, les mains sur la tête, attendant la détonation. Lorsque le feu atteint les sacs contenant la Poudre, ils explosent dans une faible pétarade en diffusant un nuage de poussière incandescente qui retombe sur le sol et les murs. Lorsque le feu s'est éteint et que tous les sacs ont explosé, vous vous relevez. Vous voilà prisonnier. La Poudre de Feu fait fondre et reforme la pierre en un instant. L'ensemble de l'édifice a été transformé en vase parfaitement clos. Les portes et les fenêtres ont disparu. Vous êtes piégé et votre aventure est terminée.

128

Vous tombez à travers des branches, qui vous fouettent au passage, et vous atterrissez sur le dos. Si vous aviez l'œuf du Ptéranodon, il se casse dans la chute et le petit animal meurt. De même, les deux petits oiseaux dans leurs cages ne survivent pas. Enfin, cette chute vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Si vous avez survécu, vous quittez au plus vite l'arbre des Elfes. Rendez-vous au [150](#).

129

La trappe est munie d'un anneau de fer que vous tirez. Une échelle descend dans l'obscurité du sous-sol. Une fois vos yeux

accoutumés à la pénombre, vous remarquez les boîtes, les tonneaux et les sacs éventrés, et leur contenu piétiné. Tandis que vous explorez les plus sombres recoins, vous entendez un reniflement. Vous vous retournez juste à temps pour voir le sol s'élever devant vous. Une sorte de museau étoilé en sort et renifle à nouveau, suivi d'une tête et du corps d'une énorme créature. Une Taupe à Carapace, Carnivore aveugle recouvert d'écaillés qui le protègent comme une armure, sort de son terrier. Celle-ci est aussi grande qu'un doberman. Ses griffes et ses crocs acérés sont impressionnants. Elle a senti votre présence et se dirige vers vous. Si vous tentez de tromper son attention en lui jetant des boîtes et des tonneaux, rendez-vous au [209](#). Si vous choisissez de vous battre, rendez-vous au [273](#).

130

Vous poussez un cri d'horreur en voyant une Pieuvre des Sables accrochée à votre poitrine. Cet animal des déserts du Sud se nourrit du sel qu'il lèche sur la peau des hommes. Votre geste violent l'ayant inquiétée, elle resserre ses tentacules autour de vous tout en vous mordillant de son bec.

PIEUVRE DES SABLES HABILETÉ : 4 ENDURANCE : 5

Les pieds attachés et empêtré dans les tentacules de la bête, vous perdez 2 points d'**HABILETÉ**. Le bec de la Pieuvre vous fait perdre 2 points d'**ENDURANCE** à chaque Assaut, quel que soit le vainqueur. Pour chaque Assaut que vous remportez, la Pieuvre perd 2 points d'**ENDURANCE**. Lorsqu'elle gagne un Assaut, elle enroule un tentacule autour de votre cou, ce qui vous fait perdre 1 point d'**HABILETÉ**. Si vous parvenez néanmoins à vous débarrasser une bonne fois pour toutes de ce parasite, vous jetez un regard autour de vous pour remarquer la moitié des participants encore debout, immobiles, le visage recouvert par une de ces Pieuvres. Vous n'avez pas fait preuve d'un courage extraordinaire. Rendez-vous au [339](#).



130 *Vous poussez un cri d'horreur en voyant une Pieuvre des Sables accrochée à votre poitrine.*

131

Aucun de vos arguments ne parvient à convaincre l'officier. « Tout ce que je sais, dit-il, c'est que cette forêt et ces collines sont le domaine du Margrave et que vous n'avez rien à faire ici, sauf, bien sûr, si vous avez une autorisation spéciale du Margrave ou si vous êtes mineur. Mais laissez-moi vous prévenir : si vous prétendez être mineur, il faudra me présenter votre permis de prospector. Je doute que vous en possédiez un. Je peux bien sûr vous en délivrer un pour 5 Pièces d'Or. » Si vous choisissez d'acheter un permis de prospector, rendez-vous au [222](#). Sinon, rendez-vous au [394](#).

132

Gartax est au comble de la joie. Il convoque immédiatement une réunion. Les villageois reprennent espoir en vous voyant. En tant que guerrier chevronné, vous pouvez leur apprendre plusieurs techniques de guerre auxquelles Gartax n'avait pas pensé : pose de fils de fer munis de clochettes tout autour du campement et camouflage d'archers dans les arbres environnants. Vous donnez aussi un cours de dernière minute sur le maniement de l'épée. Le cuisinier vous a mitonné un excellent déjeuner. Vous venez juste de le terminer (récupérez 4 points d'ENDURANCE) lorsque les clochettes sonnent l'alarme. Tous les villageois regagnent leur position, prêts à se défendre. Vous faites de même. Des bruits parviennent de la forêt jusqu'à vos oreilles. Allez-vous avancer entre les arbres pour voir ce que fait l'ennemi (rendez-vous au [280](#)) ou attendre à votre place (rendez-vous au [370](#)) ?

133

Déchiré de douleur, vous restez debout, immobile, tous les muscles bandés. Les deux petits oiseaux ne résistent pas à la force de la Porte : ils sont déformés, étirés, l'oiseau bleu devient rouge et vice-versa. Cette permutation semble épuiser les mains invisibles qui vous pétrissent. Peu à peu, l'étreinte se relâche. Vous avez survécu, mais la Porte ne vous libérera pas pour

autant. Elle n'a réussi à soumettre ni votre esprit, ni votre corps. Elle va maintenant tenter de vous anéantir. Des nuées noires se forment tout autour de la Porte et s'abattent sur vous. Des ombres s'élèvent de toutes parts. Il faut chasser cette obscurité. De combien de sources de lumière disposez-vous ? Si vous avez encore la torche que vous aviez prise à l'entrée de la mine, rendez-vous au [12](#). Si vous pouvez tenir une torche supplémentaire tirée de votre sac à dos ou vous coiffer du casque de mineur avec sa chandelle, rendez-vous au [283](#). Enfin, si vous disposez de trois sources de lumière (deux torches et le casque de mineur, par exemple), rendez-vous au [307](#).

134

Vous détez à toutes jambes, dans l'espoir de trouver une cachette, mais le martèlement des sabots se rapproche. Vos poursuivants sont maintenant juste derrière vous. Un coup violent vous jette à terre, sans connaissance. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si vous avez survécu, vous finissez par revenir à vous. Rendez-vous au [294](#).

135

Au milieu du bosquet, l'homme et le Nain blessés parviennent à grand-peine à repousser les attaques répétées des deux Guerriers-Esclaves. Le troisième vous regarde silencieusement en pointant son épée sur vous comme pour vous inviter à vous rendre. Si vous décidez de jeter votre arme, rendez-vous au [328](#). En revanche, si vous choisissez d'attaquer le Guerrier-Esclave, rendez-vous au [260](#).

136

Le vieux Gobelin connaît votre langue. Lorsqu'il s'est un peu reposé, il se confond en remerciements. Pour calmer ses élans de reconnaissance, vous lui donnez un de vos Repas (rayez-le de votre *Feuille d'Aventure*), qu'il dévore en quelques bouchées. Lorsqu'il a terminé, vous lui demandez ce qu'il faisait, seul et sans arme, dans la forêt. « J'ai une mission de la plus haute

importance à remplir, déclare-t-il dans une syntaxe approximative. Mais je ne peux plus continuer, je suis trop faible. Connaissez-vous le Druide ? Le Druide du Lac ? C'est pour cela que je n'ai pas d'arme. Je dois lui délivrer une lettre de mon maître, le Roi des Gobelins de la Forêt. Le Druide doit nous aider à combattre les Guerriers-Esclaves. Les Gobelins disparaissent, après reviennent comme des Zombies et nous attaquent. Il faut nous aider. Les hommes aussi. Mais je suis trop fatigué. Pouvez-vous porter la lettre ? » Le Gobelin tire de son pourpoint un dossier en cuir qui a tout l'air d'un porte-documents officiel. Si vous acceptez de le prendre, notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous reprenez ensuite votre route. Rendez-vous au [399](#).



137

Vous trempez un coin de votre cape dans le réservoir. Vous la sortez à nouveau. Elle est mouillée. Le liquide n'a ni goût ni odeur particulière, et ressemble à de l'eau. Allez-vous essayer d'attraper une pépite (rendez-vous au [95](#)) ou terminer votre travail (rendez-vous au [316](#)) ?

138

Vous parvenez à convaincre Axonne que Drelin serait un précieux allié. Vous la menez dans sa cellule et, à l'aide des clefs que vous avez dérobées au geôlier, vous défaites les chaînes de l'Ours Géant. Malgré le désir impatient de vengeance de vos deux acolytes, vous parvenez à engloutir en quelques minutes le repas auquel Drelin n'a pas touché (vous récupérez 4 points d'ENDURANCE). Enfin, vous arrivez à l'étage supérieur, devant une grande porte en bois gardée par deux immenses Guerriers-Esclaves. Le premier est un croisement entre un Orque et un

Géant. Le second est un ancien soldat de la troupe d'élite du Margrave. « Cette porte mène à la chambre d'Horfak, explique Axonne. Débarras-sons-nous de ces deux bouffons ! » Elle se jette sur un garde, tandis que Drelin attaque le second. Ils entraînent leurs adversaires dans le couloir, vous laissant seul face à la grande porte de bois. Vous respirez profondément pour vous préparer à affronter Horfak, puis vous poussez la porte et entrez d'un pas décidé. Rendez-vous au [395](#).

139

Un remous impressionnant s'est formé sous les arbres. Votre embarcation se met à tanguer dangereusement et, malgré tous vos efforts, à dériver vers le centre de cette perturbation où l'eau bouillonne comme dans un chaudron. Tout à coup une immense tête de reptile, aussi grande que le bateau, posée sur un long cou onduleux, surgit des eaux. L'Élasmosaure qui se dresse voit en vous son petit déjeuner. Quelques mètres plus loin, sa longue queue bat l'eau, prête à faire chavirer le bateau. L'épée haute, vous parvenez à vous lever devant l'énorme tête qui se balance. La peau de ce monstre préhistorique est recouverte d'écaillés qui le rendent invulnérable, sauf à l'emplacement des yeux et de la gueule. Lancez deux fois le dé et ajoutez 2 au résultat. Si le résultat est égal ou inférieur à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [266](#). S'il est supérieur à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [396](#).

140

La colline sur laquelle est juché le village se dresse devant vous. Malheureusement, vous tombez dans une embuscade. Une charmante brochette de guerriers jaillit des buissons et vous encercle : Gobelins, Nains, Elfes, Orques et mêmes des hommes, toutes races et toutes origines confondues, se rapprochent de vous, armes à la main. Allez-vous vous résigner à vous rendre (rendez-vous au [49](#)) ou préférez-vous prendre la fuite (rendez-vous au [383](#)) ?



139 *Tout à coup émerge une immense tête de reptile posée sur un cou onduleux.*

141

La sombre silhouette semble assez légère pour être emportée par la brise. Même de tout près, vous n'arrivez à distinguer ni visage, ni vêtements, ni corps. Sa main touche votre front, mais vous ne sentez rien. Vous vous évanouissez (et perdez par la même occasion 2 points d'ENDURANCE). Si vous avez survécu à ce contact, vous vous réveillez quelques secondes plus tard, en proie à une migraine violente qui vous bat les tempes. Rien n'a changé. La forme noire se dresse toujours entre vous et le coracle qui attend dans l'eau en oscillant. Rendez-vous au [225](#).

142

Vous vous éloignez des gardes en rampant et vous arrivez au pied de la palissade. Elle est formée d'épaisses planches de bois, deux fois plus hautes que vous et terminées par des pointes. Sans ouverture et trop épaisse pour être brisée, elle peut en revanche supporter votre poids. Vous l'escaladez. Une fois assis à califourchon tout en haut, vous agrippez les extrémités pointues et serrez les dents de douleur tandis que la couche d'acide qui les recouvre attaque vos mains et vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Vous lâchez prise. Lancez le dé pour savoir de quel côté vous tombez. Si vous obtenez un nombre impair, rendez-vous au [228](#). S'il s'agit d'un nombre pair, rendez-vous au [80](#).

143

Le sentier quitte la forêt. Vous arrivez en vue de Kleinkastel, blottie entre deux collines herbues. La vieille ville est formée de deux rues à angle droit et d'une agglomération de petites maisons protégée par une ancienne fortification. Celle-ci est maintenant entourée par des faubourgs. De magnifiques hôtels appartenant aux marchands et aux propriétaires des mines alternent avec des bicoques vétustés. La ruée vers l'or n'a pas eu les mêmes effets bénéfiques pour tout le monde. Le plus bel édifice est le château du Margrave, avec ses tours élancées qui

dépassent même les plus hautes villas. Vous arrivez en ville, surpris que la foule soit inhabituellement dense. La nuit tombe ; il vous faut trouver un lit. Si vous avez des Pièces d'Or, rendez-vous au [271](#). Sinon, rendez-vous au [181](#).

144

En bas de la colline, vous plongez sous les arbres et vous vous enfoncez dans la forêt, vers le sud. Quelque part dans ces sous-bois rôde la puissance maléfique que vous cherchez, cette puissance qui transforme les êtres en esclaves ridés, défigurés et sans âme et qui fait revivre des monstres préhistoriques.

Vous avez l'impression que le mal a été réveillé par les fouilles avides des mineurs et vous craignez d'être allé trop loin et d'avoir manqué la mine. Pourtant, les sentiers que vous croisez vont toujours d'est en ouest et vous en déduisez que d'autres mines se trouvent encore plus à l'est. Vous décidez d'attendre le lendemain matin pour prendre cette direction, car la nuit tombe et vous arrivez dans une clairière accueillante. Vous remarquez un arbre qui domine tous les autres. Des lumières clignotent au milieu des branchages. Lorsque vous baissez à nouveau les yeux, c'est pour constater que vous êtes entouré d'archers de petite taille, élancés et habillés de vert. Ce sont des Elfes des Bois. Ils bandent leurs arcs. Allez-vous prendre la fuite (rendez-vous au [300](#)) ou leur parler (rendez-vous au [42](#)) ?

145

Vous vous battez encore lorsqu'un groupe de guerriers se précipite vers vous pour venir en aide à leur camarade. Une avalanche d'épées, de haches et d'autres armes s'abat sur vous avec vigueur. Votre aventure est terminée.

146

Sous les rayons du soleil couchant, la forêt s'embrase et s'anime de pépiements, glapissements, craquements et gémissements divers. Vous vous taillez un chemin au milieu des ronces et vous trouvez une cavité confortable où passer la nuit. Vous allumez un feu et vous sentez la faim vous tenailler l'estomac. Si vous ne vous restaurez pas, vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Il fait presque nuit, il est temps de dormir. Allez-vous éteindre le feu pour ne pas vous faire remarquer (rendez-vous au [64](#)) ou au contraire l'alimenter pour qu'il brûle toute la nuit et éloigne ainsi les animaux sauvages (rendez-vous au [257](#))?

147

Les sept concurrents ont donné leur réponse ; Glôten ouvre son poing. Dans sa main brillent 2 pièces d'argent. Vous êtes l'un des quatre à avoir donné la réponse correcte. Vous saluez, sous les applaudissements de la foule. « La dernière partie du tournoi, annonce Glôten, va permettre de mesurer votre habileté au maniement de l'épée. Nous avons quatre vaillants guerriers. Nous organiserons deux combats dont les gagnants s'affronteront. Le vainqueur sera notre champion. » L'idée ne vous paraît pas très bonne, ni d'ailleurs à vos concurrents. Vous en sortiriez tous en trop piteux état pour vous aventurer dans la forêt ! Glôten et ses domestiques sont armés de manches de pioche. Allez-vous suggérer de remplacer les épées par ces armes moins dangereuses (rendez-vous au [52](#)) ou pensez-vous qu'il serait plus rapide d'affronter directement Glôten (rendez-vous au [10](#)) ou le Margrave (rendez-vous au [235](#)) dans un duel au manche de pioche ?

148

Les gouttes d'eau qui tombent de la porte de glace menacent à tout instant d'éteindre votre torche. Les bruits de pas se rapprochent. Il faut fuir avant l'arrivée des Guerriers-Esclaves. Vous prenez le risque de rapprocher encore la flamme de la

glace. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [60](#). Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au [192](#).

149

« Ce pauvre Hurnik et moi-même travaillions pour Horfak, dit le Nain. Ce n'était pas un mauvais patron, je ne dis pas, mais il était très exigeant, jamais content. Il voulait toujours creuser plus profond, amasser toujours plus d'or. Lorsque certains de nos gars trouvèrent cette Porte, Horfak nous y emmena, Hurnik et moi, y jeter un coup d'œil. Hurnik passa le premier, puis moi. C'est alors que nous nous retrouvâmes dans ce monde habité de lézards géants. Horfak n'en revint qu'au bout d'un certain temps, changé, sous l'effet de la Porte. Il avait l'air plus grand, plus fort. Et son visage était devenu monstrueux. C'est encore pire, aujourd'hui. Les miroirs sont interdits dans sa citadelle. Je pense qu'il aurait un choc terrible s'il se voyait aujourd'hui dans une glace. Il semble que la Porte ait retrouvé la vie entre-temps. Elle semble habitée de pulsations maléfiques. Tous ceux qui la traversent doivent subir les épreuves dont vous m'avez parlé. La plupart deviennent des Guerriers-Esclaves. J'imagine que la Porte attendait depuis longtemps quelqu'un comme Horfak, tout en laissant passer ceux qui la découvraient. Ici s'est constituée une tribu composée de divers peuples - hommes, Nains, Elfes, Gobelins -, dont les ancêtres ont traversé la Porte. Comme je vous le disais, je suis le dernier à être entré, avant vous ! » Vous méditez les paroles du Nain en descendant dans la vallée. Rendez-vous au [348](#).

150

Vous traversez en courant la clairière qui entoure la maison des Elfes et vous disparaîsez dans les sous-bois. Un regard en arrière vous fait découvrir un bien triste spectacle. Les Elfes sont en marche. Une colonne infiniment longue d'esclaves en haillons accompagnés de créatures reptiliennes étranges émerge d'entre les racines de l'arbre immense. La Reine qui marche à la tête de ces automates fait un signe de la main. Un halo mystérieux

recouvre alors les Elfes, qui retrouvent une apparence plus conforme à ce qu'ils devraient être. La troupe emprunte la route du nord-ouest, vers Kleinkastel. Une fois qu'ils ont disparu, vous entendez le gazouillis des oiseaux annonçant l'aube. Vous avez l'estomac dans les talons. Prenez un Repas si vous ne voulez pas perdre 4 points d'ENDURANCE. Vous partez vers l'est, décidé à trouver la source du mal qui fait de si grands ravages. Rendez-vous au [221](#).

151

Dans la bourse de l'un des Sciriudanthropes, vous trouvez 1 Pièce d'Or. Gardez-la. Vous sursautez à la vue de deux autres de leurs congénères perchés dans des branchages qui les camouflent facilement. Couteaux tirés, ils sautent à terre et vous attaquent en glapissant dans une langue inconnue. Si vous choisissez de riposter, rendez-vous au [215](#). En revanche, si vous préférez fuir dans la forêt, rendez-vous au [338](#).

152

L'embarcation heurte l'appontement et vous l'amarrez à l'aide d'un filin. Deux sentiers se présentent. Le premier longe la rivière dans le sens du courant et le second mène à une petite maison en bois et en pierre. Une vague odeur de fumée parvient à vos narines et vous remarquez quelques fenêtres encore noires de suie. Les corps étendus à terre d'hommes squelettiques vêtus de haillons et de Gobelins dans des vêtements aux couleurs vives attirent votre attention. Cette bataille n'a pas laissé de survivant. Soudain, trois Gobelins sortent de la maison en criant victoire et en agitant leur dague. Ils se sont drapés de brocards, de fourrures et portent des bijoux et divers ornements, qu'ils ont probablement pillés à l'intérieur. Une créature à l'air féroce, muselée et tenue en laisse, les accompagne. Dressée sur ses pattes arrière, elle dépasse largement les Gobelins. Sa longue queue musclée, la corne pointue qui surmonte sa gueule et ses pattes griffues confèrent à l'Ovirapteur une apparence des plus antipathiques. En vous voyant, les Gobelins libèrent l'animal.

Allez-vous avancer vers la maison (rendez-vous au [387](#)), attendre sur l'appontement (rendez-vous au [308](#)) ou sauter à nouveau dans votre embarcation et vous laisser porter par le courant (rendez-vous au [104](#)) ?

153

A l'aide d'une pierre que vous avez trouvée par terre, vous commencez à marteler les chaînes de Drelin. Mais celui-ci craint que le bruit n'attire le geôlier. Vous rétorquez que vous pourrez dans ce cas lui prendre les clefs. Justement, le voilà qui arrive. A votre vue, le Nain Guerrier-Esclave fait rapidement demi-tour pour chercher de l'aide. Vous bondissez sur lui.

GEÔLIER HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 5

Si vous parvenez à le maîtriser, vous vous saisissez du trousseau de clefs accroché à son ceinturon, puis vous libérez l'Ours Géant, qui prend aussitôt le chemin de la chambre d'Horfak. Vous arrivez ensemble devant une grande porte de bois gardée par deux Guerriers-Esclaves. Drelin s'attaque au garde mi-orque, mi-géant, tandis que vous affrontez le second garde, ancien soldat de la troupe d'élite du Margrave.

GARDE HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 12

Si vous parvenez à vaincre ce redoutable soldat, vous vous tournez vers Drelin, qui se bat toujours, mais a libéré l'accès à la porte. Vous respirez profondément pour vous préparer à affronter Horfak. Vous poussez la porte et entrez d'un pas décidé. Rendez-vous au [395](#).

154

Le soldat passe en revue les tonneaux en y jetant un regard ou un coup de pied. D'un coup violent de sa botte cloutée, il vous découvre, piteusement assis entre les lattes du tonneau, qui n'a pas résisté. « Sergent ! hurle-t-il, il est là ! » Trois de ses

camarades s'approchent et vous font sortir en vous appuyant la pointe de leur épée sur les reins. Rendez-vous au [255](#).

155

Vous partez vers le sud, résolu à ne plus vous écarter de la route que vous avez choisie. La forêt semble vidée de tous ses habitants. Seule la végétation ralentit votre marche. Vous devez maintenant vous frayer un chemin parmi les ronces, grimper et dévaler des collines et franchir des ruisseaux. Vous finissez par arriver sur la rive d'une rivière profonde. Vous devrez vous contenter de la longer tant que vous ne pourrez pas la traverser à gué. Allez-vous prendre la direction du nord-est (rendez-vous au [326](#)) ou continuer dans le sens du courant, vers le sud-ouest (rendez-vous au [57](#)) ?

156

A l'abri des regards, vous continuez à descendre dans le ravin, qui s'élargit de plus en plus. Bientôt, il vous est possible d'avancer debout et vous vous félicitez de votre perspicacité, jusqu'au moment où vous tombez nez à nez avec le Mille-Pattes Géant qui a élu domicile à cet endroit. Il est aussi long que vous êtes grand et ses mandibules acérées ne sont pas moins impressionnantes que l'énorme dard qui se balance dangereusement au bout de sa queue articulée. Il attend, agitant ses antennes. Vous hésitez à l'attaquer, de peur d'attirer l'attention des Guerriers-Esclaves. Derrière le Mille-Pattes s'étend la jungle, impénétrable. Deux possibilités s'offrent à vous : faire demi-tour et vous faire passer pour un Guerrier-Esclave (rendez-vous au [247](#)) ou essayer de forcer le passage pour regagner la jungle (rendez-vous au [75](#)).



157

Le chef des bandits lance les six épées dans les airs. Elles retombent dans un bruit de ferraille et vous vous précipitez pour voir le résultat. « Il n'y a que deux croix, grommelle le bandit. Ce sac et tout ce qu'il contient vous revient. Merci de nous avoir divertis pendant un moment. Je ne peux pas m'empêcher de me dire qu'on se serait aussi bien amusés si on vous avait trucidé sur-le-champ et volé toutes vos affaires. Mais cela ne se fait pas, foi de bandit ! Adieu, donc ! » Il monte sur son poney, laisse tomber le sac à vos pieds et part au grand galop, avec ses hommes. Vous transférez le contenu du sac dans votre sac à dos (notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*). Rendez-vous au [27](#).

158

Vous retirez le petit sac de poudre de votre sac à dos et vous vous approchez de la Porte. Malgré l'émanation maléfique qui s'en dégage, vous parvenez à placer la Poudre de Feu à la base de deux mégalithes. Vous êtes déchiré entre le devoir de détruire la Porte au plus vite et l'envie de découvrir ce qui se cache de l'autre côté. Allez-vous mettre le feu à la Poudre (rendez-vous au [332](#)) ou bien franchir d'abord la porte (rendez-vous au [289](#)) ?

159

Rien ne va plus. Le marchand est si bien charpenté que votre coup d'épaule lui fait l'effet d'une simple chiquenaude. Lorsque vous essayez de lui arracher sa bourse, il vous saisit au poignet et se met à crier. En quelques secondes, vous êtes encerclé par des citoyens indignés et, une heure plus tard, vous vous retrouvez enchaîné au mur d'un cachot sombre et humide, sous le château du Margrave. Si quelqu'un se souvient un jour de votre existence, ce sera pour vous conduire dans la cour du Margrave afin que vous y soyez jugé et exécuté.

160

Non sans un certain dégoût, vous palpez les haillons sales du Guerrier-Esclave. Tout à coup, un croassement féroce se fait entendre, suivi d'une course désordonnée. Avant que vous ayez pu faire un geste, le Struthiominus se jette sur vous. Vous vous relevez à grand-peine tandis que l'animal essaye de vous éloigner du corps de son maître à coups de griffes et de bec. Vous battez en retraite en massant vos contusions (vous perdez 3 points d'ENDURANCE et vous reprenez la route vers l'est. Rendez-vous au [264](#)).

161

Accroupi derrière un rocher, vous observez les Gobelins former un carré héroïque autour de leur campement, en haut de la colline. Ils sont malheureusement tous exterminés par les Troglodytes, qui disparaissent ensuite dans les terriers de leurs ennemis pour se livrer au pillage. Le silence revient. Au sommet du monticule, la grotesque statue brille de tous ses feux. Attiré par le scintillement des pierres précieuses, vous approchez. Vous voilà devant une des portes qui mènent aux terriers des Gobelins. Allez-vous y entrer (rendez-vous au [298](#)) ou continuer votre chemin vers le socle de la statue (rendez-vous au [103](#)) ?

