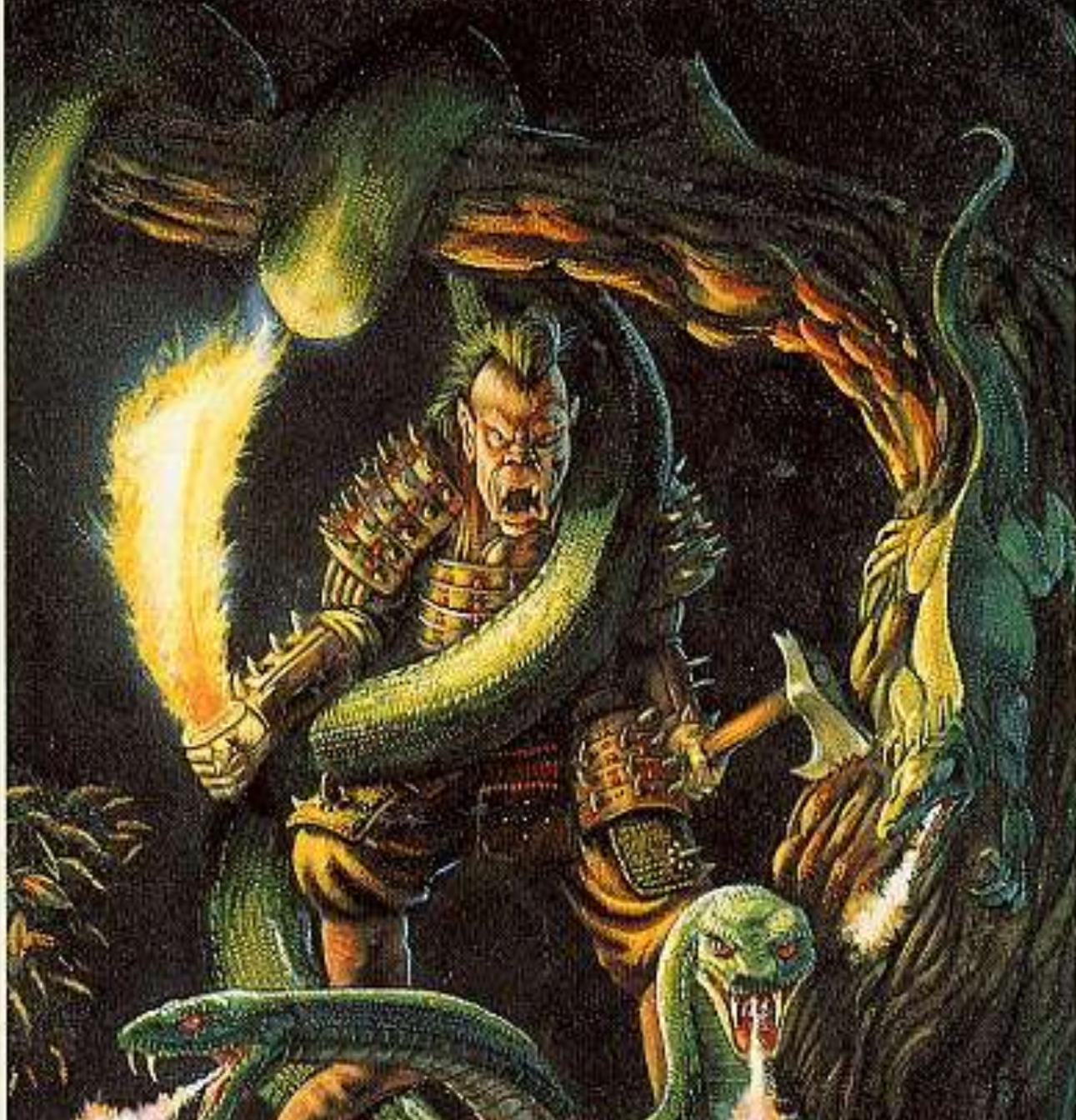


UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Steve Jackson et Ian Livingstone présentent

Le Volcan de Zamarra



Défis Fantastiques



folio
junior

Titre original : *Fangs of Fury*

© Steve Jackson et Ian Livingstone, pour la conception de la série Défis Fantastiques ©
Alkia Alkiviades, 1989, pour le texte © David (iallagher, 1989, pour les illustrations ©
Édition! Gallimard, 1990, pour la traduction française

Luke Sharp

Le Volcan de Zamarra

Défis Fantastiques/39

Traduit de l'anglais par Olivier Meyer

Illustrations de David Gallagher



Gallimard

Comment combattre les créatures du pays de Zamarra

Avant de vous lancer dans cette aventure, il faut d'abord déterminer vos forces et vos faiblesses. Vous devez connaître vos points de **CHANCE**, d'**HABILETÉ** et d'**ENDURANCE**. La *Feuille d'Aventure* des pages 18 et 19 vous permettra de savoir à tout moment où vous en êtes. Différentes cases y sont prévues pour tenir à jour vos totaux d'**HABILETÉ**, d'**ENDURANCE** et de **CHANCE**. Nous vous conseillons de noter vos points sur cette *Feuille d'Aventure* avec un crayon ou, mieux, d'en faire des photocopies 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 résultat dans la case **HABILETÉ** de votre *Feuille d'Aventure*. Votre total initial d'**HABILETÉ** sera donc compris entre 7 et 12. Lancez deux dés. Ajoutez 12 au nombre obtenu et inscrivez le résultat dans la case **ENDURANCE** de votre *Feuille d'Aventure*. Votre total initial d'**ENDURANCE** sera donc compris entre 14 et 24.

Lancez à nouveau un seul dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le résultat dans la case **CHANCE** de votre *Feuille d'Aventure*. Votre total initial de **CHANCE** sera donc compris entre 7 et 12. Les résultats que vous venez d'obtenir représentent vos *points de départ* d'**HABILETÉ**, d'**ENDURANCE** et de **CHANCE**. Ces totaux varieront constamment au cours de votre aventure, néanmoins ils ne pourront s'élever qu'en de rares occasions - qui vous seront explicitement signalées dans le texte - au-dessus du *total de départ*. Vous devrez garder un compte très exact de ces points et nous vous conseillons à cet effet d'écrire vos chiffres en très petit dans les cases ou d'avoir une gomme à portée de main. Attention : inscrivez vos différents totaux à mesure de leurs changements, mais n'effacez jamais le total de départ qui doit

figurer en haut de la case ! Vos points d'HABILETÉ reflètent votre art dans le maniement de l'épée et votre adresse au combat ; plus votre total d'HABILETÉ est élevé, mieux c'est. Vos points d'ENDURANCE traduisent votre force, votre forme physique et votre capacité à résister aux coups et aux blessures ; plus votre total d'ENDURANCE est élevé, plus vous serez capable de survivre longtemps. Quant à votre total de CHANCE, il indique si vous êtes naturellement *chanceux* ou *malchanceux*. Car la chance et la magie jouent un grand rôle dans ce mystérieux Empire des Illusions que vous allez devoir explorer...



Combats

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

Tout d'abord, vous inscrivez les points d'HABILETÉ et d'ENDURANCE de votre adversaire dans une case vide des *Rencontres avec des créatures*, sur votre *Feuille d'Aventure*. Ces points sont indiqués dans le texte chaque fois que vous avez à combattre une créature.

Le combat se déroule ainsi :

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

2. Jetez deux dés pour vous-même et ajoutez au nombre obtenu 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 alors à l'étape n° 5. Si les deux *Forces d'Attaque* sont égales, chacun a esquivé les coups de l'autre : reprenez le combat en recommençant à l'étape n° 1.

4. Vous avez blessé la créature, aussi diminuez-vous son total d'ENDURANCE de 2 points. Vous pouvez faire appel à votre CHANCE pour tenter d'ag-uraver sa blessure (voir page 15).

5. La créature vous a blessé et vous devez alors retirer 2 points à votre total d'ENDURANCE. Vous pouvez recourir à la CHANCE pour tenter de minimiser les effets de la blessure (voir page 15).

6. Modifiez votre total d'ENDURANCE ou celui de la créature, selon le cas. Faites de même pour votre total de CHANCE, si vous en avez fait usage (voir page 15).

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

Chance

Parfois le succès d'un combat ou d'une stratégie que vous mettez en œuvre, ou encore le dénouement de certaines situations, dépendra entièrement de votre CHANCE. Il vous sera alors demandé de *Tenter votre Chance*. Comme vous allez le comprendre, recourir à la CHANCE peut se révéler risqué... Pour *Tenter votre Chance*, vous procéderez ainsi : Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est *inférieur ou égal* à votre total de CHANCE, **VOUS** êtes *chanceux*. Si le résultat est supérieur, vous êtes *malchanceux*. Quel que soit le résultat, vous devez soustraire 1

point de votre total de **CHANCE** chaque fois que vous *Tentez votre Chance*. Ainsi, plus vous recourez à cette procédure, plus vous risquez d'être *malchanceux* car votre total de **CHANCE** est de plus en plus bas. S'il tombe à 1 ou 0, vous serez systématiquement *malchanceux* ! Réfléchissez donc bien avant de *Tenter votre Chance*, quand vous n'êtes pas contraint de le faire (à savoir en cours de combat). Vous aurez parfois l'occasion de regagner des points de **CHANCE**. Toutefois, à moins que des instructions ne vous l'indiquent, votre total de **CHANCE** ne pourra jamais dépasser son niveau initial.

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*. Dans ce cas, vous êtes obligé de recourir à votre **CHANCE**, mais il n'en va pas de même lors des combats : vous pourrez toujours *choisir* d'utiliser votre **CHANCE** soit pour aggraver la blessure que vous venez d'infliger à une créature, soit pour minimiser les effets de celle que vous avez reçue.

Si vous venez de blesser votre adversaire, vous pouvez *Tenter votre Chance* de la manière décrite plus haut. Si vous êtes *chanceux*, vous lui avez infligé une très grave blessure et vous pouvez ôter 2 points de plus à son total d'**ENDURANCE**. Si vous êtes *malchanceux*, alors la blessure que vous avez infligée à votre adversaire n'était qu'une écorchure bénigne, et vous devrez rajouter 1 point à son total d'**ENDURANCE** (c'est-à-dire qu'au lieu de perdre 2 points d'**ENDURANCE**, elle n'en perd que 1)> Si la créature vient de vous blesser, vous pouvez également *Tenter votre Chance* pour essayer de minimiser les effets de la blessure qui vous a été infligée. Si vous êtes *chanceux*, vous avez réussi à atténuer le coup. Rajoutez alors 1 point à votre total d'**ENDURANCE** (c'est-à-dire que vous ne perdez que 1 point par suite de la blessure, au lieu de 2). Si vous êtes *malchanceux*, le coup que vous avez reçu est plus grave que vous ne le pensiez, et vous perdez 1 point d'**ENDURANCE** supplémentaire. N'oubliez

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

Comment rétablir votre Habileté et votre Endurance

Habileté

Votre **HABILETÉ** ne variera pas énormément au cours de votre aventure. Parfois, il vous sera indiqué d'ajouter ou de soustraire 1 point à votre total d'**HABILETÉ**, selon que vous détenez un avantage stratégique ou que vous êtes handicapé pour quelque raison. Une arme magique peut augmenter votre total d'**HABILETÉ** de 1 point ; toutefois, même si vous possédez deux épées magiques, vous ne gagnerez que 1 point car il est impossible de se battre avec deux armes à la fois ! A moins d'instructions spécifiques, votre total d'**HABILETÉ** ne pourra jamais excéder son niveau initial.

Endurance et Provisions

En revanche, votre **ENDURANCE** ne cessera d'être mise à rude épreuve par les combats et la fatigue, mais vous pourrez aussi reprendre des forces en vous reposant et en vous nourrissant, de sorte que votre total d'**ENDURANCE** variera sans cesse au cours de votre aventure. Lorsque vous approcherez du but, votre total d'**ENDURANCE** sera peut-être dangereusement bas, et les combats se révéleront alors pleins de risques, aussi devrez-vous redoubler de prudence !

Votre sac contient des Provisions pour dix repas. Vous ne pouvez vous reposer et manger que lorsque vous en recevez l'autorisation 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 figuré sur la *Feuille d'Aventure* pour vous permettre de noter où en sont vos vivres. Rappelez-vous également que vos points d'**ENDURANCE** ne peuvent pas excéder leur niveau de départ sauf si cela est spécifiquement indiqué.

Équipement et potions

Au début de votre aventure vous ne disposez que d'un équipement minimal : vous êtes revêtu d'une épaisse tunique de cuir pour vous protéger des coups, et vous portez votre fidèle épée à la taille. Vous avez également un sac à dos dans lequel vous rangez vos provisions ainsi que les divers objets que vous serez susceptible de trouver et de vouloir emporter avec vous. Enfin, vous êtes nanti d'une lanterne, ce qui vous permettra de vous éclairer dans les lieux obscurs. Les Pièces d'Or de Zamarra étant de petite taille, vous pouvez en transporter un nombre illimité.

Par ailleurs, vous avez droit à une fiole de potion magique qui vous aidera dans votre quête. Vous avez le choix entre les trois potions suivantes : La potion d'adresse qui vous rend vos points **d'HABILETÉ** ; la potion de vigueur qui vous rend vos points **d'ENDURANCE** ; la potion de bonne fortune qui vous rend votre total de **CHANCE** initial, plus 1 point. Vous pouvez boire ces potions à n'importe quel moment de votre aventure (sauf lorsque vous êtes en plein combat). Une dose de potion vous fera retrouver votre niveau initial **d'HABILETÉ**, **d'ENDURANCE** **OU** de **CHANCE** (la potion de bonne fortune ajoutant 1 point à votre total de chance de départ). Chaque fiole de potion contient une dose, c'est-à-dire que vous ne pourrez retrouver vos points de départ qu'une seule fois, au cours de l'aventure, dans la catégorie que vous aurez choisie. Il est important de rappeler que vous n'avez droit d'emporter qu'une seule des trois potions ! Le choix est donc important.

Les murailles de la citadelle

Votre quête est une véritable course contre la montre. Les armées d'Ostragoth l'Implacable, qui assiègent Zamarra, vont essayer de détruire les quatorze murailles de la citadelle pour éliminer les douze sorciers. Un bracelet passé à votre poignet vous avertira chaque fois qu'une enceinte défensive aura été détruite. Lorsque le dernier mur aura cédé, les sorciers seront passés par les armes, et le bracelet vous tuera. Dès qu'il se met à luire, remplacez l'étendard blanc du Roi Élidor de Zamarra par l'étendard noir de l'Alliance Ostrago-Jaxartienne (sur la partie gauche de la *Feuille d'Aventure*, noircissez au crayon les petits drapeaux blancs qui surmontent les citadelles). Quand l'étendard noir flottera sur les quatorze enceintes, votre temps sera épuisé. Le bracelet accomplira son œuvre et vous périrez instantanément !



LES SIX SENTINELLES

Au moment où vous vous portez volontaire, vous vous souvenez du camp d'entraînement, et vous comprenez votre erreur. Les vétérans ne vous conseillaient-ils pas de ne jamais faire de zèle ? Et vous voilà maintenant dans cette citadelle assiégée, un pas en avant des autres, dont vous entendez les ricanements dans votre dos. Le Capitaine Laski sourit, et vous emmène à l'intérieur de la citadelle. De temps en temps, une déflagration ébranle l'édifice : une autre pierre catapultée vient de s'écraser contre les épaisses murailles. Vous êtes furieux contre vous-même, mais vous espérez encore qu'on va juste vous demander de faire une garde, d'accompagner la corvée d'eau, ou de surveiller la promenade des prisonniers.

On vous conduit tout droit aux appartements royaux, si bien chauffés, où il fait si bon vivre. Le Roi Élidor est près d'une immense table ronde, entouré des douze sorciers. Une foule de serviteurs et de gardes se tient à distance. Le roi est en train d'étudier une grande carte. De temps à autre, une pluie de fine poussière s'abat sur la table, que Snuffserk, chancelier du roi, époussette aussitôt avec un chiffon rouge. « Sire, j'ai un volontaire ! » annonce fièrement le capitaine. Le roi vous examine de la tête aux pieds. « Approche donc, brave soldat ! » Vous sentant observé par tous les autres, vous êtes fort intimidé. A l'air solennel du roi, vous sentez que vous vous êtes embarqué dans une mission dangereuse.

« Avez-vous expliqué la situation au volontaire ? » demande l'un des sorciers au Capitaine Laski. « Les soldats ont été informés du caractère dangereux de cette mission », réplique l'officier. C'est un beau mensonge, mais vous vous mordez les lèvres pour ne pas intervenir. Il n'est pas bon de contredire un supérieur, et encore moins de changer d'avis. « Bien. Je crois qu'il est temps de lui en révéler l'objet », répond le sorcier. Il vous fait signe de vous asseoir, et commence les explications. « Je me nomme Astragal. Je fais partie de l'Ordre des Sorciers, et ces messieurs - il désigne les autres mages - sont mes confrères des territoires voisins.

Comme vous le savez, la citadelle de Zamarra est assiégée par l'armée d'Ostragoth l'Implacable. Mais vous ignorez pourquoi il s'attaque à un si petit royaume, n'est-ce pas ? C'est très simple : Ostragoth veut notre mort. » Il désigne de nouveau les autres sorciers, qui n'ont pas l'air très à l'aise. « Il voudrait conquérir toute la partie méridionale de Khul, et il sait que les sorciers de l'Ordre refusent de servir le Mal. Sous l'influence de Jaxartes, le magicien félon, Ostragoth a décidé de profiter de notre réunion en ce lieu pour nous supprimer une fois pour toutes. Il attendait le moment propice depuis sept ans. S'il parvient à ses fins, le pays sera la proie des maléfices de Jaxartes, qui fut le plus brillant d'entre nous, mais que nous avons dû bannir de l'Ordre pour exercice de la magie noire. Vous avez vu la taille de la flotte et de l'armée qui sont engagées dans l'offensive ! S'il réussit ici, Gorak, Kazan, Transoxalia, et toutes les cités du sud-ouest de Khul tomberont à leur tour. Vous devez vous demander pourquoi nous n'avons pas prévenu le danger. En guise de réponse, je vous prie de regarder au-dehors l'une des six sentinelles de Pierre de Zamarra. Ce ne sont pas de simples statues de dragons monumentales, mais nos principales défenses. Leurs gueules crachent le feu d'un lointain volcan, les Crocs de l'Enfer. Elles sont capables de détruire toute créature maléfique avec une rapidité et une cruauté inimaginables. »

Vous contemplez la grande créature de pierre, interdit. « Mais pourquoi...? » « Pourquoi n'attaquent-elles pas dès maintenant, n'est-ce pas ? Eh bien, parce que leur puissance de feu a été neutralisée. Un traître a jeté un sort contre eux. Ce qui m'amène à votre mission. » Votre cœur défaille tandis qu'Astragal désigne un objet sur la table. Il vous le tend. C'est une espèce de petite torche taillée dans une sorte d'ivoire, et ornée de reliefs compliqués. « Les douze sorciers ici présents ont uni leurs savoirs pour concevoir cet objet qui n'a d'insignifiant que l'apparence. Il va permettre de ranimer le feu des sentinelles de pierre. Si quelqu'un parvient à allumer cette torche au cœur des Crocs de l'Enfer, le souffle des dragons s'embrasera de nouveau, et ils pourront accomplir leur horrible mission. Jaxartes, qui doit connaître l'existence de cette torche -puisque'il y a un traître

parmi nous -, va vouloir s'en emparer. Il a trop investi dans cette campagne pour tolérer une pareille menace. Nos guetteurs auraient récemment aperçu des personnages en cape noire, à l'extérieur de la citadelle. S'il s'agit, comme nous le craignons, de sorciers-combattants, soyez prudent : ils sont infiniment puissants et dangereux. J'ai la conviction que Jaxartes va essayer d'éteindre le brasier, au cœur des Crocs de l'Enfer. Le temps presse. Nous n'avons pas le temps de nous infiltrer à travers les lignes adverses, mais nous avons une raison d'espérer. Le volcan est le siège d'une étrange secte mystique. Nous ne connaissons pas le nom de sa religion, mais nous savons que les fidèles s'en nomment les Wazarris. Jadis, ils ont allumé les sentinelles en apportant ici le feu du brasier. Ils pourront vous aider, mais faites attention : vous seul pourrez approcher la torche de la fournaise ! Votre mission est la suivante : vous devez forcer les lignes ennemies, gagner les hautes montagnes du nord, et trouver les Crocs de l'Enfer. » Il vous indique sur la carte un dessin représentant cinq crocs disposés en couronne. « Vous devez descendre dans les entrailles du volcan, jusqu'au cœur. Là, vous plongerez le bout de la torche dans la fournaise incandescente du brasier, et les sentinelles de la citadelle se réveilleront. Mais soyez prudent ! Jaxartes, qui connaît le secret des Crocs de l'Enfer, va y dépêcher ses légions de créatures démoniaques. »

Astragal s'éloigne de la table et boit une gorgée dans un calice que lui tend un serviteur. Le Roi Élidor s'adresse alors à vous : « Je suis certain qu'un homme déterminé traversera les lignes ennemies plus facilement qu'un escadron de chevaliers. J'ai pris la décision de ne faire appel à aucun Chevalier de l'Ordre. Leurs visages sont trop connus à Zamarra. Et maintenant, si vous voulez refuser cette mission, c'est le moment ou jamais ! » Vous savez que cette offre est votre dernière chance de vous soustraire à cette mission suicide, mais, curieusement, vous vous sentez incapable d'articuler un mot...