162

Le Guerrier-Esclave sort de sa tente sans vous avoir vu. Bientôt, les fracas de la bataille s'évanouissent et vous ne percevez plus que les grognements des blessés et le martèlement martial des bottes des vainqueurs qui s'éloignent. Vous êtes parvenu à desserrer vos liens, que vous tranchez pour finir à l'aide de votre épée. Le campement n'est plus qu'un immense charnier. Les Guerriers-Esclaves n'ont laissé aucun survivant et les habitants du campement se sont battus jusqu'au bout. Hommes, femmes et enfants gisent maintenant aux côtés de leurs victimes. Vous pouvez, si vous le souhaitez, entreprendre la tâche désagréable qui consiste à fouiller le campement en ruine et les cadavres

(rendez-vous au [254](#)). Vous avez aussi la possibilité de vous enfoncer dans la forêt (rendez-vous au [2](#)).

163

Vous sortez votre épée de son fourreau et avancez doucement. Le Singe Géant pousse un rugissement et bondit sur vous. Dressé sur toute sa hauteur, les bras tendus et sa cape noire flottant derrière lui, cet animal semble sorti tout droit d'un livre d'aventures. .

SINGE CARNIVORE HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 13

Si vous survivez à cet affrontement, rendez-vous au [18](#).

164

Khrann, une force de la nature, semble être au meilleur de sa forme. Après quelques feintes et parades, vous vous rendez compte que vous avez affaire à un excellent escrimeur. La partie est loin d'être gagnée.

KHRANN HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 14

Si vous restez en vie, vous continuez à vous battre jusqu'au moment où le total d'ENDURANCE de Khrann descendra à 2 points ou moins. A bout de forces, il tombe à genoux sur l'herbe. Ses blessures le font souffrir et il n'arrive plus à soulever le bras. Si, la pointe de votre épée sur la gorge de Khrann, vous demandez au chef des bandits de reconnaître que son champion a perdu, rendez-vous au [261](#). En revanche, si vous décidez de porter le coup de grâce à votre adversaire malheureux, rendez-vous au [368](#).

165

Le cliquetis des épées qui s'entrechoquent se fait plus fort à mesure que vous approchez. Caché derrière un buisson, vous assistez à une scène pénible. Près des bûches incandescentes

d'un feu de camp, un homme et un Nain acculés contre un grand arbre se défendent tant bien que mal contre les attaques de trois Guerriers-Esclaves. Personne ne vous a vu, à l'exception d'un animal, qui, à en juger par son collier clouté et sa laisse, appartient aux Guerriers-Esclaves. Il s'avance maintenant vers vous. Il s'agit d'un Nicosaur, un monstre haut de deux mètres qui se dresse sur de puissantes pattes arrière et aux membres antérieurs terminés par de longues griffes acérées. Si vous décidez de faire demi-tour et de rejoindre au plus vite la vallée, rendez-vous au [348](#). En revanche, si vous choisissez de faire le mort, rendez-vous au [224](#).

166

Un bruit de course retentit tandis que vous défaites les amarres. Un Nain s'avance vers vous en boitillant, un long crochet sur l'épaule. Devant lui volette un oiseau étrange, un Koäilite que vous reconnaissez à son bec vif et à ses plumes extrêmement longues qui lui permettent de grimper aux branches des arbres. Le Nain est hors de lui : « Je me fiche bien de savoir si vous êtes un bandit, un valet du Margrave ou l'un de ces affreux automates à la tête de pomme blette ! crie-t-il. Ne pensez pas que vous allez vous en tirer si facilement. Nestor, attaque ! » Le Koäilite pousse un cri sinistre et se jette sur vous tandis que vous tirez votre épée de son fourreau.

KOAÏLITE HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 3

Après deux Assauts, rendez-vous au [40](#).

167

Votre corps n'est plus qu'une masse douloureuse. Vous sentez vos os se déplacer sous votre peau et vous hurlez à pleins poumons sous la torture. Puis vous sombrez dans l'inconscience. Rendez-vous au [37](#).

168

Vous filez entre les cabanes de bois. La forêt, où vous serez en sécurité, ne se trouve plus qu'à quelques mètres. Tout à coup, deux soldats surgissent devant vous. Vous les heurtez de plein fouet et, avant que vous puissiez vous relever, vos poursuivants vous rattrapent et vous attachent solidement à l'aide de cordes et de chaînes. Vous finirez vos jours dans les cachots du Margrave, à Kleinkastel où vous aurez tout le temps de tenter de convaincre vos juges (qui n'en ont cure) que vous êtes innocent. Votre aventure est terminée.

169

Gartax ne sait comment vous remercier et il regrette de n'avoir aucun objet de valeur à vous offrir. Vous apprécieriez beaucoup, lui dites-vous, quelques provisions pour la route. En quelques instants, votre sac à dos déborde de pain, de fromage et de viande séchée - de quoi vous fournir 5 repas (notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous prenez le départ sous les applaudissements des habitants du campement, venus vous dire au revoir. Vous vous enfoncez dans la forêt. Rendez-vous au [2](#).

170

Vous avez vaincu le Seigneur des Guerriers-Esclaves. Le palais est silencieux. Vous entrez dans une pièce attenante et vous tombez nez à nez avec deux Guerriers-Esclaves. Leurs mouvements sont désordonnés, mais, encore dominés par la Porte, ils partent doucement à l'attaque. Vous rebroussez chemin et trouvez une autre porte de sortie. Enfin, vous voilà dehors. Dans votre course effrénée vers la Porte, vous croisez plusieurs groupes de guerriers du Peuple, luttant contre les Guerriers-Esclaves affaiblis, auxquels vous annoncez la mort d'Horfak. Ils vous acclament tous en héros, mais vous savez que les armées de Guerriers-Esclaves qui ont envahi Groule sont encore à l'œuvre, malgré la mort de leur Seigneur. Rendez-vous au [369](#).

171

Sans bruit, vous approchez de la silhouette immobile. Seule sa cape noire claque au vent. Vous vous demandez si ce personnage est mort ou simplement plongé dans la rêverie. Désireux d'éviter de prendre des risques, vous lui piquez le dos de la pointe de votre épée. Dans un rugissement, il fait volte-face : vous voilà confronté à un Singe Carnivore aux yeux étrangement intelligents, rendu comme fou par votre aiguillon et prêt à se battre jusqu'à la mort.

SINGE CARNIVORE HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 10

Si vous triomphez, rendez-vous au [18](#).

172

Vous quittez le sentier, escaladez la colline jusqu'à arriver devant l'imposante idole de pierre qui scintille de mille feux au soleil, en raison des pierres précieuses dont elle est recouverte. Pourtant, une fois au sommet, vous remarquez qu'en fait de pierres précieuses, ce sont des milliers d'éclats de miroir qui la font scintiller de la sorte. Tout à votre déception de cette découverte, vous n'avez pas vu le Troglodyte blessé s'approcher, courbé en deux. Sa massue hérissée de piques vous laboure la jambe, vous faisant perdre 2 points d'**ENDURANCE**. Il se redresse, prêt à se battre.

TROGLODYTE HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 3

Si vous remportez la victoire, vous remarquez que le bruit a attiré les deux Gobelins qui montaient la garde au pied de l'idole. Ils vous ramènent à leur poste, vous poussant dans les reins de la pointe de leur épée. Ils n'ont pas eu le temps de vous interroger qu'un lugubre ululement remplit les airs. Les Troglodytes survivants se sont regroupés et reviennent à l'attaque. Rendez-vous au [203](#).

173

Malgré vos efforts désespérés, les deux accoudoirs ne se soulèvent pas en même temps. Vous pensez les tirer l'un après l'autre, mais des pas dans le couloir interrompent prématurément vos projets, vous laissant à peine le temps d'esquisser un sourire de circonstance. Rendez-vous au [211](#).

174

La dernière dague vous coupe une touffe de cheveux en se plantant dans le bois, quelques millimètres au-dessus de votre tête. L'Épreuve est finie sans que vous ayez bougé d'un pouce. A un signe du Chaman, les applaudissements éclatent. Les guerriers viennent retirer leur arme et vous serrer la main. Porté en triomphe à travers toute la ville, vous êtes déposé sur le siège d'honneur, à gauche du Chaman, devant une longue table. Des serviteurs apportent plats et chopes en vue du festin que vous allez partager avec la foule en liesse. Vous récupérez 1 point de **CHANCE**, si vous en avez besoin, ainsi que 4 points d'**ENDURANCE**. Witta vous traduit le discours que le Chaman prononce à la fin du repas. « Demain, murmure-t-elle, comme le veut la coutume, se déroulera une chasse au Dinosauré à l'issue de laquelle vous porterez le coup fatal. Ensuite, les guerriers du Peuple affronteront l'ignoble Seigneur Horfak, qui est plus vulnérable depuis qu'il a envahi Groule avec la plus grande partie de son armée en passant par la Grotte Sacrée. » A minuit, le Chaman dirige la cérémonie, un peu douloureuse, certes, du tatouage. Le Signe de la Lance marqué sur votre front fait de vous un guerrier du Peuple. Enfin, Witta vous mène à votre nouveau domicile, une petite cabane de pierre en tous points semblable à la prison, à cette seule différence près que vous en possédez la clef. Allez-vous faire un somme en prévision de la chasse au Dinosauré du lendemain (rendez-vous au [350](#)) ou jugez-vous plus prudent de prendre la poudre d'escampette avant le jour (rendez-vous au [291](#)) ?

La créature disparaît comme par enchantement. Elle réapparaît ensuite à quelques mètres. Impossible de prendre pour une statue le petit homme qui sourit et s'avance vers vous en disant : « Druide ? J'ai en effet quelques connaissances de choses anciennes et de coutumes inhabituelles. Certaines personnes appellent cela de la magie. Et vous ? Vous êtes un guerrier, cela se voit. Pas un Gobelin, mais un homme. Pourtant, vous n'êtes pas du Sud, comme la plupart de ceux qui viennent me voir. Vous autres, gens du Nord, avez vos propres dieux, vos propres sages. Que voulez-vous donc ? Qu'est-ce qui vous amène ? » Si vous avez rencontré Gartax, vous donnez au Druide le message de sa part en expliquant ce que vous savez de cet homme. Si vous avez en votre possession la lettre du Roi des Gobelins de la Forêt, remettez-la lui aussi et rendez-vous au [353](#). Sinon, vous décrivez au Druide l'invasion des créatures étranges, les campements vidés de leurs habitants et les rumeurs qui courent sur les guerriers qui sèment la terreur entre les Percenues et l'extrémité ouest de la forêt, puis vous vous rendez au [234](#).

L'épée brandie, vous traversez la clairière d'un bond pour vous interposer entre l'oiseau géant et l'homme exténué. Votre regard planté dans les yeux froids de l'animal, vous vous préparez à frapper, lorsqu'une pointe de couteau posée sur votre nuque brise votre élan. Un rire éclate dans votre dos : « Ah ! Ah ! Ah ! Notre petite ruse a encore marché, Agride ! Quelle noble âme chez ce valeureux guerrier, prêt à défendre le faible et l'opprimé. J'étais assez convaincant dans mon rôle de victime, vous ne trouvez pas ? Assez parlé. Pose ton arme, guerrier, et rends-toi ! » Allez-vous lui obéir (rendez-vous au [292](#)) ou faire volte-face et l'attaquer (rendez-vous au [204](#))?

Vous approchez de la porte et une voix retentit : « Ne me touchez pas ! » Vous reculez et vous entendez encore la voix : « N'ayez pas peur. Je ne suis pas une porte douée de la parole, mais une simple invention elfique. En réalité, je maintiens la porte fermée à clef de l'intérieur. Je vous ouvrirai si vous me donnez le chiffre correct. » Vous lui demandez quel est ce chiffre. « Mais voyons, je ne peux pas vous répondre ! rétorque la voix. Je n'en ai pas du tout le droit. Ah, que ma vie est triste depuis que les Elfes se sont métamorphosés en Guerriers-Esclaves ! Je veux bien vous donner un indice. Si les nombres étaient des lettres, je serais dans " effluve ", mais pas dans " étuve ". Vous comprenez ? Je dois vous préciser que vous n'avez droit qu'à une réponse. » Si vous voulez répondre à l'énigme, notez le numéro de ce paragraphe. Ensuite, reportez-vous au numéro de paragraphe qui, à votre avis, correspond au chiffre qui déverrouillera la porte. Si vous vous êtes trompé, revenez à ce paragraphe. Vous devez trouver une autre façon de sortir. Non sans mal, vous décollez deux lattes du plancher. Vous vous penchez pour voir ce qu'il y a en dessous et vous reculez d'horreur à la vue des branches bercées par la brise, plusieurs dizaines de mètres plus bas. Votre cabane se trouve pratiquement au faîte de la maison des Elfes. Pour tenter la descente, une corde serait la bienvenue. Si vous en avez une, rendez-vous au [91](#). Sinon, rendez-vous au [309](#).

La petite yole descend les rapides tant bien que mal, le fond raclant les rochers dans un grincement sinistre. En effet, cette embarcation n'est pas faite pour ce type de navigation. Elle prend de la vitesse et la coque finit par se disloquer en heurtant un énorme rocher. Vous êtes propulsé dans les airs, ainsi que les débris du bateau. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [244](#). Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au [43](#).



179 *Le rocher sur lequel vous vous reposiez
était en réalité la coquille d'un Escargot Géant !*

179

Vous décidez de franchir le cours d'eau en sautant de rocher en rocher. Vous rangez vos bottes dans votre sac à dos et trempez un orteil timide dans l'eau fraîche. Vous continuez d'avancer, l'eau à hauteur des mollets. Soudain, un tube caoutchouteux s'enroule autour de vos chevilles. Le rocher sous lequel vous vous reposiez était en réalité la coquille d'un Escargot Aquatique Géant, créature semblable à son cousin terrestre, mais bien plus grande et dotée de redoutables tentacules qui lui servent à attirer ses proies vers son bec de perroquet. Cet horrible animal vous tire vers le fond de l'eau. Vous ne pouvez pas libérer vos pieds et perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous perdez également 1 point d'ENDURANCE à la fin de chaque Assaut, car l'animal vous tire un peu plus dans l'eau à chaque fois.

ESCARGOT GÉANT HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 10

Si vous parvenez à tuer ce monstre repoussant, rendez-vous au [281](#).

180

Les bateaux à fond plat ne sont pas prévus pour être utilisés dans de mauvaises conditions météorologiques et les soubresauts d'un Élasmosaure à l'agonie soulèvent une véritable tempête. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [71](#). Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au [13](#).

181

La nuit tombe et vous voilà en quête d'une porte cochère. Vous finissez par en trouver une à peu près confortable, au pied des murailles, et vous vous endormez. Vous vous réveillez en sursaut, sous la douleur du bâton qu'on vous enfonce dans les côtes. Deux ombres bougent dans la nuit : un Nain et un animal sur deux pattes, qui ressemble à un oiseau géant dépourvu de plumes. « Je veux tout ! Tout ce que tu possèdes ! glapit le Nain. Le sac à dos aussi ! Dépêche-toi, ou tu vas avoir à faire à Crisha ! » Allez-vous

céder votre sac à dos et tout ce qu'il contient (rendez-vous au [299](#)) ou préférez-vous défendre votre bien (rendez-vous au [342](#)) ?

182

«J'aurais dû m'en douter, soupire Lignia. Encore un homme avec une de ces maudites armes métalliques qui ravagent les arbres de ma forêt. Restez où vous êtes ! » Elle se met à murmurer des mots incompréhensibles et à tracer des signes étranges dans l'air. Allez-vous l'interrompre et vous défendre d'avoir voulu nuire à la forêt (rendez-vous au [236](#)), passer à l'attaque (rendez-vous au [16](#)), ou attendre de voir quel effet produiront ses formules magiques (rendez-vous au [381](#)) ?

183

Dans l'obscurité grandissante, vous tâtonnez à la recherche d'une porte secrète ou d'une corde, mais en vain. Un rayon de lune se glisse alors par une fenêtre. Vous êtes sur le point d'abandonner lorsque vous remarquez une tache brillante qui apparaît à l'endroit où se posent les rayons de la lune. Une échelle féerique et légère se matérialise et grandit progressivement pour atteindre bientôt le plafond. Vous essayez de la toucher de la pointe de votre épée, mais la lame passe à travers ! Cet objet fantasmagorique est-il l'œuvre d'un Druide ou d'un simple prestidigitateur ? Si vous voulez essayer d'y grimper, rendez-vous au [290](#). Si vous pensez qu'il serait plus raisonnable de redescendre vous coucher, rendez-vous au [109](#).

184

Devant le mur de pierre, vous dites le mot de passe. Si vous dites : « Apfisnev », rendez-vous au [256](#). Si vous prononcez une autre phrase, rendez-vous au [386](#).

185

Gartax hoche tristement la tête. « Hélas ! non, sou-pire-t-il. Les soldats du Margrave sont bien trop occupés à extorquer des taxes exorbitantes à nos braves gens. Les propriétaires des mines sont à l'abri dans Kleinkastel, ils n'ont aucune idée de ce qui se passe par ici. Notre seul espoir, désormais, est de quitter la forêt avant de tomber entre les griffes des Guerriers-Esclaves. Si vous vouliez vous rendre utile, vous pourriez trouver le Druide du lac Mblutz (c'est le nom de la mer intérieure qui se trouve tout au bout de la forêt, au sud). Il paraît que ce Druide habite là-bas depuis plusieurs siècles, depuis plus longtemps que les Gobelins eux-mêmes. Si quelqu'un sait ce qui se cache derrière ces horreurs, c'est bien le Druide. Je l'ai rencontré une fois. Si vous vous recommandez de moi et lui décrivez la situation, je suis sûr qu'il fera tout ce qui est en son pouvoir pour nous venir en aide. Le lac est facile à trouver. Partez vers le sud, jusqu'au moment où vous arriverez à une rivière trop profonde pour être traversée à pied. Longez-la jusqu'au lac. Mais nous voilà arrivés ! » Rendez-vous au [310](#).

186

Vous plongez à nouveau le bras dans l'eau glacée et saisissez une pépite. Vous tirez et poussez la pierre dans tous les sens, mais rien n'y fait. Lorsque vous renoncez enfin, vous ne parvenez plus, à votre grand effroi, à desserrer le poing. En fait, c'est tout votre bras qui est pris dans le liquide. Il vous est impossible de l'en extraire ! Azoudraz, pensez-vous, a vraiment découvert un système de protection génial ! Si vous avez le Glaive de Graveline, rendez-vous au [210](#). Sinon, rendez-vous au [352](#).

187

Tentez votre Chance. Si vous êtes chanceux, les Gobelins vous observent en silence tandis que vous reprenez votre route. Rendez-vous au 50. En revanche, si vous êtes malchanceux, les Gobelins se lancent à votre poursuite. L'un d'entre eux vous entaille le bras et cette blessure vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Vous faites volte-face. Rendez-vous au [282](#).

188

Lancez le dé cinq fois. Si vous obtenez un nombre supérieur à votre total d'ENDURANCE, rendez-vous au [340](#). Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'ENDURANCE, rendez-vous au [105](#).

189

Au milieu de cette violente mêlée de becs et de griffes, une plainte étouffée vous distrait. Le Struthiominus l'entend aussi et retourne vers son maître en poussant un croassement de crainte. Vous observez ce dernier de plus près. Son teint blafard, ses os qui saillent sous ses vêtements en loques et son expression vide et pincée le trahissent : ce doit être l'un de ces hommes réduits en esclavage qui terrorisent la région. C'est lui qui pousse ce cri étrange, destiné à l'animal. Il passe maintenant une longe autour du cou de la créature, puis sort un long cimeterre de son fourreau et s'approche. Si vous possédez l'Anneau Magique, rendez-vous au [349](#). Sinon, rendez-vous au [88](#).

190

Vous faites partie de la dizaine de guerriers qui se fraient un chemin au milieu de la foule. Glôten disperse tous les notables d'un geste, à l'exception du Margrave. « Qu'on nous apporte des cordes, des foulards et les cages ! lance-t-il. Ligotez les participants et bandez-leur les yeux. Ne laissez libre que leur bras droit. Mettez une cage devant chacun d'entre eux. » Il se tourne alors vers vous : « Voici la première épreuve, valeureux

guerriers. Nous allons mettre votre patience et votre volonté à l'épreuve. Voyons qui résistera le plus longtemps. Lâchez les animaux ! » Vous entendez un frôlement, puis quelque chose touche votre jambe. Vous dominez votre envie de donner une ruade, tandis qu'un membre long et musclé s'enroule maintenant autour de votre taille. Dans la foule, les femmes poussent des petits cris de dégoût. Des tentacules collants se glissent sous vos vêtements, sur votre peau. Un corps lourd heurte vos jambes tandis que l'animal grimpe sur vous. Le voilà arrivé sur votre poitrine et l'un de ses tentacules s'enroule autour de votre cou. Si, surmontant votre répugnance, vous restez immobile, rendez-vous au [285](#). Si, n'y tenant plus, vous arrachez votre bandeau et tirez votre épée, rendez-vous au [130](#).

191

Si vous avez répondu : « Vous êtes l'ombre du Druide », rendez-vous au [48](#). Si vous avez donné une autre réponse, rendez-vous au [23](#).

192

La flamme s'éteint dans un chuintement. Vous criez de désespoir et vous soufflez frénétiquement sur l'extrémité incandescente de la torche, mais en vain. Pourtant, au bout de quelques instants, un filet de fumée extrêmement ténu apparaît. Oui, c'est bien de la fumée, qui fait place à une minuscule flamme qui grandit peu à peu. Vous pouvez continuer à faire fondre la glace, bien que les bruits aient entre-temps disparu. Les trois Guerriers-Esclaves ont eu le temps d'entrer dans la pièce et l'un d'entre eux se tient juste derrière vous. Rendez-vous au [328](#).

193

Le guerrier à allure d'épouvantail se tourne vers vous et vous lance un regard mort. Il se penche vers vous et semble hésiter un instant tandis que vous luttez avec l'énergie du désespoir. Puis il vous porte le coup fatal, sans sourciller. Vous mourez sur le coup, sans sourciller vous non plus.

194

Vous plongez la main et saisissez tout ce que vous pouvez. Vous vous faites mordre par des dents acérés et retirez précipitamment la main. Un peu de sang coule encore sur votre main, mais la blessure est superficielle et elle ne vous fait perdre que 1 point d'**ENDURANCE**. Vous ne repêchez rien d'autre qu'un petit miroir de poche, que vous mettez dans votre sac à dos. Vous êtes sur le point de jeter les brindilles que vous avez ramassées lorsque vous découvrez une branche de Revigorum, plante médicinale très rare qui cicatrise instantanément les blessures. Si vous en prenez avant une bataille, vous ne perdrez que 1 point d'**ENDURANCE** lorsque vous serez blessé par votre adversaire. Vous gagnez 1 point de **CHANCE** grâce à cette heureuse trouvaille. Le bruit de la troupe se rapproche. Rendez-vous au [363](#).

195

Tandis que le garde s'écroule et que les guerriers lancés à votre poursuite se rapprochent, vous ne faites qu'un bond jusqu'à la grille et vous dévalez la colline. Vous voilà bientôt dans la jungle, où vous êtes en sécurité, mais vous continuez néanmoins à courir. Vous débouchez sur une vaste plaine. Au loin, une crête formée de reliefs assez bas se détache. Vous prenez cette direction et vous arrivez bientôt à un sentier assez large, que vous pensez être le principal accès à la Porte. Vous le croisez sans vous attarder, craignant de tomber nez à nez avec un détachement de Guerriers-Esclaves. Une fois au sommet, votre regard embrasse une vallée verdoyante, semée de bouquets d'arbres ; elle s'élargit sur votre gauche et se rétrécit à droite. Vous redescendez dans la vallée et empruntez un chemin qui la traverse de part en part. Vous craignez qu'à prendre trop à gauche, vous n'arriviez directement à la Porte. Vous choisissez donc de prendre sur votre droite. Rendez-vous au [348](#).



196 *Un vieux Gobelin à la démarche boitillante
est suivi par une Araignée Géante.*

196

Vos muscles douloureux sont incapables de supporter plus longtemps le poids de votre corps lorsque vous atteignez le bord de la falaise. A la force du poignet, les mains agrippées aux dernières touffes d'herbe, vous vous hissez sur le plateau et vous vous écroulez au milieu d'une clairière herbue que traverse un chemin. Il vous est impossible de vous y cacher. Vous restez parfaitement immobile tandis qu'un vieux Gobelin, à la démarche débile et boitillante, passe à quelques mètres de vous, suivi par une Araignée Géante de dimensions cauchemardesques. Elle avance sur ses huit pattes longues et poilues qui se soulèvent mécaniquement chacune à leur tour, et elle fait claquer ses mandibules. Sur ce terrain dégagé, elle aura rattrapé le Gobelin en quelques foulées. Si vous ne bougez pas, elle n'en fera qu'une bouchée, puis disparaîtra dans la forêt, et vous n'aurez plus qu'à reprendre tranquillement votre route (rendez-vous au [399](#)). Si vous choisissez de voler au secours du Gobelin, rendez-vous au [67](#).

197

De l'autre côté du pont, vos concurrents tentent de couper la corde de leur adversaire. Lancez le dé deux fois pour déterminer qui est vainqueur, en ajoutant le résultat obtenu à leur total d'**HABILETÉ** indiqué ci-dessous.

HABILETÉ

OSTBAR 9

TRELLA 8

Vous n'êtes plus que deux à vous balancer sous le pont. Lancez à nouveau le dé pour déterminer votre Force d'Attaque et celle du vainqueur. Si votre résultat est inférieur au sien, vous tombez dans les douves. Glôten s'approche de vous avant d'aller féliciter le gagnant. Rendez-vous au [339](#). En revanche, si votre résultat est supérieur ou égal à celui de votre adversaire, vous remportez

la victoire. La foule vous porte en triomphe. Rendez-vous au [259](#).

198

A leur retour, les Gobelins vous trouvent endormi, bercé par le murmure de la rivière. C'est fort dommage, car ils sont accompagnés de toute leur tribu. Ils ont l'intention de raconter à leur Roi qu'ils ont dû se battre pour récupérer la lettre et ils veulent lui apporter votre cadavre comme preuve. Leur tâche ne sera que facilitée par votre sommeil ; un sommeil qui n'aura pas de fin...