Astragal revient. « La chaleur de la lave sera si intense qu'il vous faudra une protection. » Il vous tend quatre petits cubes noirs. «

Chacun a le pouvoir de vous protéger de la chaleur, mais il se désintègre après usage. Malheureusement, nous n'en avons pas d'autres. Si vous en trouvez en cours de route, ramassez-les, car vous en aurez grand besoin. » Vous remarquez une armure en cuir posée sur une chaise. Le Capitaine Laski vous fait signe de la revêtir. Comme vous ôtez votre livrée militaire, un autre sorcier s'avance vers vous. L'air méfiant, il vous tend un bracelet. « J'ai demandé à l'Ordre des Mages qu'on fabrique pour vous ce bracelet. Vous ne pourrez le retirer, et il se mettra à briller chaque fois que l'armée d'Ostragoth aura réussi à forcer l'une des quatorze murailles de la citadelle. Si la dernière muraille tombe et que nous sommes tués, vous périrez aussi. Mais si vous réussissez, le bracelet se détachera et vous pourrez le garder. Sa grande valeur fera votre fortune. « Merci, Morgrek », dit Astragal d'un air un peu pincé. « Mais... Je crois entendre des coups de bélier contre la grand-porte ! Les suppôts d'Ostragoth ont probablement réussi à franchir les douves. Nous n'avons plus une minute à perdre ! » Et maintenant, tournez la page !





1 Le Capitaine Laski ordonne à ses hommes de soulever une dalle, découvrant l'entrée d'un souterrain obscur.

1

Le Capitaine Laski marche devant vous avec deux soldats, tandis que les douze sorciers vous emboîtent le pas. On vous conduit au cœur de la citadelle. Là, Astragal vous regarde longuement, vous serre chaleureusement la main, et vous souhaite bonne chance. Le Capitaine Laski ordonne à ses hommes de soulever une dalle. Dans le trou béant, vous découvrez une volée de marches qui conduisent à un tunnel. Le capitaine vous donne alors un conseil : « Reste contre le mur de gauche. Et n'allume aucune torche, sinon on te repérerait. Euh... Eh bien, bonne chance ! » Vous n'en revenez pas d'entendre une parole émue dans la bouche de cet homme si rigide. Vous vérifiez vos provisions et votre équipement, vous vous assurez que la torche est bien cachée dans la poche secrète de votre cuirasse, et vous commencez à descendre vers les ténèbres. Au même moment, un nouveau coup ébranle la citadelle. Le sol tremble. En levant les yeux, vous apercevez la trogne du capitaine. « Et tâche de réussir ! L'honneur du Septième d'Infanterie est en jeu ! » La tête disparaît, la dalle retombe, et c'est le noir total. Au bout de quatre cents pas en tâtonnant contre la paroi de gauche, vous trébuchez soudain sur un tas de gravats. Vous vous relevez, mais vous vous apercevez que le tunnel est obstrué. Tendant l'oreille, vous entendez des hurlements. Un léger souffle d'air frais vous fait vous retourner dans le noir, et vous découvrez un autre tunnel, sur votre droite. Votre premier réflexe est de battre en retraite, mais vous vous rendez compte qu'il est trop tard pour reculer. Qu'allez-vous taire ? Emprunter le tunnel de droite (rendez-vous au [260](#)) ou escalader les gravats (rendez-vous au [118](#))?

2

Vous courez vite, et vous vous baissez avant qu'on vous ait vu. Vous avancez en zigzaguant, vous assurant qu'on ne vous a pas suivi, et sortez ainsi de la ville. Rendez-vous au [398](#).

3

En entrant dans le village, vous remarquez une certaine activité. Les habitants sont en train de rentrer leurs sacs de blé et de riz dans une grange centrale. Ils vous dévisagent d'un air soupçonneux, mais ils vous laissent passer. Vous vous dirigez vers l'auberge, et vous vous asseyez pendant quelques minutes sur un banc, à l'extérieur (vous récupérez 4 points d'ENDURANCE). Une petite fille portant un sac de riz passe devant vous. Soudain, le sac crève et le riz se répand sur le sol. La petite se met à pleurer, se plaignant qu'elle est déjà en retard pour aller à l'école. Elle s'agenouille pour ramasser les grains. Allez-vous l'aider (rendez-vous au [182](#)), ou préférez-vous rester tranquillement assis (rendez-vous au [60](#))?

4

A bord, on ne se soucie guère de vous. La tête basse, vous suivez un groupe qui descend sous le pont. Rendez-vous au [132](#).

5

De temps à autre, des hurlements retentissent derrière une porte métallique, sur le côté du fourgon. Au bout de quelques heures, la porte s'ouvre sur un individu à l'air hébété, qu'on précipite dans la cellule. Il se met à ramper dans la paille malpropre, en criant : « Non ! Non ! » et en essayant de se protéger le visage. Le garde, un Ogre à capuchon noir, entre et vous ordonne de sortir. En vous exécutant, vous regardez le moine. Il sourit toujours. On verrouille la porte derrière vous. Vous êtes dans le noir total. Soudain, quelqu'un allume une bougie, et vous voyez apparaître devant vous une femme au sourire cruel, qui se met à marcher de long en large. Son uniforme en cuir noir est frappé aux armoiries d'Ostragoth l'Implacable. « Tu vas tout avouer sans même que j'aie à te toucher. Tu vas t'en charger... toi-même. » Soudain, vous voyez apparaître votre double, couvert de blessures et ruisselant de sang. Il vous attaque. Une épée apparaît dans votre

main. Vous devez vous battre contre votre double, qui dispose des mêmes points d'**HABILITÉ** et d'**ENDURANCE** que vous.

VOTRE DOUBLE HABILITÉ : ENDURANCE :

Si vous perdez, vous avouez tout à l'Inquisitrice (rendez-vous au **321**). Si vous êtes vainqueur, on vous jette à nouveau dans le fourgon (rendez-vous au **83**).

6

Les Elfes se rassemblent dans un immense stade de pierre qui entoure une belle pelouse verte. Cloris, la vestale elfique, énonce les règles : « Chaque équipe est composée de cinq joueurs. Le but de l'épreuve est de porter une pierre ronde au-delà du camp adverse. Chaque participant joue contre un adversaire. Il doit avancer à quatre reprises de douze pas (soit quarante-huit pas), tandis que son adversaire essaye de l'arrêter. » Jetez trois fois le dé et faites le total. Si vous obtenez au moins 12, recommencez. Si vous faites moins de 12, retranchez la différence entre 12 et le résultat de votre total d'**ENDURANCE**, et ajoutez-la à la série suivante de douze pas. (Par exemple, vous obtenez : $5 + 3 + 3 = 11$. Comme il vous manque 1 point, vous perdez 1 point d'**ENDURANCE**, et vous devrez faire au moins $12 + 1 = 13$ à la prochaine tentative.) Si vous parvenez à passer, rendez-vous au **145**. Si vous échouez, rendez-vous au **37**.

7

Vous montez en selle. A en juger par les crânes qui sont suspendus à l'arçon, il a dû appartenir à un cavalier Orque. Tremblant, vous les détachez prestement, puis vous partez au galop. Vous découvrez une petite bourse dans les fontes ; vous l'ouvrez, et vous trouvez 10 Pièces d'Or (inscrivez-les sur votre *Feuille d'Aventure*, et augmentez votre total de **CHANCE** de 1 point). Rendez-vous au **335**.

8

Vous sondez le cours d'eau avec votre épée, et vous trouvez un gué praticable. Vous traversez sans trop vous mouiller. Le feu de camp est tout proche de la lisière. Vous entendez du bruit au loin, sur la gauche, et vous voyez une énorme flamme s'élever vers le ciel. Elle a la forme d'un poing. Décidez-vous d'aller voir de plus près (rendez-vous au [104](#)), ou préférez-vous approcher du feu de camp (rendez-vous au [276](#))?

9

«Ta route est périlleuse, déclare le moine. Les maléfices de Jaxartes t'attendent à chaque tournant. Il sait ce qui t'amène, et plus tu approcheras des Crocs de l'Enfer, plus grande sera sa vigilance. Tu dois pénétrer dans les grottes de Homrath pour chercher la clef. Il se peut alors que cette clef... »

Soudain, les trois moines s'effondrent et prennent feu. Le dragon s'évanouit en fumée. Devant vous s'ouvre une trappe. Voulez-vous y descendre (rendez-vous au [281](#)), ou ressortir par la porte (rendez-vous au [138](#))?

10

Vous entrez dans une pièce bondée. Quelques personnes arborent les armoiries d'Ostragoth, mais la plupart sont des marins attablés devant leur grog. Tous s'immobilisent et vous dévisagent. Il semble que vous êtes mal tombé ! Vous faites demi-tour, mais quelqu'un vous assène un coup sur la tête (vous perdez 1 point d'ENDURANCE). Vous vous évanouissez. Rendez-vous au [230](#).

11

Dans la pièce, trois minuscules hommes-dragons jouent avec des Pierres Précieuses. Lorsqu'ils vous aperçoivent, ils jettent leurs pierres et vous attaquent. Ils vous mordillent les jambes, mais sans parvenir à vous faire mal. Voulez-vous vous emparer des 10

Pierres Précieuses (rendez-vous au [354](#)), ou continuer sans vous en occuper (rendez-vous au [226](#))?

12

Vous continuez en espérant vous éloigner des armées d'Ostragoth. Vous vous dirigez vers la côte et vous arrivez aux falaises. En contrebas s'étend une crique sablonneuse. En scrutant le rivage, il vous semble apercevoir une forme inerte, rejetée par la mer. Voulez-vous descendre sur la plage pour voir cela de plus près (rendez-vous au [312](#)), ou préférez-vous suivre la crête des falaises (rendez-vous au [207](#))?

13

Vous courez dans le noir. Le Géant vous appelle : « Non, tu dois jouer ! Reviens ! » Il court pesamment derrière vous et ramasse une poignée de pierres qu'il lance dans votre direction. Lancez un dé. Le résultat indique le nombre de pierres qui vous touchent. Déduisez-le de votre total d'ENDURANCE sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous courez jusqu'au fond de la grotte. Là, vous tâtonnez désespérément à la recherche d'une issue, tandis que le Géant se rapproche. Vous trouvez enfin, à vos pieds, un panneau de bois. Vous le soulevez sans effort, sautez dans le trou, et le refermez derrière vous. Le Géant est trop gros pour vous suivre, mais vous l'entendez hurler : « Les petiots auront ta peau ! » Tout en vous demandant ce qu'il veut dire, vous vous retournez... et vous le comprenez tout de suite. Une bande de Diablotins assoiffés de sang émergent des murs, du sol, du plafond, et envahissent un grand couloir qui mène à une grosse porte de bois. Ils sont armés de poignards. Votre seule chance est pourtant de forcer le passage. Vous vous élancez. Ils vous attaquent. Lancez trois dés. Le résultat est le nombre total de coups de poignard. Jetez encore trois dés. Le résultat est le nombre de coups que vous parvenez à esquiver. Si le nombre total de coups est supérieur à ce chiffre, déduisez de votre total d'ENDURANCE le double de la différence. Si vous atteignez la



13 *Une bande de diabolotins assoiffés de sang émergeant des murs, du sol, du plafond !*

porte, vous l'ouvrez facilement et vous la verrouillez derrière vous. Rendez-vous au [279](#).

14

Douce et rafraîchissante, cette eau étanche votre soif. Vous gagnez 3 points d'ENDURANCE. Vous reprenez votre route. Rendez-vous au [352](#).

15

Vous descendez péniblement le sentier escarpé et rocailleux, et, parvenu en bas, vous découvrez un vieil homme en costume de marin. Il est chaussé de grandes bottes et porte un coutelas rouillé. Un carré noir lui masque un œil. Assis près d'un feu de charbon de bois, il surveille la cuisson d'un grand oiseau blanc, qu'il n'a même pas pris la peine de plumer. Vous vous approchez prudemment, mais il a l'air trop vieux pour être dangereux. Vous voyez sur sa gauche un bâton, des filets et deux légères embarcations. Il vous aperçoit enfin, et vous regarde de son œil valide. « Salut ! Encore un déserteur, pas vrai ? Je parie que tu cherches un rafiote, hein ? Comme les autres ! Eh ben, les prix ont monté, mon gars. C'est trois Pièces d'Or. A prendre ou à laisser ! » Si vous acceptez cette offre, rendez-vous au [240](#). Si vous refusez, ou si vous êtes sans le sou, vous remontez le sentier et vous continuez le long des falaises. Rendez-vous au [207](#).

16

Vous suivez l'étroit sentier. La végétation est de plus en plus dense. Soudain, vous arrivez à une nouvelle bifurcation ; sur l'écorce d'un arbre, quelqu'un a dessiné un personnage portant une dague et un bouclier. Le bouclier est pointé vers le nord-ouest, et la dague vers le sud-est. Choisissez-vous le chemin de gauche (rendez-vous au [217](#)), ou préférez-vous celui de droite (rendez-vous au [74](#)) ?

17

Tentez votre chance. Si vous êtes *malchanceux*, un épieu vous transperce la cuisse. Vous perdez 1 point d'**HABILITÉ** et 4 points d'**ENDURANCE**. Si vous êtes *chanceux*, l'épieu ricoche sur le cuir de votre armure. Vous vous relevez et vous regardez alentour. Dans la lumière blafarde, vous découvrez une petite trappe en bois, qui a dû être utilisée par les constructeurs du piège. Derrière cette trappe s'ouvre un boyau obscur qui conduit à un second piège. A ce moment précis, le bracelet se met à luire (noircissez un Étendard sur la *Feuille d'Aventure*). Vous continuez ainsi de piège en piège, et vous atteignez enfin un piège désamorcé. Là, vous découvrez un vieux moine assis, qui tient un petit coffret. Ses yeux sont ouverts, mais il ne respire plus. Voulez-vous essayer d'ouvrir le coffret (rendez-vous au [291](#)), ou continuez-vous votre progression sans toucher à rien (rendez-vous au [192](#)) ?

18

Le brasier reprend vie et devient d'une intensité insupportable. Le rire de Jaxartes est devenu un atroce hurlement. Vous souvenant du but de votre mission, vous détachez la torche de son logement secret dans votre armure. Vous avancez en titubant vers le brasier, et vous plongez la torche dans la fournaise. Elle se met à crépiter, puis s'enflamme brusquement, projetant mille éclats colorés. La torche s'échappe de votre main, et va se loger dans un trou proche de la fournaise. Vous reculez. Rendez-vous au [273](#).

19

Vous donnez tout votre or (annulez toutes vos Pièces d'Or de votre *Feuille d'Aventure*). Le capitaine s'empare avidement des pièces, en mord quelques-unes de ses dents répugnantes, et les jette à ses comparses. « Vous inquiétez pas ! dit-il en montrant la citadelle. Tu auras ta part de butin quand on y sera ! Si tu restes avec nous, tu seras riche à la fin de cette campagne. » Il essaie de

remettre sa botte, mais le cuir se déchire. Il jure et se met en route en maugréant. Rendez-vous au [218](#).

20

Vous longez quelque temps de hautes herbes. La rivière est un peu plus éloignée qu'il ne vous semblait, mais vous y parvenez enfin. Le courant n'est pas très rapide, mais l'eau est claire. Vous vous désaltérez (vous gagnez 2 points d'ENDURANCE). Relevant légèrement la tête, vous voyez deux paires de petites bottes rouges. Surpris, vous vous redressez et vous découvrez leurs propriétaires : deux Nains. Ils vous sourient, et l'un d'eux se présente avec une légère courbette. Il se nomme Skif, et son compagnon Sprig. Ils vous montrent du doigt une embarcation à rames, et Skif vous explique que les clients sont rares pour la remontée de la rivière, surtout depuis le début du siège. Il vous demande si vous désirez remonter la rivière (pour la somme modique de 1 Pièce d'Or). Si vous acceptez, ôtez 1 Pièce d'Or de votre *Feuille d'Aventure*, et rendez-vous au [208](#). Si vous déclinez l'offre (ou si vous êtes à court d'argent), rendez-vous au [109](#).

21

Vous prenez la torche et vous la tendez à Snuffserk. Avec un sourire méchant, il tire une dague incurvée, et la plante lâchement dans votre cou. Avant de vous effondrer, vous voyez l'image du sorcier s'évanouir. Le sorcier-combattant s'approche et prend la torche. « Bien joué, Snuffserk, tu seras récompensé ! A présent, finissons proprement le travail. » Impuissant, vous le voyez lever lentement son épée au-dessus de vous. Votre mission est terminée.

22

Vous vous faufilez sous la tente pour échapper à la patrouille. Au même moment, quelqu'un vous interpelle. « Ah, dépêche-toi ! Je t'attendais. Aide-moi donc à enfiler cette armure. Je dois partir sur-le-champ en patrouille. » Vous saisissez cette occasion inespérée. Sans mot dire, vous passez derrière le chevalier, et

vous vous apprêtez à l'assommer. Mais, plus rapide que vous, il fait volte-face et dégaine son épée. « Tu prends les Chevaliers d'Élite pour des bleus ? » s'écrie-t-il.

CHEVALIER D'ÉLITE HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 10

Si vous êtes vainqueur, vous endossez l'armure et vous vous coiffez du heaume. Rendez-vous au [154](#).

23

« Alors, personne ne veut jouer avec moi ? Bon. Vous savez ce qui va se passer, maintenant. » Il lève les deux mains, et la pièce est brusquement plongée dans les ténèbres. Des monstres cracheurs de feu envahissent la place en poussant des cris stridents. Vous êtes terrifié (vous perdez 2 points d'**ENDURANCE**). Tout le monde se met à hurler, et la plupart des regards se tournent vers vous parce que vous êtes le seul en tenue de combat. Vous décidez d'affronter le danger, et vous quittez l'auberge. Rendez-vous au [171](#).

24

Vous vous souvenez des paroles du Capitaine I aski : « Sous une volée de flèches, courez tout droit. Ne changez jamais de direction : ça ne fait que vous ralentir et vous devenez des cibles par-laites ! » Vous vous estimez heureux d'avoir retenu la leçon. Accordez-vous 1 point de **CHANCE** supplémentaire. En regardant en arrière, vous vous apercevez qu'une flèche a percé le cou du Gobelin. Vous savez que vous serez plus en sécurité au milieu d'un groupe. Devant vous, un détachement de cavaliers Orques se prépare à l'attaque. Chacun est flanqué d'un écuyer. Allez-vous vous diriger vers ce groupe dans l'espoir de vous y fondre (rendez-vous au [280](#)), ou au contraire suivre une escouade qui file vers la plage pour dégager une catapulte de siège enlisée dans le sable (rendez-vous au [70](#)) ?



25

Vous vous réveillez dans une cage en bois, trempé de sueur. Deux Garks vous observent. « Tuons cette vermine tout de suite, fait l'un d'eux. Je suis sûr que c'est lui. On dira qu'il a voulu s'échapper, et comme ça nous serons tranquilles ! » L'autre créature vous regarde d'un air perplexe. « Mais... IL a dit : vivant de préférence. IL veut quelque chose, ou un renseignement. IL a même dit : intact, et qu'il n'ait pas été fouillé. S'IL s'aperçoit qu'on l'a détroussé... » Vous tâtez votre besace. On vous a dépouillé de vos Pièces d'Or et de vos Pierres Précieuses. (Effacez-les de votre *Feuille d'Aventure*.)

Occupés à débattre de votre sort, les deux Garks ne remarquent pas un Serpent à deux têtes qui ondule lentement vers vous trois. Le Serpent crache brusquement deux jets de flammes en direction de vos ravisseurs et de la cage. Le feu enveloppe les Garks, qui poussent des cris de terreur, et la cage est réduite en cendres. S'il vous reste encore des Cubes Noirs, rendez-vous au [372](#). Sinon, rendez-vous au [71](#).