199

« Le chef de guerre des Gobelins avait établi son campement de l'autre côté de la Porte, dans le pays perdu. Il pensait être en sécurité, là-bas, puisqu'il croyait que tous ceux qui traversaient la Porte étaient transformés en Guerriers-Esclaves, en animaux, ou réduits à néant si leur volonté était trop puissante. Pourtant, les Gobelins avaient trouvé un héros. L'un des leurs, un courageux et vaillant chevalier, trouva par hasard le moyen de franchir la Porte sans dommage en prenant un jour deux animaux avec lui, ainsi que de nombreuses torches, car la Porte se trouvait tout au fond de la montagne. On raconte que la Porte ne réussit à le transformer ni en esclave, ni en animal, ni, enfin, à l'anéantir, grâce à toute la lumière qu'il avait apportée. Une fois de l'autre côté, il retrouva le chef de guerre et l'occis. Il revint dans notre monde et ordonna que l'on scelle à jamais la grotte dans laquelle se trouvait la Porte. J'imagine que les récentes excavations des mines d'or ont défait ce travail d'il y a quelques milliers d'années. Un autre être maléfique a trouvé la Porte, un nouveau Seigneur est revenu ! Maintenant, au moins, nous avons quelques idées sur la manière de le trouver et de l'anéantir. Mais il est temps de partir. » Rendez-vous au [102](#).

200

Vous constatez que les Guerriers-Esclaves ne portent ni armure ni uniforme, et que leurs vêtements sont sales et déchirés. Ils ont la peau très pâle et le visage émacié. Certains ont même perdu toute apparence humaine. Chacun d'entre eux porte autour du cou un talisman gravé d'hiéroglyphes, suspendu à une lanière de cuir. Vous arrivez devant un soldat à l'agonie. Son talisman est comme enveloppé d'une ombre noire et animé d'une vie propre. Vous le lui retirez et vous le glissez dans votre sac à dos (notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous avez alors le choix entre vous enfoncer dans la forêt (rendez-vous au [2](#)) ou revenir au camp de Gartax (rendez-vous au [169](#)). Si vous décidez de suspendre tout d'abord le talisman autour de votre cou, rendez-vous au [384](#).

201

Après avoir saisi une torche, vous descendez dans les ténèbres. Le petit escalier mène à un large couloir. Vous passez devant des ouvertures plongées dans l'obscurité qui ne donnent, après examen, que sur de simples entrepôts désaffectés. Selon toute apparence, vous vous trouvez au cœur de la citadelle. Le couloir donne sur une petite porte de bois. Avec mille précautions, vous tirez le verrou et ouvrez la porte. Vous pénétrez dans une pièce glacée, décorée de stalactites de glace ; la glace forme par ailleurs une épaisse couche qui tapisse toute la pièce. Vous claquez des dents et le froid vous fait perdre 2 points d'**HABILETÉ**. Derrière un rideau de glace apparaît le Glaciateur qui a plongé la pièce dans cet hiver polaire. Il survit en subtilisant aux autres êtres leur chaleur et les congèle pour toujours. Celui qui arrive vers vous est justement en quête d'une nouvelle source de chaleur. Il avance à grands pas, les bras tendus pour vous serrer dans une étreinte transie.

GLACIATEUR HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 8

Si vous parvenez à mettre fin aux jours de ce peu chaleureux personnage, rendez-vous au [242](#).

202

Grâce à vous, le Nain n'a aucun mal à triompher de son adversaire. Entre-temps, l'homme et le second Guerrier-Esclave s'écroulent, sans vie. Vous aidez le Nain à enterrer le corps de son camarade et vous voilà assis en silence devant le feu, partageant le repas qu'il était en train de préparer avant l'attaque. Vous pouvez récupérer 4 points d'ENDURANCE. Enfin, le Nain s'avise de vous demander qui vous êtes. Vous lui expliquez que vous venez de Groule pour mettre fin aux jours du Seigneur qui commande les bataillons de Guerriers-Esclaves grâce au pouvoir de la Porte. Vous lui racontez ensuite votre traversée de la Porte. « Je dois admettre, répond le Nain, que vous m'impressionnez. En dehors des Guerriers-Esclaves et des animaux, vous êtes la première personne à avoir réussi à traverser la Porte depuis Horfak. C'est le nom du Seigneur que vous recherchez. Allez jusqu'au fond de la vallée et empruntez le sentier de droite. Il vous mènera à sa citadelle. Il a envoyé la plupart de ses macabres troupes dans Groule, afin d'anéantir ce pays. Surtout, restez sur vos gardes. » Vous remerciez le Nain de ces précieuses informations. Allez-vous maintenant suivre la route qu'il vous a indiquée (rendez-vous au [348](#)) ou demander comment Horfak est devenu le Seigneur de la Porte et dans quelles circonstances le Nain a découvert le monde perdu (rendez-vous au [149](#)) ?

203

Les Troglodytes courent vers la statue pour achever les deux seuls Gobelins qui ont survécu, ainsi que vous-même. Vous êtes prêt à affronter l'ennemi, aux côtés des Gobelins et à l'ombre de la statue étrange dont les yeux menaçants et les huit bras qui brandissent des épées ne suffisent pas à dissuader les Troglodytes. Les reflets des miroirs qui recouvrent entièrement la statue gênent vos ennemis, mais ne les empêchent malheureusement pas d'avancer. Ce combat est perdu d'avance. Si vous avez le cor de chasse offert par Glôten, rendez-vous au [120](#). Sinon, rendez-vous au [392](#).

204

L'homme recule et appelle à l'aide. Une dizaine d'hommes et de femmes armés de couteaux, de haches et de bâtons apparaissent entre les arbres et se ruent sur vous. Il est impossible de vaincre cette foule déchaînée. Votre aventure est terminée.

205

Le coracle ne bouge pas d'un pouce. Vous commencez à vous énerver, puis vous apercevez une forme mouvante, au loin. De l'autre côté de l'île, un autre coracle à la dérive vient vers vous ; il porte à son bord un Elfe blessé. Bien qu'il arrive à peine à se tenir debout, il brandit une mince épée. Dès que son embarcation est assez proche, il monte à l'abordage. Il s'agit d'un bon guerrier, mais ses blessures l'ont beaucoup affaibli. Vous ripostez et, à votre grande horreur, vous constatez que chaque coup que vous lui portez fait apparaître une blessure sur *votre* corps. Plus vous vous battez, plus votre adversaire reprend ses forces. Vous n'avez aucune chance de vaincre. Vous vous écroulez, attendant la mort. L'Elfe, qui est maintenant tout à fait rétabli, s'adresse à vous dans ces termes : « Excusez-moi. Moi non plus, je n'ai pas su livrer mon épée. J'ai dû combattre le guerrier blessé qui attendait là. Il m'a laissé dans l'état où vous êtes. Quant à moi, je peux enfin partir. » Son coracle s'éloigne, tandis que le vôtre reste sur place. Il vous faudra maintenant attendre l'arrivée d'un autre visiteur du Druide, lequel, plus sage que vous l'avez été, refusera de se défaire de son épée. Votre aventure est terminée.

206

Vous escaladez à grand-peine la colline jonchée de gros rochers, les Chocataires à vos trousses. Vous trouvez enfin refuge dans une faille entre deux rochers et vous vous préparez à affronter deux de ces immenses oiseaux.

CHOCATAIRES HABILITÉ:5 ENDURANCE:5

Si vous gagnez, vous découvrez que le reste de la compagnie préfère rebrousser chemin. Vous vous rendez compte que la faille entre les deux rochers est en réalité le lit asséché d'une rivière. Vous pouvez vous glisser dans cette fente comme dans un tunnel et remonter la colline. Tandis que vous mettez votre projet à exécution, deux autres Colocataires vous attaquent. Ils vous lacèrent le dos, éventrant au passage votre sac à dos. Vous parvenez néanmoins à vous mettre à l'abri, mais vous avez perdu 3 points d'ENDURANCE, ainsi que le contenu de votre sac à dos. Si vous êtes toujours vivant, vous comprenez que vous n'avez pas le choix, il vous faut continuer votre avance dans le ravin, lorsque ce dernier devient trop étroit, vous en sortez pour constater que les oiseaux ont disparu. Rendez-vous au [68](#).

207

Vos membres, à l'exception du bras au bout duquel vous brandissez votre épée, sont pris dans cette fange gluante. Vous essayez, non sans peine, de percer la langue noire. Comme vous êtes pratiquement immobilisé, lancez un dé et retranchez le résultat obtenu de votre total d'HABILETÉ. Le Stégocéphale tente d'enrouler sa langue autour de vous pour vous avaler plus à son aise. Rendez-vous au [94](#).

208

Vous entrez à pas de loup et placez votre index sur vos lèvres. L'Ours comprend votre silencieuse injonction et pose plusieurs fois la patte sur sa muselière, comme pour vous inviter à la lui retirer. Non sans une certaine inquiétude, vous lui obéissez. L'Ours prend alors la parole : « Merci, mon ami, qui que vous soyez. Je m'appelle Drelin. Avant, j'étais un homme, et l'associé d'un autre homme, Horfak, le maître de ces lieux. C'est lui quia découvert l'accès à ce monde effrayant. Lorsqu'il a franchi la Porte, celle-ci s'est réveillée et avec elle toute sa puissance maléfique. Horfak avait insisté pour que tous ses mineurs le suivent et ceux qui refusaient étaient entraînés de force par ceux qui avaient déjà été métamorphosés en Guerriers-Esclaves. Ce

fut aussi le sort que je subis, mais la Porte ne réussit pas à faire fléchir ma volonté. Malheureusement, mon corps ne résista pas. Horfak me tient prisonnier ici et me rend régulièrement visite, pour se moquer de moi. Aujourd'hui, l'heure de la vengeance a sonné. Hélas ! seul le geôlier possède la clef de mes chaînes. Trouvez-le, prenez-lui les clefs et délivrez-moi, par pitié ! » Vous lui expliquez succinctement que vous êtes également ici pour vaincre Horfak et la malédiction de la Porte. Allez-vous faire ce qu'il vous demande (rendez-vous au [295](#)) ou tenter de briser ses chaînes à coups de pierre (rendez-vous au [153](#)) ?

209

Vous courez en tous sens, renversant des caisses, piétinant des sacs, faisant rouler tonneaux et barils. La Taupe est parfaitement décontenancée. Elle ne parvient plus à vous repérer par votre odeur. Vous atteignez enfin l'échelle et vous y grimpez à toute vitesse, puis vous rabattez soigneusement la trappe derrière vous. Vous êtes à nouveau dans la grande pièce du premier étage de la tour. Rendez-vous au [359](#).

210

De votre main restée libre, vous parvenez à sortir le Glaive de Graveline de son fourreau. Vous plongez la lame, qui se réchauffe à vue d'œil, dans le réservoir. Elle se fige aussi et fait monter la température du liquide de façon intolérable. De la vapeur se dégage de la surface, puis l'eau se met à bouillir. Vous parvenez finalement à dégager votre bras, millimètre par millimètre, puis votre épée. Vous vous appuyez contre le mur et observez votre bras, brûlé au second degré. Cette brûlure vous fait perdre 3 points d'ENDURANCE. Si vous avez survécu à cette épreuve, vous retournez dans l'autre pièce pour finir votre travail. Rendez-vous au [316](#).

211

Glôten fait son entrée. « Veuillez m'excuser de vous avoir fait attendre, très cher et très perspicace ami. Comment avez-vous

bien pu déceler mes origines ? Je recherche depuis longtemps quelque chose, mais je n'arrive pas à mettre la main dessus. Cette chose doit être cachée dans mon coffre-fort. Regardez bien. » Il grimpe sur son siège et tire sur les accoudoirs, l'un après l'autre, non sans mal. La face avant du trône s'ouvre comme une caisse en bois. Glôten est bientôt en train de fourrager dans un impressionnant trésor de Pièces d'Or et de bijoux. Il en extrait un cor de chasse quelque peu cabossé. « Ne prenez donc pas cet air déçu, dit-il. Cet objet vous sera bien plus utile qu'un sac de bijoux. C'est un objet que j'ai reçu en héritage, de l'artisanat nain, probablement. Vous pouvez souffler dedans lorsque vous êtes en danger. Les Aigles ont juré à mes ancêtres qu'ils viendraient au secours de quiconque soufflerait dans ce cor, fût-ce une seule fois. Maintenant, allons préparer votre mission. » Rendez-vous au [259](#).

212

Vous avez à peine le temps de vous cacher que retentissent des bruits de pas et qu'une voix caverneuse se met à tonner : « Il n'y a pas grand-chose là-dedans, sergent ! pas même la moindre petite goutte de cervoise ! » Dans la rue, une autre voix répond au soldat : « Regardez bien quand même, on ne sait jamais ! » Une troupe d'infanterie du Margrave met le village sens dessus dessous pour vous retrouver. Le soldat s'approche à nouveau des tonneaux. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [38](#). Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au [154](#).

213

Les guerriers du Peuple vous acclament en héros et portent le cadavre du Tricératops en triomphe jusqu'au village. Vous passez le reste de la journée à célébrer l'événement et à vous reposer. A votre grande surprise, la viande de Dinosaur a un goût très fin (surtout le faux-filet). Vous récupérez 6 points d'**ENDURANCE**. Le lendemain matin, le Chaman et vous-même menez les guerriers à l'entrée de la Grotte Sacrée. Vous vous préparez à faire le guet sur la route qui mène à la citadelle du Seigneur de la Porte. Les

hommes qui ont été envoyés en éclaireurs reviennent, à bout de souffle, vous annoncer l'approche de l'ennemi. Vous entendez le piétinement caractéristique d'une armée en marche, puis vous apercevez le nuage de poussière que soulève la longue colonne de Guerriers-Esclaves. Vous devinez, dans un char tiré par ses guerriers squelettiques, le Seigneur de la Porte, à la tête bulbeuse. Un second équipage tire une cage montée sur un chariot ; elle contient une femme à fière allure et à la tête droite. Les guerriers du Peuple ne contiennent plus leur colère. « Axonne ! crient-ils. Notre Reine ! Nous allons vous délivrer ! » Ils se ruent sur les Guerriers-Esclaves. Mais Axonne est bien gardée et les troupes qui volent à son secours s'attaquent aux plus aguerris des Guerriers-Esclaves. Allez-vous prendre part à la bataille aux côtés du Peuple (rendez-vous au [344](#)) ou chercher directement l'affrontement avec le Seigneur de la Porte (rendez-vous au [70](#)) ?

214

A maintes reprises, votre embarcation crisse sur les rochers à fleur d'eau. Pourtant, elle résiste et descend les rapides tant bien que mal. Vous êtes ballotté d'un côté à l'autre et des paquets d'eau s'abattent sur vous. Enfin, vous débouchez dans la partie plus large, plus calme et plus profonde de la rivière. Par malheur, votre petite barque prend l'eau. Vous parvenez néanmoins à atteindre la rive avant le naufrage. Vous sortez tant bien que mal de votre frêle esquif et vous vous écroulez, mort de fatigue. Rendez-vous au [86](#).

215

Adossé au tronc d'un orme immense, vous attendez l'attaque de pied ferme. Seul, l'un des Hommes-Écureuils s'avance, traçant dans l'air des signes étranges de la pointe de son couteau. Le bout de sa queue devient incandescent, prêt à brûler tout ce qu'elle touche. A la fin de chaque Assaut, lancez un dé. Si vous faites 6, vous êtes touché par la queue chauffée à blanc et vous

perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous allez affronter vos adversaires l'un après l'autre.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier HOMME-ÉCUREUIL	5	9
Second HOMME-ÉCUREUIL	5	8

Si vous venez à bout de ces deux créatures, vous reprenez votre route. Rendez-vous au [230](#).

216

L'homme se retourne vers les siens. « Apportez des cordes et attachez ce prisonnier ! Il est temps de rentrer au camp ! Nous y mènerons cet homme, pour savoir exactement ce qu'il fait ici. » Vous partez vers le sud. Vos mains et vos bras sont solidement ligotés par une corde toute neuve et bien épaisse. Un sac qu'on a enfoncé sur votre tête vous empêche de vous repérer. Une autre corde vous relie à l'un de vos ravisseurs, qui vous tire de plus en plus profond dans la forêt. Si vous voulez essayer de vous libérer en tirant sur vos bras et vos mains, rendez-vous au [119](#). Si vous vous résignez à vous laisser faire, rendez-vous au [333](#).

217

Vous arrivez devant une cabane de bois. La colonne suspend sa marche ; la Reine ouvre la porte de la cabane et vous invite à y pénétrer. « Reposez-vous ici cette nuit, dit-elle. Demain, mes Elfes vous mèneront sur la bonne route. » La porte se referme derrière vous. Cette cabane dépourvue de fenêtres ne contient qu'un mince matelas de paille sur lequel vous vous asseyez pour prendre un Repas (vous récupérez 4 points d'ENDURANCE). Il ne vous reste plus qu'à vous coucher. Si vous choisissez de chercher le sommeil, rendez-vous au [376](#). En revanche, si vous préférez sortir de la cabane pour explorer les environs, rendez-vous au [177](#).

218

« Comment ça ? Pas d'argent ? Pas d'or ? hurle le chef des bandits. Qu'est-ce que c'est que cet aventurier de pacotille ? Nous allons tout prendre, oui, tout. Et donnez-nous cette épée, aussi. » Vous ne pouvez qu'obtempérer. Effacez toutes vos possessions de votre *Feuille d'Aventure*. Si vous refusez de vous séparer de votre épée, rendez-vous au [113](#). En revanche, si vous la cédez elle aussi, vous perdez 4 points d'**HABILETÉ** jusqu'au moment où vous aurez retrouvé une arme. Les bandits s'éloignent au grand galop avec leur butin (et avec de joyeux ricanements). Rendez-vous au [27](#).

219

D'un bond, vous êtes debout. Les bras osseux d'un Guerrier-Esclave vous ceinturent tandis que vous tentez de vous échapper avant l'arrivée des autres Guerriers-Esclaves. Lancez deux fois le dé. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [122](#). En revanche, s'il est supérieur à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [305](#).

220

Vous retirez votre épée de la carcasse de l'Araignée Géante et vous marchez vers le vieux Gobelin. Ses vêtements sont en lambeaux et le sang coule à flot de ses nombreuses blessures. Il porte une arme mais semble bien trop exténué pour s'en servir. Allez-vous généreusement lui offrir un Repas pour lui permettre de récupérer des forces (rendez-vous au [136](#)) ? Si vous êtes à court de provisions ou si vous avez décidé de ne pas prendre de retard, vous pouvez tout bonnement continuer votre route. Rendez-vous au [399](#).



221

La forêt tout entière résonne du pas cadencé des hommes et des rugissements des animaux qui forment une immense armée en campagne. Tapi dans les sous-bois, vous voyez défiler des Guerriers-Esclaves de toutes races, Gobelins, Elfes, Nains, et toutes sortes de créatures sans nom qui étaient restées jusque-là camouflées par la forêt. Tous ces êtres sans vie avancent inexorablement, et les cris - feulements, ululements, rugissements et beuglements -des étranges animaux qui les accompagnent vous font froid dans le dos. Ils se dirigent vers l'ouest, vers Kleinkastel et les riches villages des mineurs. Vous arrivez à un embranchement sur lequel deux panneaux indiquent respectivement « Mines d'Horfak et de Drelin » vers le nord ; « Mine d'Aparine » et « Mine de Musteline » vers l'est. Si vous choisissez le sentier du nord, rendez-vous au [356](#). Si vous optez pour l'est, rendez-vous au [258](#).

222

Vous lui donnez 5 Pièces d'Or en protestant contre cette taxe abusive. « C'est bien le cadet de mes soucis, rétorque le soldat. Ma tâche est de prélever l'impôt pour le Trésor du Margrave. Veuillez patienter pendant que j'établis les documents. » Tandis qu'il signe et appose le sceau du Margrave sur votre permis de prospecter, ses camarades fouillent le village de fond en comble. Il vous tend vos papiers. « Vous êtes mineur maintenant, n'est-ce pas ? vous dit le soldat. Vous avez donc parfaitement le droit de savoir ce que font ces hommes. » Rendez-vous au [327](#).

223

Le jour ne s'est pas encore levé que la foule se dirige déjà vers la place du marché. Ravalant votre fierté, vous abordez les passants aux allures les plus riches en leur demandant une Pièce d'Or pour manger, sans grand succès. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [111](#). Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au [83](#).

224

Vous restez parfaitement immobile. Le Nicosaur continue d'avancer vers vous, dans une attitude parfaitement pacifique. Vous craignez néanmoins que la scène ne finisse par attirer l'attention des Guerriers-Esclaves. L'animal est maintenant à un mètre de vous. Allez-vous l'attaquer (rendez-vous au [26](#)), prendre la fuite (rendez-vous au [58](#)) ou bien continuer à faire le mort (rendez-vous au [93](#)) ?

225

La voix céleste se fait à nouveau entendre : « Merci ! Vous avez acquitté votre dû. Maintenant, veuillez m'expliquer ce que vous faites ici. » Vous avez le choix entre deux types de réponse. Si vous dites : « Je suis à la recherche d'un Druide qui, à ce qu'on m'a dit, se trouve au bout de la forêt », rendez-vous au [117](#). En revanche, si vous répondez que c'est le hasard qui vous a mené jusqu'ici, rendez-vous au [23](#).

226

L'Ovirapteur a beau être de petite taille, son bec pointu et ses griffes effilées en font un redoutable ennemi. Il se jette sur vous en glapissant.

OVIRAPTEUR HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 8

Si vous remportez la victoire en quatre Assauts ou moins, vous quittez la cage en vous glissant dans la fente à la base du mur (rendez-vous au [39](#)). Si pour votre malheur le monstre est toujours vivant après quatre Assauts, rendez-vous au [28](#).

227

Vous vous éloignez de la rive. Assis au fond de votre petite embarcation, vous êtes entraîné par le courant vers le sud. Vous prenez plaisir à cette traversée tranquille entre les grands arbres de la forêt, sagement alignés le long des deux rives. Soudain, un

étrange clapotis accompagné de remous, près de la rive gauche, vient troubler le silence. Allez-vous vous en approcher (rendez-vous au [139](#)) ou continuer à descendre au fil de l'eau (rendez-vous au [25](#))?

228

Basculant vers l'avant, vous tombez dans l'enceinte. Lancez un dé. Si vous faites 4, 5 ou 6, vous vous tordez la cheville - Aïe ! - et perdez 2 points supplémentaires d'ENDURANCE. Si vous survivez à cette chute, vous vous relevez en grimaçant et jetez un coup d'œil aux alentours en sautant à cloche-pied. Rendez-vous au [68](#).

229

L'un des soldats se précipite sur le monstre et la femme Elfe, tandis que vous vous approchez du second, qui se montre peu enclin à s'expliquer. Il vous repousse et vous l'attaquez.

SOLDAT HABILITÉ : 5 ENDURANCE : 8

Si vous parvenez à réduire son total d'ENDURANCE à 3 points ou moins, il s'enfuit dans la forêt. Rendez-vous au [320](#).

230

Un peu plus loin, vous arrivez à une bifurcation. Si vous choisissez d'emprunter l'embranchement le plus large, qui s'éloigne vers le nord-est et les montagnes, rendez-vous au [277](#). En revanche, si vous choisissez le sentier vers le sud-est, qui s'enfonce dans la forêt, rendez-vous au [100](#).



231

Vous tombez à la renverse, tâchant encore vainement de repousser les massues hérissées de pointes (elles sont vraiment pointues !). Les Gobelins ont péri avant même d'avoir pu finir de prononcer leur incantation. Submergé par le nombre, vous succombez sous les assauts des Troglodytes.

232

L'épée au bout du bras, l'armure de cuir tachée du sang de l'Ovirapteur, vous offrez un spectacle effrayant (et peu appétissant). Les Gobelins se regroupent en tremblant et vous menacent sans grande conviction. Si vous avez sur vous la lettre du Roi des Gobelins, vous pouvez la leur présenter dans l'espoir de leur en imposer (rendez-vous au [336](#)). Si vous décidez de reprendre tranquillement votre route sans plus vous soucier des Gobelins, rendez-vous au [187](#). Enfin, si vous choisissez de charger les Gobelins en poussant à pleins poumons de sauvages cris de guerre, rendez-vous au [282](#).

233

Couteaux, haches, flèches et machettes fendant l'air viennent se ficher en rafale sur la planche de bois derrière vous. Les guerriers du Peuple manquent quelque peu d'adresse, ce soir (c'est peut-être la boisson). Parmi la pluie d'armes qui vous coupent les cheveux et vous éraflent la peau, certaines vous blessent au passage. Lancez le dé et retirez le résultat obtenu de votre total d'ENDURANCE. Si vous êtes encore vivant, rendez-vous au [174](#). Si vous avez obtenu un 6, rendez-vous au [311](#).

234

Le Druide fronce les sourcils et tape nerveusement du pied. «J'étais si préoccupé par mes petites affaires que je n'ai pas su prendre conscience de ces événements, qui se déroulaient pourtant à quelques lieues de chez moi. Je n'ai pas voulu prêter attention aux rumeurs que l'on m'a rapportées. Il faut

maintenant passer à l'action, en espérant qu'il ne soit pas trop tard. Prenez-moi les mains ! » Vous obéissez. Tout disparaît. Vous vous retrouvez seul au fond d'un caveau éclairé d'une torche. Le Druide porte un plateau chargé de victuailles à bout de bras et, tandis que vous vous restaurez (et récupérez 4 points d'**ENDURANCE**), il fouille dans un amoncellement d'épées et de boucliers. « Aucun de ces objets n'est en fer, marmonne-t-il. Je pourrai donc m'en servir... Voyons... Ah ! Voici l'arme qu'il vous faut ! L'épée de Graveline ! Elle est en bronze, mais on dirait qu'elle a été forgée dans l'acier le plus pur. Elle ressemble comme deux gouttes d'eau à n'importe quelle autre épée, mais si vous en faites pivoter la garde comme ceci, la lame se chauffe à blanc. La chaleur persiste assez longtemps pour venir à bout d'un adversaire et elle décuple l'effet des coups portés. D'autres usages en sont possibles, bien sûr. L'échauffement n'est pas visible. Prenez-la. Et avant de partir, dites-moi tout ce que vous savez. » Vous retrouvez votre total de départ d'**HABILETÉ**. Si vous avez un talisman de pierre, rendez-vous au [31](#). Sinon, rendez-vous au [102](#).