26

Le Nain a l'air de savoir où il va. Vous évitez deux Orques, puis vous vous arrêtez au pied d'un grand chêne. Soudain, les gardes et les soldats s'éloignent à toutes jambes, vous laissant fort perplexe. Mais un détachement de cavalerie fait irruption dans le camp, massacrant tout ce qui se trouve sur son passage. Ces



26 *A la tête des cavalières, une formidable guerrière chevauche deux énormes tigres.*

cavaliers sont des femmes ! Celle qui semble commander est debout, un pied sur l'échiné de deux énormes tigres. La troupe arrive à votre hauteur en un clin d'oeil, et quelqu'un vous saisit le bras. Vous vous retrouvez assis en croupe sur un cheval au galop dans la campagne. La course s'interrompt brusquement, et le commandant vient se planter devant vous pour vous examiner. Elle lâche un juron, se retourne vers le Nain, et lui assène un coup sur la tête. « Abruti ! Ce n'est pas le bon !... Je t'avais pourtant fait un dessin, espèce de... » Le Nain reçoit un second coup, et détale. La femme se retourne vers vous : « Toutes mes excuses. Nous vous avons sauvé par erreur. Mais, après tout, un •auvetage est un sauvetage. Ça vous coûtera 40 l'èces d'Or, ou bien 4 Pierres Bleues, ou encore 4 l'ierres Jaunes. Si vous ne payez pas, je crains que mes mercenaires n'aient envie de s'amuser un peu. » Si vous en avez les moyens et le désir de le faire, payez et mettez à jour votre *Feuille d'Aventure*. On vous abandonnera alors sur le bord de la route (rendez-vous au [59](#)). Si vous ne pouvez ou ne voulez pas payer, rendez-vous au [84](#).

27

Vous esquiviez, mais une épée érafle votre armure. Vous apercevez un Gobelin en armes, qui tient dans une main trois fioles noires. Il ouvre la bouche comme s'il allait crier, mais aucun son n'en sort. Vous passez à l'attaque.

GOBELIN HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 6

Si vous triomphez, vous remarquez deux Orques étendus sur le sol, sans connaissance, et personne d'autre aux alentours. Vous montez l'escalier. Rendez-vous au [193](#).

28

La hache tournoie au-dessus de votre tête, mais vous êtes incapable de bouger un muscle. Rien ne se produit. Le moine vous demande alors d'ouvrir les yeux. Le tranchant de la hache s'est arrêté à un millimètre de votre tempe. « Rien ne se fait sans confiance. Ton âme est pleine de noblesse. A présent, assieds-toi.

» Il vous indique un talus tapissé d'herbe, sur lequel il s'assied lui-même en tailleur, et ferme les yeux. Il trace des signes dans l'air et murmure une formule dans une langue incompréhensible. Rendez-vous au [256](#).

29

Vous préférez rester dehors. Les petits Hommes-Dragons commencent à s'énerver. L'Homme-Dragon adulte pousse un rugissement, et les jeunes se réfugient aussitôt sous ses ailes. Il crache alors un puissant jet de flammes qui vous enveloppe. *Tentez votre chance*. Si vous êtes *malchanceux*, vous reculez et tombez dans une fosse très profonde. Vous mourez sur le coup, mettant un terme à votre mission. Si vous êtes *chanceux*, vous évitez la fosse, vous traversez les flammes, et vous vous élancez dans la grotte (vous perdez 1 Cube Noir ou bien 4 points d'**ENDURANCE**). Rendez-vous au [115](#).

30

Pendant que vous courez, les boules de feu envoyées par le Génie Schizoïde explosent autour de vous. Lancez un dé six fois de suite pour indiquer vos positions successives. Inscrivez la série de chiffres sur votre *Feuille d'Aventure*, puis tirez une nouvelle série de six chiffres, et inscrivez les résultats sous les premiers. Là où les chiffres correspondent, une boule vous a atteint. Vous perdez 1 point d'**HABILETÉ** et 4 points d'**ENDURANCE**. Si vous êtes touché à deux reprises, vous mourez, et c'est la fin de votre aventure. Si vous survivez, vous parvenez à vous échapper. Une voix plaintive vous rappelle : « Pardonne-moi, reviens ! » Mais vous continuez votre chemin. Rendez-vous au [176](#).

31

Vous courez dans les ténèbres mais vous entendez le pas du Géant derrière vous. Il crie : « Djakk ! » et « Fee-fi-fo-fum ! » Vous ne voyez strictement rien, mais vous sentez soudain quelque chose à vos pieds. On dirait une grosse plante grimpante, et il vous semble que son feuillage tombe dans une

pièce en contrebas. Voulez-vous descendre le long de la plante (rendez-vous au [134](#)) ou continuer votre chemin dans le souterrain (rendez-vous au [13](#)) ?

32

De nouveau à l'air libre, vous retournez à toutes jambes au village. Jambe-de-Bois est toujours assis à l'endroit où vous l'avez laissé. Il lève malicieusement sa chope de bière pour vous saluer. Vous vous dirigez vers le comptoir. Le patron, impressionné par votre butin, s'empresse de vous donner la contrepartie en or de vos pierres et de vos cristaux. (Convertissez vos pierres et vos cristaux en Pièces d'Or, puis déduisez 500 Pièces d'Or de votre *Feuille d'Aventure*.) Vous quittez la boutique et vous tendez le gros sac à Jambe-de-Bois, qui s'empare avidement de l'or. « Je ne recompte pas. Je te fais confiance. Bon, maintenant, tu veux ton bien, hein ? » Il siffle. Un petit singe s'élançe d'une branche d'arbre et s'abat sur votre épaule. Il tient votre torche à la main. « C'est lui qui l'a volée, fait Jambe-de-Bois en retenant un rire. Au fond, c'est lui qui mérite l'argent ! » Il reprend le singe et s'éloigne en boitillant. Furieux de cette perte de temps, vous vous mettez en route. Hélas, votre bracelet se met à luire à deux reprises (noircissez deux Étendards sur votre *Feuille d'Aventure*) ! Rendez-vous au [131](#).

33

Tout doucement, vous avancez vers le coffre. Il s'est enfoncé un peu plus dans la vase, mais vous voyez encore briller les pièces d'or et les bijoux. Vous parvenez à l'entrouvrir assez pour y glisser la main. Lancez un dé pour savoir ce que vous parvenez à sauver avant que le coffre ait sombré. Avec 1 ou 2, vous gagnez 10 Pierres Bleues ; avec 3 ou 4, 10 Pierres Multicolores; avec 5 ou 6, 100 Pièces d'Or. Inscrivez votre prise sur la *Feuille d'Aventure*. Juste après avoir retiré la main, vous voyez le coffre disparaître dans la vase. Vous sortez prudemment du marais. Rendez-vous au [292](#).

34

En progressant dans le tunnel, vous avez l'impression qu'on vous épie. Vous vous retournez, et vous voyez Jaxartes devant trois mages combattants. Mais, à cet instant précis, les mages se décomposent, et bientôt il n'en reste plus que trois petits tas noirâtres sur le sol. Jaxartes est furieux. « A présent, à moi de jouer ! » Il lève la main, et la voûte du tunnel s'effondre sur votre tête. *Tentez votre chance*. Si vous êtes *chanceux*, vous survivez, mais vous êtes grièvement blessé. Vous perdez 2 points d'**HABILETÉ** et 6 points d'**ENDURANCE**. Vous vous extirpez des décombres et vous avancez en direction de Jaxartes. Rendez-vous au [381](#). Si vous êtes *malchanceux*, vous êtes écrasé, et votre aventure prend fin ici.

35

Vous attaquez l'anneau de chair, mais vous êtes aspergé par le liquide vert. Lancez un dé pour savoir combien de gouttes vous touchent, et déduisez le résultat de votre total d'**ENDURANCE**. Vous vous mettez à courir le long de la plage. Rendez-vous au [397](#).

36

Derrière la montagne, vous voyez monter d'épaisses volutes de fumée. S'agirait-il des Crocs de l'Enfer? Au même instant, vous entendez de puissants battements d'ailes, et trois Hommes-Dragons fondent sur vous ! Chacun brandit un cimenterre étincelant. Si vous possédez des ailes elfiques, endossez-les sur-le-champ et rendez-vous au [373](#). Sinon, rendez-vous au [304](#).

37

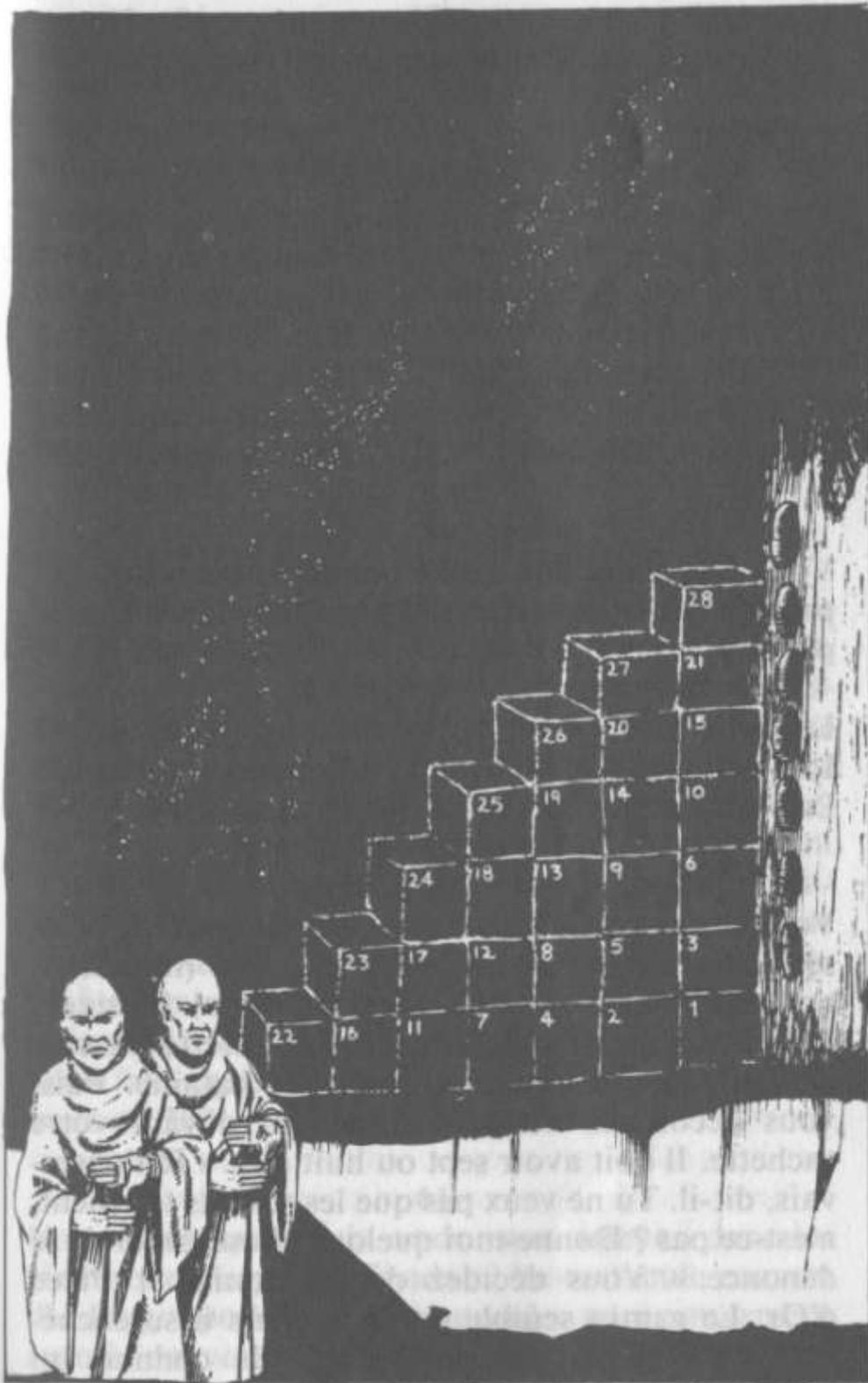
Vous échouez, et malheureusement toute votre équipe aussi. Les Elfes vous acclament néanmoins (certains ont même parié sur l'argent que vous alliez perdre). On vous accorde 1 Pierre Bleue en dédommagement de votre participation (inscrivez-la sur votre

Feuille d'Aventure), et l'on met à votre disposition un guide pour sortir du champ de bataille des Géants. Rendez-vous au [294](#).



38

Vous montez sur le bateau. On enchaîne les prisonniers à leur banc. Les deux Gobelins distribuent quelques coups de fouet et la galère s'élance au milieu des vagues. Vous vous maintenez à la hauteur du second navire jusqu'à mi-distance de l'île, mais les vagues sont de plus en plus fortes et le bateau commence à embarquer de l'eau. On ordonne aux prisonniers d'écoper, mais les paquets de mer déferlent de plus belle. Sentant le naufrage inéluctable, les Gobelins et les autres gardes se jettent à l'eau et se mettent à nager vers l'autre navire. Les prisonniers sont toujours enchaînés. Vous essayez de leur venir en aide, mais en vain, car le navire s'enfonce de plus en plus et menace de chavirer. Vous devez rejoindre l'autre bateau à la nage. Lancez deux dés pour connaître la force nécessaire pour y arriver. Si le résultat est supérieur à votre total d'**ENDURANCE**, vous perdez 3 points d'**ENDURANCE** et vous recommencez. Lancez les dés jusqu'à ce que vous ayez réussi, ou que l'épuisement ait entraîné votre noyade. Si vous réussissez, vous grimpez à bord de l'autre navire. Rendez-vous au [305](#).



39 Soudain, deux moines apparaissent devant vous
et font le signe du cube.

Cette caverne est immense. Un pont enjambant un précipice permet d'accéder, à droite, à sept ouvertures pratiquées l'une au-dessus de l'autre. Soudain, deux moines apparaissent devant vous et font le signe du cube. Leurs formes, d'abord indécises, se précisent peu à peu. Ils entonnent une mélodie à deux voix : « Bienvenue, ô étranger, dans les Crocs de l'Enfer, le volcan où brûle le Brasier Sacré, sanctuaire des Wazzaris, secte de la religion dont le nom ne peut être prononcé. Si l'on t'a indiqué le chemin et que tu as trouvé par l'esprit des Cubes Blancs, alors inscris leur nombre au bon endroit. » Un schéma lumineux se dessine, en forme d'escalier qui mène aux sept ouvertures. « A présent, monte à l'étage qui te convient. Nous t'estimons digne de pénétrer dans les Crocs de l'Enfer. Le feu sacré ne te brûlera pas. » Sur ces mots, les moines disparaissent. Faites la somme des chiffres que vous avez inscrits dans la case Cubes Blancs de votre *Feuille d'Aventure*. Le résultat sera votre niveau d'accès. Si vous n'avez jamais entendu parler de ces Cubes Blancs, entrez par le niveau 1. Si votre total est supérieur à 28, entrez par le niveau 7. Sinon, conformez-vous aux indications suivantes :

Cubes Blancs

- 1 à 2 : niveau 1 Rendez-vous au [299](#)
- 3 à 5 : niveau 2 Rendez-vous au [57](#)
- 6 à 9 : niveau 3 Rendez-vous au [79](#)
- 10 à 14 : niveau 4 Rendez-vous au [165](#)
- 15 à 20 : niveau 5 Rendez-vous au [191](#)
- 21 à 27 : niveau 6 Rendez-vous au [357](#)
- 28 et plus : niveau 7 Rendez-vous au [396](#)

40

Vous êtes dans une salle complètement vide, qui possède trois ouvertures. Laquelle vous attire le plus?

La sortie n° 1 Rendez-vous au [342](#)

La sortie n° 2 Rendez-vous au [135](#)

La sortie n° 3 Rendez-vous au [349](#)

41

Vous restez couché un certain temps sous un buisson. Soudain, votre bracelet s'illumine (noircissez un Étendard sur votre *Feuille d'Aventuré*). Plusieurs détachements de cavalerie et d'infanterie passent devant vous, disposés en ordre de bataille. Puis, vous découvrez un petit mendiant devant votre cachette. Il doit avoir sept ou huit ans. « Je t'observais, dit-il. Tu ne veux pas que les soldats te voient, n'est-ce pas ? Donne-moi quelque chose, sinon je te dénonce. » Vous décidez de lui donner 1 Pièce d'Or. Le gamin semble satisfait, mais il surenchérit : « Tu veux t'échapper d'ici ? Je connais un moyen : il t'en coûtera 4 pièces de plus. » Acceptez-vous (rendez-vous au [127](#)) ou vous contentez-vous d'acheter son silence (rendez-vous au [150](#)) ?

42

Vous prenez 1 Cube Noir (inscrivez-le dans la case appropriée de votre *Feuille d'Aventure*). Soudain, une avalanche de poussière se déverse dans la caverne et un quartier de roc se détache du plafond. *Tentez votre chance*. Si vous êtes *malchanceux*, il vous écrase et met fin à votre quête. Si vous êtes *chanceux*, le rocher ne vous atteint pas, mais la frayeur vous fait perdre 1 point d'**HABILETÉ**. Rendez-vous au [246](#).

43

Vous estimez que les quatre Orques sont bien plus dangereux et, avant d'avoir pu rejoindre la femme, vous assistez à une étonnante démonstration d'escrime. En quatre coups d'épée, elle occit ses quatre adversaires. Mais, alors qu'elle se tourne vers vous, vous sentez une vive douleur dans le dos. Le Gobelin vient de vous poignarder (vous perdez 1 point **d'HABILITÉ** et 4 points **d'ENDURANCE**). La femme élimine la perfide créature, puis elle vous emmène dans une tente. Dans un coin gît un cadavre. Près de lui, un coffre ouvert contient tous vos biens, y compris la torche. La femme ne dit mot, mais elle vous fait signe de reprendre vos affaires. Rendez-vous au [203](#).

44

Vous vous arrêtez, et vous vous asseyez dans les ténèbres de la grotte. Soudain, un tentacule couvert de longs poils noirs s'enroule paresseusement autour de votre cou. Vous vous dégagez et vous tirez votre épée. Vous êtes devant une grosse créature sphérique dont les innombrables tentacules sont animés de frémissements menaçants.

MONSTRE AUX TENTACULES HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 6

Si vous êtes vainqueur, vous vous apercevez que le bracelet s'est mis à briller (noircissez un Étendard sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous sortez et vous reprenez l'escalade. Rendez-vous au [261](#).

45

On vous mène au port par un dédale de ruelles. Vous êtes attendu au débouché de la rue, en face du quai. Deux navires mouillent dans le bassin. Celui de gauche est le *Gargu-Ran*. L'organisation est des plus efficaces : on vous confie un gros ballot, que vous portez à bord avec trois autres personnes. Un marin vous demande 5 Pièces d'Or (déduisez-les de votre *Feuille d'Aventure*), et l'on vous dit de descendre dans la cale. Le navire

appareille bientôt, et s'éloigne de l'Ile de Karakum. Rendez-vous au [132](#).

46

Vous vous faufilez jusqu'à un endroit discret, d'où vous vous laissez glisser dans l'eau froide. Comme vous vous éloignez, le bracelet se met à briller (noircissez un Étendard sur votre *Feuille d'Aventure*). Le courant est rapide, mais fort heureusement il n'y a pas de remous, alors que c'est chose fréquente dans le Potamos. A mi-chemin, pourtant, vous sentez un curieux frémissement dans l'eau. Soudain, vous vous sentez soulevé et entraîné vers l'aval par un tourbillon. Lancez deux dés pour connaître la puissance du phénomène. Si le résultat est supérieur à votre total d'ENDURANCE, vous êtes entraîné sur une longue distance. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [313](#). Si votre total d'ENDURANCE égale ou dépasse la puissance du tourbillon, vous parvenez à traverser la rivière. Vous trouvez un abri, vous vous séchez, et vous vous remettez en route. Rendez-vous au [172](#).

47

Vous êtes surpris par l'intensité du brasier. La chaleur vous affaiblit, et vous commencez à suffoquer car les flammes absorbent tout l'oxygène. Vous vous effondrez, et vous mourez en quelques secondes. C'est la fin de votre quête, dans un dernier hoquet.



48

Vous sentez une atmosphère de magie noire. Espérant que le bâtonnet vous sera utile, vous le sortez et vous l'examinez. Aussitôt, il en jaillit un rayon lumineux en forme de lame d'épée. Muni de cette arme inespérée, vous parvenez à vous extirper de cette forêt enchantée en tailladant les broussailles. Rendez-vous au [392](#).

49

Ils vous maintiennent fermement, et l'un d'eux brandit un étrange miroir devant votre visage. Le Gobelin vous dévisage. « Non, ce n'est pas un noble. Voyons si... Apportez le Livre ! » On apporte un grand livre, et il se met à le feuilleter d'un doigt fébrile. Vous remarquez que les pages portent de nombreux portraits des chevaliers du Roi Élidor et des personnages de la Cour. Vous remarquez également les effigies des douze sorciers. « Non, il n'y est pas, et je n'ai détecté aucune magie ! reprend le Gobelin. C'est bon, relâchez-le ! Mon gars, on va te présenter au Capitaine Lapique, des Irréguliers. » A cet instant précis, le bracelet se met à briller (noircissez un Etendard sur votre *Feuille d'Aventure*). Rendez-vous au [101](#).



50

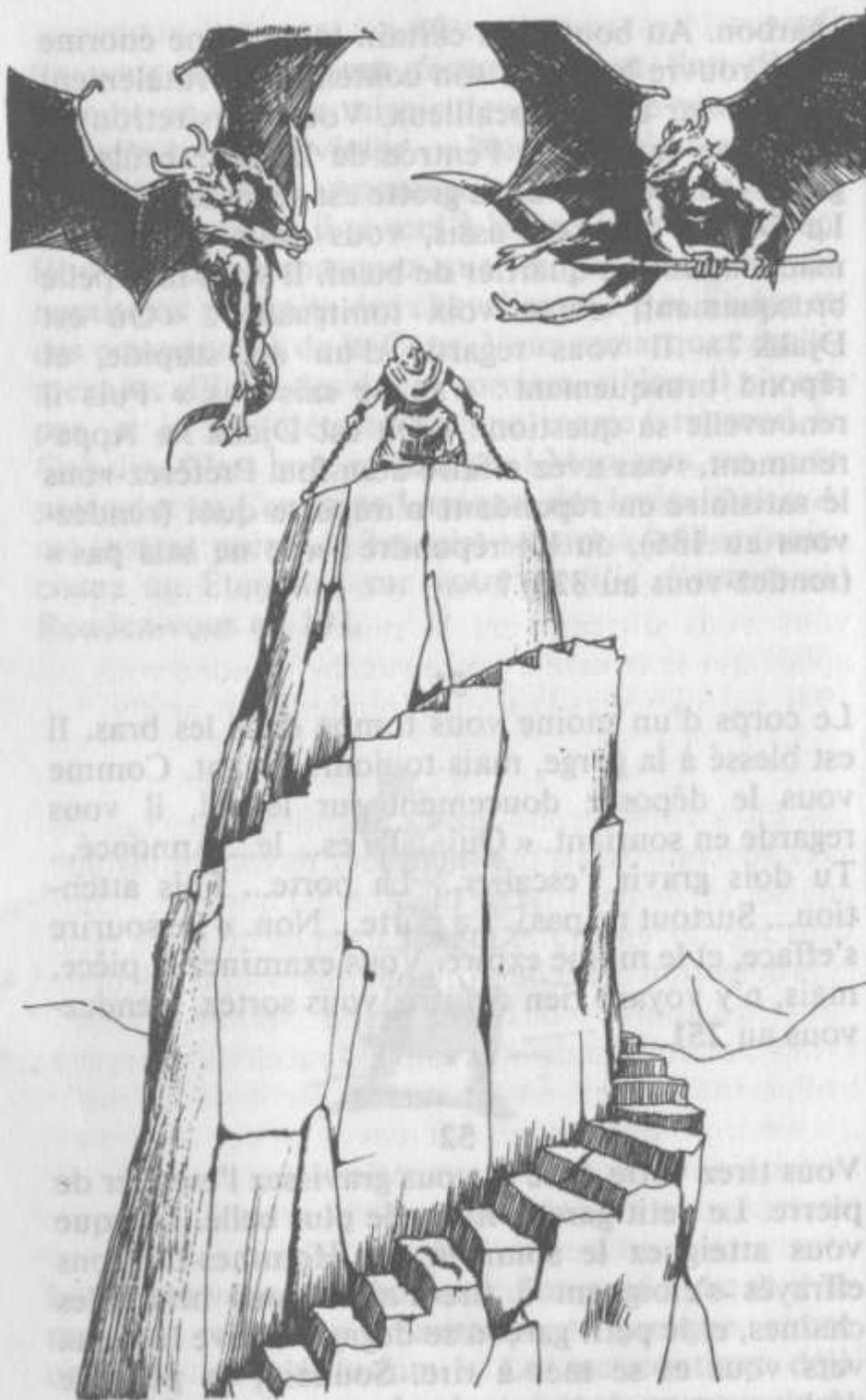
Le Géant vous jette au fond d'un grand sac et il se met en route en chantonnant quelque chose comme : « Fee-fi-fo-fum. » Le sac contient déjà quantité d'animaux, de plantes et de morceaux de charbon. Au bout d'un certain temps, une énorme main rouvre le sac, et son contenu est brutalement déversé sur un sol rocailleux. Vous vous retrouvez dans une caverne, à l'entrée de laquelle brûle un grand feu. Le reste de la grotte est semé de détritrus. Le Géant, qui s'est assis, vous examine tout en mâchonnant un quartier de bœuf. Il vous interpelle brusquement, d'une voix tonitruante : « Où est Djakk ? » Il vous regarde d'un air stupide, et répond brusquement : « Je ne sais pas. » Puis il renouvelle sa question : « Où est Djakk ? » Apparemment, vous avez affaire à un fou. Préférez-vous le satisfaire en répondant n'importe quoi (rendez-vous au [186](#)), ou lui répondre : « Je ne sais pas » (rendez-vous au [323](#)) ?

51

Le corps d'un moine vous tombe dans les bras. Il est blessé à la gorge, mais toujours vivant. Comme vous le déposez doucement sur le sol, il vous regarde en souriant. « Oui... Tu es... le... Annoncé... Tu dois gravir l'escalier... La porte... Fais attention... Surtout ne pas... La porte... Non. » Le sourire s'efface, et le moine expire. Vous examinez la pièce, mais, n'y voyant rien d'autre, vous sortez. Rendez-vous au [251](#).

52

Vous tirez votre épée et vous gravissez l'escalier de pierre. Le petit garçon hurle de plus belle. Lorsque vous atteignez le sommet, les Hommes-Dragons effrayés s'éloignent à tire-d'aile. Vous brisez les chaînes, et le petit garçon se dégage. Il lève les yeux vers vous et se met à rire. Soudain, sa peau se déchire, et vous voyez surgir un autre Homme-Dragon ! Les trois monstres reviennent à la charge. Combattez-les l'un après l'autre.



52 *Les Hommes-Dragons effrayés s'éloignent à tire-d'aile*

HABILETÉ ENDURANCE

Premier HOMME-DRAGON	8	10
Deuxième HOMME-DRAGON	8	10
Troisième HOMME-DRAGON	9	8

Si vous survivez, vous redescendez de la tour, mais vous remarquez que le bracelet s'est mis à briller (noircissez un Étendard sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous jetez un coup d'oeil circulaire. Allez-vous vous diriger vers la montagne au sommet aplati qui se trouve à votre gauche (rendez-vous au [194](#)), ou aller vers la droite (rendez-vous au [99](#)) ?

53

Les Elfes vous reconduisent à l'endroit où vous les avez rencontrés. Ils prennent leur envol depuis une falaise, et disparaissent bientôt à l'horizon. Vous vous mettez en route, mais l'absence de piste rend la progression difficile. Au bout de quelques heures, vous êtes épuisé (vous avez perdu 2 points d'ENDURANCE), et vous constatez que le bracelet s'est mis à briller (noircissez un Étendard sur votre *Feuille d'Aventure*). Enfin, vous apercevez un peu de fumée au fond d'un profond ravin. Allez-vous y descendre (rendez-vous au [212](#)), ou préférez-vous poursuivre votre ascension (rendez-vous au [264](#)) ?

54

Vous empruntez le tunnel de gauche. Malheureusement, il commence à se délabrer au bout de quelques centaines de pas. Les parois sont plus friables, et vous vous enfoncez jusqu'aux genoux dans un sol bourbeux. La progression devient extrêmement pénible (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Soudain, quelque chose s'enroule autour de votre pied. Vous entendez une espèce de coup de fouet, et vous voyez surgir du sable des tentacules. L'un d'eux vous frappe à toute volée (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Vous frappez au hasard le

sable trempé, dans l'espoir bien incertain d'atteindre la créature. *Tentez votre chance*. Si vous êtes *chanceux*, vous êtes parvenu à sectionner les tentacules du monstre. Si vous êtes *malchanceux*, lancez un dé pour savoir combien de coups vous encaissez, et ôtez de votre total d'**ENDURANCE** 2 points par coup. Si vous obtenez un 6, vous perdrez de surcroît 1 point d'**HABILITÉ**. Vous continuez dans le noir. En tâtonnant, votre main se referme sur un cristal étoilé. Vous vous en emparez (notez-le dans la case Pierres Précieuses de votre *Feuille d'Aventure*). Vous êtes obligé de vous arrêter, car un monticule de sable obstrue la sortie. Il vous faut creuser pour ménager un passage. Rendez-vous au [199](#).

55

Vous êtes dans un souterrain, devant une lourde porte métallique. Devant cette porte sont creusés six trous carrés, qui portent les symboles suivants : un triangle, un croissant de lune, une croix, un cercle, un cube et un champignon. Si vous possédez les blocs de pierre correspondants, placez-les dans les trous. Si vous avez les six blocs, additionnez les chiffres qui sont inscrits sur leur revers et rendez-vous au paragraphe portant le numéro du total. Si vous n'avez pas tous les blocs, vous devez retourner dans les grottes. Laissez les blocs que vous avez déjà, et déduisez 4 points de votre total d'**ENDURANCE**. A votre poignet, le bracelet se met à briller (noircissez un Etendard sur votre *Feuille d'Aventure*). Une sortie est ouverte (rendez-vous au [349](#)).



56

Vous atteignez le tas de pierres au moment précis où les Loups jaillissent des fourrés. Avant que vous ayez pu tirer votre épée, l'un d'entre eux parvient à vous mordre la jambe (déduisez 2 points de votre total d'**ENDURANCE**). Vous tuez le premier Loup, et vous attendez l'attaque des deux autres. Combattez-les l'un après l'autre.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier LOUP	7	6
Second LOUP	7	6

Si vous survivez, vous tendez l'oreille pour guetter vos poursuivants, mais vous n'entendez rien. Il vous faut à présent choisir une direction. Allez-vous emprunter la côte sablonneuse (rendez-vous au [197](#)), ou suivre la piste qui s'enfonce vers l'ouest (rendez-vous au [267](#)) ?

57

Vous entrez par le niveau 2. Le souterrain qui s'ouvre devant vous est richement sculpté. Au loin, vous entendez résonner une voix : « La voie est difficile pour celui qui ne suit pas les commandements de notre ineffable religion. » Soudain, trois Serpents cracheurs de feu tombent du plafond et se tordent devant vous. Ils vous attaquent. Combattez-les chacun à leur tour.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier SERPENT	6	7
Deuxième SERPENT	7	7
Troisième SERPENT	8	6

Si vous survivez, rendez-vous au [387](#).

58

Alors que vous progressez sur la piste, vous entendez soudain un bruit de sabots. A peine vous êtes-vous caché qu'un cheval arrive au galop, traînant derrière lui un cavalier Orque dont la botte est restée accrochée à l'étrier. La bête s'arrête à votre hauteur. Le cavalier est mort. Vous dégagez son pied de l'étrier. Décidez-vous de prendre le cheval (rendez-vous au [181](#)) ou préférez-vous continuer à pied (rendez-vous au [194](#)) ?

59

Vous avancez assez vite, mais vous restez vigilant, pour éviter de rencontrer des soldats. Soudain, vous apercevez un point d'eau. Allez-vous boire (rendez-vous au [14](#)) ou passer votre chemin (rendez-vous au [352](#))?

60

Vous vous asseyez pour vous reposer (vous gagnez 2 points d'**ENDURANCE**). Vous remarquez une certaine agitation sur votre gauche. Décidez-vous de vous lever pour voir ce qui se passe (rendez-vous au [158](#)), ou préférez-vous rester à l'endroit où vous êtes (rendez-vous au [269](#)) ?



61

Vous entrez dans un tunnel obscur. Un personnage vient à votre rencontre et vous parle d'une voix douce, celle du sorcier maléfique. « Tu veux te battre à l'épée ? Très bien, cela ne me gêne nullement. » Sur ces mots, il tire un cimeterre étincelant et passe à l'attaque. Le combat se déroule selon les règles habituelles, mais vous ne pouvez tuer ce sorcier avec votre épée. En revanche, il n'aura aucune peine à vous occire.

JAXARTES HABILITÉ: 10 ENDURANCE: 12

Si vous survivez, le sorcier éclate d'un rire sinistre, se relève et disparaît. Le tunnel commence à descendre en pente douce. Vous atteignez une fourche. Quelle direction allez-vous choisir : la gauche (rendez-vous au [229](#)) ou la droite (rendez-vous au [393](#)) ?

62

Vous marchez dans le sens du courant. L'eau, qui atteint vos chevilles, vous rafraîchit délicieusement les pieds (vous gagnez 1 point d'**ENDURANCE**). Vous surveillez avec inquiétude plusieurs grands oiseaux qui tournoient très haut dans le ciel. Mais bientôt vous ne distinguez plus rien, car le ruisseau pénètre dans une forêt. A ce moment, le bracelet se met à briller (noircissez un Étendard sur votre *Feuille d'Aventure*). En suivant le cours d'eau, vous atteignez une cascade qui se déverse dans un bassin hérissé de rochers déchiquetés. Au-delà, la forêt se déploie comme un épais tapis vert. Pour continuer, il va falloir descendre une falaise. Si vous disposez d'ailes elfiques, rendez-vous au [344](#). Sinon, rendez-vous au [196](#).

63

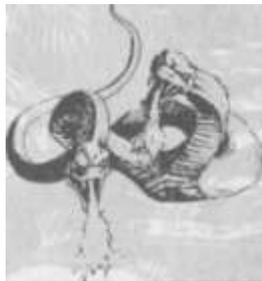
Vous levez votre épée. Le Géant se met à ricaner, fait tournoyer sa massue au-dessus de sa tête et passe à l'attaque.

GÉANT HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 10

Si vous survivez, attendez que les flammes aient décliné avant de vous aventurer à l'extérieur. Vous sortez alors d'un pas chancelant, et soudain vous constatez que votre bracelet s'est mis à luire (notez sur votre *Feuille d'Aventure* la chute d'une enceinte de la citadelle). En regardant autour de vous, vous apercevez une forêt bordée d'une grande prairie, toutes deux à peu près dans la direction que vous avez choisie. Que préférez-vous : vous enfoncer dans la forêt (rendez-vous au [210](#)) ou traverser la prairie (rendez-vous au [282](#)) ?

64

L'enfant se met à pleurer, mais elle se reprend aussitôt et vous adresse brutalement la parole. « Tu es un peu sale. Tu devrais te laver ! » Elle vous emmène sur un chemin qui serpente dans la plaine, au pied des collines. Cette plaine est encerclée par un mur de feu, derrière lequel vous apercevez une troupe de Gobelins et d'Elfes Noirs. Ils actionnent plusieurs catapultes, qui expédient de grosses pierres vers le fort. La petite fille vous conduit au pied du mur de feu. *Tentez votre chance*. Si vous êtes *chanceux*, rendez-vous au [119](#). Si vous êtes *malchanceux*, rendez-vous au [239](#).



65

Vous avancez au milieu des roseaux. Le sol devient meuble et de moins en moins praticable. Bientôt, vous êtes obligé de bondir d'un bouquet de roseaux à un autre pour éviter de vous enliser dans le sol marécageux. Vous vous croyez sauvé lorsque vous apercevez un alignement de dalles de pierre. Mais au bout de quelques pas sur ces dalles, vous voyez des mains griffues sortir



65 Alors que vous avancez sur les dalles, des mains griffues sortent de l'eau nauséabonde !

de l'eau nauséabonde, menaçantes. Puis deux monstres repoussants apparaissent. Ils clignent des yeux comme s'ils émergeaient d'un profond sommeil. Ils essaient de vous attraper, mais sans grande conviction. Au loin, la chaussée dallée bifurque. Un hurlement strident se fait entendre, et il vient de cette patte-d'oie. Les deux tronçons se dirigent à peu près vers la citadelle. Lequel choisissez-vous : celui de gauche (rendez-vous au [146](#)) ou celui de droite ([178](#)) ?

66

Vous fauchez le tentacule, et le tronçon retombe sur vos genoux en répandant un liquide vert dont la puanteur vous saisit à la gorge. Mais trois autres tentacules apparaissent, s'enroulent autour de votre tronc et de votre cou, et vous entraînent vers les profondeurs. Vous ne pouvez échapper à la Pieuvre Géante, et votre mission se termine entre ses tentacules visqueux.

67

Vous vous engagez dans la vallée de droite. La végétation est de plus en plus touffue, et il vous faut faucher les broussailles pour avancer. Soudain, en plongeant votre épée dans le buisson qui est juste devant vous, vous entendez un sinistre hurlement. Vous plongez à nouveau votre épée, et le phénomène se répète. A l'instant même, des lianes ondulantes sortent du buisson et cherchent à vous attirer à l'intérieur du feuillage. Leurs épines vous écorchent la peau. Ce buisson est un Buisson Constricteur que vous devez combattre !

BUISSON CONSTRICTEUR HABILITÉ : 4 ENDURANCE : 9

Si vous survivez, vous remarquez que d'autres Buissons Constricteurs poussent dans les parages. Vous estimez plus prudent de retourner sur vos pas, et d'essayer l'une des deux autres vallées. Laquelle choisissez-vous : celle de gauche (rendez-vous au [126](#)) ou celle du milieu (rendez-vous au [200](#)) ?

68

Vous vous démenez pour passer dans cette fissure, et vous faites irruption dans un sombre et froid corridor. Au loin, vous apercevez une lueur blafarde. En avançant dans cette direction, vous marchez sur de petites créatures velues. Après de longues heures de marche, vous atteignez un corridor en pierres de taille. A cet instant précis, le bracelet se met à briller (noircissez un Étendard sur votre *Feuille d'Aventure*). Au bout du corridor s'ouvre une porte en bois. Elle n'offre aucune résistance. Rendez-vous au [279](#).

69

La porte s'ouvre sans difficulté, et vous découvrez ce que vous imaginez être le repaire d'un sorcier. Un personnage, dans un coin de la pièce, grommelle à votre entrée. Couché sur le sol, il tient une bouteille vide à la main. Vous explorez rapidement la pièce du regard. Elle contient toutes sortes d'objets magiques, mais vous n'avez pas la moindre envie d'y toucher. Pourtant, sur une table, un instrument attire votre attention : c'est un bâtonnet magique. S'il vous intéresse, prenez-le et inscrivez-le sur votre *Feuille d'Aventure*. Il n'y a pas d'autre issue, et vous ressortez par la même porte. Préférez-vous ouvrir l'autre porte (rendez-vous au [202](#)) ou descendre par l'escalier (rendez-vous au [351](#))?

70

Vous foncez vers le groupe, et vous l'aidez de toutes vos forces à dégager du sable les roues de bois plein. Au prix d'efforts surhumains, et surtout grâce aux vociférations du sergent, la machine est enfin dégagée (mais vous avez perdu 1 point d'ENDURANCE). La catapulte est garée à côté d'autres machines de guerre. Avant que vous ayez pu vous éclipser, un cavalier Orque monté sur un destrier s'élançe au galop et siffle le groupe dont vous faites partie. Il vous désigne du doigt, en même temps qu'une dizaine d'autres personnes : « Venez avec moi, tas de vermine ; vous avez de la chance de ne pas être au front ! Si vous

y étiez, vous trembleriez comme des feuilles, alors que nous autres on n'a pas peur !» Il décrit des cercles autour de votre groupe, vous indique une tour assez éloignée et vous ordonne d'y filer en vitesse. Vous vous élancez avec les autres sans discuter. Le chemin est bordé de buissons et d'arbres aux troncs noueux. Voulez-vous essayer de vous échapper en bondissant dans les fourrés (rendez-vous au [41](#)) ou préférez-vous suivre la petite troupe (rendez-vous au [386](#)) ?

71

Le fait que vous soyez trempé vous est une aide précieuse, mais la chaleur des flammes est presque insupportable. La cage se disloque, et les deux Garks se mettent à hurler. *Tentez votre chance.* Si vous êtes *malchanceux*, le feu est trop fort et vous mourez carbonisé. Votre quête prend fin dans une âcre odeur de chair grillée. Si vous êtes *chanceux*, vous perdez 1 point d'**HABILITÉ** et 4 points d'**ENDURANCE**, mais vous échappez à la mort. Vous plongez, et vous vous retournez juste à temps pour assister à l'agonie des Garks, puis vous vous éloignez le plus vite possible. Rendez-vous au [133](#).

72

Vous sautez sur le destrier, et vous vous élancez dans la mêlée. Des flèches vous frôlent en sifflant.

Tentez votre chance. Si vous êtes *malchanceux*, une flèche se plante dans votre épaule, mais vous parvenez à l'arracher malgré la douleur (vous perdez 2 points d'**ENDURANCE**). Vous essayez de fuir, mais deux cavaliers Orques vous prennent en chasse. Vous vous élancez au galop à travers le champ de bataille. Lancez deux dés pour déterminer votre vitesse, puis effectuez un autre lancer pour connaître celle de vos poursuivants. Si leur résultat est supérieur au vôtre, ils vous rattrapent (rendez-vous au [123](#)). Sinon, vous les distancez (rendez-vous au [335](#)).