235

Le Margrave est profondément outré par votre suggestion. Comment ! Un simple aventurier ose le défier dans un duel et, qui plus est, à la manche de pioche, cet outil de la plèbe ! Il ordonne à ses hommes de s'emparer de vous. Malgré les protestations de Glôten, le Margrave ordonne à ses soldats de vous mener hors de la ville. Vous êtes banni de Kleinkastel. Furieux de l'injustice dont vous vous sentez victime, vous êtes plus que jamais décidé à faire la preuve de votre valeur. Vous vous enfoncez dans la forêt. Rendez-vous au [22](#).

236

Lignia interrompt ses incantations et ses gestes étranges. « Il est facile de se faire passer pour un ami de la forêt, dit-elle. Encore faut-il le prouver. Déposez votre arme et allez dans mon jardin dépenser votre martiale énergie à réparer le mal que vos

semblables ont infligé à mes plantes. » Allez-vous obéir aux injonctions de Lignia (rendez-vous au [30](#)) ou refuser cette partie de jardinage et lui demander de vous laisser passer (rendez-vous au [325](#))?

237

Vous ouvrez la porte et pénétrez dans une pièce bien différente d'une modeste cellule de prison. Le sol est recouvert de tapis moelleux ; d'immenses tentures aux couleurs chatoyantes mettent une note de gaieté dans une immense pièce meublée de petites tables en marqueterie aux motifs compliqués. Aux fenêtres, de grands rideaux de velours tombent en cascade, à côté de chandeliers en argent massif. Une femme de haute taille, à la peau mate et au regard fier, se tient debout dans cette chambre de grand apparat et vous toise de toute sa hauteur. Cependant, son attitude crispée trahit la douceur du décor dans lequel elle se trouve. Vous remarquez que des chaînes d'acier enserrant ses poignets et ses chevilles. Si vous portez le Signe de la Lance sur le front, rendez-vous au [65](#). Sinon, rendez-vous au [324](#).

238

Les bras levés en signe de capitulation, vous vous approchez du singe en criant : « Partez vite d'ici ! Retournez dans la forêt ! Vous comprenez ? » L'animal se frotte le museau de sa patte énorme et son faciès s'éclaire d'un sourire rusé : « Ah, quel plaisir délectable d'entendre dans ces lieux quelques paroles humaines ! Je vous cède ce sommet avec plaisir, cher ami. C'est pourtant un bien triste site. En revanche, la vue y est magnifique. Je m'éclipse sans tarder. J'imagine que mon aspect peu engageant a suscité cette réaction un peu vive. Cela n'est rien comparé à l'angoisse permanente que cela me procure. Bonsoir à vous. » Le Singe Géant quitte le promontoire d'un pas lourd. Rendez-vous au [18](#).

239

Le bruit des pas vous fait forcer l'allure vers les collines brûlées par le soleil. Vous arrivez à un ravin creusé dans les rochers, la cachette idéale. Vous le descendez jusque dans la vallée, qui est très large et très herbeuse. En guise de végétation, des fougères géantes ; quelques animaux très étranges, couverts d'écaillés ou de fourrure, paissent tranquillement. Au loin, la vallée se resserre. A droite, une mince colonne de fumée s'élève au milieu d'un bouquet d'arbres. Allez-vous voir ce qui s'y passe (rendez-vous au [165](#)), ou continuer votre avance jusqu'au fond de la vallée (rendez-vous au [348](#)) ?

240

Sortir les cages et les aligner sur le chemin, face à la forêt, n'est pas une mince affaire. Lorsque vous avez accompli cette tâche, vous ouvrez les portes et les oiseaux s'envolent à tire-d'aile. Le ciel est bientôt le théâtre d'un magnifique ballet de couleurs. Puis, les oiseaux exécutent pour vous remercier un concert qui se fond dans un émouvant crescendo. Enfin, ils partent. Vous pouvez récupérer 1 point de **CHANCE**. Rendez-vous au [5](#).

241

Vous parvenez à vaincre la réticence de Gartax en lui disant que ses informations sont le prix à payer pour votre aide. Il vous explique que ce trésor se trouve dans la salle de réception de Glôten. Son fauteuil immense, qui ressemble plutôt à un trône, est posé sur un socle épais qui sert de coffre à la cassette qui contient toutes les richesses de Glôten. Pour l'ouvrir, il faut soulever les accoudoirs l'un après l'autre en commençant par celui de gauche. A l'intérieur se trouve un trésor de Pièces d'Or et de pierres précieuses. « Nous voici arrivés », annonce Gartax. Rendez-vous au [310](#).

242

Des gouttes d'eau tombent du plafond. La mort du Glaciateur a provoqué la fonte des glaces. De l'autre côté de l'une des parois glacées, vous apercevez une seconde porte, celle dont le Glaciateur avait la garde. La glace est trop épaisse pour être fendue. Il faut la faire fondre tout de suite, vous dites-vous tandis que résonnent les pas de Guerriers-Esclaves. Vous pouvez faire usage de la torche (rendez-vous au [148](#)) ou du Glaive de Graveline, s'il contient encore de l'énergie (rendez-vous au [315](#)).

243

« Tiens, un homme ! s'exclame Lignia. Et un guerrier, en plus, si je ne me trompe. Pourtant, celui-ci n'est pas armé d'une de ces ridicules lames de métal. Cette espèce de guerrier est devenue bien rare, aujourd'hui. Que faites-vous dans cette forêt ? » Vous expliquez à Lignia que vous recherchez la cause des récentes perturbations et vous lui racontez vos dernières péripéties. « Vous servez une noble cause, vous répond-elle, mais cette considération ne me touche pas vraiment. Repartez en paix, mais ne mettez plus le pied dans mon jardin. » Allez-vous attaquer Lignia (rendez-vous au [16](#)) ou reprendre votre chemin en contournant le vallon (rendez-vous au [118](#)) ?

244

Vous êtes précipité dans les chutes d'eau et balayé par les cataractes. Il est impossible de lutter contre le courant. Lancez un dé. Le résultat obtenu correspond au nombre de rochers que vous croiserez dans votre descente. Pour chaque rocher, lancez un dé. Si vous faites 1 ou 2, vous perdez 1 point d'ENDURANCE ; si vous faites 3 ou 4, vous perdez 2 points d'ENDURANCE ; si vous faites 5 ou 6, il vous en coûtera 3 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore vivant après cette rude épreuve, vous atteignez la fin des rapides sans connaissance. Rendez-vous au [86](#).

245

Le village n'est plus qu'un amas de ruines. Les ronces ne l'ayant pas encore envahi, sa destruction doit cependant être récente. Aucune trace de combat n'est visible, mais ce saccage n'est certainement pas l'œuvre de la nature ! Parmi les tas de cendres, vous trouvez des débris de meubles carbonisés. Seul un édifice, situé en dehors du village, a été épargné. De dimensions imposantes, il ressemble à un temple. Ses portes éventrées laissent entrer la lumière dans un intérieur dévasté. Des statues brisées et des tapisseries déchirées jonchent le sol. Sur l'autel, la seule idole restée intacte vous observe de ses cent yeux faits de pierres précieuses. Dans un déclic, sa bouche s'ouvre toute grande et une langue de bois en forme de spatule en sort, avide de recevoir une offrande. Si vous y placez dévotement une Pièce d'Or, rendez-vous au [124](#). En revanche, si vous préférez quitter le temple pour reprendre le chemin du village, rendez-vous au [140](#). Enfin, si vous choisissez de grimper sur l'autel pour dérober l'une des pierres précieuses qui forment les yeux de la statue et excitent votre convoitise, rendez-vous au [274](#).

246

Une traînée de boue souille le chemin jusqu'à l'entrée de la grotte, signe qu'un être s'y cache. Vous préférez néanmoins ne pas chercher plus loin et vous passez devant sur la pointe des pieds. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [115](#). Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au [329](#).

247

Vous quittez votre abri. Le groupe de Guerriers-Esclaves tout proche avance à grands pas. Vous imitez leur démarche d'automate et leur expression parfaitement abrutie. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [44](#). Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au [270](#).

248

Le chef des bandits lance les six épées dans les airs. Elles retombent dans un bruit de ferraille et vous vous précipitez pour voir le résultat. « On a gagné ! hurle-t-il. Il y a quatre croix ! » Il attrape vos affaires, les fait disparaître dans sa besace, puis il remonte sur son cheval, imité par ses hommes. Se tournant vers vous, il ricane : « Merci, on s'est bien amusé. Ce serait dommage que vous mouriez de faim. Prenez ! » et il vous lance une Pièce d'Or, que vous attrapez au vol. Les bandits partent au grand galop. Vous poussez un grand soupir de découragement. N'oubliez pas de supprimer tout ce que vous avez perdu sur votre *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous au [27](#).

249

Vous marchez sur la branche, ce qui vous permet d'atteindre le tronc, aussi large qu'une maison, à l'intérieur duquel vous vous glissez par une ouverture. Vous êtes dans un poste de garde, à peine troublé par les ronflements d'une jeune sentinelle elfe endormie. Son apparence tout à fait normale et ses vêtements propres vous font penser qu'il s'agit de l'une des dernières recrues des Guerriers-Esclaves. L'Elfe porte en effet le talisman de pierre et semble vouloir l'arracher dans son sommeil. Derrière lui, un escalier en colimaçon creusé dans le bois descend dans les profondeurs du tronc. Allez-vous l'emprunter (rendez-vous au [19](#)) ou retirer le talisman du garde (rendez-vous au [313](#)) ?

250

Votre idée a l'air de réussir. Vous foncez sur le marchand et vous lui arrachez sa bourse, puis vous vous engouffrez dans une ruelle et vous vous fondez dans la foule avant qu'il n'ait pu reprendre ses esprits. La bourse contient 10 Pièces d'Or. Vous vous engouffrez dans une auberge, et vous y faites un déjeuner somptueux que vous payez d'une Pièce d'Or ; vous ne perdez pas de point d'ENDURANCE. A la sortie, vous manquez de renverser quelques petits enfants maigrichons et aux frimousses

barbouillées qui demandent l'aumône. Si vous leur donnez les 9 Pièces d'Or qui vous restent, n'oubliez pas de les rayer de votre *Feuille d'Aventure*, puis rendez-vous au [61](#). Si vous passez outre, rendez-vous au [355](#).

251

Les chasseurs vous apportent une longue lance, dont vous vous emparez avant d'avancer sur le Tricératops, dont la tête est ornée de trois cornes (comme l'indique son nom) et le cou muni d'un collier osseux. Il se met à rugir lorsque vous approchez de son nid et gratte furieusement le sol de son ongle. Puis il charge. Vous croyez (peut-être à raison) votre dernière heure arrivée.

TRICÉRATOPS HABILITÉ : 8 ENDURANCE :

La lance est utile pour parer les attaques de l'animal (vous récupérez 2 points d'**HABILITÉ**). Malheureusement, elle n'est pas assez solide pour percer le cuir épais de la bête. Le Tricératops ne perd que 1 point d'**ENDURANCE** à chaque coup reçu. Sa longue queue musculeuse et ses cornes pointues sont des armes redoutables. Vous perdez 3 points d'**ENDURANCE** à chaque coup que vous encaissez. Si vous êtes encore de ce monde au bout de cinq Assauts, vous entendez avec soulagement les cris de guerre des hommes qui viennent vous prêter main forte. Encerclé, le Tricératops ne tarde pas à succomber. Rendez-vous au [390](#).

252

« Le Druide partage votre inquiétude. Lui aussi a entendu les rumeurs à propos des grandes menaces qui pèsent sur les hommes, les Gobelins et les animaux, au nord de la forêt. » La petite voix se tait et l'ombre noire se déplace avec impatience. « Votre idée ne manque pas de générosité, mais seriez-vous à la hauteur ? Commençons par quelque chose de fort simple. Regardez-moi bien et répondez à cette devinette. Je suis chétif en ce moment, mais j'aurai atteint ma taille maximale au coucher du soleil. Je suis toujours là quand il fait beau. Qui suis-je ? » Notez votre réponse et rendez-vous au [191](#).

253

Une fois la Porte franchie, vous vous retrouvez dans la grotte située dans les entrailles des Perce-nues. Vous retrouvez là où vous l'aviez laissé le petit sac qui contient la Poudre de Feu, à côté des mégalithes. Après un dernier regard sur les jungles du monde perdu baignées de soleil, vous jetez votre torche sur le petit sac, qui explose dans une faible pétarade. Une fine poussière se dépose sur la Porte. Pendant quelques secondes, un grésillement emplit la Grotte. La Porte se met à fondre et durcit immédiatement dans une masse informe. Un cri à déchirer les tympan, venu du fond des âges, traverse votre cerveau et se perd dans l'infini. La Porte est détruite ! Vous sortez de la mine. Vous croisez des Guerriers-Esclaves dont la plupart sont en train de mourir et d'autres, les dernières recrues, reprennent leurs esprits, se demandant où elles sont. Vous tentez de les reconforter, mais ils n'ont qu'une hâte : rentrer chez eux, à Kleinkastel. Rendez-vous au [400](#).

254

Les attaquants ont pillé le campement, emportant non seulement l'argent et les pierres précieuses, mais aussi les armes, les boucliers, la nourriture, les bibelots et même les animaux de trait. En examinant les corps des Guerriers-Esclaves, vous constatez qu'ils ne portent ni armure ni uniforme et que leurs vêtements sont sales et déchirés. Ils ont la peau très pâle et le visage émacié. Certains ont même perdu toute apparence humaine. Chacun d'entre eux porte un talisman gravé de hiéroglyphes et suspendu à leur cou par une lanière de cuir. Vous arrivez devant un soldat au seuil de la mort. Son talisman est comme enveloppé d'une ombre noire et semble animé d'une vie propre. Vous le lui retirez et vous le glissez dans votre sac à dos (notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*). Si vous choisissez de vous enfoncer dans la forêt, rendez-vous au [2](#). En revanche, si vous décidez de mettre derechef le talisman autour de votre cou, rendez-vous au [384](#).

255

Vous voilà encadré de deux soldats, sur la place du village. Un officier arrive, caracolant sur son cheval. Il saute à terre et brosse du revers de la main quelques brins de poussière accrochés à sa belle cape bleue et à son armure rutilante. Il s'approche tandis que le sergent lui explique les circonstances de votre capture. Enfin, il se tourne vers vous, un sourire ironique au coin des lèvres : « Vagabond ? vous lance-t-il. J'espère que vous allez m'expliquer ce que vous faites ici. » Si vous avez une autorisation du Margrave, présentez-la lui (rendez-vous au [73](#)). Si vous en êtes dépourvu, rendez-vous au [131](#).

256

Après quelques instants, une fissure apparaît entre deux immenses blocs de pierre. Elle s'élargit et vous vous glissez dans l'ouverture juste à temps pour entendre la course précipitée des Guerriers-Esclaves dans les escaliers. Vous remettez sans tarder le bloc en place. Vous êtes au milieu d'un couloir désert. A droite s'ouvre une porte en bois munie de verrous de fer qui n'ont pas été tirés. Pourtant, la porte refuse de s'ouvrir et le loquet en est étrangement glacé. Vous faites demi-tour et empruntez le couloir éclairé par des torches, qui continue à perte de vue. Rendez-vous au [372](#).

257

Vous ramassez des brindilles, des branches et des bûches que vous empilez sur les braises. En quelques minutes, un beau feu de joie pétille devant vous. Les bûches brûleront toute la nuit. Vous vous endormez, la tête sur votre sac à dos et votre épée à vos côtés. Soudain, vous sursautez. Dans la lumière dansante des flammes, vous voyez une main agile se diriger subrepticement vers votre épée. Vous la devancez et bondissez sur vos pieds. Deux Gobelins sont devant vous, la dague tirée.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier GOBELIN	5	4
Second GOBELIN	6	4

Bien qu'ils se battent avec un bel ensemble contre vous, vous ne pouvez en affronter qu'un à la fois. Choisissez lequel avant chaque Assaut. Lorsque la Force d'Attaque de l'un d'eux est supérieure à la vôtre, il vous inflige une blessure, tandis que vous ne pouvez blesser que celui que vous avez choisi d'attaquer. Si vous parvenez à les tuer tous les deux, rendez-vous au [20](#).

258

Vous arrivez sur une colline à la végétation plus clairsemée. Du sommet d'un arbre, un croassement rauque retentit, puis les quatre Chocataires perchés au-dessus de votre tête atterrissent à vos pieds, vous barrant la route. Les Chocataires sont des habitants de la forêt que l'on ne voit que très rarement. Ces petits hommes aux traits disgracieux de Gobelins ont de grandes ailes à la place des bras et des pattes terminées par des griffes. Eux aussi ont été transformés en Guerriers-Esclaves, comme l'atteste le talisman de pierre qui est suspendu à leur long cou déplumé. Vous ne pourrez pas en venir à bout. Vous pouvez prendre sur votre droite et vous enfoncer dans les profondeurs de la forêt (rendez-vous au [82](#)) ou, au contraire, bifurquer à gauche, vers les collines rocheuses, dans l'espoir de pouvoir mieux vous y défendre (rendez-vous au [206](#)).

259

Dans la soirée, des apothicaires appliquent crèmes et onguents sur vos blessures et vous font boire de mystérieux breuvages. Vous vous retirez ensuite dans la chambre d'honneur qui est mise à votre disposition par le Margrave. Lorsque vous vous réveillez, le lendemain, vous êtes en pleine forme et toutes vos blessures ont disparu. Si cela est nécessaire, vos totaux d'**HABILETÉ** et d'**ENDURANCE** reviennent à leur valeur de départ.

Vous êtes à nouveau au centre d'une cérémonie publique. Le Margrave vous tend un laissez-passer qui ordonne à ses sujets de vous fournir toute l'aide nécessaire. Glôten vous offre une bourse contenant 10 Pièces d'Or j et vous recevez des mains du Druide une fiole de Potion de Clairvoyance. Enfin, les villageois remplissent votre sac à dos de 5 Repas (notez-les sur votre *Feuille d'Aventure*). « La seule chose que nous sachions, déclare Glôten, c'est que quelque part, quelqu'un a découvert une ancienne porte souterraine qui permet de pénétrer dans un autre monde et qu'il a utilisé les pouvoirs maléfiques de cette Porte pour lever une armée d'esclaves parmi les habitants de la forêt. Ce Seigneur se trouve probablement de l'autre côté de la Porte, dans ce monde perdu d'où sortent d'étranges créatures qui sèment la terreur dans nos contrées. Si vous parvenez à vaincre le Seigneur, votre récompense sera à la hauteur de vos faits d'armes. Rappelez-vous ceci : les faibles ne sont pas les seuls qui soient en danger - Horfak et Drelin, les deux plus riches propriétaires de mines, ont disparu. » Vous remerciez Glôten. Si vous êtes dépourvu d'épée, un soldat vous donne la sienne, puis vous vous enfoncez dans la forêt. Rendez-vous au [22](#).

260

Un Guerrier-Esclave est un adversaire endurant. Malgré la lenteur de ses gestes, votre ennemi ne disperse pas son énergie et il se montre infatigable. Aucune expression de fatigue ni de douleur n'apparaît sur son visage, même lorsqu'il est blessé.

GUERRIER-ESCLAVE HABILITÉ : 7 ENDURANCE:8

Si vous parvenez à vaincre l'automate, vous vous tournez vers le milieu du bouquet d'arbres, où la mêlée semble terminée. L'homme et l'un des Guerriers-Esclaves sont gravement blessés. Le Nain semble avoir pris l'avantage sur son adversaire. Vous pouvez partir et continuer votre route (rendez-vous au [348](#)). En revanche, si vous préférez rester pour achever les derniers Guerriers-Esclaves, rendez-vous au [202](#).

261

Pendant quelques secondes, le chef des bandits vous regarde en grimaçant. Puis, il fait un large sourire et applaudit bruyamment, bientôt imité par les autres bandits. Khrann se relève péniblement et vous offre son cimenterre. « Bravo, tous les deux, bravo ! » ricane le chef des bandits. « Étranger, vous avez fait preuve d'un grand courage et vous nous avez montré un beau spectacle. Gardez votre épée. Gardez tout ! » Les camarades de Khrann l'aident à se remettre en selle et les bandits partent au grand galop. Vous ramassez vos possessions. Rendez-vous au [27](#).

262

Deux vieux Gnômes, peu aptes au combat, surveillent l'accès à l'enceinte. Ces deux soldats font sans aucun doute partie de l'arrière-garde de l'armée des Guerriers-Esclaves. Sous l'emprise de la Porte, ils s'approchent tout de même de vous, leurs couteaux serrés dans leurs mains tremblantes. Si vous possédez un Anneau Magique, réduisez leur total d'**HABILETÉ** de 1 point.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier GNOME	5	4
Second GNOME	4	4

Après les avoir vaincus, si c'est par bonheur le cas, vous pénétrez dans l'enceinte. Rendez-vous au [68](#).

263

Vous vous taillez un chemin parmi la végétation dense qui recouvre les pentes raides des collines. Les bas-côtés instables du chemin cèdent sous vos pas et vous franchissez non sans mal des ruisseaux cachés par l'ombre des arbres. Vous entrez dans une clairière, inquiet du silence inhabituel qui règne sur la forêt. Lorsque vous parvenez à l'arbre situé au centre, un piétinement vous fait tourner la tête. Un homme court à toute allure, talonné

par une créature cauchemardesque. Le Phororhacos est un oiseau coureur bien plus grand qu'un homme, doté d'un long bec recourbé et d'une paire d'yeux scintillants. Une crête de plumes orne le sommet de son crâne. L'homme frêle semble fatigué. Il boite et a pour seule arme un petit couteau. L'oiseau le chasse inlassablement devant lui en poussant des ululements impitoyables. Si vous décidez de venir en aide à cet homme, rendez-vous au [176](#). Si vous préférez ne pas vous mêler de ce qui ne vous regarde pas et que vous rentriez à nouveau dans la forêt, rendez-vous au [101](#).

264

A gauche, au-dessus des arbres, le flanc des collines est percé de trous noirs, les entrées des mines. Vous arrivez à un village, ou plutôt à un groupe de cahutes construites à la hâte : les logements des mineurs et de leurs familles. Le village est à l'abandon. Les portes et les fenêtres battent au vent, laissant voir l'intérieur sombre des habitations. Vous vous arrêtez à la sortie du village, alerté par des voix d'hommes qui devisent dans le dialecte guttural de la région. Allez-vous attendre leur arrivée sur le sentier (rendez-vous au [41](#)) ou vous cacher dans le village (rendez-vous au [125](#)) ?

265

Les Guerriers-Esclaves ne sont pas encore en vue. Vous refermez la porte de la cage derrière vous. Une cloison de bois sépare la cage en deux. Vous devez passer de l'autre côté pour éviter d'être aperçu du couloir. Malheureusement, un Ovirapteur occupe déjà le fond de la cage ! Ce petit Dinosaur à long bec est aussi grand qu'un Nain lorsqu'il se dresse sur ses pattes arrière. La seule autre issue, à part l'entrée principale, est une fissure horizontale qui longe le mur du fond. Vous n'avez pas tellement le temps de réfléchir, puisque l'Ovirapteur se précipite sur vous sans crier gare. Si vous choisissez de vous introduire par la mince ouverture, il vous lacère le dos au passage et vous fait perdre 2

points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [39](#). Si vous préférez affronter l'animal, rendez-vous au [226](#).

266

Votre épée s'enfonce dans l'œil de la créature, qui se met alors à lutter désespérément contre la mort. Elle secoue la tête et la queue dans tous les sens, au risque de vous faire chavirer d'un moment à l'autre. La seule ressource qui vous reste est de vous agripper au plat-bord de l'embarcation. Si vous avez embarqué dans une yole, rendez-vous au [71](#). En revanche, si vous avez choisi le bateau à fond plat, rendez-vous au [180](#).

267

Vous vous dirigez vers le sommet de la colline en vous cachant derrière quelques rares rochers et des arbustes rabougris. En sortant d'une cachette, vous tombez nez à nez sur deux Troglodytes. Ils soulèvent leurs museaux et vous reniflent. Après un échange de mots incompréhensibles, ils vous sautent dessus.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier TROGLODYTE	5	9
Second TROGLODYTE	6	7

Vous pouvez prendre la fuite dans la forêt, non sans avoir perdu 2 points d'ENDURANCE à cause du bâton hérissé de pointes qui vous laboure l'épaule au passage. Dans ce cas, rendez-vous au [144](#). Si vous décidez de vous battre et si vous gagnez, rendez-vous au [66](#).

268

Dans les faubourgs, vous passez devant les étalages des artisans et vous en profitez pour faire quelques provisions, au prix de 1 Pièce d'Or par Repas, la limite étant de 5 Repas. N'oubliez pas de

tout noter sur votre *Feuille d'Aventure*. Ensuite, vous partez vers l'est et vous vous enfoncez dans la forêt. Rendez-vous au [22](#).

269

Avec d'infinies précautions, vous soulevez la trappe et jetez un coup d'œil aux alentours. Une seule pièce, qui est certainement la chambre de l'ancien habitant de cette tour, se trouve à cet étage. Un lit et une commode, laquelle contient des vêtements brodés de symboles mystérieux, sont les uniques meubles. Il reste la trace d'objets qui ont été enlevés, notamment des tableaux. Sous le lit, vous trouvez le bout d'une chandelle, que vous mettez dans votre sac à dos. Une fenêtre percée dans chaque mur laisse voir, vers l'ouest, une steppe pelée qui s'étend au-delà de la forêt, barrée par des montagnes qui se profilent au soleil couchant. Au nord, la rivière que vous avez descendue se perd dans la forêt. A l'est, une saillie rocheuse occupe le premier plan, sur la rive opposée. Baignée de rose, elle est surmontée d'un petit promontoire de pierre. Au pied du rocher à pic, la rivière se jette dans un autre cours d'eau qui se prolonge par de turbulents rapides. Au sud, au-delà de la forêt, un grand lac est illuminé par les derniers rayons du soleil. Si vous voulez monter jusqu'au sommet de la tour, rendez-vous au [183](#). Si, en revanche, vous en avez assez vu et préférez redescendre, rendez-vous au [109](#).