73

La pierre se dérobe sous vos pieds, et vous tombez dans le ravin. Il ne vous reste plus qu'à vous relever et à affronter les sorciers-combattants. A votre vue, ils brandissent leurs bâtonnets magiques, qui se transforment en épées. Si vous possédez un bâtonnet, vous pouvez combattre comme d'habitude. Sinon, vous perdez 3 points d'**HABILETÉ** avant même d'avoir engagé les hostilités.

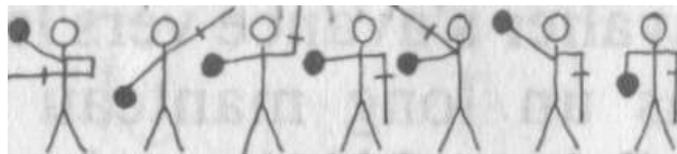
HABILETÉ ENDURANCE

Premier SORCIER	8	10
Second SORCIER	9	10

Si vous survivez, vous poursuivez votre chemin sur la crête de la colline. Rendez-vous au [36](#).

74

Alors que vous avancez avec difficulté, vous entendez des bruits étranges. Vous arrivez soudain dans une vallée au fond de laquelle coule une petite rivière. Devant vous se dresse un grand arbre sur lequel est gravée une inscription. Vous l'examinez très attentivement.



Allez-vous vous précipiter vers la rivière (rendez-vous au [270](#)), ou grimper dans l'arbre afin de scruter les alentours (rendez-vous au [322](#)) ?

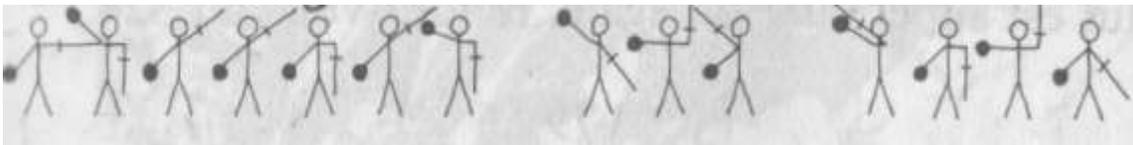
75

Il vous explique que le village, là-haut, est Teriya-kit, et qu'il y exerce le métier de ramasseur de crottin. « Personne d'autre ne

veut le faire », dit-il en vous montrant la sortie : une échelle de corde suspendue à la paroi. Vous le remerciez, et vous escaladez l'échelle. Bientôt, vous vous retrouvez à l'air libre, sur la place principale du village. Vous apercevez deux auberges, et à ce spectacle vous vous rendez brusquement compte que vous êtes assoiffé. Quelle auberge choisissez-vous : Au Furet (rendez-vous au [169](#)), ou Au Fou de Bassan (rendez-vous au [122](#))?

76

Vous êtes dans une grotte, et l'on a gravé cette inscription sur une plaque de bois :



Issue n° 1 Rendez-vous au [107](#)

Issue n° 2 Rendez-vous au [241](#)

Issue n° 3 Rendez-vous au [366](#)

Issue n° 4 Rendez-vous au [395](#)

77

Le chariot s'arrête juste devant vous, mais vous ne pouvez voir celui qui le conduit. Au même moment, un cavalier s'avance vers le véhicule. Il est enveloppé dans un long manteau noir surmonté d'un grand capuchon. L'énigmatique cavalier s'arrête à la hauteur du conducteur, qui lui donne un petit coffret. En échange, le cavalier lui tend un parchemin roulé. Chacun repart ensuite de son côté, sans qu'une seule parole ait été échangée. Que faire ? Allez-vous vous lancer à la poursuite du cavalier qui avance prudemment le long des rochers (rendez-vous au [371](#)), suivre le chariot (rendez-vous au [136](#)) ou les laisser aller leur chemin et poursuivre votre quête (rendez-vous au [12](#)) ?



78 *Un char de combat apparaît soudain au loin et fonce dans votre direction.*

78

Votre épée est en acier bien trempé, mais elle ne parvient pas à entailler le métal des chaînes. Un char de combat apparaît soudain au loin et fonce dans votre direction. Vous redoublez d'efforts. Lancez cinq dés ; la somme des résultats représente la résistance de vos chaînes. Lancez deux dés ; ce second résultat représente la puissance de votre épée. Ajoutez ce second résultat à votre total d'**ENDURANCE**. Si la somme obtenue est inférieure à la résistance de la chaîne, rendez-vous au [190](#). Si elle lui est supérieure ou égale, rendez-vous au [324](#).

79

Au niveau 3, vous entrez dans un couloir orné de bas-reliefs. Une voix lointaine se fait entendre : « La route est longue, mais l'espoir est grand. Écris le nom qui ne peut être prononcé... » A l'instant même, deux herses métalliques s'abattent et vous emprisonnent. Un piédestal apparaît devant vous.

Il porte une inscription. Sous chacune des lettres figure un chiffre.

ATTENTION

LETTRES

INVERSES

4921**23186**

9**1124**11

37823132

Soudain, de petites pointes métalliques pleuvent à l'intérieur de la cage. Vous devez de toute urgence appuyer sur les lettres qui forment le nom de la mystérieuse religion. Si vous connaissez ce nom, rendez-vous au paragraphe correspondant. Vous saurez tout de suite si vous avez bien choisi. Si vous ne savez pas, ou si vous vous trompez, vous êtes blessé à la tête (et vous perdez 4 points d'**ENDURANCE**). A moitié assommé, vous entrez en titubant par un autre niveau. Rendez-vous au [299](#).

80

Comme vous vous méfiez de lui, vous décidez de ne pas lui adresser la parole. Au même instant survient un détachement de cinq Gobelins commandé par un Elfe Noir. Ils s'arrêtent devant l'un des autres gardes et lui montrent un parchemin. L'autre acquiesce de la tête, dégaine son épée et se dirige vers vous en compagnie des nouveaux venus. Vous êtes stupéfait. Comment ont-ils deviné ? C'est alors que vous vous souvenez de la mise en garde d'As-tragal sur l'existence d'un traître. Il doit forcément s'agir d'un important personnage. Sans demander votre reste, vous décampez. Rendez-vous au [111](#).

81

Le seul moyen de sortir du précipice est l'escalade. Vous cherchez des prises pour vos mains et vos pieds. Lancez quatre dés et inscrivez les quatre résultats sur votre *Feuille d'Aventure*. Ils indiquent la difficulté des prises. Lancez un dé pour chacune de ces prises. Lorsque vous obtenez un résultat inférieur à la difficulté de la prise, vous perdez 1 point **d'ENDURANCE**. Si vous réussissez l'escalade, rendez-vous au [195](#).

82

Vous acceptez et vous dégainez votre épée. Vous vous approchez des Orques, qui sont en train de charger un gros sac sur la charrette. A votre vue, ils lâchent le sac et passent à l'attaque. Vous les combattez tour à tour.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier ORQUE	7	6
---------------	---	---

Second ORQUE	7	6
--------------	---	---

Si vous survivez, le vieillard vous tend 20 Pièces d'Or (inscrivez-les sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous lui demandez comment il compte se débrouiller avec les autres Orques. Il répond qu'il va

sur-le-champ tout cacher, et dire aux suivants que ceux-ci ont déjà tout pris. Vous lui serrez la main, et vous quittez rapidement le village. Rendez-vous au [316](#).

83

Le moine vous regarde en souriant et murmure quelque chose sans desserrer les lèvres. « La confiance, telle est la voie. Dis-moi, as-tu la torche ? » Allez-vous lui dire la vérité (rendez-vous au [263](#)) ou refuser de répondre, de crainte qu'il ne s'agisse d'un piège (rendez-vous au [391](#)) ?

84

Dans une grande clairière entourée de rochers, les mercenaires allument un cercle de feu. Debout au milieu, vous les regardez se frotter les mains de satisfaction et parier entre eux sur le temps pendant lequel vous survivrez. Soudain, deux Tigres à Dents de Sabre sont introduits dans le cercle de feu. Ils tournent autour de vous en vous observant, puis passent à l'attaque. Vous les combattez l'un après l'autre.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier TIGRE	5	9
Second TIGRE	6	8

Si vous survivez, les mercenaires sont quelque peu déconcertés. Déçus, ils remontent en selle et s'en vont sans un mot. Mais entre-temps, les flammes ont pris de l'ampleur. A cause des Orques, vous ne pouvez vous permettre d'attendre qu'elles aient diminué. Vous sautez donc à travers le mur de feu. Si vous avez un Cube Noir, rendez-vous au [348](#). Sinon, rendez-vous au [296](#).

85

Vous vous éloignez. Lancez deux dés pour connaître la vitesse de votre cheval, puis deux autres dés pour connaître celle de votre

poursuivante. Si le résultat que vous obtenez est supérieur ou égal au sien, vous la distancez (rendez-vous au [206](#)). Si elle se montre la plus rapide, vous êtes forcé de vous battre (rendez-vous au [255](#)).

86

Vous scrutez la surface de l'eau, mais vous ne voyez aucune trace de la créature marine. Soudain, vous vous rendez compte que le sol s'est mis à bouger sous vos pieds. Vous êtes debout sur la carapace d'un crabe géant ! Vous sautez sur le sable et vous vous retournez vers le monstre, qui passe aussitôt à l'attaque.

CRABE GÉANT HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 9

Si vous survivez, vous vous élancez derrière la femme. Rendez-vous au [144](#).

87

Au bout du couloir, il y a deux portes. Laquelle choisissez-vous ? Celle de gauche (rendez-vous au [266](#)) ou celle de droite (rendez-vous au [152](#)) ?

88

Vous vous apercevez que vous pouvez vous servir de vos jambes. Vous vous élancez, mais au lieu d'entendre le pas de vos poursuivants, vous entendez un rire. Soudain, une vive douleur dans le dos vous cloue sur place. On vient de vous lancer une dague (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Un petit nuage de fumée vient vous chercher et vous dépose devant les Orques. « Ouais. C'est quelque chose, sa magie ! » dit l'un d'eux. « Nos bottes aussi ! » fait le second en vous envoyant un coup de pied (vous perdez encore 1 point d'ENDURANCE). Rendez-vous au [205](#).

89

Dans la pénombre, vous trébuchez sur une pierre. Les Hommes-Dragons réagissent aussitôt, et l'un d'eux s'envole dans votre direction. Dès que vous êtes à sa portée, il vous crache un jet de flammes. Si vous ne possédez pas de Cube Noir, vous êtes profondément brûlé (vous perdez 1 point d'**HABILETÉ** et 4 points d'**ENDURANCE**). Sinon, vous ne perdez qu'un Cube Noir.

Vous vous élancez et vous saisissez la clef, mais il vous attaque au moment où vous l'introduisez dans le trou de la serrure.

HOMME-DRAGON HABILETÉ : 9 ENDURANCE: 10

Si vous survivez, vous entrez dans la pièce et vous verrouillez la porte derrière vous. Rendez-vous au [259](#).

90

Vous vous asseyez et vous attendez patiemment. Le tentacule s'abat sur l'embarcation et vous fouette brutalement. Les petites ventouses vous écorchent la peau du bras. Vous frissonnez mais vous ne bougez pas, même lorsque vous voyez le bracelet s'allumer (noircissez un Étendard sur votre *Feuille d'Aventure*). Le tentacule disparaît sous la surface, et vous vous remettez à pagayer en direction de l'île. Vous dérivez vers le nord-ouest. Allez-vous redoubler d'efforts pour arriver à tout prix à l'endroit qu'on vous a indiqué (rendez-vous au [188](#)), ou préférez-vous laisser le courant vous porter (rendez-vous au [346](#))?

91

L'une des sentinelles de pierre se dégage des murailles de la citadelle. Puis, l'une après l'autre, les cinq autres s'animent. Elles s'envolent d'un même élan vers les armées ennemies. Avec une rage démoniaque, elles les anéantissent complètement dans un tourbillon de feu. La jeune fille vous prend le cristal. « Tu as sauvé les sorciers et notre sainte religion, dit-elle. Ton exploit sera chanté par nos poètes pour l'édification des générations

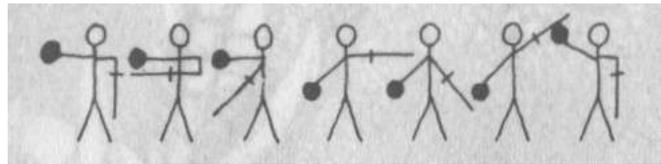


91 *L'une après l'autre, les cinq sentinelles de pierre s'animent et fondent sur les armées ennemies !*

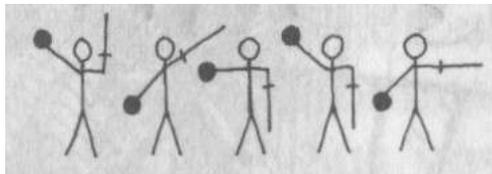
futures. Notre peuple a subi de lourdes pertes, mais à présent il est temps de songer à l'avenir. » Rendez-vous au [400](#).

92

Vous pénétrez dans le volcan et vous vous retrouvez dans une salle éclairée par des torches. Deux tunnels prennent naissance dans cette pièce. Chacun comporte une inscription. Sur le tunnel de gauche :



Sur celui de droite, vous lisez :



Quelle direction choisissez-vous : la gauche (rendez-vous au [142](#)) ou la droite (rendez-vous au [360](#)) ?

93

« Parfait ! La vermine, c'est tout ce qu'elle mérite ! » Un imposant Gobelins se tient derrière vous. Vous vous hâtez de dissimuler votre visage aux autres prisonniers. Lorsque le groupe atteint le rivage, vous découvrez deux grands bateaux. On ordonne aux prisonniers d'y monter. Autour de vous, les vagues sont déchaînées, et vous apercevez sur les rochers environnants des débris d'embarcations. Deux Gobelins grimpent dans chaque bateau, mais vous avez le choix entre les deux. Quelle équipe choisissez-vous : celle de gauche (rendez-vous au [38](#)) ou celle de droite (rendez-vous au [160](#)) ?

94

Vous tirez la clef. Le sol cède sous vos pas, et vous tombez au fond d'une fosse hérissée de pieux. Vous vous empalez sur l'un des plus pointus d'entre eux, et, par bonheur, votre mort est instantanée.

95

« Affamé, hein ? Tiens, c'est mon plat préféré ! » Il tire de son chapeau une bouillie jaune et visqueuse, et vous la sert dans une écuelle en bois. Vous ne vous attendiez pas à cela, mais vous goûtez tout de même. Aussitôt, vous ressentez un grand bien-être (vous gagnez 1 point d'**HABILITÉ** et 6 points d'**ENDURANCE**). L'enfant disparaît alors au coin de la rue. Quant aux villageois, vous paraissez bigrement les intéresser. Un groupe de vigiles vous dévisage aussi, et jette de temps en temps un coup d'oeil sur un parchemin. Vous décidez de quitter le village sans perdre une seconde. Rendez-vous au [398](#).

96

Vous baissez la tête pour vous protéger le visage, et vous vous élancez le plus vite possible à travers les flammes. Si vous avez un Cube Noir, rendez-vous au [350](#). Sinon, rendez-vous au [105](#).

97

Vous vous arrêtez pour vous reposer (vous récupérez 4 points d'**ENDURANCE**). Quelques minutes plus tard, vous constatez que votre bracelet s'est mis à briller (noircissez un Étendard sur votre *Feuille d'Aventure*). Lorsque vous vous sentez frais et dispos, vous vous levez et vous vous remettez en route le long d'une piste sablonneuse. Rendez-vous au [267](#).

98

Toute droite, la route mène à un petit village. Vous vous arrêtez à l'entrée de cette localité pour prendre du repos (vous récupérez 4

points d'**ENDURANCE**). Apercevant au loin des cavaliers, vous vous cachez derrière des rochers pour les laisser passer. Soudain, sans savoir pourquoi, une inquiétude vous vient au sujet de la torche. Une irrésistible envie vous prend de vérifier sa présence. Lorsque vous touchez le compartiment secret, vous découvrez qu'il est ouvert et que la torche a disparu. Disparu ? L'objet le plus important de votre quête ! Vous décidez de revenir sur vos pas, mais vous entendez soudain quelqu'un tousser derrière vous. En vous retournant, vous découvrez un étrange personnage à jambe de bois, qui porte un bandeau de tissu noir sur un œil, un tricorne sur la tête et une veste verte. «Je vous demande pardon... Mais vous n'auriez pas perdu quelque chose ? » Vous répondez par l'affirmative. « Ah, parfait ! Est-ce que ça ne ressemble pas à une torche, par hasard ? J'en ai justement trouvé une. Suivez-moi ! » Sur ces mots, il s'éloigne en clopinant vers le village. Allez-vous l'attaquer pour le fouiller (rendez-vous au [147](#)) ou le suivre docilement (rendez-vous au [370](#)) ?

99

Vous suivez la piste sur plusieurs centaines de mètres. Elle monte jusqu'à un défilé qui permet de franchir une grande barrière montagneuse. Vous savez que, pour ceux qui veulent vous empêcher d'atteindre les Crocs de l'Enfer, c'est un passage stratégique. Allez-vous vous engager hardiment dans le défilé (rendez-vous au [116](#)), ou essayer d'escalader la montagne (rendez-vous au [368](#)) ?

100

En scrutant le sol, vous repérez 5 Pierres Précieuses multicolores. Vous les prenez (inscrivez-les sur votre *Feuille d'Aventure*), et vous continuez votre progression. Mais vous entendez bientôt des bruits diffus, et une espèce de halètement. De nouveau le tunnel bifurque. Allez-vous obliquer vers la gauche (rendez-vous au [268](#)) ou vers la droite (rendez-vous au [157](#)) ?

On vous conduit au centre d'une grande pâture dans laquelle attend une foule d'hommes, de femmes, d'enfants, d'Orques, d'Ogres et de toutes sortes de créatures, rassemblés apparemment dans le plus grand désordre. Chacun porte un équipement hétéroclite, et certaines armes paraissent même d'origine zamarrienne. Le Gobelin s'adresse à un homme (à la mine des plus patibulaires) qui, assis sur une pierre, se masse le pied. Le Gobelin s'en va, et l'homme, qui est assez gras, se lève et se dirige d'un pas traînant vers vous. Il fait signe à deux autres solides gaillards de venir, puis il vous regarde en face. « Alors, comme ça, tu veux combattre dans notre illustre régiment ? En temps normal on n'accepte que les gens de bonne famille, mais vu qu'on est en guerre... » Pendant ce temps, les deux autres ricanent. « Allez, reprend-il, fais-moi don de tout ce que tu possèdes, et tu es des nôtres ! » Allez-vous refuser de lui donner votre or - ce qui est votre seule possibilité si vous en êtes démunis - (rendez-vous au [148](#)), vous contenter de lui en donner la moitié (rendez-vous au [328](#)) ou acceptez-vous de tout lui laisser (rendez-vous au [19](#))?

Ils vous emmènent chez eux. Le vieillard demande à la jeune fille de se préparer pour le voyage, et dès qu'elle s'est éclipsée il se présente : Ono-Maki, moine de la secte Wazarrie. La jeune fdle, vous explique-t-il, est sa pupille. Elle doit se rendre au Grand Monastère pour son initiation. « Mais ces temps-ci les routes sont dangereuses, car la vieille religion est persécutée par les nouveaux conquérants. J'espère que tu es celui qu'annonce la prophétie. Quoi qu'il en soit, il me faut te soumettre à l'Épreuve. » Vous acceptez volontiers de subir cette épreuve, et le moine vous emmène dans une pièce où des cercles sont peints sur le sol. Il vous donne un gros dé.

9									
0	8								
0	0	7							
0	0	0	6						
0	0	0	0	5					
0	0	0	0	0	4				
0	0	0	0	0	0	3			
0	0	0	0	0	0	0	2		
0	0	0	0	0	0	0	0	1	
A	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Vous vous placez sur le cercle A. Ono-Maki vous explique que vous devez jeter le dé pour trouver la juste voie, et pour prouver la grandeur de votre âme. Lancez un dé. Si vous obtenez entre 1 et 3, avancez d'un cercle vers le haut. Si vous faites 4 ou 5, avancez d'un cercle vers la droite. Si vous tirez un 6, vous restez sur place, et vous perdez 1 point d'**ENDURANCE**. Lancez le dé autant de fois qu'il le faudra pour atteindre l'un des chiffres de la figure, qui indiquent un niveau entre 1 et 9. Si vous atteignez le niveau 1 ou 2, rendez-vous au [314](#). Si vous atteignez le niveau 3 ou 4, rendez-vous au [343](#). Si vous atteignez un niveau de 5 à 9, rendez-vous au [247](#).

103

Vous ne comprenez pas ce qu'il veut dire, mais vous prenez le nombre de Pièces d'Or nécessaire à vos besoins immédiats, et vous vous engouffrez par la trappe en gardant les yeux fermés. Le tunnel est long et sinueux, mais vous sentez que vous arrivez enfin dans une grande salle. Vos yeux sont toujours fermés. Vous sentez un souffle chaud, et des griffes se promènent sur votre poitrine. Vous n'osez ouvrir les yeux, car apparemment on vous laisse sortir du tunnel sans entraves. Rendez-vous au [32](#).



104 Une femme chevalier est encerclée par des créatures des armées d'Ostragoth.

104

Vous atteignez une éminence, et vous regardez en direction de la flamme en forme de poing. Au sommet d'une colline, une femme chevalier est encerclée par des créatures des armées d'Ostragoth. Elle se découpe nettement devant la colonne incandescente. Vous décidez aussitôt de voler à son secours, et vous gravissez la pente en courant. Vous arrivez derrière trois Garks. Il vous faut les combattre l'un après l'autre.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier GARK	7	11
Deuxième GARK	7	11
Troisième GARK	7	11

Si vous survivez, vous levez les yeux et vous constatez que la jeune femme a éliminé tous les autres assaillants. C'est une combattante d'élite, et vous vous surprenez à vous demander ce qu'en ferait le Capitaine Laski. Elle vous remercie d'une solide poignée de mains, sans desserrer les lèvres, puis vous fait signe de la suivre. Rendez-vous au [288](#).

105

Vous bondissez à travers les flammes, et vous culbutez de l'autre côté du mur de feu. Vous êtes gravement brûlé (vous perdez 5 points d'ENDURANCE). Vous sentant très faible, vous vous reposez un peu, sans relâcher votre vigilance. L'éclat soudain de votre bracelet (noircissez un Étendard sur votre *Feuille d'Aventure*) vous rappelle à la réalité. Vous vous levez d'un bond et vous vous élancez sur le chemin. Rendez-vous au [176](#).

106

On vous affecte à un poste dans les gréements. Il semble même que vous soyez condamné à vivre et à prendre vos repas sur place, recevant toutes les consignes d'en bas. Après de longues heures d'un travail harassant, vous entendez la vigie vous interpeller : « Hé, voile à tribord ! » Vous regardez dans cette direction, et vous apercevez un grand navire sans pavillon. Celui-ci s'approche à vive allure. « Des pirates ! » s'écrie un matelot. Quelques moments plus tard, c'est l'abordage. A l'issue d'un combat sans merci, le capitaine se rend, les pirates mettent le navire au pillage sans vergogne, puis y mettent le feu. Vous sautez dans les flots, et vous nagez vigoureusement vers une épave. Vous y êtes presque lorsqu'un aileron de requin, qui fend la surface de l'eau à quelques mètres, vous empêche de jouir de votre soulagement. Vous montez en gigotant sur ce radeau improvisé. A peine êtes-vous installé qu'un épais brouillard tombe sur la mer (vous gagnez **1** point de **CHANCE**). Tranquillement assis, vous écoutez d'une oreille distraite les hurlements d'agonie des autres malheureux marins. Rendez-vous au [297](#).

107

Vous êtes dans une caverne sur le sol de laquelle gisent de petits blocs de pierre marqués de signes triangulaires. Au revers de chacun est inscrit le chiffre 15. Chaque pierre pèse 10 poids zamarriens, et vous ne pouvez porter plus de 60 poids. Prenez ce que vous voulez, mais sans excéder votre charge maximale. La caverne possède quatre issues. Laquelle ?

La première Rendez-vous au [162](#)

La deuxième Rendez-vous au [76](#)

La troisième Rendez-vous au [395](#)

La quatrième Rendez-vous au [262](#)

108

Vous regardez alentour. La ruelle étant déserte, vous descendez vers le port. De nombreux soldats et marins traînent dans les parages. Soudain, vous voyez trois cavaliers Orques se diriger vers le bord du quai. Leur tenue, d'amples manteaux noirs surmontés de larges capuchons, est aussi étrange que leur attitude : ils avancent en humant l'air, et ils examinent tous les passants. Vous ignorez si l'ennemi est au courant de votre mission, mais vous vous souvenez qu'Astragal a parlé d'un traître. Un Gobelin est en train d'aligner une troupe de soldats sur deux rangs. Comme vous, les hommes sont habillés de manière fantaisiste. Vous vous dites que, par prudence, il vaut mieux les rejoindre que rester à l'écart. Quel rang choisissez-vous : celui de gauche (rendez-vous au [227](#)) ou celui de droite (rendez-vous au [394](#))?

109

Vous marchez de longues heures sur un sentier à chèvres complètement désert. Vous apercevez une bonne position défensive sur un promontoire herbeux, et vous allez vous y reposer (vous récupérez 3 points d'ENDURANCE). Vous vous remettez en route, et le sentier finit par déboucher sur un chemin carrossable. Au loin, sur la gauche, vous apercevez un petit village d'où monte de la fumée. Que voulez-vous faire : continuer sur le chemin (rendez-vous au [365](#)), ou aller voir ce qui se passe dans le village (rendez-vous au [3](#)) ?

110

Vous maniez votre épée sans aucun résultat, car la lame semble passer au travers comme si c'était un mirage. Le Démon de Feu abat son cimenterre sur la table, qui se sépare en deux morceaux de bois carbonisés. Il avance lentement, avec un rire démoniaque. Avez-vous un bâtonnet magique ? Si oui, rendez-vous au [340](#). Sinon, vous courez derrière le comptoir et vous vous abritez avec les autres. Rendez-vous au [242](#).

111

Vous courez vite et en silence, avec une assurance que ne désavouerait pas le Capitaine Laski. Vous n'avez pas l'impression d'être poursuivi, mais vous constatez que votre bracelet s'est mis à briller (notez sur votre *Feuille d'Aventure* qu'une muraille de la citadelle vient de tomber). La forêt s'épaissit et s'assombrit, mais vous tombez sur un petit sentier qui mène à une cabane en pierre. Vous vous approchez prudemment pour examiner l'édifice. Sur ces entrefaites, la porte s'ouvre brusquement et un homme au visage émacié, en haillons, et qui porte un morceau de chaîne autour du poignet, sort de la cabane et vous interpelle aussitôt. « Hé, venez vite ! » Acceptez-vous d'entrer dans la cabane (rendez-vous au [331](#)), ou continuez-vous votre course à travers la forêt (rendez-vous au [177](#)) ?

112

Vous cheminez sur la route. L'absence de trafic vous fait deviner que la voie est coupée en avant, probablement au Pont du Potamos. Évidemment, lorsque vous arrivez en vue du pont, vous apercevez une patrouille. Les soldats ont arrêté tous les passants et les ont enfermés dans un petit enclos. Vous vous approchez précautionneusement du barrage, bondissant d'un abri à l'autre. Vous savez qu'il est impossible de rebrousser chemin et que vous devez à tout prix franchir la rivière. Vous n'avez que deux solutions : franchir le pont en courant (rendez-vous au [221](#)) ou traverser à la nage (rendez-vous au [46](#)).

113

Vous courez sans vous soucier des flèches. *Tentez votre chance*. Si vous êtes *malchanceux*, lancez un dé pour savoir combien de traits vous touchent (vous perdez 3 points d'ENDURANCE par flèche). Si vous êtes *chanceux*, une seule flèche vous atteint. Vous parvenez à l'arracher (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Vous regardez en arrière, et vous voyez que le Gobelin a reçu une flèche en travers de la gorge. Sachant que vous êtes assez

repérable, vous regardez autour de vous, et vous apercevez un groupe de cavaliers Orques en ordre d'attaque. Certains sont assistés par des écuyers. Voulez-vous vous diriger vers cet escadron et essayer de vous y mêler (rendez-vous au [280](#)), ou préférez-vous suivre un autre détachement qui se dirige vers la plage, où une catapulte est enlisée dans le sable (rendez-vous au [70](#)) ?

114

Le tunnel débouche sur une grande salle, mal éclairée par de petites lampes suspendues au plafond. Il fait très chaud. Plusieurs rangées d'œufs sont alignées dans la salle, et chacun est surmonté d'une Pierre Précieuse multicolore. Dans la pénombre, vous discernez devant vous une forme imposante. Allez-vous vous engager dans la salle pour prendre des Pierres Précieuses (rendez-vous au [170](#)) ou revenir à l'autre tunnel (rendez-vous au [362](#)) ?

115

Vous vous engouffrez dans une caverne obscure. Vous apercevez dans la pénombre un entassement de bijoux, mais vous ne vous y attardez pas. Bientôt, l'entrée de la caverne est envahie par les flammes. Vous filez vers le fond en courant silencieusement jusqu'au moment où, le plafond étant tellement bas, vous soyez obligé de vous baisser. Vous marchez ainsi pendant plusieurs heures dans une obscurité totale. Soudain l'éclat de votre bracelet illumine le boyau (noircissez un Étendard sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous arrivez dans une salle éclairée par une étrange pierre verte. Au centre de la salle s'étend un bassin, au bord duquel sont attachées deux barques. Deux Gobelins des Marais essaient, avec force jurons, de mettre un coffre dans l'une des barques. Lorsqu'ils y sont parvenus, ils s'éloignent à la rame vers une espèce de rivière souterraine. En levant les yeux, vous apercevez, étonné, une haute ouverture qui laisse entrer la lumière du jour. Malgré la hauteur, il vous semble possible de l'atteindre. Allez-vous tenter l'escalade (rendez-vous au [264](#)) ou

monter dans la seconde barque pour suivre les Gobelins (rendez-vous au [234](#))?

116

Vous vous engagez dans le passage, en bondissant par prudence d'un abri à l'autre. Lorsque vous avez dépassé la partie la plus exposée, vous commencez à vous détendre. Mais vous marchez par inadvertance sur un piège qui déclenche une véritable averse de traits d'arbalète. Lancez le dé à six reprises, et inscrivez la série de résultats sur votre *Feuille d'Aventure*. Elle détermine les trajectoires des traits. Recommencez, et alignez les six nouveaux chiffres sous les premiers. Ce sont vos positions successives. Lorsque deux chiffres correspondent, vous êtes touché. Vous perdez 2 points d'**ENDURANCE** par impact. Si vous perdez 8 points d'**ENDURANCE** ou plus, vous perdez en outre 1 point d'**HABILITÉ**. Si vous êtes touché, vous arrachez vous-même les projectiles, non sans une grimace de douleur. Le bruit a réveillé un groupe d'Orques. Pendant que l'un d'eux sonne du cor, les autres passent à l'attaque. Tout près de vous, vous apercevez un large escalier taillé dans le roc. Allez-vous essayer de le gravir (rendez-vous au [326](#)) ou préférez-vous tenir tête aux Gobelins (rendez-vous au [258](#)) ?

117

La tour se dresse devant vous. En vous en approchant, vous constatez qu'elle est en ruine. Soudain, un Homme-Dragon jaillit de la muraille et vous attaque à coups de griffes. Si vous n'avez encore jamais vu une telle créature, vous découvrez un monstre à mi-chemin entre l'homme et le dragon :

bipède, il a de grandes ailes de chauve-souris, une queue couverte d'épines et des bras écailleux terminés par de puissantes serres. Il est très agile, mais vous pensez en venir à bout avec votre épée. Soudain, il vous crache un jet de flammes. Si vous possédez un Cube Noir, vous êtes indemne (ôtez ce Cube de votre *Feuille d'Aventure*). Sinon, vous perdez 4 points



117 Un Homme-Dragon jaillit de la muraille et vous attaque à coups de griffes.

d'ENDURANCE. Vous devez maintenant faire face à un redoutable adversaire.

HOMME-DRAGON HABILITÉ : 9 ENDURANCE: 10

Si vous survivez, les vapeurs qui émanent de son cadavre vous rendent malade. Vous êtes obligé de vous allonger et d'attendre la fin du malaise pour repartir. Une vieille route cahoteuse s'éloigne vers le nord. Rendez-vous au [98](#).

118

Vous escaladez le tas de gravats. Il s'éboule sous vos pieds et la lumière du jour vous éblouit brusquement. Vous entendez des voix rauques hurler des ordres. Vous glissez, mais une main s'abat rudement sur vous et vous attrape par le col. Vous clignez des yeux à cause de la lumière. Le Gobelin qui vous a retenu vous sourit. Derrière lui, un groupe de soldats est en train de pousser un énorme bélier contre les murailles de la citadelle. Le paysage disparaît dans la poussière et la fumée. En vous retournant, vous voyez le trou d'où vous sortez se reboucher en un clin d'oeil. Vous l'avez échappé belle ! « Tu pourrais faire gaffe ! hurle le Gobelin. La prochaine fois je te laisserai crever. Au fait, je ne vois pas ton insigne. T'es de quel régiment ? » Allez-vous avouer n'appartenir à aucune unité (rendez-vous au [289](#)) ou lui donner un nom au hasard (rendez-vous au [378](#))?

119

L'enfant saisit une pierre plate et fait un signe des mains. Une trouée se dessine dans le mur de flammes, derrière laquelle vous voyez un sentier monter vers le fort. Vous vous ruez d'un même mouvement dans l'ouverture. Deux Gobelins vous aperçoivent, mais lorsqu'ils essaient de franchir le rideau de flammes, il se referme sur eux. Au moment où vous pénétrez dans le fort, vous entendez encore leurs hurlements pitoyables. A l'intérieur, le spectacle est affligeant. Il ne reste qu'une demi-douzaine de chevaliers, quelques écuyers et des enfants. Tous vous regardent, l'air plus émerveillé que surpris. Puis l'un des écuyers s'avance et

s'adresse à la petite fille. Elle hoche affirmativement la tête et vous montre du doigt. L'écuyer s'incline respectueusement devant vous. « Vous avez accompli la prophétie. Les Wazarris reconnaissent en vous le Porteur de la Torche, l'élu qui doit ranimer le brasier des Crocs de l'Enfer. Veuillez me suivre. » Vous remerciez la petite fille et vous suivez l'écuyer. Rendez-vous au [315](#).

120

Avec d'autres débardeurs, vous soulevez le ballot, et vous montez sur la passerelle. Sur le bateau, vous déposez le chargement et vous aidez à l'arrimage de la cargaison. Soudain, vous voyez arriver sur le quai un peloton d'Orques qui amènent à bord un groupe de marins peu pressés. Ils leur hurlent des ordres. Vous vous rendez compte que vous êtes sur un navire réquisitionné par la flotte d'Ostra-goth. Vous voulez redescendre, mais trois Orques vous barrent le passage. « Où est ton insigne, vermisseau ? » Les autres ont effectivement des insignes cousus au revers de la veste. Vous essayez de forcer le passage, mais une grosse main écaillée s'abat sur votre épaule. « Avec celui-là, on a le compte ! » C'est tout ce que vous entendez avant de sentir un coup à la nuque. Vous perdez connaissance (et 2 points d'ENDURANCE par la même occasion). Rendez-vous au [230](#).

121

Vous suivez la route et vous remarquez que votre bracelet brille (noircissez un Étendard sur votre *Feuille d'Aventure*). La route s'élargit, devient carrossable, mais elle reste déserte. Enfin, vous apercevez un personnage assis sur le bas-côté. C'est apparemment un colporteur, car il a ouvert une boîte devant lui. Il se lève à votre approche. « Regardez ma marchandise ! Ne manquez pas l'occasion, achetez ! » Vous le prenez pour un fou, impression que confirme un coup d'oeil à ladite marchandise. La boîte est pleine de morceaux de fil de fer ! Vous lui demandez ce que c'est ; il vous répond que ce sont les meilleurs crochets à serrure de Khul et qu'ils ne coûtent que 10 Pièces d'Or. Si vous

pouvez vous en payer un, en voulez-vous (rendez-vous au [155](#)) ? Sinon, vous haussez les épaules et vous vous éloignez (rendez-vous au [257](#)).

122

Le Fou de Bassan n'est pas une taverne très fréquentée. A part deux Nains et quelques autochtones, il n'y a personne. A une table, pourtant, sont vautrés trois individus à mine patibulaire. Ils sont armés jusqu'aux dents et ont l'air plutôt endurcis. Ils sont en train d'insulter en rigolant un homme chauve qui essaye de leur vendre quelques bricoles. L'homme au crâne nu reste impassible. Il vient à votre table et vous propose de lui acheter une boule de cristal porte-bonheur. L'article coûte 1 Pièce d'Or. Acceptez-vous cette offre alléchante (rendez-vous au [363](#)) ou non (rendez-vous au [213](#)) ?

123

Vous vous retournez pour faire face à vos ennemis. Les Orques paraissent déconcertés par votre attitude. Le chef vous apostrophe : « Les Irréguliers de ton espèce, je m'en fous ! Donne-moi ton cheval, il vaut de l'argent ! » Acceptez-vous de laisser votre cheval (rendez-vous au [355](#)) ou refusez-vous de vous en séparer (rendez-vous au [184](#)) ?

124

Vous déterrez le sac et vous l'ouvrez avec précaution. A l'intérieur, vous trouvez trois os, un trognon de pomme, quelques rognures d'ongles et une miche de pain dure comme du bois. A ce moment surgissent deux grands Orques. « Lapoigne, où es-tu, imbécile ? » crie l'un d'eux. Il découvre le corps dudit Lapoigne et son regard se porte instantanément sur vous. Vous devez les combattre tous les deux.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier GRAND ORQUE 7 6

Second GRAND ORQUE 7 6

Si vous survivez, cette fois vous ne traînez pas, et vous décampez sans demander votre reste. Rendez-vous au [333](#).

125

Vous atteignez une rivière qui coule quelque temps parallèlement au sentier, puis qui se met à serpenter. Votre sens de l'orientation vous pousse à la franchir. Obéissez-vous à cette intuition (rendez-vous au [270](#)) ou souhaitez-vous rester sur le chemin ([217](#))?

126

Vous descendez le lit asséché de la rivière pendant un certain temps. Il fait très chaud et les insectes sont particulièrement agressifs à votre égard. Vous entendez soudain le tumulte d'un raz de marée et, avant que vous ayez pu bouger, un formidable torrent vous submerge. Vous êtes ballotté de droite et de gauche contre les rochers que charrie le flot. Lancez un dé pour savoir combien de rochers vous heurtez, et lancez un autre dé pour connaître leur taille (car ils sont gros, hélas !). Additionnez les deux chiffres et déduisez la somme de votre total d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours vivant, le lit de la rivière finit par se vider et vous dépose sur un talus. Entre les arbres, vous apercevez une route dans la forêt (rendez-vous au [121](#)), et aussi un sentier qui mène à un champ de roseaux (rendez-vous au [137](#)).

127

Vous savez qu'il peut connaître un moyen de passer à travers les lignes des assiégeants, et vous lui tendez 4 Pièces d'Or (que vous n'oubliez pas d'ôter de votre *Feuille d'Aventure*). Satisfait, il vous demande de le suivre, vous conduit jusqu'à une crique

sablonneuse et déterre un petit bateau enfoui dans le sable. En vous tendant une rame, il vous montre Karakum, la petite île au large de la côte. « Va jusqu'à l'île, débarque sur la côte nord-ouest, et marche jusqu'au port. Là, cherche un navire, le *Gargu-Ran*. Monte à bord, et fais-toi embaucher pour la traversée. Ils te déposeront quelque part sur la côte sud. » Vous vous doutez que le gamin vous prend pour un déserteur. Vous êtes apparemment tombé sur un réseau de passeurs. Vous grimpez dans la barque et vous vous mettez à ramer courageusement. Au beau milieu de la traversée, vous entendez un bruit de succion et vous voyez un grand tentacule surgir de l'eau. Allez-vous tenter de le couper (rendez-vous au [302](#)) ou attendre patiemment (rendez-vous au [90](#)) ?

128

« Comme vous voulez. Les Elfes d'Aetos n'ont qu'une parole. Nous allons vous laisser là où nous vous avons trouvé, et si vous avez de la chance vous pourrez fuir le champ de bataille des Géants. Mais personne n'y est encore parvenu... » Êtes-vous bien sûr de vouloir être relâché maintenant (rendez-vous au [53](#)) ? Si vous changez d'avis, ce qu'on ne saurait vous reprocher, rendez-vous au [6](#).

129

Vous courez vite, mais Snuffserk a le temps de tirer une dague et de vous poignarder (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). En vous retournant, vous voyez l'image du sorcier s'effacer. Le sorcier combattant se met à hurler : « Imbécile, idiot, tu aurais dû t'en assurer ! On t'a assez payé ! » Il tourne son bâtonnet-épée vers le traître. Vous vous enfuyez. Au bout d'un certain temps, vous apercevez enfin les Crocs de l'Enfer. Avant d'avoir pu admirer le volcan, vous entendez un pas pesant qui ébranle les rochers. Allez-vous plonger dans ce trou sur la gauche, qui va se refermer au-dessus de vous (rendez-vous au [262](#)), ou vous cacher dans ce petit fossé sur la droite (rendez-vous au [325](#)) ?