270

Les Guerriers-Esclaves s'avancent vers vous. Vous vous mettez en marche devant eux, sans oser entrer dans la vallée, de peur d'éveiller leurs soupçons et de vous faire capturer. Vous continuez à marcher en les imitant. Ils vous rattrapent, mais vous n'osez pas vous mettre à courir. Une autre troupe s'avance vers vous et les deux groupes vous encerclent. Votre petit numéro n'a dupé personne, semble-t-il. Rendez-vous au [328](#).

271

La troisième auberge, un petit établissement situé dans la vieille ville, à l'ombre du château, dispose encore d'une chambre. Cela vous coûte 1 Pièce d'Or, que vous payez de bon cœur, tout heureux de passer enfin une bonne nuit sur un matelas posé à même le sol dans un grenier. Vous vous réveillez le lendemain matin, l'estomac dans les talons. Prenez un Repas s'il vous en reste ou bien payez-vous un petit déjeuner pour 1 Pièce d'Or. Sinon, vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Faites toutes les modifications nécessaires sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [61](#). Si vous choisissez de mendier de quoi vous acheter à manger, rendez-vous au [223](#).

272

Votre sac à dos bouge ! A l'intérieur, l'œuf du Ptéranodon vibre violemment. Vous le sortez du sac et le posez à terre. Des fissures apparaissent sur la coquille, qui se brise enfin et laisse apparaître tout d'abord un bec, puis un petit Ptéranodon qui vous regarde de ses yeux étonnés. Il déploie ses ailes, sautille de-ci, de-là, puis ouvre tout grand son bec et pousse un cri strident. Le message est sans ambiguïté : il a faim ! Si vous lui donnez un de vos Repas, rendez-vous au [112](#). Si vous n'avez pas de provisions ou que vous ne vouliez pas les gaspiller en les donnant à un petit monstre aussi antipathique que préhistorique, rendez-vous au [7](#).

273

Tout en renflant, la Taupe à Carapace se dirige droit sur vous.

TAUPE HABILETÉ: 4 ENDURANCE: 10

En raison de l'obscurité et du manque d'espace, vous perdez 2 points d'HABILETÉ pour toute la durée du combat. Si vous êtes vainqueur, vous pouvez continuer à explorer la cave. Vous n'y trouvez aucun objet de valeur, mais la nourriture qui est entreposée dans cette cave vous fournit 2 Repas, que vous mettez

dans votre sac à dos (notez-les sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous ressortez de ce lieu confiné. Rendez-vous au **359**.

274

La langue de bois se referme avec un déclic. Vous êtes à quatre pattes sur l'autel, essayant tant bien que mal d'arracher une pierre précieuse, lorsque vous percevez un mouvement, au fond du temple. « Profanateur ! lance une voix céleste. Le Dieu Fou ne sera-t-il donc jamais vénéré ? » Vous prenez la fuite, mais une immense main munie de nombreux doigts vous barre la route. Deux pieds énormes se posent fermement de chaque côté de l'autel. Vous levez la tête et vous ne pouvez retenir un cri de terreur à la vue d'une centaine d'yeux qui vous regardent, fichés sur une tête qui atteint le plafond. Vous vous incrustez - sensation fort curieuse ! - dans la peau froide du dieu. Vous avez été métamorphosé en l'une des nombreuses pierres précieuses qui servent d'yeux à la divinité. Il ne vous reste plus qu'à attendre avec lui la fin des temps, mais votre vie, elle, prend fin dès maintenant.

275

La porte s'ouvre. A l'intérieur de la cabane, deux paires d'yeux brillent. La première appartient à un Nain d'allure sinistre et la seconde est celle d'un oiseau blanc, semblable à un perroquet, qui se tient perché sur l'épaule du Nain et dont la longue queue est enroulée comme un collier de plumes autour du cou de son maître. Le Nain tient à la main un bâton terminé par un crochet qu'il serre contre votre gorge. « Le batelier, c'est moi ! grogne-t-il. Qu'est-ce que vous voulez ? Descendre la rivière ? » Vous lui répondez que vous êtes prêt à y mettre le prix, en argent ou en travail. Le Nain n'est pas convaincu. « A quoi sert l'argent, puisqu'on ne peut plus rien acheter avec ? grogne-t-il. En revanche, si vous aviez de quoi manger, je ne dis pas non. Je vous vendrai un bateau pour un vrai repas. Ça fait bien longtemps qu'on n'a pas mangé, pas vrai, Nestor ? » Si vous lui donnez une partie de vos provisions contre une embarcation, rendez-vous au

323. Si vous refusez, le Nain reste à monter la garde devant ses bateaux, tandis que vous reprenez votre chemin le long de la rivière (rendez-vous au [79](#)).

276

Vous en profitez pour lui répéter que vous ne lui voulez aucun mal. Elle vous répond dans une langue qui ressemble à la vôtre, mais émaillée de tournures archaïques. « Puisque vous tuez mes ennemis, vous devez être un ami. Je n'ai vu que des ennemis depuis que l'on m'a entraînée dans ces sinistres lieux. Je suis Axonne la Chasseresse, Reine du Peuple. Ôtez-moi ces menottes et donnez-moi l'épée de cette vile créature. Et dépêchez-vous ! Je dois me débarrasser d'Horfak le tyran. Le Peuple vivait en paix dans ce pays depuis des milliers d'années lorsque Horfak est arrivé par la Grotte Sacrée, semant la mort et répandant la terreur. La Porte ouverte sur votre monde est maintenant une chose maléfique. Tous ceux qui l'ont franchie depuis l'arrivée d'Horfak sont entièrement sous son emprise, comme ce Nain. Horfak a construit cette citadelle au milieu de notre jungle. Ne parvenant pas à nous réduire à l'esclavage, il a lancé ses Guerriers-Esclaves contre nous. Ces derniers nous attaquent et mettent nos villages à sac. Maintenant, il m'a capturée et me retient prisonnière ici. Il veut que je l'épouse. Quelle horreur ! Plutôt épouser un poulpe ! Cette longue lame d'acier bien effilée, voilà ce que je lui réserve comme cadeau de noces ! Suivez-moi ! Nous allons mettre un terme aux jours de cet immonde personnage ! » Si vous avez déjà rencontré Drelin, rendez-vous au [138](#). Sinon, rendez-vous au [334](#).

277

Le chemin monte à flanc de colline. Les arbres s'espacent. A gauche, des collines plus hautes mènent vers le sommet des Percenues. Le sentier monte en zigzag à flanc de colline et, plus loin, près du sommet, bifurque vers l'entrée d'une mine, près de laquelle s'élève un édifice de pierre. Allez-vous prendre la

bifurcation (rendez-vous au [84](#)) ou continuer sur le chemin principal (rendez-vous au [5](#)) ?

278

Vous marchez toute la journée sans qu'aucun événement ne vienne troubler votre voyage. Pourtant, vous apercevez tout d'abord sur votre route une troupe de soldats de l'infanterie du Margrave gisant à terre, sans vie. Seuls deux des attaquants ont succombé, un homme et un Nain vêtus de haillons, au visage émacié et aux traits pincés. Ils portent tous deux autour du cou un talisman de pierre suspendu à une lanière de cuir. Un peu plus loin, vous restez figé d'effroi devant un Orque sorti du fourré et qui vous barre la route. Au lieu de vous attaquer, il entonne une triste mélodie d'une voix très douce de ménestrel, puis s'enfuit à toutes jambes. Vers le soir, vous arrivez sur la rive opposée à la jetée d'où vous aviez embarqué. Prenez un Repas, faute de quoi vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous continuez à remonter la rivière, forcé maintenant de vous tailler un chemin parmi la végétation. Le cours d'eau n'est plus qu'un mince ruisseau qui finit par disparaître au pied des Percenues. Vous êtes accablé de fatigue et vos pieds sont douloureux. Vous êtes seul, au plus profond de la forêt. Rendez-vous au [22](#).

279

Une branche vous fouette l'épaule et des brindilles s'accrochent à vos vêtements. En reculant, vous arrivez à portée d'une grosse branche qui vient vous frapper et manque de vous faire tomber de la plate-forme. Puis une longue liane s'enroule autour de votre taille, tandis que des branches s'accrochent à vos membres. En quelques instants, vous êtes étouffé par les branches rugueuses et la masse compacte des feuilles.

280

Vous avancez furtivement dans l'ombre de la forêt. Rien ne bouge entre les arbres. Vous écartez deux arbustes - et tombez nez à nez avec deux Guerriers-Esclaves. Sans proférer un mot, ils

bondissent sur vous. Vous ne pouvez en affronter qu'un à la fois. Choisissez par lequel commencer. Lancez un dé pour déterminer votre Force d'Attaque contre le premier, puis contre le second Guerrier-Esclave, que vous ne pourrez pas blesser, même si votre Force d'Attaque est supérieure à la sienne. En revanche, le second Guerrier-Esclave peut vous porter des coups à loisir.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier GUERRIER-ESCLAVE	5	7
Second GUERRIER-ESCLAVE	4	7

Tandis que vous tentez à grand-peine de parer leurs coups d'épée, vous entendez au loin les cris désespérés de vos alliés, qui sont submergés par la ruée de Guerriers-Esclaves. Si vous gagnez ce combat, vous apercevez d'autres hommes squelettiques qui marchent sur vous et vous prenez la fuite. Au bout d'un moment, vous êtes sûr de les avoir semés, mais vous ne savez plus où vous êtes. Rendez-vous au [2](#).

281

Vous regardez l'Escargot Géant s'enfoncer dans l'eau, encore tout tremblant. Vous rechaussez vos bottes à la hâte lorsque des bruits vous font lever la tête. Des dizaines de Guerriers-Esclaves vous observent depuis les rochers qui surplombent votre abri. Vous tentez de remonter la rivière, mais d'autres Guerriers-Esclaves envahissent les pentes escarpées pour vous barrer la route. Il en arrive de toutes parts. Vous vous battez comme un beau diable, mais vous êtes bientôt submergé par le nombre. Rendez-vous au [328](#).

282

Les Gobelins ne mènent pas vraiment cette attaque de gaieté de cœur. Leur lenteur n'a d'égale que leur manque d'organisation. Vous pouvez les combattre l'un après l'autre. Lorsque vous

blessez le premier Gobelin, il s'arrête pour panser sa blessure ; vous pouvez alors affronter le second, et ainsi de suite.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier GOBELIN	5	4
Deuxième GOBELIN	6	4
Troisième GOBELIN	6	3

Si vous survivez assez longtemps pour infliger un nombre de blessures qui leur fasse perdre en tout 8 points d'ENDURANCE, les Gobelins déposent leur butin à vos pieds et s'enfuient en courant. Vous ramassez 6 Pièces d'Or. Vous pouvez maintenant remonter à bord du bateau et continuer à vous laisser porter par le courant (rendez-vous au [104](#)) ou reprendre le chemin qui longe la rivière (rendez-vous au [50](#)).

283

Des nuées noires descendent sur vous de tous côtés. Les torches que vous tendez à bout de bras semblent aussi éloignées que des étoiles par une nuit de brouillard. Une des sources de lumière finit par s'éteindre dans un chuintement et les ténèbres vous enveloppent. Saisi par cette glaciale humidité, vous tentez de rallumer la torche. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [63](#). Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au [374](#).

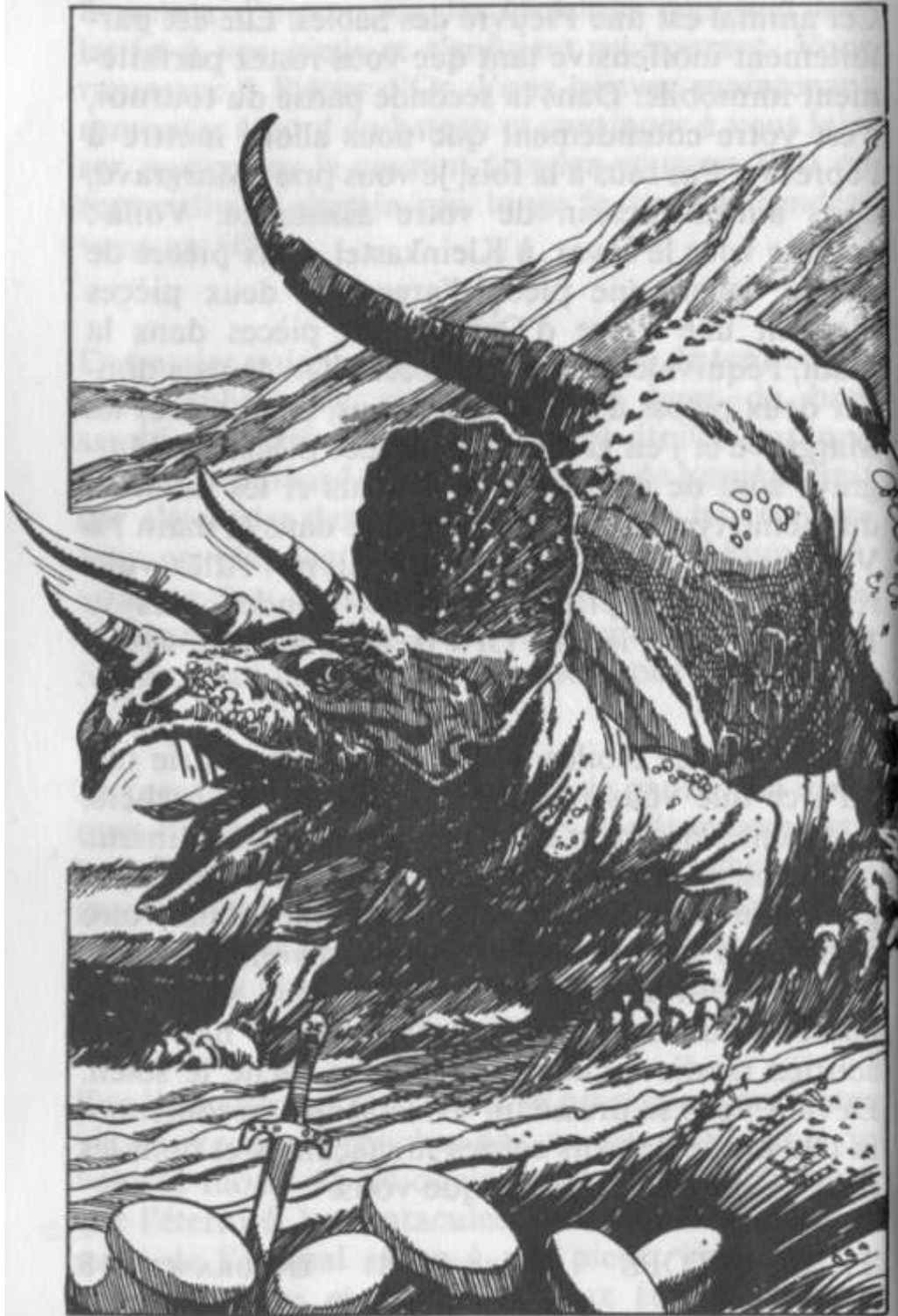
284

La torche tombe sur une feuille de papier. En quelques secondes, le feu court vers le détonateur central. De l'autre côté, les flammes s'approchent dangereusement de la Poudre de Feu. Il vous sera impossible d'éteindre l'incendie. Il faut quitter l'édifice au plus vite. Rendez-vous au [45](#).

Des lèvres sèches et tannées se promènent sur votre visage. Vous ne bronchez pas, au prix d'un effort de volonté inouï. Après quelques instants, aussi longs que l'éternité, les tentacules se relâchent et le poids mort de l'animal glisse à vos pieds. Vous retirez votre bandeau et posez les yeux sur le monstre hideux qui s'est promené sur tout votre corps. « Bravo ! crie Glôten. Vous êtes sept à avoir réussi.

Cet animal est une Pieuvre des Sables. Elle est parfaitement inoffensive tant que vous restez parfaitement immobile. Dans la seconde partie du tournoi, c'est votre entendement que nous allons mettre à l'épreuve. Pas tous à la fois, je vous prie ! Margrave, nous aurons besoin de votre assistance. Voilà : comme vous le savez, à Kleinkastel, deux pièces de cuivre valent une pièce d'argent et deux pièces d'argent une Pièce d'Or. J'ai six pièces dans la main, l'équivalent de trois Pièces d'Or. Je vais donner deux pièces à l'un d'entre vous, deux pièces au Margrave et j'en garderai deux. Les pièces du Margrave sont de deux types différents et les miennes du même type. Quelles pièces ai-je dans la main ? » Vous avez deux pièces de cuivre. Allez-vous répondre « Des pièces d'argent » (rendez-vous au [147](#)) ou « Des Pièces d'Or » (rendez-vous au [6](#)) ?

A la lueur des étoiles, vous explorez la prairie jusqu'à ce que vous retrouviez le groupe de rochers. Vous entendez bien le bruit que font des animaux qui paissent aux alentours, mais vous n'y prêtez pas garde tandis que vous vous pelotonnez dans votre abri. Vous vous réveillez sous les rayons du soleil. En vous étirant, vous remarquez que vous avez passé la nuit sur de gros œufs, dans un nid. Vous souriez tandis qu'une ombre vous cache le soleil. Devant vous se dresse un Tricératops mécontent, à la tête ornée de trois cornes menaçantes et dont les pattes sont aussi grandes que vous.



286 *Devant vous se dresse un Tricératops mécontent, la tête ornée de trois cornes menaçantes.*

TRICÉRATOPS HABILITÉ : 8 ENDURANCE: 18

Votre arme a bien peu d'effet sur cette peau épaisse, le Tricératops ne perd que 1 point d'ENDURANCE lorsque vous le blessez. Ses cornes et sa queue sont de redoutables armes. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE chaque fois qu'il remporte un Assaut. Si, après six Assauts, vous êtes encore debout, vous entendez des cris. Le cortège des guerriers arrive pour la cérémonie de la chasse. Les guerriers saluent votre bravoure et se lancent à l'attaque du monstre, qui finit par rendre son dernier soupir. Rendez-vous au [390](#).

287

Vous filez entre deux cabanes et vous pénétrez dans la forêt. Le bruit que font vos poursuivants finit par s'évanouir. Vous vous reposez un moment, hors d'haleine, puis vous vous tracez un chemin vers l'est en contournant le village et vous finissez par rejoindre le sentier que vous aviez laissé de l'autre côté. Rendez-vous au [11](#).

288

Vous vous agrippez tant bien que mal au rocher et, tout à coup, vous vous sentez défaillir. Votre main cherche en vain une prise. Vous retombez sur le chemin. Le chiffre que vous venez de noter correspond au nombre de points d'ENDURANCE que vous perdez. Si vous avez survécu à la chute, vous avez juste assez de force pour vous traîner jusque devant l'entrée de la grotte. Rendez-vous au [246](#).

289

Vous respirez profondément avant de pénétrer à nouveau entre les sombres mégalithes. La torture que vous venez d'endurer n'est rien comparée à la puissance maléfique qui pénètre maintenant votre esprit, balayant au passage vos objections défaillantes et vos vaines protestations tandis qu'elle s'empare de votre volonté de plus en plus profondément. Seules les volontés

les plus inébranlables peuvent résister aux assauts de la puissance coercitive de la Porte. Un Anneau Magique pourrait vous aider à le faire. Si vous en avez un, rendez-vous au [96](#). Si vous en êtes démunis, rendez-vous au [188](#).

290

Vous tendez le bras pour toucher les bords argentés de cette échelle fantasmagorique. Vos doigts se referment sur le vide et une douleur fulgurante inonde votre corps tandis que votre main reste crispée sur cet objet imaginaire. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous fermez les yeux sous le choc et, lorsque vous les ouvrez à nouveau, l'échelle a l'air bien réelle. Vous posez le pied sur le premier échelon. Il supporte votre poids. Vous continuez votre ascension jusqu'au plafond, où vous découvrez une trappe secrète. Vous la soulevez et vous vous introduisez au dernier étage de la tour. Vous voilà sur un belvédère, plate-forme autrefois magnifique. Ses arches à la courbure gracieuse supportent un large dôme. L'ouvrage tombe en ruine et des parties du toit et du parapet se sont effondrées. Des débris de meubles ont été rassemblés dans un coin pour former quelque chose qui ressemble au nid d'un oiseau géant. En vous approchant, vous entendez soudain un battement d'ailes. Si vous décidez de faire demi-tour et de redescendre, rendez-vous au [109](#). Si vous prenez le parti d'attendre l'occupant du nid, rendez-vous au [53](#).

291

Votre qualité de guerrier vous donne le droit de circuler à votre guise. Plusieurs habitants vous voient sortir de votre cabane, mais ils ne vous prêtent aucune attention. La porte de la ville est gardée, mais la sentinelle l'ouvre à votre passage et la referme derrière vous. Vous dévalez la colline et vous vous enfoncez dans la jungle. L'aube ne se lèvera pas avant quelques heures et votre avancée est rendue difficile par l'obscurité. Vous finissez par arriver dans une vaste plaine. Au loin s'élève un alignement de collines basses, vers lesquelles vous vous dirigez. Vous passez devant un amas de rochers qui aurait fait un abri confortable

pour la nuit. Vous décidez néanmoins de continuer votre route. Vous finissez par arriver sur un sentier bien dégagé qui doit conduire à la Porte. Vous le franchissez d'un bond, tenaillé par la crainte de croiser une troupe de Guerriers-Esclaves, puis vous grimpez sur l'alignement de collines. A vos pieds s'étend une verte vallée ponctuée d'arbres, qui se rétrécit sur votre droite, loin de la Porte. Un nouvel amas de rochers forme une sorte d'abri, moins confortable que le précédent, certes, mais où vous pourriez vous reposer jusqu'au lever du jour. Allez-vous y finir la nuit avant de prendre la route de la vallée (rendez-vous au [348](#)) ou préférez-vous revenir à l'abri rocheux que vous avez laissé derrière vous (rendez-vous au [286](#)) ?

292

« Voilà un choix qui vous honore, mon ami », dit l'homme, tandis qu'une dizaine d'hommes et de femmes, habillés de vêtements rustiques et armés de pioches et de bâtons, vous encerclent. « Mais dites-moi maintenant ce que vous faites dans cette forêt. » Vous lui racontez votre incroyable rencontre avec le Spinosure doué de la parole et lui expliquez que vous êtes à la recherche de Gartax.

L'homme n'a pas l'air tellement convaincu par vos propos. « Gartax ? s'exclame-t-il. Ce type-là n'est qu'un brigand et ceux qui le suivent des bandits de bas étage. Vous n'avez pas répondu à ma question : vous êtes un bon guerrier ; que faites-vous ici ? » Si vous lui dites que vous êtes en route pour Kleinkastel, pour répondre à l'appel de Glôten au sujet des mystérieux événements survenus dans la forêt, rendez-vous au [90](#). En revanche, si vous lui rétorquez que vous êtes un simple aventurier et que vous passiez là par hasard, rendez-vous au [216](#).

293

Tentez votre Chance. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [114](#). Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au [128](#).

294

Des hommes à la peau mate vous entourent. Les selles et les rênes de leurs montures sont ornées de rubans colorés. Leurs robes sont serrées par de larges ceintures de soie et des dagues sont suspendues à leurs bandoulières. Chacun de ces bandits est armé d'un long cimeterre recourbé. Au cours de vos aventures, vous avez appris les rudiments de leur langue et vous parvenez à comprendre ce que leur chef leur dit : « Regardez ça ! Enfin, une vraie personne ! Les temps sont durs pour les honnêtes bandits, mes amis. Les butins étaient bien maigres, ces derniers temps. Plus rien à se mettre sous la dent que des Gobelins effrayés et ces Zombies à tête de pomme blette ! Mais, enfin, la chance nous sourit ! Voyons ce qu'il a dans son sac à dos. Allez, videz-le ! Et videz aussi votre bourse ! » Allez-vous obtempérer (rendez-vous au [8](#)) ou défendre votre bien, l'arme à la main (rendez-vous au [391](#)) ?

295

Vous dépassez d'autres cellules vides. Puis vous arrivez devant une porte au verrou tiré, dépourvue de judas. Allez-vous entrer (rendez-vous au [237](#)) ou continuer dans le couloir (rendez-vous au [364](#)) ?

296

Les accoudoirs sont lourds et les charnières mal graissées ; vous parvenez néanmoins à soulever l'accoudoir de gauche. Rien ne se passe. Vous passez à celui de droite et vous sentez que quelque chose se passe à la base du siège. L'avant du socle sur lequel repose le trône s'est ouvert. Il est creux et renferme une boîte en bois. Vous êtes sur le point de tirer la boîte de sa cachette lorsque des bruits de pas résonnent. Il serait malvenu que l'on vous prenne pour un voleur. Vous tirez désespérément sur les accoudoirs pour les remettre en place. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [211](#). Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au [317](#).

297

Avec une rapidité époustouflante, les Dryades vous encerclent. Vous voilà prisonnier de visages fermés. Vous essayez de vous battre, mais les Dryades non seulement résistent parfaitement à vos coups, mais vos attaques ne font que les exciter un peu plus. Elles marchent maintenant sur vous et vous achèvent sans pitié.

298

Vous vous glissez dans un tunnel étroit qui serpente dans tous les sens avant d'aboutir dans une vaste pièce plongée dans l'obscurité. Et là, un Troglodyte vous attaque ! L'obscurité, qui joue en faveur de votre adversaire puisqu'il est nyctalope, vous fait perdre 3 points d'**HABILETÉ** pour la durée du combat.

TROGLODYTE HABILETÉ : 5 ENDURANCE 12

Si vous parvenez malgré tout à vaincre cette créature, vous vous dirigez vers la sortie et vous voilà en plein jour, aveuglé par la lumière. Si vous choisissez de grimper jusqu'au sommet de la colline, rendez-vous au [103](#). Si vous préférez redescendre vers la forêt, rendez-vous au [144](#).

299

Tandis que le Nain examine le contenu de votre sac à dos, vous jetez des regards étonnés sur Crisha. Cet animal étrange a quelque chose du lézard, mais il se déplace sur les pattes arrière et il est au moins aussi grand que son maître. Ses courts membres antérieurs sont terminés par des griffes. Et celles qui ornent ses pattes arrière sont encore plus menaçantes. Crisha ouvre grand sa gueule, découvrant des crocs jaunes et acérés, et se met à parler : « Tu veux mon portrait, mon gars ? » « Voyons, Crisha, lui répond le Nain, d'un air doucement réprobateur. Il faut que tu t'habitues à ce que les gens te regardent, maintenant que tu as, disons, changé. Quant à ce sac à dos, il ne vaut même pas le cuir dont il est fait. Prenons plutôt l'épée. Allez, donne, ou je lâche Crisha. » Il vous lance votre sac à dos, que vous rattrapez

au vol. Si vous refusez de donner votre épée, rendez-vous au [342](#). Si vous la lui donnez, il partira et vous pourrez vous rendormir, mais vous perdrez 4 points d'**HABILETÉ** jusqu'à ce que vous ayez retrouvé une arme. Rendez-vous au [380](#).

300

Les Elfes des Bois sont d'excellents archers qui manquent rarement leur cible. Avant que vous n'ayez eu le temps d'atteindre le bord de la clairière, une flèche vient se ficher dans votre mollet. Vous tombez à terre et perdez 2 points d'**ENDURANCE**. Les Elfes sont visiblement déterminés à ne pas vous laisser partir. Rendez-vous au [42](#).

301

Malgré vos efforts désespérés, vous ne parvenez pas à sortir votre épée de son fourreau. Tous vos membres sont englués dans cette bave collante. Vous pouvez tout juste vous débattre contre la langue qui tente de s'enrouler autour de vous. Vous espérez qu'en approchant de la tête du monstre, vous pourrez frapper l'un de ses yeux phosphorescents. Comme ce combat n'est pas à votre avantage, lancez le dé et retirez le résultat obtenu de votre total d'**HABILETÉ**, puis ôtez 4 points supplémentaires de votre total car vous n'avez pas d'arme. Si votre total d'**HABILETÉ** est alors égal à zéro, rendez-vous au [3](#). Sinon, rendez-vous au [94](#).)

302

A travers le brouillard de vos souffrances, vous entendez des pépiements furieux. Dans leur cage, à vos pieds, les deux minuscules oiseaux battent désespérément des ailes. La puissance de la Porte se répand sur ces deux autres êtres vivants. Pourtant, la pression qui pèse sur votre corps s'accroît et la douleur devient insoutenable. Vous serrez les dents et bandez vos muscles, décidé à conserver votre apparence humaine. Lancez le dé deux fois. Si le résultat obtenu est supérieur à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [87](#). S'il est inférieur ou égal à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [133](#).

303

Toutes les cabanes se ressemblent, par leur forme comme par leur contenu. Ce sont de simples maisons de bois d'une ou deux pièces. Les intérieurs sont encore garnis de quelques tapis rustiques et de matelas de paille, et quelques pots jonchent le sol. La nourriture, les vêtements et les bijoux ont disparu, emportés peut-être par les habitants ou par des pillards, Gobelins, bandits ou soldats. Parmi ces objets, vous trouvez une corde solide d'une bonne longueur, quelques torches faites de roseaux liés et trempés dans de la poix et un casque de mineur. Il s'agit en réalité d'un heaume de guerrier muni d'une petite boîte transparente dans laquelle peut être logée une bougie. Si vous avez un morceau de chandelle, il s'y adapte parfaitement. Vous pouvez emporter tous ces objets ou seulement certains (n'oubliez pas de tout noter sur votre *Feuille d'Aventure*). Ensuite, vous repartez vers l'est. Rendez-vous au [11](#).

304

Votre manque d'expérience dans la profession de détrousseur de bourses vous condamne à attaquer de front. Vous repérez un marchand bedonnant qui avance à petits pas dans une ruelle tranquille. Il faudra vous jeter sur lui, lui arracher sa bourse et vous enfuir à toutes jambes. Lancez le dé deux fois. Si vous obtenez un résultat inférieur à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [250](#). Si le résultat est supérieur ou égal à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [159](#).

305

Immobilisé entre les bras osseux d'un Guerrier-Esclave, vous vous démez tandis qu'on vousmène au bord de la fosse. Le Guerrier-Esclave desserre son étreinte et vous tombez au fond du trou. Lancez le dé et soustrayez le nombre obtenu de votre total d'**ENDURANCE**. Si vous avez survécu à cette chute, vous gisez entre les pattes d'un Tyrannosaure. Elles sont aussi grandes que vous, ces pattes !



305 *Un Guerrier-Esclave vous jette dans la fosse,
entre les pattes d'un Tyrannosaure.*

Debout, vous atteignez à peine le nombril du monstre. Les murs de la fosse sont encore plus élevés. Enfin, tout là-haut, la tête du Tyrannosaure se balance dangereusement. L'animal vous regarde, curieux, et manifeste la ferme intention de vous avaler tout cru. Ce combat ne se défoulera pas dans les règles habituelles. Votre arme n'a pratiquement aucun effet sur la peau de l'animal, aussi solide qu'une cotte de mailles. Votre seul recours est de décamper en évitant les lourdes pattes et les mâchoires avides du monstre, pour atteindre une mince faille que vous avez repérée, la seule issue possible. Lancez un dé et notez le résultat obtenu. Vous saurez combien de fois vous devrez lancer deux dés et comparez le résultat à votre total d'**HABILETÉ**. Chaque fois que le résultat est supérieur à votre total d'**HABILETÉ**, vous perdez 4 points d'**ENDURANCE**, blessé par les pattes énormes de la créature ou par ses mâchoires puissantes. Si vous parvenez à survivre, rendez-vous au [39](#).

306

Vous vous ruez sur la forme noire. Vos bras tendus ne rencontrent aucune résistance et vous plongez interminablement dans l'obscurité d'un puits sans fond.

307

Des nuées noires descendent sur vous de tous côtés. Les torches que vous tendez à bout de bras semblent aussi éloignées que des étoiles par une nuit de brouillard. Cependant, l'obscurité mortelle ne parvient pas à souffler ces lumières, ni à vous envelopper de son manteau glacé. Une sensation de froid s'installe dans votre corps et engourdit vos sens. Des visions de destruction et de chaos flottent devant vos yeux. Pourtant, vos torches restent allumées et finissent par luire avec de plus en plus d'intensité. Vous avez survécu à la dernière attaque de la Porte. Rendez-vous au [14](#).

308

L'Ovirapteur, oiseau monstrueux et dépourvu d'ailes, fond sur vous, frêle silhouette dressée, l'épée à bout de bras, sur le bord de l'appontement. Les Gobelins observent avec intérêt le spectacle.

OVIRAPTEUR HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 10

Si vous tuez ce peu sympathique animal, vous sautez dans votre embarcation, vous larguez les amarres et vous vous laissez porter par le courant. Rendez-vous au [104](#). A moins que vous soyez d'humeur à avancer d'un pas menaçant vers les Gobelins (rendez-vous au [232](#)).

309

La première partie de la descente se fait sans trop de mal ; vous trouvez facilement des branches auxquelles vous agripper. Les passerelles et les échelles qu'ont construites les Elfes pour relier leurs habitations s'avèrent aussi fort utiles. Le charme qu'avait jeté la Reine a cessé d'agir. Il est clair que les occupants des petites cabanes sont désormais des Guerriers-Esclaves. Tous les Elfes des Bois semblent avoir été assujettis à la puissance maléfique, que vous êtes plus que jamais décidé à vaincre. Plus bas, les branches et les habitations elfiques se font plus rares. Forcé de sauter de branche en branche, vous finissez par tomber. Lancez le dé trois fois. Si le résultat obtenu est supérieur à votre total d'**HABILITÉ**, la différence est le nombre de points d'**ENDURANCE** que vous perdez dans votre chute. Si vous êtes encore vivant après cette dégringolade, rendez-vous au [293](#).

310

Le campement, établi dans une vaste clairière, est un ensemble hétéroclite de vieilles tentes et d'abris de planches délabrés pelotonnés autour d'un enclos dans lequel se trouve du bétail. Des sentinelles montent la garde autour des abris et dans les arbres environnants. Leurs visages tendus et fatigués s'éclairent au retour de Gartax. Parmi les habitants du camp, rares sont les

guerriers chevronnés. Pourtant, tous, du vieillard au petit enfant, portent une arme, qui un fléau, qui une fourche et qui encore un manche à balai. Gartax vous invite à entrer dans sa tente. A son avis, une attaque est imminente et il vous avoue douter des capacités de ses gens à se défendre. Il vous supplie de rester dans le camp jusqu'à ce que sa tribu et lui-même quittent la forêt. Allez-vous le seconder dans la préparation de la défense du camp (rendez-vous au [132](#)) ou insister sur le fait que vous devez continuer votre voyage et vous enfoncer dans la forêt (rendez-vous au [2](#)) ?

311

De nombreuses lames vous ont entaillé la peau. Rester debout, immobile, tandis que des guerriers hilares lancent sans viser des armes dangereuses, vous semble maintenant insoutenable. Une hache vous arrive justement en pleine figure et vous plongez. Soudain la foule s'est tue. Les guerriers se sont tournés vers le Chaman, qui fait un geste de la main. Vous avez échoué à l'épreuve. Avec un air lugubre, les guerriers reprennent leur lancer, mais cette fois avec l'intention non dissimulée de vous tuer. Inutile de penser vous échapper. Que vous êtes décevant !

312

A l'aube, vous vous hissez sur le promontoire pour vous orienter. Vos craintes se confirment. Pour continuer vers le sud, il faudra reprendre le bateau et descendre ces terrifiants rapides. Vous avez l'estomac dans les talons et si vous ne prenez pas un Repas vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous devez maintenant prendre une décision. Allez-vous revenir sur vos pas, reprendre votre embarcation et descendre la rivière (rendez-vous au [104](#)) ou prendre la route du nord et remonter le bras de la rivière que vous avez descendu la veille (rendez-vous au [278](#)) ?

313

Avec mille précautions, vous retirez doucement le talisman du cou du dormeur, qui pousse un cri étouffé, puis s'écroule, comme mort. Vous le secouez et il finit par se réveiller ; il sursaute à la vue du talisman. Il vous l'arrache des mains et le jette par terre. Puis il respire profondément et vous dit : « Merci, mon ami. Vous venez de me sauver de l'esclavage à perpétuité, d'une existence à côté de laquelle la mort serait bien douce. Toute ma tribu est sous l'emprise du Seigneur tyran et de cette Porte souterraine maléfique. Je dois avertir les gens de Kleinkastel. Comptant sur ses pouvoirs pour faire illusion, notre Reine pense aller à leur rencontre, les approcher en amie et lancer les Elfes à l'attaque. Suivez-moi. Il y a une autre sentinelle, au pied de cet escalier. Il vaut mieux qu'elle me voie avant vous. » Vous suivez l'Elfe dans l'obscurité. Lorsque vous sortez d'entre les racines de l'arbre, vous découvrez un Elfe Guerrier-Esclave gisant à terre, sans vie. L'autre a disparu, probablement en route vers Kleinkastel. Vous décidez de ne pas vous attarder non plus et prenez la direction opposée. Rendez-vous au [150](#).

314

Si vous êtes vainqueur, vous ne tardez pas à remarquer que Glôten est mauvais perdant. Il refuse de vous serrer la main et prétend qu'il n'était pas au meilleur de sa forme. Il insiste néanmoins pour que vous prouviez votre bravoure dans la suite du tournoi. Rendez-vous alors au [52](#). Si vous avez perdu, rendez-vous au [389](#).

315

Vous faites pivoter la garde et la pièce se remplit de buée lorsque vous posez la lame sur le mur de glace. Des flaques se forment sur le sol tandis que le Glaive découpe la glace comme s'il s'agissait d'une simple motte de beurre. Enfin, la porte apparaît. Vous l'ouvrez, vous entrez et vous la refermez derrière vous en poussant les verrous métalliques. Les Guerriers-Esclaves

viennent d'entrer de l'autre côté, mais vous êtes désormais hors d'atteinte. Vous avez le temps de prendre un Repas et de récupérer 4 points d'ENDURANCE. Devant vous s'étend un long couloir éclairé par des torches, dans lequel vous vous enfoncez hardiment. Rendez-vous au [372](#).

316

Vous trouvez l'alchimiste en train de se débattre avec de petits sacs. « Ah, vous voilà ! vous lance-t-il en vous voyant. A un moment, j'ai craint que vous ne soyez resté coincé quelque part ! Ah ! Ah ! Ah ! » Son rire hystérique vous met mal à l'aise. « Lorsque vous aurez terminé avec les pépites, donnez-moi donc un coup de main avec les sacs. Voilà, très bien ! » En quelques minutes, vous avez placé toutes les pépites dans le réservoir. « La seconde partie du processus d'emmagasinage est la suivante, explique Azoudraz. Le contenu de ces petits sacs est l'une de mes inventions, la Poudre de Feu. Elle évitera toute intrusion intempestive dans cet édifice. Veuillez placer des sacs le long des murs des deux pièces, tandis que j'installe le détonateur central. La Poudre de Feu agit au contact du feu. Mais alors, lorsque nous serons à l'abri, qui va s'occuper des oiseaux ? » Le savant se met à pleurnicher. Il ne fait maintenant aucun doute que cet individu n'est pas sain d'esprit. Tandis qu'il relie entre eux les sacs par des détonateurs de papier, vous glissez un des sachets de Poudre de Feu dans votre sac à dos. Allez-vous quitter l'édifice (rendez-vous au [45](#)) ou continuer à aider le vieil alchimiste (rendez-vous au [361](#))?

317

Glôten pénètre dans la pièce et la première chose qu'il voit est sa cachette ouverte, tandis que vous vous escrimez à rabattre les accoudoirs qui commandent le mécanisme. Il appelle ses serviteurs, qui se saisissent de vous. « Malgré votre courage et votre perspicacité, dit-il, vous n'êtes qu'un aventurier ingrat et sans principes. Vous avez abusé de mon hospitalité. Je devrais vous livrer au Margrave et à sa justice brutale, mais vous êtes un

bon guerrier, vous ne méritez pas de pourrir au fond d'un cachot. Partez d'ici, quittez Kleinkastel. Retournez dans la forêt, où vous aurez peut-être l'occasion de vous racheter par quelque acte de bravoure. Il ne fait aucun doute que c'est la mort qui vous y attend, mais au moins, ce sera une mort honorable. » Vous n'avez plus qu'à obéir. Rendez-vous, la tête basse, au [268](#).

318

Vous pénétrez tranquillement dans la clairière, foulant joyeusement l'épais tapis d'herbe. Lorsque vous atteignez le bouquet d'arbres, il en sort des êtres étranges qui vous encerclent. Grands, le visage très foncé et les yeux verts, ces sortes d'Elfes sont vêtus de pagnes de feuilles. Ce sont les Dryades, les esprits de la forêt. Elles sont décidées à venger leur maîtresse. Vous vous retrouvez au milieu d'un cercle de visages fermés. Vous essayez de vous frayer un chemin avec votre épée, mais elles sont encore plus résistantes que Lignia. Elles marchent maintenant sur vous et vous achèvent sans pitié.

319

A la sortie d'un virage, vous apercevez une bataille. Sur la seconde colline une sorte de monticule a été élevé, au sommet duquel trône une énorme statue représentant un être horrible et féroce, que vous reconnaissez comme étant une divinité goblin. La statue est assise en tailleur : ses huit bras brandissent toutes sortes d'épées et les pierres précieuses dont elle est recouverte lui donnent un éclat féérique. A la base du monticule, une entrée, sans aucun doute les terriers d'une tribu de Gobelins qui, sur le flanc de la colline, est en train de se défendre pied à pied contre une bande de Troglodytes. Ces êtres ne ressemblent à rien de ce que vous connaissez. Il doit s'agir d'une espèce disparue depuis des millénaires, comme les animaux étranges que vous avez rencontrés. Ils vivent sous terre, à en juger par la transparence de leur peau et de leurs cheveux. Leurs grands yeux clairs ne sont pas accoutumés à la lumière du jour. Ils se tiennent debout et utilisent des massues hérissées de pointes, mais ce ne sont pas



319 *Au sommet d'un monticule trône une statue représentant une divinité goblin.*

vraiment des êtres humains. Leurs jambes couvertes d'écaillés se terminent par des griffes semblables à celles des oiseaux et leurs têtes sont surmontées de crêtes osseuses. Plus grands que les Gobelins, ils semblent prendre l'avantage. Allez-vous attendre l'issue de la bataille (rendez-vous au [161](#)) ou vous avancer vers le théâtre des opérations (rendez-vous au [267](#)) ?

320

Le monstre et la femme Elfe ont repoussé le second soldat, qui part en claudiquant. Le monstre, gravement blessé, est à l'article de la mort. Il n'y a rien d'étonnant à ce que vous n'ayez jamais vu un animal pareil. Les Spinosures font partie d'une race éteinte depuis plusieurs millions d'années. Vous demandez à la femme Elfe où elle a déniché cet animal, mais le Spinosure, à votre stupéfaction, prend lui-même la parole : « Eh oui, je peux parler, guerrier ! J'étais un Elfe, jadis, aussi étrange que cela puisse paraître. Les chasseurs, dont j'étais, furent capturés par une horde de ces maudits Guerriers-Esclaves. Ils nous emmenèrent dans une mine et nous firent franchir un par un la Porte maléfique. Tous mes camarades furent vaincus, leur volonté brisée. Ils rejoignirent les rangs des Guerriers-Esclaves de la Porte (ou de je ne sais qui la commande). Je parvins à résister. Mon esprit ne fut pas détruit. D'autres, comme moi, ont résisté, mais nombreux sont ceux qui perdirent la raison. Ce corps immonde que j'habite maintenant doit être de ceux que l'on voit habituellement de l'autre côté de la Porte. Personne ne connaît l'étendue du mal. Personne, sauf Gartax, peut-être. Mais il faut que vous partiez, la forêt est devenue un lieu bien lugubre, maintenant. » Allez-vous vous hâter vers Kleinkastel (rendez-vous au [143](#)) ou essayer d'en savoir plus sur Gartax (rendez-vous au [74](#)) ?

321

Tout à votre combat, vous n'avez pas vu se rassembler la foule de badauds qui forme maintenant un cercle autour de vous. Vous levez les yeux et vous apercevez la troupe des soldats du Margrave. Ils vous aident à mettre en pièces le Méta-Lombric, puis vous emmènent dehors, à la pointe de leur épée. Rendez-vous au [255](#).

322

Vous disparaissiez dans la jungle juste à temps. Le bruit de pas sur le chemin se rapproche. Sous de grands arbres, dont la plupart sont des cylindres aux extrémités formées d'aiguilles et au tronc recouvert d'une couche épaisse de mousse, vous restez béat d'émerveillement devant les animaux que vous croisez : insectes géants, reptiles armés de dards et de cornes et animaux à longs poils assez semblables à ceux de Groule. Le chemin arrive à une bifurcation. A droite s'élèvent quelques édifices en ruine. A gauche, le chemin monte vers une colline pelée au sommet de laquelle se dresse un groupe de cabanes entourées d'un mur de pierre. Allez-vous prendre à droite (rendez-vous au [245](#)) ou à gauche (rendez-vous au [140](#)) ?

323

Vous ouvrez votre sac à dos et donnez l'un de vos repas au Nain (rayez-le de votre *Feuille d'Aventure*), qui l'engloutit avec une voracité étonnante. Enfin, se rappelant la présence de son oiseau, il lui tend quelques miettes. Entre deux bouchées, il parvient à vous dire : « Je suis là depuis les débuts de la ruée vers l'or. A cette époque, on n'avait rien à craindre, à part de rares Gobelins et quelques aventuriers venus du Sud. Maintenant, la forêt est envahie de bêtes bien plus grandes que toutes celles que j'avais vues jusqu'à présent et de gens qui viennent gratter à ma porte la nuit et qui parlent, mais ce ne sont pas des humains. Sans parler de ces espèces de guerriers fous, avec leur visage tout ridé et leurs yeux de merlans frits ! Je passe ma vie enfermé ici. Mais si

vous voulez descendre la rivière, cela ne me regarde pas. Prenez le bateau que vous voulez et faites attention dans les rapides. Vous risquez de briser la yole et vous pourrez considérer que vous avez de la chance si vous arrivez à descendre les chutes avec le bateau à fond plat ! » Vous le remerciez de ses bons conseils, puis vous repartez à bord d'un bateau. Notez celui que vous avez choisi sur votre *Feuille d'Aventure*, puis rendez-vous au [227](#).

324

Avec la grâce d'une danseuse, la femme s'avance vers vous dans un cliquetis de chaînes, puis elle fait claquer ses menottes et se jette sur vous en poussant une sorte de rugissement, faisant tournoyer ses chaînes devant elle. Vous reculez d'un bond, surpris par cette attaque. Le bruit pourrait attirer l'attention sur vous. Allez-vous quitter la pièce, pousser à nouveau le verrou et continuer dans le couloir (rendez-vous au [364](#)) ou tenter de calmer cette furie (rendez-vous au [34](#)) ?

325

Au bord de la plate-forme, l'échelle de corde remonte vers vous. Il est impossible de redescendre, désormais. Derrière vous, Lignia a recommencé ses incantations. Allez-vous attendre qu'elle ait fini, (rendez-vous au [381](#)) ou passer tout de suite à l'attaque (rendez-vous au [16](#)) ?

326

La rivière devient, à sa source, un mince filet d'eau qui disparaît au fond d'un vallon touffu. Devant vous, des collines pressent leurs dos les uns contre les autres. La forêt ondule vers les montagnes, qui semblent plus proches. Sous le couvert d'un arbre, vous hésitez entre faire demi-tour et continuer. Des gouttes de pluie tombent sur votre tête et roulent sur vos vêtements. Soudain, vous sursautez : mais il ne pleut pas ! Vous levez les yeux. Le liquide tombe de grosses fleurs mauves qui poussent au faite de l'arbre sous lequel vous avez fait halte. Une goutte, recueillie sur votre main tendue, révèle un liquide épais et

à l'odeur particulièrement désagréable. Aucun doute : vous vous trouvez sous les branches d'un arbre Carnivore, le Dionère. Ce liquide est en réalité un poison destiné à ralentir vos réactions (et à préparer la digestion !). La terre se met à bouger sous vos pieds. Il en sort des racines qui enserrant vos jambes. Vous devez vous défendre contre ces ligaments qui tentent de pénétrer sous votre peau.

Vous perdez tout d'abord 1 point d'**HABILETÉ** par Assaut, en raison du poison.

DIONÈRE HABILETÉ : 5 ENDURANCE : 9

Si vous réussissez à anéantir cette plante goulue, vous vous traînez hors de portée de ses branches et reprenez vos esprits. Vous retrouvez votre total d'**HABILETÉ** de départ. Allez-vous maintenant revenir sur vos pas et redescendre la rivière (rendez-vous au [57](#)) ou continuer dans la forêt (rendez-vous au [22](#)) ?

327

Au cours de vos déambulations dans le village, vous remarquez qu'ils ne savent pas exactement ce qu'ils cherchent. Certains parlent de Gobelins, d'autres de bandits et de renégats, quant au sergent il semble fermement décidé à mettre la main sur d'« abominables monstres ». Un petit reptile trouvé par hasard est abattu sur place. Une dispute s'élève au sujet d'une porcherie : certains des soldats veulent emporter des cochons pour en faire du lard, d'autres préfèrent les tuer, de crainte qu'ils ne soient possédés par des démons. Cependant, tous sont fort désappointés de n'avoir trouvé ni or ni bijoux. Ils finissent par reprendre le chemin de la forêt. De votre côté, allez-vous continuer vers l'est (rendez-vous au [11](#)) ou faire vos propres recherches dans le village (rendez-vous au [303](#)) ?

328

Un objet lourd vous heurte la tête. Si lourd que vous sombrez dans l'inconscience et perdez 4 points d'**ENDURANCE**. Si vous

avez survécu à ce terrible choc, vous revenez à vous, votre sang battant dans vos tempes et pris d'un violent mal de nier. Vous êtes ballotté au rythme du pas du marcheur qui vous a chargé sur son épaule, votre tête pendant sur son dos. Vous continuez à feindre l'évanouissement tout en jetant des coups d'œil furtifs à gauche et à droite. Vous êtes en train de traverser un long couloir sombre, escorté d'une troupe de Guerriers-Esclaves. Dans une zone plus large et bien éclairée, on vous jette à terre. Vous parvenez à étouffer un cri de douleur. Un reptile massif, aux yeux enfoncés dans une tête aussi grande qu'un chariot et qui se balance à quelques mètres seulement de vous, vous regarde fixement. Il s'agit d'un Tyrannosaure, l'un des Dinosaures les plus voraces. Sa gueule grande ouverte laisse voir des crocs fins et pointus aussi longs qu'une épée et certainement aussi solides. Vous êtes au bord du fossé au fond duquel se trouve le monstre, et les Guerriers-Esclaves sont sur le point de vous y précipiter. Allez-vous tenter de prendre la fuite (rendez-vous au [219](#)), appeler à l'aide (rendez-vous au [98](#)) ou persister à feindre l'évanouissement (rendez-vous au [305](#))?

329

Un bruit mouillé s'échappe de la grotte et une membrane sombre s'en échappe, se déroulant comme un long tapis noir et glissant. Elle se plaque sur vous avec une telle rapidité que vous craignez un court instant d'être précipité dans l'eau. Mais ce large ruban est enduit d'une sorte de glu qui vous retient prisonnier. Vous voilà traîné dans l'obscurité de la caverne, au fond de laquelle vous devinez les deux yeux brillants et, en dessous, la gueule grande ouverte d'un Stégocéphale, monstre énorme «lui ressemble à un crapaud. Vous vous débattrez de toutes vos forces pour prendre votre épée avant de disparaître entre les mâchoires menaçantes de l'animal. Lancez un dé et notez le résultat obtenu. Si vous faites 6, rendez-vous au [3](#). Si vous faites 4 ou 5, rendez-vous au [301](#). Enfin, si vous obtenez 1, 2 ou 3, rendez-vous au [207](#).



329 *La langue gluante d'un Stégocéphale
vous entraîne vers sa gueule grande ouverte.*

330

« Qu'est-ce que c'est que ça ? siffle Horfak lorsque vous lui présentez le miroir. Comment avez-vous osé introduire un objet pareil... ? » Il se tait et regarde son reflet dans la glace. Il pose une main sur son visage, sur sa peau distendue. Un râle traverse ses lèvres gonflées et il se recroqueville. L'éclair noir sur ses bras finit par disparaître. Horfak serre sa grosse tête entre ses mains et crie : « Que m'as-tu donc fait ? Tu ne m'avais pas dit que cela s'aggraverait ! Laisse-moi, sors de ma tête ! Non, pas ça ! Non ! » La voix d'Horfak s'éteint et son corps se raidit. Ses yeux regardent fixement devant lui et il se met à avancer d'un pas mécanique de Guerrier-Esclave. Horfak a été vaincu par la Porte. Le Peuple éclate en applaudissements. Désormais, les Guerriers-Esclaves n'étant plus sous l'emprise d'Horfak, leur force en sera diminuée. Vous vous jetez sur Horfak, ou plutôt sur ce qu'il en reste.