130 *Un Démon à Cornes jaillit de l'eau et vous entraîne vers le fond du puits.*

130

Vous prenez pitié de la vieille femme, qui pleure à chaudes larmes tout en caressant son petit chat. Vous montez dans le grand seau, et elle vous descend dans le puits. Il fait très sombre et vous ne voyez aucune trace du violon. En haut, il vous semble entendre un rire chevrotant. Vous entendez une voix lointaine : « Tiens, mon petit chéri, voilà ton repas ! » Soudain, un Démon à Cornes jaillit de l'eau. Il vous attrape et vous attire vers le fond. Mais vous avez déjà dégainé votre épée. Réduisez votre total d'ENDURANCE de 2 points, mais uniquement pour la durée de ce combat.

DÉMON A CORNES HABILITÉ : 5 ENDURANCE : 6

Si vous survivez, vous émergez à la surface en crachant une gerbe d'eau et vous apercevez la corde qui pend juste au-dessus de vous. Mais dans la paroi, vous voyez une large fissure. Préférez-vous passer par la fissure (rendez-vous au [68](#)) ou remonter par la corde (rendez-vous au [284](#)) ?

131

Vous abordez les contreforts des montagnes du Nord. Vous suivez le chemin pendant plusieurs heures et vous vous perdez complètement. Vous apercevez enfin une taverne, qui se nomme Le Marteau du Nain. Il n'y a personne, et la porte est verrouillée. Allez-vous tambouriner à la porte pour qu'on vous indique votre chemin (rendez-vous au [214](#)) ou jugez-vous plus prudent de continuer sans vous faire remarquer (rendez-vous au [290](#)) ?

132

On vous aligne sur deux rangées devant le maître d'équipage. Lancez un dé. Si vous obtenez entre 1 et 3, vous êtes placé dans la file de gauche. Si vous obtenez entre 4 et 6, vous vous retrouvez dans celle de droite. Le capitaine, un petit homme impressionnant avec un bandeau curieusement placé sur son œil valide, prend alors la parole. De temps en temps, il soulève son

bandeau pour mieux vous voir. « Bon. Je ne veux pas savoir qui vous êtes et pour quelle raison vous êtes ici. Ce que je sais, c'est que vous avez grassement payé toutes sortes de gens pour y être. Tout ce que je vous demande, c'est de travailler correctement afin de mériter que je vous dépose sur une plage, loin de cette boucherie. » Après cette déclaration, le capitaine assigne à chacun une tâche précise. Si vous êtes dans la file de gauche, rendez-vous au [306](#). Si vous êtes dans celle de droite, rendez-vous au [106](#).

133

Vous atteignez une éminence qui domine une grande route. Vous descendez sur la voie pavée, mais vous savez que vous allez devoir prendre une décision. Si vous empruntez la route, vous irez plus vite mais vous risquez d'être repéré (rendez-vous au [376](#)). Si vous traversez la route, puis la longue plaine qui mène en pente douce au pied des montagnes du Nord, vous irez beaucoup moins vite (rendez-vous au [290](#)). A vous de choisir !

134

Vous descendez en vous accrochant à la plante^ Cela vous prend un certain temps, mais vous atteignez enfin le fond d'une immense caverne. Là, vous levez les yeux. Malgré les ténèbres, vous constatez que le géant vous suit. Essayez-vous de trancher les lianes avec votre épée (rendez-vous au [327](#)), ou de filer aussi vite que possible dans l'obscurité (rendez-vous au [13](#)) ?

135

Vous êtes dans une caverne jonchée de petits blocs de pierre marqués du signe du cube, au dos desquels est inscrit le nombre 22. Chaque bloc pèse 10 poids de Zamarra, et vous ne pouvez porter plus de 60 poids. Si vous voulez prendre une pierre, inscrivez son poids sur votre *Feuille d'Aventure*. Ne dépassez pas votre capacité. La caverne a six issues. Laquelle vous semble la plus engageante ?

La sortie n° 1 Rendez -vous au [395](#)

La sortie n° 2 Rendez-vous au [366](#)

La sortie n° 3 Rendez-vous au [342](#)

La sortie n° 4 Rendez-vous au [40](#)

La sortie n° 5 Rendez-vous au [233](#)

La sortie n° 6 Rendez-vous au [187](#)

136

Vous courez à côté du chariot qui s'éloigne de la citadelle. Comme vous soupçonnez le conducteur d'être le traître en personne, vous voudriez savoir quelle information vient de changer de mains. Vous sautez à l'arrière. Le conducteur, sentant le choc, se retourne, lâche les rênes et tire son épée.

CONDUCTEUR DU CHARIOT HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 9

Si vous triomphez, vous freinez les chevaux de l'attelage et vous fouillez le cadavre du conducteur, à la recherche du fameux parchemin. Il se compose de deux feuilles ; la première porte le sceau du nouveau chevalier, au service du Roi Élidor, Gathonian de Korr. Sur la seconde feuille, un message a été écrit à la diable :

« J. Avertissement : le porteur de la torche est parti en direction du nord. Un dessin et plus de détails suivent. »

S.

Vous roulez le parchemin et vous êtes sur le point de détruire ce document compromettant, lorsqu'un oiseau de proie tombe du ciel comme une pierre, s'en saisit et disparaît à tire-d'aile. Rendez-vous au [12](#).

137

Vous progressez difficilement au bord des roseaux. Après de longues heures de marche, pendant lesquelles la seule distraction est le harcèlement des moustiques des marais (vous perdez 1 point d'ENDURANCE), l'éclat soudain de votre bracelet vous rappelle l'urgence de votre mission (noircissez un Étendard sur votre *Feuille d'Aventure*). Rendez-vous au [356](#).

138

Vous sortez de l'autre pièce, ouvrez la porte et tombez sur quatre Orques. L'un se met à hurler : « Je vous l'avais bien dit, qu'il y avait quelqu'un ! » Ils attaquent. Combattez-les l'un après l'autre.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier ORQUE	6	6
Deuxième ORQUE	7	7
Troisième ORQUE	6	6
Quatrième ORQUE	7	6

Si vous survivez, vous rentrez dans la chambre secrète, bouclez la porte, et vous vous engouffrez dans la trappe. Rendez-vous au [281](#).

139

Vous tirez votre épée et vous frappez le Gobelin. L'épaisseur de sa peau fait dévier le coup, et il tire à son tour son épée. « Tas de vermine, on ne peut vraiment pas vous faire confiance ! Tu vas mourir ! » Il crache et vous charge sans l'ombre d'une hésitation.

GARDE GOBELIN HABILETÉ : 5 ENDURANCE : 5

Si vous survivez, rendez-vous au [283](#).

140

Dans le tunnel, vous ne trouvez que cinq cristaux étoilés. Vous les prenez et vous les fourrez dans votre sac (inscrivez-les sur votre *Feuille d'Aventure*). Au moment où vous saisissez le dernier, une petite créature poilue s'extirpe du sol et vous mord la main à belles dents (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Votre tête tourne un peu, mais vous continuez tout de même dans le tunnel et vous parvenez à un nouvel embranchement. Prenez-vous à gauche (rendez-vous au [157](#)) ou à droite (rendez-vous au [248](#))?

141

« Un conseil, hein ? » Vous lui demandez en effet quel est le chemin le plus rapide et le plus sûr pour atteindre les Crocs de l'Enfer. « Jamais entendu parler, répond-il en se grattant le crâne. Mais je vais quand même te donner un bon conseil : file d'ici le plus vite possible. Ton portrait est affiché partout, et ta tête est mise à prix. » Le gamin disparaît au coin de la rue. A présent, les villageois commencent à s'intéresser à vous. Vous décidez de quitter le village au plus vite. Rendez-vous au [398](#).

142

Vous suivez une piste jonchée d'ossements et ? empuantie par les carcasses en décomposition. Comme vous atteignez le fond de la grotte, la lueur des torches se met à décliner. Vous trébuchez sur (plusieurs corps, puis, sans crier gare, une grosse créature poilue vous agrippe les bras et les jambes et essaie de les arracher, ni plus ni moins ! Une fois de plus, vous remerciez le capitaine de vous avoir si durement entraîné. « Laissez faire ! disait-il. L'absence de résistance déconcertera l'adversaire. » Vous essayez... et ça marche ! Le monstre lâche prise, et vous vous dégagez. Vous faites un bond de côté et vous tirez votre épée.

MONSTRE POILU HABILITÉ : 8 ENDURANCE: 10

Si vous triomphez, un autre monstre encore plus poilu apparaît, mais vous parvenez à vous enfuir! par une petite ouverture et vous atterrissez dans un autre tunnel. Rendez-vous au [274](#).

143

C'est parfait ! Vous avez donné le nombre qui correspond au nom qu'on ne peut prononcer. Une porte s'ouvre dans le mur. Vous en franchissez le seuil et vous découvrez trois moines assis en tailleur. Au-dessus d'eux plane un Dragon menaçant qui semble avancer dans votre direction. Vous croisez le regard du moine du milieu, qui prend la parole : « Ô, porteur de la torche, pardonne nos tromperies ! Nous sommes les derniers survivants de notre génération. IL a - qu'IL soit maudit ! - tué tous les nôtres parce que nous étions les gardiens du Brasier, la fournaise qui causera sa perte lorsque les sentinelles se seront réveillées pour lui infliger son châtement. A présent, choisis ton destin. Veux-tu l'une de ces trois fioles ou préfères-tu des Cubes Noirs ? » Si les fioles vous tentent, rendez-vous au [374](#). Si les Cubes Noirs ont votre préférence, rendez-vous au [209](#).

144

La femme escalade en quelques bonds le sentier à pic. Elle ne dit rien mais elle s'immobilise, s'assied en tailleur et ferme les yeux. Vous la rejoignez, sans savoir que faire. Elle ouvre soudain les yeux, pointe le doigt dans votre direction, puis indique un sentier qui court à flanc de falaise. Elle balaie alors un carré dans le sol poussiéreux, et elle y dessine une tente portant comme emblème des ailes de vautour. Vous essayez de lui parler, mais elle retombe dans son extase. Vous la laissez, et vous empruntez avec précaution le chemin qu'elle vous a conseillé. Cette piste vous rapproche du camp des assiégeants, mais vous apercevez en contrebas, au milieu de l'immense armée, une rangée de tentes semblables à celle qu'a dessinée la femme. Allez-vous descendre sur-le-champ (rendez-vous au [338](#)) ou jugez-vous plus prudent de rester sur place pour observer (rendez-vous au [175](#))?



143 *Trois moines sont assis en tailleur, et un Dragon menaçant plane au-dessus de leurs têtes.*

145

Vous avez réussi ! *Tentez votre chance*. Si vous êtes *chanceux*, votre équipe remporte la partie. Les Elfes vous acclament et ceux qui ont parié sur vous ramassent leurs gains. On vous offre 6 Pierres Précieuses bleues, une paire d'ailes elfiques et un guide capable de vous faire sortir de ce pays, que l'on nomme le Champ de Bataille des Géants. Si vous êtes *malchanceux*, votre équipe a perdu, mais vous gagnez 2 Pierres Précieuses bleues, une paire d'ailes elfiques et un guide. Mettez à jour votre *Feuille d'Aventure*, et rendez-vous au [294](#).

146

Vous avancez de dalle en dalle, lorsque soudain un Démon des Marais dégoulinant de vase, l'épine dorsale hérissée de pointes et les griffes acérées, jaillit du marécage et tente de vous tordre le cou.

DÉMON DES MARAIS HABILITÉ : 7 ENDURANCE: 10

Si vous survivez, vous êtes maintenant sur vos gardes. Dans la crainte de voir apparaître d'autres créatures, vous décidez de rebrousser chemin et de prendre l'autre voie. Rendez-vous au [178](#).

147

Vous attaquez, il fait volte-face avec une étonnante rapidité et lance en l'air une pincée de poussière. Vos coups ne le touchent pas. Vous perdez 1 point de **CHANCE**. « Tu me sous-estimes, mon ami, dit-il. Dans ma jeunesse, j'ai été l'apprenti de Mandrekk le Sorcier. Et, de toute façon, je n'ai pas l'objet sur moi. » Rendez-vous au [370](#).

148

Vous restez là sans mot dire. Le capitaine s'assied sur une souche et s'efforce de remettre sa botte. « Très bien, vous deux. Chacun

un tiers. » Les deux soldats tirent leurs épées et se ruent à l'attaque. Combattez-les l'un après l'autre.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier SOLDAT	5	8
Second SOLDAT	6	7

Si vous gagnez, le capitaine, qui a enfin remis sa botte, relève les yeux. « Très bien, dit-il. Tu es accepté. Débarrasse-nous des cadavres de ces incapables ! » Rendez-vous au [218](#).

149

Vous foncez dans une troupe de Gobelins embusqués dans les buissons. Au loin, vous entendez d'autres coups de trompe, des hurlements et des appels. Devant vous, trois Gobelins dégainent leurs épées et passent à l'attaque. Combattez-les l'un après l'autre.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier GOBELIN	5	5
Deuxième GOBELIN	6	6
Troisième GOBELIN	6	6

Si vous survivez, vous cherchez en vain une sortie. Vous êtes donc obligé de revenir en courant vers le Nain. Vous vous apercevez qu'il a lui aussi liquidé trois soldats. Il vous regarde en souriant et vous emmène jusqu'au centre du camp. Rendez-vous au [26](#).

150

Vous bondissez d'un abri à l'autre, espérant ne rencontrer personne. A ce moment précis, vous voyez surgir un parti de cavaliers Orques. Presque simultanément, un escadron de

chevaliers zamarriens arrive dans la même direction. Tout vous semble confus. C'est alors que vous remarquez un moine, juste devant vous. Il est assis sur un grand rocher et sourit d'un air béat. Ses mains immobiles font le signe du cube et une boîte noire tient en équilibre sur ses genoux. Vous contournez le rocher et vous découvrez quatre flèches solidement plantées dans le dos du moine... Voulez-vous ouvrir la boîte (rendez-vous au [249](#)) ou passer votre chemin (rendez-vous au [12](#)) ?

151

Vous cherchez à donner un maximum de vraisemblance à votre histoire. « De la citadelle, hein ? Et tu as déserté ! Allez, avance ! » Sous la menace de son épée, il vous fait passer par un réseau compliqué de tranchées dont certaines sont déjà achevées. Vous arrivez devant un grand chariot de bois dont le flanc est pourvu de solides barreaux métalliques. Le Gobelin dépose votre épée dans un tonneau, et l'on vous jette dans le chariot cellulaire. On n'oublie pas, hélas, de boucler la porte derrière vous ! « Attends ici ! dit le Gobelin. Tu vas bientôt voir l'Inquisitrice. Personne ne peut lui mentir. » Tandis qu'il s'éloigne, vous remarquez avec tristesse que le bracelet s'est mis à briller (noircissez un Étendard sur la partie gauche de votre *Feuille d'Aventure*). Vous portez votre regard sur vos compagnons d'infortune. Il y a deux autres soldats, une femme en haillons et un chauve habillé en moine. Ce dernier est assis à l'écart, en tailleur, et il vous regarde en souriant. Il vous fait signe d'approcher. Allez-vous obéir à son injonction (rendez-vous au [308](#)), ou rester obstinément dans votre coin (rendez-vous au [5](#))?

152

Vous tendez le bras pour ouvrir la porte, mais celle-ci s'ouvre à la volée avant que vous ayez touché la poignée. Une grande femme vêtue d'un manteau se tient devant vous. Elle porte un bâtonnet de feu. « C'est LUI ? fait-elle en fronçant les sourcils.

Si c'est LUI, je n'aurai pas complètement perdu mon temps... » Elle fait tournoyer le bâtonnet, qui se transforme en longue épée ardente. Elle vous attaque. Si vous possédez 1 bâtonnet ou 1 Cube Noir, combattez comme d'habitude. Si vous n'avez ni l'un ni l'autre, vous n'avez aucune chance. Elle vous tue d'un seul coup d'épée, et votre quête prend fin de cette manière expéditive.

JINXANA HABILITÉ : 8 ENDURANCE: 10

Si vous êtes vainqueur, le cadavre de votre adversaire se dématérialise sous vos yeux. Vous pénétrez dans la pièce. Rendez-vous au [330](#).

153

Vous tirez votre épée et vous frappez la hache. Le Gobelin fait volte-face et riposte.

GOBELIN IRRÉGULIER HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 6

Si vous survivez, Péric s'imagine que l'objet du combat était de déterminer celui qui le tuerait. « Jamais vous n'aurez l'honneur de vaincre un chevalier de Zamarra, s'écrie-t-il en avalant quelque chose. » Il s'écroule aussitôt. Il est mort. Vous essayez de décamper, mais quelqu'un vous retient. On vous traîne jusqu'au capitaine qui vous apprend que vous avez maintenant rendez-vous avec le bourreau. On vous fouille, puis quelqu'un vous donne un bon coup sur la tête. Vous perdez conscience, ce qui ne vous empêche pas de perdre 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [286](#).

154

Vous sortez, coiffé de votre casque, la visière soigneusement rabattue. Vous avancez, votre attirail brinquebalant comme une batterie de cuisine, vers un cheval au repos qui porte le même blason que votre armure. Deux Nains se précipitent et vous aident à monter en selle en se mettant l'un sur l'autre pour vous servir de marchepied. Ils sont enchaînés et ne semblent là que

pour remplir cette fonction. Vous vous éloignez, mais vous êtes soudain rejoint par six femmes chevaliers. Vous chevauchez en silence vers le nord, loin derrière les lignes assiégeantes. Cherchant à vous débarrasser de cette encombrante patrouille, vous ordonnez à vos compagnes d'aller en reconnaissance vers l'est. Cinq obéissent, mais la sixième, apparemment votre garde du corps, s'y refuse. Allez-vous essayer de la semer (rendez-vous au 85) ou préférez-vous la combattre (rendez-vous au [255](#)) ?

155

Vous donnez l'argent (déduisez la somme de votre *Feuille d'Aventure*). Vous saisissez l'objet et, en le mettant bout à bout, vous trouvez qu'il ressemble au nombre 18. Cela vous frappe et vous en prenez mentalement note. Le colporteur est très content de cette affaire. Il vous crie, tandis que vous vous éloignez, que vous ne regretterez pas votre acquisition. Rendez-vous au [257](#).

156

Le personnage en manteau noir vous conduit à une grande tour de pierre. On vous traîne jusqu'à une porte métallique qu'on ouvre puis qu'on referme derrière vous. Vous restez seul un long moment, puis on vous met en présence du sorcier Jaxartes.

Ce dernier est assis sur un trône, entre deux Loups somnolents. Deux Nains sont prosternés à ses pieds. « Voici donc le fameux porteur de torche ! Hmm... le portrait était fidèle... » Sur ces mots, il sort un parchemin, qu'il compare avec votre physionomie. « Bien. Et maintenant, donne-moi la torche. C'est tout ce que je veux. » Il réveille les deux Loups couchés à ses pieds, d'une tape affectueuse. Les fauves se mettent à grogner en retroussant les babines (qui n'ont rien d'affectueux). Effrayé, vous reculez et regardez autour de vous. Hormis les deux Nains, il n'y a personne dans la pièce. Jaxartes semble deviner vos pensées. « Pauvre vermisseau, tu ne peux m'échapper ! Si j'en ai envie, je peux... Quoi ? (Il porte brusquement la main à sa tempe.) Une attaque... Mais je dois... non... J'arrive ! » Sur ces



156 « *Pauvre vermisseau, tu ne peux m'échapper !* »
s'écrie le sorcier Jaxartes.

mots il se lève et se retourne vers les Loups. « Occupez-vous de notre invité, mes chéris. J'ai besoin de toute mon énergie pour cette bataille. » Dès qu'il a disparu, les Loups s'élancent. Derrière vous, un palier donne sur un escalier en spirale. Voulez-vous monter les marches (rendez-vous au [351](#)) ou les descendre (rendez-vous au [380](#))?

157

Le tunnel continue de l'autre côté d'un profond précipice. Pour passer, vous n'avez pas le choix : il faut sauter. Si vous n'en avez pas envie, revenez au tunnel de gauche (rendez-vous au [268](#)). Si vous voulez sauter, lancez trois dés et additionnez les résultats pour connaître la distance à franchir ; puis lancez un autre dé et ajoutez le résultat à votre total d'ENDURANCE pour connaître la longueur de votre saut. Si cette longueur est supérieure ou égale à la largeur du gouffre, vous avez réussi. Sinon, vous faites une chute mortelle et votre quête se termine au fond de ce précipice insondable. Si vous parvenez à traverser, vous trébuchez soudain sur cinq cristaux triangulaires et cinq cristaux étoilés. Si vous en avez à présent assez pour la rançon, vous pouvez retourner à l'entrée (vous ne rencontrerez aucune difficulté particulière). Rendez-vous au [32](#). S'il vous en manque encore, continuez à marcher jusqu'à un autre embranchement du tunnel. Que choisissiez-vous : la galerie de gauche (rendez-vous au [114](#)) ou celle de droite (rendez-vous au [362](#)) ?