HORFAK HABILITÉ: 8 ENDURANCE: 10

Si vous remportez ce combat, le Peuple vous porte en triomphe. Pourtant, la Porte existe toujours. Pour sauver Groule, il est nécessaire de la détruire. Vous prenez donc le chemin de la Grotte Sacrée. Rendez-vous au [369](#).

331

Le jeu est très simple. Les bandits prennent votre épée et tracent une croix sur l'un des côtés de la lame. Celles des bandits portent déjà ces croix. Leur chef jette les six épées en l'air, après avoir mis vos Pièces d'Or dans un grand sac. « Il faut regarder de quel côté tombent les épées, explique-t-il. Si les croix sont en majorité, nous gardons le sac - et ce qu'il contient. Sinon, vous gagnez. » Vous lui demandez ce qui se passe en cas d'égalité. « Alors, rugit le bandit, on recommence ! On double la mise et on relance les épées ! » Lancez le dé six fois. Si vous obtenez une majorité de chiffres impairs, rendez-vous au [157](#). Si vous obtenez une majorité de chiffres pairs, rendez-vous au [248](#). Enfin, si

vous obtenez autant de chiffres pairs que de chiffres impairs, rendez-vous au [121](#).



332

Vous posez la torche sur le petit sac, puis vous reculez prudemment tandis qu'un nuage de Poudre de Feu s'élève au milieu des hautes pierres noires. Vous entendez la roche en fusion émettre des sifflements et des crépitements. Soudain, des éclairs noirs craquent autour des pierres et la Poudre retombe à terre. Une silhouette apparaît, de l'autre côté de la Porte, un homme à la tête bulbeuse aussi grosse qu'une citrouille. Sa voix résonne tout autour de vous. « Quelle bêtise ! Je suis Horfak, Seigneur de la Porte, et bientôt Empereur de Groule. C'est à moi que la Porte a donné le pouvoir. Tant que je vivrai, vous ne pourrez pas la détruire. Mais venez, traversez la Porte et rejoignez mon armée invincible. Jetez votre arme, abaissez votre torche, abandonnez toutes vos possessions et entrez dans mon royaume. » Vous tentez de résister à la puissance télépathique d'Horfak, mais en vain. Vous voilà métamorphosé en Guerrier-Esclave, au service de votre Seigneur jusqu'à la fin de vos jours, une fin qui n'est peut-être pas très éloignée.

333

Le campement, qui occupe une vaste clairière, est un ensemble hétéroclite de vieilles tentes et d'abris de planches disjointes pelotonnés autour d'un enclos dans lequel du bétail est enfermé. Des sentinelles à l'air tendu et fatigué montent la garde autour des abris et dans les arbres environnants. Vous êtes poussé dans une tente et vous tombez, pieds et poings encore liés, sur une botte de paille. Vous vous installez tant bien que mal et commencez à somnoler. Des bruits vous tirent de votre sommeil.

Le camp est attaqué ! La bataille est terrible et tourne au désavantage du camp. Soudain, une épée entaille la toile de votre tente. Un guerrier y pénètre et jette un regard circulaire à l'intérieur. Cet homme très maigre, au visage d'une pâleur cadavérique, porte des vêtements en lambeaux. Il ne parle pas et aucune expression ne traverse son visage, dont le nez et la bouche ont pratiquement disparu. Si vous souhaitez attirer l'attention du nouveau venu, rendez-vous au [193](#). Si vous préférez éviter de vous faire remarquer, rendez-vous au [46](#).

334

Vous suivez Axonne dans le couloir, puis, un étage plus haut, vous vous retrouvez devant une grande porte en bois gardée par deux Guerriers-Esclaves de haute stature. « Cette porte mène à la chambre d'Horfak, explique Axonne. Débarrassons-nous de ces deux bouffons ! Je m'occupe de celui-ci, mi-orque, mi-géant. Je vous laisse l'autre ! » Elle se jette sur le premier garde avec une fureur qui ferait reculer d'effroi n'importe quel adversaire plus émotif qu'un Guerrier-Esclave, tandis que vous vous attaquez au second, un ancien soldat de l'infanterie d'élite du Margrave.

GARDE HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 12

Si vous venez à bout de votre adversaire, vous vous retournez pour voir qu'Axonne a entraîné son adversaire plus loin dans le couloir, vous laissant face à la grande porte de bois. Vous respirez profondément pour vous préparer à affronter Horfak, puis vous poussez la porte et entrez d'un pas décidé. Rendez-vous au [395](#).

335

Les Elfes ne font aucun geste pour vous empêcher d'avalier la Potion. Un coup d'œil suffit à vous plonger dans l'émerveillement. L'étroit sentier sur lequel avance la colonne d'Elfes est un ruban argenté qui monte vers les cimes des arbres baignés de lumière. Vous vous laissez aller quelques instants à cette vision féerique, puis, sous l'effet de la potion, vous voyez

tout à coup l'Elfe qui se tient devant vous sous ses traits véritables : maigre, pâle, vêtu de haillons, les yeux vides, ce personnage dénué de toute vie avance d'un pas mécanique ; il porte un talisman de pierre autour du cou, comme tous ses congénères. Vous êtes entouré de Guerriers-Esclaves. Impossible de vous échapper pour le moment. Un pas hors de ce sentier lumineux signifierait la mort immédiate. Vous devez continuer à simuler. Rendez-vous au [217](#).

336

Tout en agitant votre épée pour maintenir les Gobelins à distance respectueuse, vous extirpez à grand-peine la lettre de leur Roi de votre sac à dos, puis vous approchez. Ils se montrent tout d'abord très méfiants. Seul l'un d'entre eux sait lire. Ensuite, une vive discussion éclate sans que vous sachiez de quoi il retourne. Ils vous font comprendre par signes que vous devez attendre qu'ils montrent la lettre à leur chef. Si vous la leur prêtez, rendez-vous au [29](#). Si vous refusez de leur confier la lettre, ils se fâchent. Vous pouvez les attaquer (rendez-vous au [282](#)) ou faire demi-tour et repartir vers le sentier qui longe la rivière (rendez-vous au [187](#)).

337

D'un bond, vous échappez à l'horrible Scolopendre. Sans lui laisser le temps de faire demi-tour, vous dévalez la pente et vous vous enfoncez dans la jungle. Rendez-vous au [9](#).

338

Les Sciriudanthropes se lancent à votre poursuite. Une pointe de couteau vous taillade le dos (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Vous parvenez à distancer vos poursuivants tant que vous restez à découvert, mais, une fois dans la forêt, ils sautent île branche en branche, vous rattrapent et vous bombardent de noisettes et de glands avant de vous laisser partir. Vous essayez de vous orienter. Vous avez l'impression d'avoir pris la direction du sud-est. Comme un chemin étroit

continue dans cette direction, vous n'hésitez pas à l'emprunter. Rendez-vous au [100](#).

339

Glôten vous serre la main. « Vous vous êtes bien défendu, mais pas assez pour devenir notre champion. Je vous supplie de rester. Il reste beaucoup de choses à faire ici, notamment une armée à recruter. Nous manquons d'aventuriers courageux comme vous. » Votre échec vous a profondément déçu. Vous lui répondez que vous voyagez et combattez toujours seul et que votre intégration à une armée ne serait d'aucune aide. Tandis que vous vous dirigez vers la sortie de la ville, vous prenez la ferme résolution de vaincre le Seigneur des Guerriers-Esclaves, que vous soyez champion ou non. Rendez-vous au [268](#).

340

Votre volonté se brise comme un fil trop tendu. Vous criez d'angoisse et de désespoir tandis que vos souvenirs disparaissent, bribe par bribe. Puis, vous ne sentez plus rien. Vous cessez d'exister. Vous voilà devenu un Guerrier-Esclave, laquais du Seigneur de la Porte. Pauvres de vous...

341

Vous entrez dans la zone d'ombre. Ce que vous aviez tout d'abord pris pour un tapis y ressemble de moins en moins. Des fils bougent, comme dans un courant d'air. Or, il n'y a pas de courant d'air. Puis, cet étrange tapis avance sur vous. La Dourma, créature souterraine très rare à Groule, n'est rien d'autre qu'une grande masse de chair aplatie dotée d'appendices qui, d'un côté, lui servent de pattes et d'antennes. Sur la face supérieure, ils se prolongent par des lames et des trompes aspirantes permettant à la Dourma de tuer, de déchiqueter et de digérer sa proie. Elle glisse vers vous, attirée par la chaleur de votre corps. Vous vous préparez à vous défendre. Malheureusement, une troupe de Guerriers-Esclaves fait son apparition. Profitant du fait que vous êtes occupé à repousser la bête, ils s'emparent de vous, vous

assomment et vous ramènent auprès du Tyrannosaure ; son petit déjeuner est servi !

342

Crisha est un Dromaéosaure, le plus petit des Dinosaures. Vous tirez votre épée. Le Nain recule et vous voici seul face aux griffes et aux dents pointues de votre adversaire.

DROMAÉOSAURE HABILITÉ: 10 ENDURANCE: 10

Si vous parvenez à réduire le total d'**ENDURANCE** de Crisha à 2 points, elle s'enfuit avec le Nain. Vous gardez votre épée et votre sac à dos. Il ne vous reste plus qu'à vous recoucher et à essayer de dormir. Rendez-vous au [380](#).

343

Les deux Gobelins observent votre manège d'un air méfiant. Lorsque vous arrivez au sommet, ils comprennent que vous êtes de leur côté et vous saluent en agitant leur épée. Vous répondez à leur salut. Sur le monticule, la statue brille de tous les feux des minuscules miroirs dont elle est incrustée. Eh non, ce ne sont pas des pierres précieuses ! Malgré votre déception, vous rejoignez les Gobelins. Des éclats de miroir jonchent le sol. Vous pouvez en prendre et les mettre dans votre sac à dos. Les Gobelins reconnaissants vous promettent une récompense mais, avant qu'ils n'aient pu mettre leur projet à exécution, les ululements des Troglodytes signalent la reprise des hostilités. Rendez-vous au [203](#).

344

Les guerriers du Peuple ne supportent pas d'être séparés de leur Reine. Ils se jettent sur la cage dans laquelle elle est retenue prisonnière et la libèrent, tandis que vous repoussez des vagues de Guerriers-Esclaves. L'un de ses sujets lui tend une épée et, avec un cri de bonheur, la Reine se jette dans la mêlée. Bientôt, tous les Guerriers-Esclaves sont morts et le Peuple chante et

danse autour de sa Reine. Malheureusement, le Seigneur s'est échappé. Dans la Grotte Sacrée, la Porte est encore habitée de pulsations maléfiques. Du côté de Groule, des Guerriers-Esclaves montent la garde. La torche que vous aviez laissée derrière vous n'est plus là, ni la Poudre de Feu. Le Seigneur de la Porte a envahi Groule, à la tête d'armées immenses de Guerriers-Esclaves qui dévastent tout sur leur passage. Kleinkastel n'est que la première des villes à être tombée. Bien que le Peuple vous considère (non sans indulgence) comme un héros, vous avez échoué.

345

La silhouette noire se déplace en même temps que vous comme une vague sur l'eau et elle vous tend un bras aussi fin que du papier à cigarette, mais noir comme le fond d'un puits. Vous entendez une voix chuchoter dans votre cerveau : « Si vous ne voulez pas payer avec de l'or, je prendrai mon dû autrement. » Le bras se rapproche du vôtre. Allez-vous attaquer cette forme étrange (rendez-vous au [306](#)) ou la laisser vous toucher (rendez-vous au [141](#))?

346

Vous vous défendez furieusement, mais vous recevez aussi quelques coups sérieux (vous perdez 4 points d'**ENDURANCE**). Si vous êtes encore vivant, vous reculez tout en restant hors d'atteinte des massues hérissées de clous et vous cherchez les Gobelins du regard. L'un d'entre eux gît déjà aux pieds d'un Troglodyte et le second est à genoux, encerclé par trois ennemis. Une massue se lève pour lui assener le coup fatal. En tombant, le Gobelin prononce la dernière syllabe de son incantation. Tout à coup, le sol tremble sous vos pieds. La statue géante se lève et se met à marcher. Vous levez les yeux vers le ciel et vous voyez les huit bras se balancer dangereusement. Des morceaux de mur s'écroulent tout autour de vous pendant que la statue recherche de ses grands yeux brillants de nouvelles victimes. Les Troglodytes, figés de peur, sont fauchés comme de vulgaires épis.

Vous vous mettez à courir, mais aucun de vos adversaires n'a eu ce réflexe. Sur vos jambes tremblantes, vous reprenez le chemin de la forêt. Rendez-vous au [144](#).

347

Le trône de Glôten ne présente aucune particularité. Les sculptures aux motifs compliqués n'ont aucune signification cachée et la base semble solide. Sous les coussins, vous découvrez un petit miroir que vous mettez dans votre sac à dos. La fatigue vous incite à vous y asseoir. Si vous cédez à cette envie, rendez-vous au [55](#). Sinon, rendez-vous au [211](#).

348

Le sentier longe une rivière. La vallée devient plus étroite, formant comme un canyon dont les bords se dressent au-dessus de votre tête, et la rivière se transforme en torrent. Les rochers surélevés et les grands sapins qui surplombent le ravin baignent ce dernier dans la fraîcheur et l'abritent des rayons mordants du soleil. Parvenu à un endroit où le ravin et le torrent tournent brutalement à gauche, vous apercevez une bifurcation qui serpente vers le haut de la colline, à droite. Allez-vous continuer à longer le cours d'eau (rendez-vous au [4](#)) ou prendre la bifurcation (rendez-vous au [358](#)) ?

349

Vous ouvrez la main. L'inscription est visible sur l'Anneau Magique. Un cône de lumière blanche en sort et enveloppe le Guerrier-Esclave, l'immobilisant sur place. Il essaye ensuite de repousser ces murs invisibles. La lumière faiblit. L'Anneau a néanmoins réussi à freiner le Guerrier-Esclave. Allez-vous passer à l'attaque (rendez-vous au [379](#)) ou vous échapper et prendre le sentier qui s'éloigne vers l'est (rendez-vous au [264](#)) ?

350

A l'aube, vous êtes réveillé par les cris des guerriers qui viennent vous chercher pour la chasse au Dinosaur. Dans les rues, tous les habitants du village, hommes, femmes et enfants, aiguisent leurs armes, ornent leur visage de peintures de guerre et se parent de rubans et de plumes multicolores. Vous vous mêlez à la bruyante procession qui descend la colline et, contournant la jungle, pénètre dans la vallée. Les Dinosaures ne sont pas rares dans cette région. Les éclaireurs reviennent bientôt en courant vers la troupe des chasseurs en annonçant qu'ils ont repéré une cible tout à fait convenable. Les guerriers vous montrent l'animal, un Tricératops. Ses pattes se dressent à hauteur d'homme et sa tête est d'une taille tout à fait respectable. Gardant ses œufs, cet herbivore cornu est aussi grand qu'une petite maison. Les guerriers vous invitent à le combattre seul. Allez-vous y consentir (rendez-vous au [251](#)) ou aller à rencontre des coutumes et refuser d'affronter ce monstre (rendez-vous au [35](#)) ?

351

Votre épée tranche net le cou au grand oiseau qui s'écroule dans un bruissement d'ailes. L'homme tire alors son couteau de son ceinturon. « Espèce de sale vermine ! hurle-t-il. Vous avez tué Agride ! Le meilleur mineur de Drelin ! Je ne sais pas encore ce que vous faites ici, mais j'ai bien l'intention de l'apprendre. Rendez-vous, ou vous mourrez ! » Allez-vous faire ce que vous dit cet homme (rendez-vous au [33](#)) ou l'attaquer (rendez-vous au [204](#)) ?

352

Vous patientez quelques minutes, puis vous réitérez votre tentative de retirer votre bras. Malheureusement, il est solidement figé dans le liquide, comme les pépites. Vous comprenez maintenant comment Azoudraz a perdu un de ses bras. Une petite hache se trouve à portée de votre main. Même si

vous ne manquez pas de courage, votre vie d'aventurier est terminée.

353

« Ces documents semblent indiquer que la menace la plus grave pour les habitants de la forêt soient ces affreux guerriers, hommes, Gobelins, Elfes et Nains transformés en pillards sanguinaires et sans âme, murmure le Druide. Bien qu'il ne s'agisse pas vraiment de Zombies, cet anneau pourrait vous être utile. » Le Druide tend sa main ouverte sur laquelle repose un anneau d'argent qui porte une étrange inscription. « Prenez, dit-il. Portez cet Anneau en toutes circonstances. Cette inscription est une formule magique qui permet de se débarrasser des Zombies. Il pourra vous être utile face aux Guerriers-Esclaves. Narrez-moi vos aventures, maintenant. » Vous lui décrivez les animaux étranges que vous avez rencontrés et les histoires que vous avez entendues au sujet de bêtes douées de la parole et de campements désertés. Rendez-vous au [234](#).

354

« Qu'est-ce que c'est que ça ? siffle Horfak tandis que vous lui présentez son propre reflet. Comment avez-vous osé introduire un objet pareil ?... » Sa voix faiblit tandis qu'il se regarde. Il pose une main sur son visage. Un râle traverse ses lèvres gonflées et il se recroqueville. L'éclair noir sur ses bras finit par disparaître. Horfak serre sa grosse tête entre ses mains et crie : « Que m'as-tu donc fait ? Tu ne m'avais pas dit que cela s'aggraverait ! Je ne veux plus faire partie de ça ! Non, je ne veux plus faire partie de toi ! Laisse-moi, sors de ma tête ! Non, pas ça ! Non ! » La voix d'Horfak s'éteint et son corps se raidit. Ses yeux regardent fixement devant lui et il se met à avancer vers vous d'un pas mécanique de Guerrier-Esclave, l'épée tendue à bout de bras.

HORFAK HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 10

Si vous remportez la victoire, rendez-vous au [170](#).

355

Vous êtes un voleur doublé d'un goujat. Les forces malfaisantes n'ont plus grand-chose à craindre de vous. Conservez vos Pièces d'Or, mais réduisez *tous* vos totaux de départ de 1 point, puis rendez-vous au [61](#).

356

Vous approchez de la source maléfique. Bondissant d'un fourré à l'autre pour vous cacher, vous croisez des bandes de Guerriers-Esclaves qui marchent en rangs serrés en sens inverse. Certains d'entre eux sont maigres et décharnés. Au milieu de leur visage inexpressif, leurs yeux vides sont enfoncés dans leurs orbites. De nombreuses troupes sont accompagnées d'animaux tenus en laisse, de grands reptiles dont les griffes et les crocs pointus sont aussi impressionnants que les pointes, les cornes et les colliers osseux qui les parent. Vous atteignez un grand rocher et hasardez un regard par-dessus. Le sentier aboutit à un enclos ceint d'une haute palissade hérissée de pointes. Au-dessus du portail d'accès figure l'inscription « Horfak et Drelin ». Deux soldats montent la garde de part et d'autre. Vous vous asseyez un instant pour réfléchir sur la tactique à adopter. Si vous avez un œuf dans votre sac à dos, rendez-vous au [272](#). Sinon, rendez-vous au [388](#).

357

Votre épée va rejoindre les autres armes rouillées sur la pile, dans un sinistre cliquetis. Vous perdez 4 points d'**HABILETÉ** jusqu'à ce que vous ayez retrouvé une autre arme. Rendez-vous au [97](#).

358

Vous empruntez le chemin qui serpente sur le flanc escarpé et rocheux du ravin. La chaleur pèse comme un couvercle sur vos épaules. Vous parvenez à grand-peine à contourner un immense rocher et vous vous arrêtez, cloué sur place par la peur. Barrant la route devant vous se dresse un Ankylosaure, reptile géant

couvert d'une épaisse carapace osseuse et armé de nombreuses cornes. Ses flancs, ainsi que l'extrémité de sa queue, sont hérissés de pointes, ce qui vous incite au respect. Vous ne pouvez plus avancer. Allez-vous passer à l'attaque (rendez-vous au [54](#)) ou jeter de la nourriture vers le bas de la colline dans l'espoir de chasser le monstre (rendez-vous au [116](#)) ?

359

Contre l'un des murs, un escalier de pierre permet d'accéder au deuxième étage. Si vous décidez de monter, rendez-vous au [269](#). Sinon, rendez-vous au [109](#).

360

Witta revient avec de la nourriture. Vous pouvez récupérer 4 points d'ENDURANCE. Elle poursuit son histoire : « Horfak n'est pas comme les autres. Son passage par la Porte de la Grotte Sacrée l'a horriblement transformé. Il est maintenant plus grand et plus fort que tout le monde et il commande les Guerriers-Esclaves par la force de sa volonté. Depuis qu'il est arrivé ici, son visage est encore plus monstrueux. Il est devenu fou. Il a ordonné la destruction de tous les miroirs, car il ne supporte pas la vue de son reflet. Il prétend être le Roi du monde et de tout le Peuple. Notre Reine, Axonne, l'a défié et elle est maintenant sa prisonnière. Ses armées ont quitté notre territoire par la porte de la Grotte Sacrée. Nous sommes contents, mais j'ai peur pour les tribus de l'autre monde. Comprenez notre méfiance à votre égard : depuis Horfak, rien de bon n'a jamais traversé la porte dans la Grotte Sacrée. Ce soir, vous serez soumis à l'Épreuve et nous pourrons ainsi juger votre valeur. » Elle sort en fermant la porte à clef. Il ne vous reste plus qu'à attendre. Rendez-vous au [110](#).

361

Vous avez terminé. Les sacs de Poudre de Feu sont rangés à intervalles réguliers contre les parois des deux pièces. Une bande de papier froissé entre chaque sac sert de détonateur. Les détonateurs aboutissent tous au centre de la pièce. Vous êtes sur

le point de suggérer à Azoudraz d'allumer le feu à partir de l'extérieur, lorsque vous le voyez marcher sur le détonateur central, une torche à la main. « Et maintenant, mon cher et loyal ami, déclame-t-il, nous allons garder notre or, et pour toujours ! » Il se penche pour mettre le feu au détonateur, mais vous tentez de l'en empêcher. Il se rue sur vous, en utilisant la torche comme arme. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE à chaque Assaut perdu. Si vous faites un 6, vos vêtements prennent feu et vous perdez alors 1 point d'ENDURANCE supplémentaire pour la durée du combat.

AZOUDRAZ HABILITÉ : 5 ENDURANCE : 8

Si vous parvenez à mettre fin aux jours de l'alchimiste fou, il laisse tomber la torche. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [284](#). Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au [127](#).

362

« Glôten ? Ah, ça me fait chaud au cœur de penser à lui ! Il est riche, maintenant, bien sûr, aussi riche que le Margrave, à ce qu'il paraît. S'il a réussi, c'est à la sueur de son front, pas comme certains marchands de Neubourg. Vous voyez cette montagne, à l'est ? Glotena beaucoup creusé, là-dedans. Il est maintenant propriétaire des meilleures mines de tout Groule. Je connais même quelques-uns de ses secrets. Par exemple, je sais où il garde ses richesses. Et je sais aussi quelque chose qu'il ne crie pas sur les toits. C'est un Nain. Les propriétaires des mines et les marchands de Kleinkastel sont des hommes. Ils n'auraient jamais accepté un Nain parmi eux. C'est pourquoi il a rasé sa barbe et porte des bottes à semelles compensées. Les seuls à connaître ses véritables origines sont ceux qui ont creusé à ses côtés, comme moi. Un petit conseil : pour obtenir quelque chose de Gloten, défiez-le à se battre au manche de pioche. Il n'a jamais pu y résister. Mais attention ! Laissez-le gagner ! Puis, dites-lui qu'il a la force d'un Nain. Là, il sera prêt à vous rendre tous les services que vous lui demanderez. » Vous remerciez Gartax de

son conseil. Allez-vous lui demander le secret du trésor de Gloten (rendez-vous au [241](#)) ou essayer de savoir si d'autres personnes pourraient l'aider (rendez-vous au [185](#)) ?

363

Une troupe de l'infanterie du Margrave approche sur le sentier. Le sergent ordonne à ses hommes de faire halte et vous demande ce que vous faites là. Sans attendre votre réponse, il aboie : « Laissez, je n'ai pas le temps d'écouter vos excuses ! Nous devons fouiller ce village. Vous allez venir avec nous. » Vous le suivez, sous la menace d'une épée. Rendez-vous au [255](#).

364

Des escaliers montent à gauche, mais vous vous contentez de passer devant. Un autre couloir s'étend devant vous, sans cellule ni ouverture à part une porte, ouverte tout au bout, qui donne dans une pièce bien éclairée. Après quelques pas vers la porte, vous entendez une voix murmurer : « Qui est là ? » Un Guerrier-Esclave nain arrive vers vous d'un pas lourd, un trousseau de clefs suspendu au ceinturon. Il s'agit certainement du geôlier. A votre vue, il fait demi-tour en courant et vous vous lancez à sa poursuite. Il grimpe des escaliers, que vous empruntez à votre tour, mais lorsque vous parvenez à l'étage supérieur, il a disparu. Vous êtes devant une très grande porte de bois, celle de la chambre du Seigneur, devant laquelle se tiennent les deux plus grands Guerriers-Esclaves que vous ayez jamais rencontrés. La première formalité à accomplir semble être de les affronter. Le premier est un croisement entre un Orque et un Géant et le second est un ancien soldat de l'infanterie d'élite du Margrave. Ils avancent, l'un derrière l'autre.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier GARDE	6	14
Second GARDE	9	12

Si vous parvenez à vaincre ces deux solides gaillards, vous poussez la porte et tombez nez à nez sur le Seigneur lui-même. Rendez-vous au [395](#).

365

Les fissures creusées dans la falaise constituent de bonnes prises, mais l'ascension reste difficile. Additionnez vos totaux d'**HABILETÉ** et d'**ENDURANCE**. Lancez le dé six fois. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à la somme de vos totaux d'**HABILETÉ** et d'**ENDURANCE**, rendez-vous au [196](#). En revanche, si vous obtenez un résultat supérieur à cette somme, rendez-vous au [288](#) après avoir noté ce résultat.

366

Vous grimpez de branche en branche jusqu'à l'échelle de corde, dont vous vous servez pour atteindre la plate-forme de bois que vous aviez repérée, faite de branches attachées par des ronces. Lorsque vous arrivez à la hauteur de la plate-forme, vous jetez un coup d'œil par-dessus le bord et vous voyez apparaître un être étrange, très grand et très mince. Sa peau est brune et ridée et ses cheveux très bruns. Ses vêtements sont faits de feuilles et, à y regarder de plus près, vous avez l'impression que certaines d'entre elles sont encore attachées à sa peau, comme si elles avaient poussé sur sa tête et ses bras. Cette créature assez âgée et d'apparence sévère vous parle d'une voix douce : « Venez, venez monter la garde avec moi. Je suis Lignia et mon devoir est de protéger la forêt. Et vous, qui êtes-vous ? » Vous vous hissez sur la plate-forme. Si vous avez une arme, rendez-vous au [182](#). Sinon, rendez-vous au [243](#).

367

Vous vous jetez sur le garde.

GARDE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 7

Si vous êtes vainqueur au bout de quatre Assauts, rendez-vous au [195](#). Sinon, rendez-vous au [145](#).

368

Les bandits du Sud ont un code d'honneur très strict. L'une de ses clauses est de tenir ses promesses. Une autre, de venger un camarade tué. Les bandits se jettent sur vous avec un bel ensemble en poussant des hurlements. Vous succombez sous le nombre.

369

La torche que vous aviez dissimulée près de l'entrée se trouve toujours au même endroit. Il ne reste plus qu'une extrémité incandescente, sur laquelle vous soufflez pour faire renaître la flamme. Vous pénétrez dans la Grotte. La Porte se dresse devant vous, entourée d'un halo maléfique. Vous l'avez déjà franchie une fois et elle ne peut plus vous faire de mal. Pourtant, de l'autre côté, sans Gueule, de nombreuses armées de Guerriers-Esclaves grouillent dans la forêt, jusqu'à Kleinkastel. Si vous aviez laissé un sac de Poudre de Feu au pied d'un mégalithe, rendez-vous au [253](#). Sinon, rendez-vous au [89](#).

370

Le silence s'abat pendant quelques instants sur la forêt, puis un escadron d'épouvantails surgit dans la clairière. Ces anciens mineurs, hommes du Sud et Gobelins, sont des Guerriers-Esclaves sans âme, vêtus de haillons. Pas un son ne s'échappe d'entre leurs lèvres serrées, pas une lueur ne s'allume dans leurs yeux éteints. Les habitants du camp sont pétrifiés de peur à leur vue. Vous hurlez : « A l'attaque ! » Les premières flèches sifflent.

La bataille est terrible, les attaquants étant aussi inexpérimentés que leurs adversaires. Vous parvenez à refouler tant bien que mal les tentatives de percées dans le campement. La ligne de défense résiste bien, mais sans parvenir à faire reculer les Guerriers-Esclaves. Enfin, le combat se termine avec la mort de tous les attaquants. Dans le camp de Gartax, plusieurs blessés et quelques morts sont aussi à compter. Vous vous en êtes sorti sans une égratignure. Si vous décidez de fouiller les corps de quelques Guerriers-Esclaves, rendez-vous au [200](#). Si vous répugnez à cette besogne, rendez-vous au [169](#).

371

Vous pénétrez dans une pièce taillée dans le roc. Contre l'un des murs, vous apercevez de longues étagères sur lesquelles des centaines de cages abritent un, deux ou trois petits oiseaux qui volettent et pépient à qui mieux mieux. Un sac de graines et un grand récipient plein d'eau sont posés contre un mur, mais les mangeoires sont vides. Vous remarquez deux cages particulièrement petites, qui contiennent l'une un oiseau rouge, l'autre un oiseau bleu. Vous pouvez les mettre dans votre sac à dos, après avoir nourri leurs occupants. Vous pouvez ensuite quitter la mine (rendez-vous au [5](#)) ou bien rendre leur liberté à ces oiseaux (rendez-vous au [240](#)).

372

Vous parvenez à la prison. Plusieurs portes ouvertes laissent voir des cellules qui comportent chacune un lit étroit et une chaise. Des chaînes scellées à des anneaux de fer sont fixées aux murs. Vous arrivez devant une porte fermée. A travers le judas, vous apercevez un énorme Ours brun, l'un des plus gros qu'il vous ait jamais été donné de voir. Il porte des moufles de cuir et une muselière, accessoires probablement destinés à l'empêcher de nuire. Le plus étrange est l'accoutrement de clown dont il est paré : un chapeau pointu, une tunique de satin et des pantalons bouffants ornés de dentelles et de pompons lui confèrent une apparence assez ridicule. Vous levez les yeux. Au plafond de la

cellule, vous lisez l'inscription : « J'ai toujours dit que tu étais un clown. » Allez-vous tirer le verrou et entrer dans la cellule (rendez-vous au [108](#)) ou continuer votre avance dans le couloir (rendez-vous au [295](#)) ?

373

Vous vous raclez la gorge. Au bout de quelques minutes interminables, la créature se lève doucement et se tourne vers vous. Sur la colline dénudée se dresse un Singe Carnivore. Vous remarquez tout d'abord ses canines pointues et ses longs bras musclés. Puis, vous vous demandez pourquoi cet animal est vêtu d'une cape noire. Dans ses yeux, vous décelez une lueur d'intelligence étrange mêlée de mélancolie. Vous êtes à peine étonné de l'entendre prendre la parole : « Un être humain, j'en étais un. Qu'est-ce qu'un humain, poilu, velu, têtue. Mange-les crus ! Un peu de sang sur le menton. Le menton, c'est où ? J'étais humain, humain. » Le Singe Géant continue de la sorte pendant quelques minutes. Vous ne comprenez pas bien de quoi il retourne, mais vous n'avez aucune envie de partager cet abri avec un Singe Carnivore qui a sombré dans la folie. Allez-vous l'attaquer (rendez-vous au [163](#)) ou engager la conversation (rendez-vous au [238](#)) ?

374

La torche éteinte glisse de vos doigts gourds. Vous vous tordez dans tous les sens, repoussant avec la lumière qui vous reste les tentacules de froid qui vous enlacent. Malheureusement, vous n'êtes pas assez rapide. L'obscurité se referme sur vous. Vous disparaissiez dans la noirceur glacée de la mort.

375

L'un des soldats attaque le monstre blessé tandis que l'autre se défend comme il peut contre la femme Elfe. Au bout de quelques minutes, seul l'un des soldats est encore vivant. Il vous remarque et brandit à nouveau son épée, mais vous levez les bras en signe de reddition. « Dommage pour Max, dit-il. Mais au moins, on a

réussi à tuer cet animal bizarre. Je me demande ce que lui trouvait cette femme. Vous êtes étranger, on dirait. A votre place, je ne m'éterniserais pas par ici. Il y a des monstres pas très drôles qui rôdent dans les environs, en ce moment. A ce qu'il paraît, certains d'entre eux raconteraient même qu'ils étaient des gens normaux, comme vous et moi, mais qu'ils ont été métamorphosés en monstres par une porte de pierre souterraine. Qui peut bien croire ces sornettes, je vous le demande ? Ils sont certainement possédés par des démons. On essaye d'abattre ceux qui nous tombent sous la main, mais ils ont l'air de pulluler, en ce moment. Bon, il faut que j'y aille. » Le soldat vous quitte et vous reprenez votre route. Allez-vous continuer dans la direction de Kleinkastel (rendez-vous au [143](#)) ou prendre à gauche et vous enfoncez dans la forêt, vers l'est (rendez-vous au [22](#)) ?

376

Au plus profond de la nuit, vous entendez la porte s'ouvrir. Vous faites semblant de dormir, tandis que deux Elfes entrent avec la démarche mécanique si caractéristique des Guerriers-Esclaves. Ils portent une couverture qui luit d'un éclat étrange, vous en recouvrent et repartent en silence. Cette couverture chaude et confortable est très agréable, mais la ressemblance de ces Elfes avec des Guerriers-Esclaves vous inquiète. En outre, la couverture vous détend un peu trop. Vous avez un mal incroyable à bouger. Dans un effort surhumain, vous la jetez loin de vous. Vous avez failli être la victime de cet objet magique. Vos forces vous ont quitté et vous tremblez encore sous le choc. Vos membres sont encore faibles pendant plusieurs jours et votre total de départ d'**ENDURANCE** est réduit de 1 point, jusqu'à la fin de votre aventure. Vous devez sortir de cette pièce. Rendez-vous au [177](#).

377

Bien que vos yeux se soient maintenant accoutumés à la pénombre, il est difficile de distinguer autre chose que le cadavre du monstre, qui est mort de ses blessures. Vous ramassez quelques bâtons, mais vous les jetez presque aussitôt en voyant qu'il s'agit des os blanchis des victimes du Stégocéphale. Quelque chose de brillant attire votre attention. Vous ramassez une Pièce d'Or, puis une autre (notez-les sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous ressortez et reprenez le chemin qui longe la rivière. Rendez-vous au [15](#).

378

Le petit escalier mène à une porte fermée. Vous l'ouvrez. Un couloir assez large et très long s'étend devant vous. Vous voilà dans le palais du Seigneur, plongé dans le silence. Vous avancez à pas de loup vers le centre de la citadelle. Vous traversez d'autres couloirs aussi silencieux que le vôtre et passez devant de grandes pièces vides. Enfin, derrière un angle, vous tombez nez à nez sur deux Guerriers-Esclaves montant la garde devant une porte fermée. Ces deux grands guerriers sont les gardes du corps du Seigneur. Avant de succomber au pouvoir de la Porte, le premier était dans l'infanterie d'élite du Margrave. Le second est un croisement entre un Orque et un Géant. Vous hésitez encore face à l'attitude à adopter devant cette fâcheuse rencontre lorsque la porte s'ouvre pour laisser passer le Seigneur. Sa tête hideuse, semblable à un gros bulbe, se balance entre ses épaules carrées. Vous restez figé sur place d'horreur. C'est le moment que choisissent les Guerriers-Esclaves pour frapper. Le Seigneur envoie des ondes télépathiques destinées à vous affaiblir et faciliter la tâche de ses hommes. Vous ne pouvez pas vous échapper.

379

Vous heurtez le Guerrier-Esclave de plein fouet. Il titube sans que le moindre son s'échappe de ses lèvres. L'Anneau n'a eu aucun effet sur lui et il lève son cimenterre. Le Struthiominus arpente la clairière. Si vous vous échappiez, le Guerrier-Esclave lancerait l'animal à votre poursuite. Vous devez vous battre, même si vous n'en avez pas envie.

GUERRIER-ESCLAVE HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 5

Si vous gagnez le combat, vous pouvez fouiller le corps de votre adversaire (rendez-vous au [160](#)) ou prendre sans attendre le sentier qui mène vers l'est (rendez-vous au [264](#)).

380

Au pied du mur de la ville, l'obscurité règne encore, mais les toits pointus de Kleinkastel sont embrasés par les premiers rayons du soleil. Vous vous réveillez en grommelant, le corps engourdi par votre rude nuit. Vous mourez de faim. Vous devez prendre un Repas tout de suite faute de quoi vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Notez les changements sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [61](#). Si vous ne voulez ou ne pouvez prendre de Repas, ni perdre 4 points d'ENDURANCE, votre seul recours est de mendier votre petit déjeuner. Rendez-vous au [223](#).

381

Les incantations de Lignia ont cessé. Ses mains s'immobilisent dans l'air. Vous sentez comme un bruissement sur vos vêtements et en une seconde, votre main est sur votre épée. A votre grande horreur, vous saisissez une arme complètement rouillée qui s'effrite sous vos yeux. Vous perdez 4 points d'HABILITÉ jusqu'au moment où vous aurez retrouvé une arme. Vous ouvrez votre sac à dos. Tous les objets en métal se sont désagrégés, notamment le casque de mineur et toutes vos Pièces d'Or. L'Anneau Magique est brisé en morceaux. Pour couronner le

tout, vos boutons et la boucle de votre ceinturon se sont désintégré. Vous agrippez votre pantalon à deux mains pour ne pas le perdre. « Attachez vos vêtements avec des tiges de vigne, vous conseille Lignia. Vous serez plus heureux sans métal. Cette matière n'a fait qu'apporter le mal à l'humanité. Mon échelle se déroule. Vous devez partir maintenant. N'entrez pas dans mon jardin, contournez-le plutôt et reprenez ensuite votre chemin. » Allez-vous lui obéir (rendez-vous au [144](#)) ou bien votre colère est-elle si grande que le combat vous semble inévitable (rendez-vous au [16](#)) ?

382

Le bateau heurte le ponton. Vous attachez les amarres et sautez hors de votre embarcation. Un chemin envahi par les mauvaises herbes se dirige vers la forêt. Sous le couvert des arbres, le chemin s'enfonce à gauche vers le sud. Une bifurcation mène à la tour. Le crépuscule approche. Il est temps de chercher un abri pour la nuit. Allez-vous prendre la route de la tour (rendez-vous au [99](#)) ou chercher un abri dans la forêt (rendez-vous au [146](#)) ?

383

Vous prenez un virage serré à gauche, là où le sentier s'enfonce dans la jungle, et vous détalez à toutes jambes. Une lance vous érafle la cuisse. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE, mais vous réussissez à vous échapper. Vous n'arrêtez votre course folle qu'une fois que vous avez distancé vos poursuivants. Vous êtes arrivé devant une vaste plaine. Au loin s'élève une rangée de petites collines vers lesquelles vous vous dirigez. Vous finissez par croiser un sentier large et bien dégagé, probablement la route principale vers la Porte. Vous la traversez rapidement, peu désireux de tomber nez à nez avec une troupe de Guerriers-Esclaves, puis vous grimpez sur l'une des collines. De l'autre côté s'étend une vallée très herbeuse et ponctuée de petits arbres, qui se rétrécit à l'horizon. A droite, un chemin s'éloigne de la Porte pour s'enfoncer dans la vallée. A gauche, une mince colonne de fumée s'élève du milieu d'un bouquet d'arbres. Souhaitez-vous

aller voir ce qui s'y passe (rendez-vous au [165](#)) ou préférez-vous prendre sur la droite (rendez-vous au [348](#) ?)

384

Vous passez la lanière autour de votre cou, et dès que l'obscur talisman sombre pèse de tout son poids sur votre poitrine, vous comprenez votre terrible erreur. Cet objet détient un pouvoir maléfique infini qui remonte à la nuit des temps, avant même que l'homme n'apprenne à fabriquer des outils de bois pour se défendre. Il est impossible de résister seul et sans y être préparé. Votre personnalité est anéantie. Vous devenez un Guerrier-Esclave.

385

« Je m'appelle Azoudraz, explique le vieil homme que vous suivez dans l'édifice de pierre. Peut-être avez-vous entendu parler de moi. Je suis, toute modestie mise à part, le plus grand alchimiste de Buruna. Depuis six mois, je travaille dans ce coin perdu pour un propriétaire de mines qui s'appelle, je crois, Horfak. En réalité, je n'ai vu mon patron qu'une fois. Il m'avait demandé de trouver le moyen d'emmagasiner de l'or en toute sécurité. Je viens d'y arriver ! Il faudrait transporter ces pépites dans l'autre pièce et les jeter au fond de ce réservoir. Mon bras détraqué ne m'est pas très utile. Vous, vous n'aurez aucun mal à le faire, avec cette brouette. » Vous entassez les cailloux d'or dans la brouette, que vous poussez dans la pièce voisine. Un grand réservoir métallique, entouré de tubes et de cornues de verre, occupe toute la surface de la seconde pièce. Une planche de bois permet de monter la brouette jusqu'au haut du réservoir. Ce dernier est rempli d'un liquide transparent et au fond brillent des milliers de pépites. Vous renversez la brouette et regardez rêveusement couler votre chargement. Le réservoir n'est pas très profond et vous avez bien envie de ramasser quelques pépites. Allez-vous plonger hardiment le bras (rendez-vous au [95](#)) ou tremper tout d'abord un coin de votre vêtement pour voir ce qui se passe (rendez-vous au [137](#))?

386

Rien ne se passe. Devant le mur de pierre, aucune porte secrète n'apparaît. Puis, vous entendez les pas d'un Guerrier-Esclave dans l'escalier. Vous vous précipitez sous la cage d'escalier. Rendez-vous au [341](#).

387

En vous approchant de la maison, vous mesurez l'étendue de votre erreur. L'Ovirapteur féroce a été lâché et son plus cher désir est probablement d'enfoncer ses crocs dans votre chair fraîche. Cet animal est déjà à lui seul un redoutable adversaire, mais les trois Gobelins sont venus lui prêter main forte et ils vous encerclent. Vous n'avez plus le loisir de battre en retraite, et il est inutile d'espérer les vaincre. L'Ovirapteur ne comprendra pas vos signes de capitulation et ne sera sensible qu'à la délicatesse de votre chair.

388

Vous pouvez avancer vers le portail de l'enceinte et combattre les deux Guerriers-Esclaves qui montent la garde de part et d'autre (rendez-vous au [262](#)), ou bien grimper sur la palissade (rendez-vous au [142](#)).

389

La seule chose que Glôten préfère à un bon combat, c'est une bonne victoire. Vous l'avez impressionné. Il déclare que seul un guerrier extraordinaire pouvait résister aussi longtemps à Glôten et à son arme favorite. Il annule la suite du tournoi et vous proclame champion de Kleinkastel. Des cris et des applaudissements éclatent. Vous lui serrez la main. Si vous voulez lui tourner un compliment, vous pourriez par exemple lui dire que sa force et son courage sont dignes de ceux d'un Nain (rendez-vous au [107](#)). Si vous préférez ne faire aucun commentaire, vous suivez Glôten pour préparer votre mission. Rendez-vous au [259](#).

390

Les chasseurs exécutent une danse de guerre autour de la carcasse du Tricératops, tandis que le barde improvise des vers à votre gloire. Ensuite, un conseil de guerre se réunit. Vous vous trouvez tout près du chemin qui sépare la Porte, que le Peuple appelle Grotte Sacrée, de la citadelle du Seigneur. Le Chaman sait de source sûre que celui-ci a l'intention de quitter son palais le lendemain pour se rendre à Groule à la tête de son armée. Il propose de lui tendre une embuscade dans la Grotte Sacrée, de le tuer et de libérer Axonne, Reine du Peuple. Le seul inconvénient, à votre avis, est qu'il faut attendre le lendemain. Vous proposez au conseil de vous infiltrer tout de suite dans les quartiers du Seigneur. Un chemin derrière la rangée de collines, à la fin de la plaine, mène vers la citadelle, vous expliquent les guerriers. Allez-vous vous laisser porter en triomphe, puis préparer l'embuscade du lendemain (rendez-vous au [213](#)) ou prendre seul le chemin de la citadelle (rendez-vous au [348](#)) ?

391

Sans que vous ayez eu le temps de sortir votre épée de son fourreau, vous vous trouvez pris dans un tourbillon de couteaux, de haches et d'épées. Vous n'avez aucune chance de gagner, vos nombreuses blessures vous le font déjà sentir...

392

Vous jetez un coup d'œil sur les Gobelins. Ils ont l'air d'avoir compris qu'ils n'avaient aucune chance de vaincre un si grand nombre d'adversaires. Vous les regardez avec inquiétude poser leur épée à terre, se tourner vers la statue rayonnante et lever les bras en l'air en signe de supplication tout en murmurant des incantations. Les Troglodytes sont sur vous. Vous parez tant bien que mal les coups. Lancez deux dés. Si vous faites 6 ou moins, rendez-vous au [346](#). Si vous faites 7 ou plus, rendez-vous au [231](#).

393

« Écoutez, étranger, dit l'homme. Vous avez tout l'air d'un vaillant guerrier, ce que je ne suis pas, je dois l'avouer, ni d'ailleurs aucun des hommes qui se cachent autour de nous. Mais nous avons l'avantage du nombre. Je vous somme de vous rendre. Si vous avez de bonnes raisons d'être ici, vous n'avez rien à craindre. Maintenant, jetez votre épée, ou les choses risquent de mal tourner. » Il tire un couteau de son ceinturon. Pensez-vous vraiment que d'autres hommes sont cachés tout autour ? Si vous jugez prudent de vous rendre, rendez-vous au [292](#). Si, en revanche, vous êtes résolu à attaquer cet homme, rendez-vous au [204](#).

394

« Si vous refusez de payer cette taxe, dit l'officier, vous n'êtes à mes yeux qu'un simple vagabond et à ce titre je dois vous mener à Kleinkastel pour que vous y soyez interrogé. Sergent ! Emmenez ce vagabond ! » Le sergent arrive, accompagné de quelques soldats qui déroulent une grosse corde. Si vous décidez de fuir, le moment est propice. Comme des hommes sont de garde à l'entrée et à la sortie du village, vous devez vous glisser entre les cabanes. Vous ne savez pas laquelle les soldats sont en train de fouiller, par conséquent il ne vous reste qu'à prendre vos jambes à votre cou et à détalier droit devant vous. Lancez un dé. Si vous faites un chiffre pair, rendez-vous au [168](#). En revanche, si vous faites un chiffre impair, rendez-vous au [287](#).

395

Vous entrez dans une pièce très vaste et entièrement vide. Au centre, sur une table, la carte de Groule est dépliée et un personnage assez grand se penche sur elle. Vous reculez d'horreur lorsqu'il relève la tête. Vous êtes face au Seigneur de la Porte, géant dont la tête disproportionnée, énorme, enflée, déformée et sans couleurs, ressemble à un gros navet qui a mariné dans la saumure! Les yeux, le nez, la bouche et les oreilles

sont petits et placés de travers au milieu de la chair boursouflée. « Je suis Horfak, murmure le monstre. Je vois par les yeux de tous mes Guerriers-Esclaves. Je vous ai déjà vu auparavant. Je sais que vous êtes venu me tuer. Quel idiot ! Par mon seul pouvoir psychique, je pourrais vous occire. Grâce à la Porte, je suis invincible. Regardez ! » Il lève le bras et vous sentez l'air vibrer. Une gerbe d'éclairs noirs strie les murs et le plafond. « Plus personne ne peut entrer ni sortir, maintenant », ricane Horfak. Puis il vous décrit les campagnes victorieuses qu'il a menées dans Groule. Les fanfaronnades de ce prétentieux personnage vous agacent. Si vous avez le heaume du Dieu Fou ou un miroir quelconque, placez-le devant le visage d'Horfak, puis rendez-vous au [354](#). Sinon, vous passez à l'attaque sans perdre une seconde. Rendez-vous au [47](#).

396

Votre épée dérape sur la gueule de l'animal et se brise sur une plaque osseuse. Sa queue, aussi épaisse et longue qu'un tronc d'arbre, jaillit hors de l'eau et s'abat sur votre embarcation, la brisant en mille morceaux. Étourdi par le choc, vous tombez dans le tourbillon où le monstre n'a plus qu'à vous cueillir avant de vous déguster. Miam, miam !

397

Vous avez trouvé la Porte. Vous la regardez fixement, cloué sur place par une sensation envahis-santé de puissance maléfique. Chaque centimètre carré des trois pierres qui forment cet étrange monument est couvert d'hiéroglyphes qui se tordent dans la lumière vacillante. Bien que vous ne reconnaissiez aucun de ces symboles, votre esprit est envahi d'images terrifiantes. Une obscurité bien plus noire que le fond dès tunnels des mines semble tourner autour des mégalithes. Vous sursautez en sentant la Porte tenter de pénétrer dans votre esprit. Vous savez que ce portail monstrueux est ancien, aussi ancien que les murs de pierre qui l'ont abrité pendant des millénaires, beaucoup plus ancien que l'humanité elle-même. Vous secouez la tête. Vous

devez détruire la Porte. Si vous avez un sac de Poudre de Feu, rendez-vous au [158](#). Sinon, rendez-vous au [289](#).

398

La machine du Druide rase les cimes des arbres et plane au-dessus des champs et des vergers de Kleinkastel. Une pression du Druide sur les rênes de cristal de l'animal mécanique et la machine se pose dans une clairière, à l'orée de la forêt. Vous avez à peine le temps de mettre pied à terre que l'étrange animal a repris son vol et disparaît dans une gerbe d'étincelles. « C'est ici que nous nous séparons, dit le Druide. Bien que nous ayons peu de chances de nous croiser en ville, je sais que nous poursuivons le même but. J'œuvrerai avec mes confrères, les sages de Kleinkastel et le Margrave. Attendez ici pendant une heure. Nous serons en pleine délibération lorsque vous arriverez en ville. Mettez-vous en avant à la première occasion si vous voulez avoir l'honneur de mener la bataille contre la menace maléfique. Ah, j'oubliais : voici deux Pièces d'Or. Vous aurez peut-être besoin d'un repas et d'un abri, ce soir. » Le vieux Druide se dirige en boitillant vers Kleinkastel. Une heure plus tard, vous faites de même. Rendez-vous au [143](#).

399

Le chemin continue en pente douce jusqu'à la forêt qui s'étend, dense et impénétrable, en contrebas. Vous apercevez la rivière, plus bas. Le ravin est de moins en moins profond. Enfin, votre sentier rejoint celui qui longe la rivière. Rendez-vous au [15](#).

Vous clignez des yeux dans la lumière du jour et descendez dans la forêt, où le même spectacle vous attend. Les Guerriers-Esclaves sont morts ou revenus à eux. Vous traversez la forêt. Kleinkastel est en vue, derrière les prés. Le paysage s'est transformé. Des tranchées ont été creusées et des redoutes élevées dans les champs jonchés d'engins de guerre. Lorsque vous arrivez devant la ville, les cloches se mettent à sonner à toute volée. La Porte de la Forêt s'ouvre et le Margrave en sort, à cheval, à la tête d'une petite colonne de chevaliers blessés. Vous lui dites que la puissance maléfique et les Guerriers-Esclaves ont été annihilés. «Dieu soit loué! s'exclame-t-il. Il ne nous restait plus que ces guerriers. Vous avez sauvé notre ville. » Plus tard, Glôten et le Margrave vous invitent à une cérémonie publique au cours de laquelle vous recevrez votre poids en or, ainsi que d'autres récompenses. Vous déclinez l'invitation. Bizarrement, vous semblez avoir perdu tout goût pour ce métal précieux. Vous m « optez un écrin de bijoux et un bon cheval, puis vous quittez discrètement Kleinkastel. Les Percenues dressent désormais dans la paix retrouvée.