158

Vous arrivez au magasin à grains, sur la place centrale du bourg. Deux Orques avinés, qui ont enfoncé la porte principale, sont en train de se servir et entassent les sacs sur une carriole. Ils prétendent que ces provisions sont réquisitionnées et que les villageois seront dédommagés, mais vous savez qu'il n'en sera rien, car vous entendez l'un d'eux ricaner en disant : « De toute façon, qui oserait venir les réclamer ? » Un vieillard vous aperçoit et vous supplie d'intervenir. Il vous propose 20 Pièces d'Or. Allez-vous accéder à sa demande (rendez-vous au [82](#)), ou préférez-vous ne pas vous mêler de cette médiocre affaire et quitter le village (rendez-vous au [316](#)) ?

159

Vous courez, mais vos pieds ont du mal à s'arracher du sol marécageux, et vous finissez par vous enliser jusqu'aux genoux. Les Gobelins vous rattrapent. Vous êtes gêné pour combattre (réduisez de 2 points votre total d'**HABILETÉ**, pour ce combat uniquement). Combattez-les l'un après l'autre.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier GOBELIN	6	6
Second GOBELIN	6	6

Si vous survivez, vous sortez de ce borbier. Allez-vous retourner au coffre (rendez-vous au [33](#)) ou essayer le plus vite possible de sortir de ces marécages (rendez-vous au [292](#)) ?

160

Vous montez sur le bateau et le Gobelin se met à fouetter les galériens pour stimuler leur ardeur. A mi-chemin de l'Ile de Karakum, la mer commence à s'agiter et les paquets de mer à déferler sur le pont. Vous entendez soudain des cris de terreur. Ce sont les galériens enchaînés à leur banc sur l'autre bateau, qui

est en train de sombrer. Les Gobelins et les gardes abandonnent le navire et rejoignent à la nage votre vaisseau qui parvient sans encombre à l'anse d'un petit port. Là, on fait descendre les captifs et l'on ordonne aux soldats de s'aligner sur deux rangées. Laquelle choisissez-vous : celle de gauche (rendez-vous au [227](#)) ou celle de droite (rendez-vous au [394](#))?

161

Elle vous montre du doigt les trois personnages, puis se désigne elle-même. Vous notez mentalement les trois personnages : ils sont identiques, mais à chaque fois la main qui empoigne la dague et celle

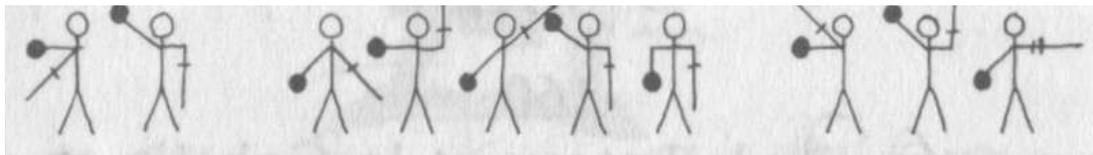
qui tient le bouclier sont orientées différemment.

	PREMIER	DEUXIÈME	TROISIÈME
Main à la dague	Nord	Est	Sud
Main au bouclier	Ouest	Sud-ouest	Nord-ouest

Elle fait ensuite le signe du cube, les mains ouvertes. Rendez-vous au [277](#).

162

Vous êtes dans une caverne au mur de laquelle une clef est suspendue par une cordelette. Il y a juste à côté une inscription :



Voulez-vous prendre la clef en coupant la corde (rendez-vous au [183](#)) ou en tirant dessus (rendez-vous au [94](#)) ? Si vous ne voulez pas vous encombrer de cette clef, ou si vous en avez déjà une, que choisissez-vous ?

La sortie n° 1 Rendez-vous au [201](#)

La sortie n° 2 Rendez-vous au [107](#)

La sortie n° 3 Rendez-vous au [342](#)

163

Vous vous précipitez au secours de la petite fille. Vous l'attrapez au vol, et vous la mettez à l'abri dans les buissons. Les Orques reviennent sur les lieux de l'embuscade et se mettent à se disputer (vous gagnez 2 points de CHANCE). Lorsqu'ils s'en vont enfin, vous vous occupez de la petite fille, qui s'est calmée à présent. « Tu es le porteur de torche, dit-elle, le Sauveur qui va ranimer le Brasier et détruire nos oppresseurs. Moi, je suis Kim-Ona, future prophétesse Wazarrie. Il faut que tu m'accompagnes au Bastion. Là, tu recevras la révélation. Nous sommes l'espoir de l'avenir, de la religion dont le nom est imprononçable. » Stupéfait de cette assurance, vous acceptez volontiers de la suivre. Rendez-vous au [64](#).

164

Vous suivez ces instructions, et vous atterrissez dans un champ. Vous regardez en arrière, vers la route qui mène au village. Six cavaliers en manteau noir sont en train d'examiner les environs. Vous vous faufilez en vous faisant le plus petit possible. Vous traversez plusieurs fois les mêmes ruisseaux, marchez à reculons, sautez quelques troncs d'arbres, bref vous appliquez les sages conseils du Capitaine Laski pour semer ses poursuivants. Lorsque vous êtes assez loin du village, vous escaladez un arbre et vous examinez les environs. Devant vous s'étend une vaste forêt (rendez-vous au [367](#)), et sur la droite passe une route qui est peut-être le Passage de Salik (rendez-vous au [172](#)). Faites votre choix.

165

Vous êtes entré par le niveau 4, et vous êtes dans un corridor orné de bas-reliefs compliqués. Une voix se met à tonner au loin : « Ta voie est celle de l'équilibre. Regarde devant toi, n'aie pas peur et traverse le précipice. » Une corde apparaît devant vous, en travers du précipice. Lancez deux dés, jusqu'à ce que vous obteniez un double, et comptez le nombre de fois qu'il vous aura fallu. Ôtez ce chiffre de votre total d'**ENDURANCE**, et rendez-vous au [231](#).



166

Vous bondissez à travers les flammes. Si vous possédez un Cube Noir, les flammes vous paraissent étrangement fraîches, et vous sortez indemne de la grotte (ôtez un Cube Noir de votre *Feuille d'Aventure*). Si vous n'en avez pas, lancez un dé et déduisez le score de votre total d'**ENDURANCE**, puis réduisez votre total d'**HABILETÉ** de 1 point. Vous êtes blessé, mais vous avez échappé au géant, qui ne vous suivra pas. Vous regardez le paysage autour de vous. A votre gauche il y a un bois, et devant vous s'étend une plaine. Tous deux sont au nord. Allez-vous prendre la direction de la plaine (rendez-vous au [282](#)) ou celle du bois (rendez-vous au [210](#)) ?

167

Vous sortez de l'auberge comme si de rien n'était. L'homme qui vous suivait vous rattrape et vous pose la main sur l'épaule. Il vous fait pivoter, examine attentivement votre visage, puis tire son épée en disant : « Tu es fait. Prépare-toi à mourir... »

CHASSEUR DE TÊTES HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, vous fuyez le village à toutes jambes. Rendez-vous au [398](#).

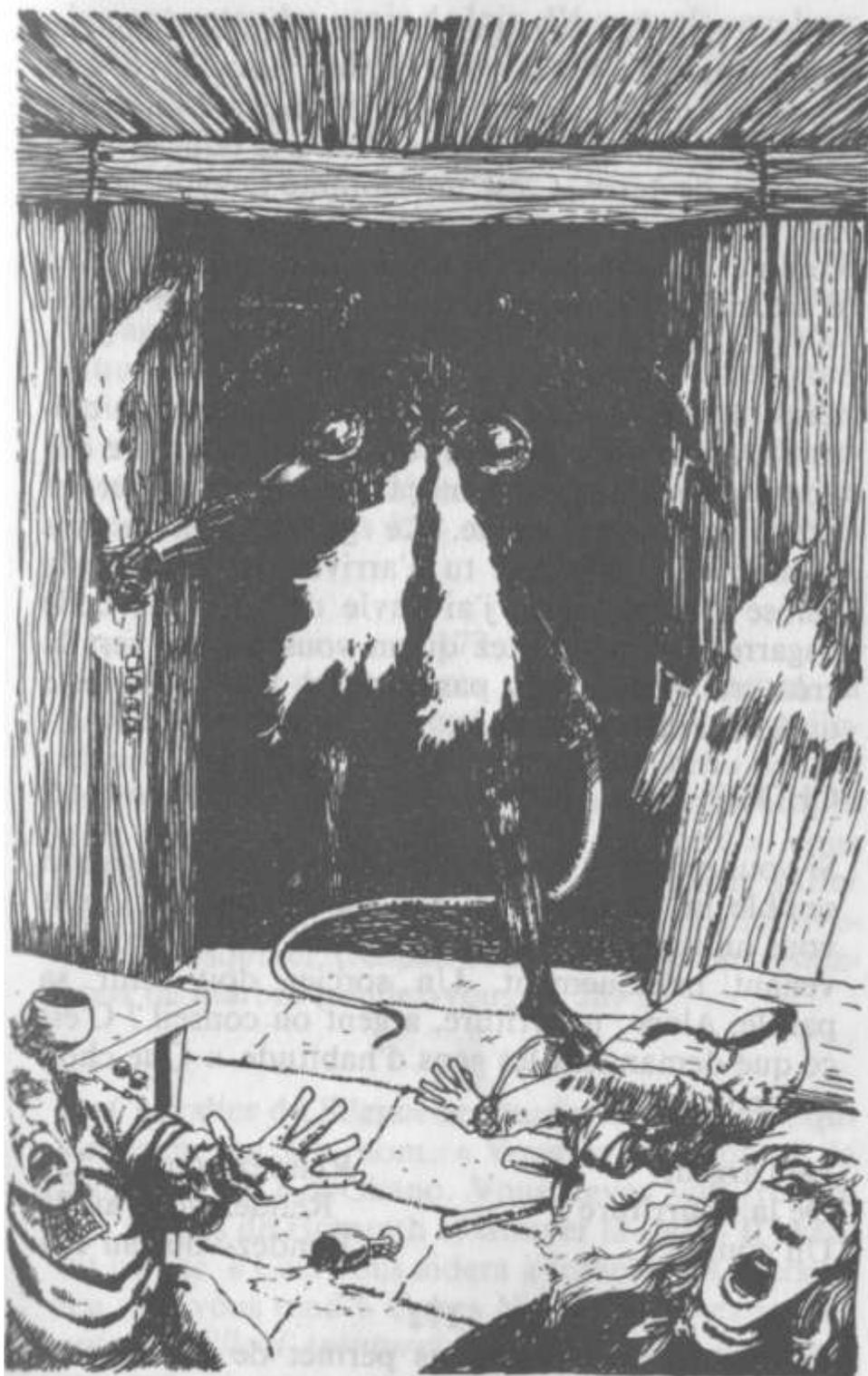


168

Le tunnel continue à descendre. Soudain, quatre murs de feu régulièrement espacés apparaissent devant vous. Vous devez les franchir. Si vous avez 4 Cubes Noirs (rayez-les de votre *Feuille d'Aventure*), vous traversez sans encombre. S'il vous en manque, vous perdez 3 points d'ENDURANCE par mur de feu que vous avez franchi sans protection. Si vous survivez, vous constatez que le tunnel se sépare en deux tronçons. Prenez-vous à gauche (rendez-vous au [229](#)) ou à droite (rendez-vous au [393](#))?

169

Vous entrez dans une salle bondée. Le vacarme est tel que vous devez hurler pour passer votre commande au garçon du comptoir. Vous payez, puis vous allez vous asseoir pour siroter votre boisson en vous divertissant de l'ambiance pittoresque de l'auberge (vous gagnez 4 points d'ENDURANCE). Mais l'éclat soudain de votre bracelet vous rappelle à l'urgence de votre mission (noircissez un Étendard sur votre *Feuille d'Aventure*).



169 *La porte s'ouvre à toute volée et un Démon cracheur de feu fait irruption dans l'auberge !*

Vous vous levez précipitamment, mais la porte s'ouvre à toute volée. Un Démon cracheur de feu se tient sur le seuil. Il est armé d'un cimenterre de feu et porte une étrange armure incandescente. Dans l'auberge, c'est la panique. Dans un grand désordre de chaises et de tables renversées, chacun tente d'échapper au Démon. Allez-vous quant à vous lui tenir tête (rendez-vous au [110](#)) ou jugez-vous plus sage de vous réfugier derrière le bar comme tout le monde (rendez-vous au [242](#)) ?



170

Vous passez devant une rangée d'œufs géants, et vous prenez les Pierres Précieuses multicolores qui sont posées au sommet de chacun. Chaque fois que vous vous emparez d'une pierre les œufs se fendillent, et il s'en échappe un jet de liquide à l'odeur épouvantable. Vous vous servez jusqu'à ce que vous en ayez assez pour payer la rançon. Mais, soudain, une énorme serre vous saisit à la taille et vous soulève de terre. C'est un Homme-Dragon géant. La créature resserre son étreinte et vous broie comme une vulgaire brindille. Vous périssez dans d'atroces souffrances, ce qui met fin à votre quête.

171

Dans la rue, le petit garçon s'est assis sur une clôture. A côté de lui se tient un horrible monstre qui vous toise d'un air menaçant en grognant et en brandissant une hache. Le gamin semble très excité : « Je parie que tu n'arrives pas à battre la Chose ! Allez,

viens, j'ai envie de voir une belle bagarre ! » Vous sentez qu'on vous pousse vers la créature. Vous n'avez pas le choix. Il ne vous reste qu'à dégainer votre épée.

CHOSE HABILITÉ : 5 ENDURANCE : 9

Si vous survivez à ce combat impromptu, le gamin semble un peu déçu. Il fait mine de partir, mais vous lui rappelez le pari. « Ah oui ! fait-il, s'en souvenant brusquement. Un sorcier doit tenir sa parole. Alors : nourriture, argent ou conseil ? C'est ce que demandent les gens d'habitude. » Que choisirez-vous ?

De l'argent Rendez-vous au [237](#)

De la nourriture Rendez-vous au [95](#)

Un conseil Rendez-vous au [141](#)

172

La route carrossable vous permet de cheminer à bonne allure. En prêtant l'oreille, vous pouvez également entendre venir de loin d'éventuels cavaliers. Loin des lignes ennemies, vous vous sentez en sécurité. Mais, soudain, un pavé de la route se soulève et libère un piège métallique dont la mâchoire se referme sur votre cheville. Vous êtes fait ! Au même moment, deux hommes d'armes sortent des buissons. Leur tenue est négligée, mais leur expression est déterminée. Vous tirez votre épée. « Paix, voyageur, disent-ils. Nous ne voulons pas te tuer... Nous voulons simplement tes biens. » Acceptez-vous de leur donner votre or, vos pierres précieuses et vos cristaux (rendez-vous au [253](#)) ou refusez-vous de vous laisser dépouiller - si vous n'avez rien à leur donner, vous êtes obligé de refuser (rendez-vous au [78](#)) ?

173

L'homme est debout près d'un tronc d'arbre, la hache sur l'épaule. Il vous parle d'une voix mélodieuse : « Tu es le porteur de la torche, celui dont la prophétie annonce la venue. Mais tout

d'abord, je dois vérifier ta confiance. Ferme les yeux. » Vous obéissez, et vous sentez la lame de la hache siffler au-dessus de votre tête. Essayez-vous instinctivement d'esquiver (rendez-vous au [369](#)), ou restez-vous de marbre (rendez-vous au [28](#)) ?

174

Le Chevalier du Silence se tourne vers l'écuyer, qui s'exprime en son nom. « Vous avez accompli la prophétie de Kei-Okano. Vous devez vous rendre aux grottes de Homrath et trouver la clef. » Il brandit un sac. « Ceci vous aidera à franchir les murs de feu. » Il vous tend 6 Cubes Noirs (inscrivez-les sur votre *Feuille d'Aventure*). On vous donne ensuite à manger, et vous vous reposez (vous récupérez 1 point d'**HABILETÉ** et 6 points d'**ENDURANCE**). L'écuyer vous accompagne jusqu'à la porte et montre du doigt une montagne au sommet aplati. « C'est là que se trouvent les grottes d'Homrath qui conduisent aux Crocs de l'Enfer. La clef s'y trouve. » On ne vous dit rien d'autre. Vous passez à travers une autre ouverture du mur de feu, mais cette fois il n'y a plus d'assiégeants. Vous suivez le chemin, que vous trouvez très facile, pendant de longues heures. Soudain, vous découvrez un étrange spectacle : un jeune garçon est enchaîné au sommet d'une aiguille rocheuse, auquel on accède par un escalier en spirale. Il est attaqué par deux Hommes-Dragons et appelle désespérément à l'aide. Allez-vous voler à son secours (rendez-vous au [52](#)) ou continuer tranquillement votre chemin vers la montagne (rendez-vous au [194](#)) ?

175

Vous observez les allées et venues dans le camp. Soudain, un léger craquement se fait entendre derrière vous (vous gagnez 1 point de **CHANCE**). **VOUS VOUS** retournez brusquement, et vous surprenez deux truands en train de ramper dans votre direction. Aux nombreuses sacoches, épées et morceaux d'armures qui les encombrent, vous devinez sans gros effort intellectuel que leur spécialité est de détrousser les soldats isolés. Ce qu'ils comptent vous faire sans tarder ! Combattez-les tour à tour.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier TRUAND 4 6

Second TRUAND 5 7

Si vous triomphez, vous descendez vers le campement. Rendez-vous au [338](#).

176

Le sentier forestier s'obscurcit. Les arbres sont immenses, de grands oiseaux noirs tournoient dans les airs, et de petites créatures à fourrure sautent de branche en branche. Soudain, vous voyez jaillir deux colonnes de feu jumelles, qui disparaissent en quelques secondes. A ce moment, le sentier contourne un tertre arrondi. Allez-vous monter sur cette éminence (rendez-vous au [232](#)) ou passer votre chemin (rendez-vous au [317](#)) ?

177

Vous entendez les pas de vos poursuivants, mais vous vous sentez à l'abri dans cette forêt. Soudain, une flèche déchire les feuillages et se plante dans un tronc d'arbre. Une colonne de fumée s'en échappe aussitôt. Un cri fuse des profondeurs du bois : « Ça y est, je l'ai repéré ! Visez en direction de la fumée ! » Une averse de flèches arrose aussitôt les fourrés. *Tentez votre chance*. Si vous êtes *malchanceux*, une flèche se plante dans votre bras. Lancez un dé pour savoir le nombre de points d'ENDURANCE que vous perdez. Vous foncez à travers les fourrés, en zigzaguant pour échapper aux projectiles. Allez-vous chercher le salut en grim pant dans un arbre (rendez-vous au [358](#)) ou en courant vers la saillie rocheuse qui s'élève devant vous (rendez-vous au [56](#))?

178

Plus vous approchez de la forteresse et plus les dalles s'élargissent. Sur le plan militaire, ce château est indéfendable :

trop de fenêtres, pas assez d'angles de tir, une grande vulnérabilité au tir des catapultes. Une volée de marches de pierre monte vers un portail ouvert qui ne semble pas gardé. A l'intérieur, vous découvrez un certain nombre de cloches et de cubes de prière. Vous vous rendez compte que vous êtes dans un monastère, mais l'endroit est complètement désert. Au milieu du cloître, un énorme chaudron laisse échapper d'épaisses volutes de fumée noire. Vous décidez d'explorer les lieux. Par quoi allez-vous commencer : par les portes qui s'ouvrent sur la gauche de la cour (rendez-vous au [300](#)) ou par l'escalier qui monte sur la droite (rendez-vous au [193](#)) ?

179

Vous vous précipitez vers la porte. La poignée pivote et la porte s'ouvre sans résistance. Vous tâtonnez dans l'obscurité et vous trouvez un grand coffre. Une voix vous enjoint alors de rester tranquille. Vous vous figez, et vous voyez soudain entrer un Nain. « C'est bon, dit-il. Ils sont partis. » On ouvre les volets, et vous vous retrouvez au milieu d'une dizaine de personnes. Un marin, qui sent le goudron, vous demande ce que vous voulez. Vous jouez la carte de la sincérité : « Quitter cette île et fuir le siège. » Un autre marin se lève en grommelant : « Ils veulent tous la même chose ! fait-il en montrant les autres. Bon, ça te coûtera 5 Pièces d'Or. » Acceptez-vous cette offre (rendez-vous au [45](#)) ou jugez-vous opportun de la refuser et de sortir (rendez-vous au [108](#)) ?

180

Vous vous retournez vivement et vous recevez un bon coup d'épée dans les côtes (vous perdez 1 point d'**HABILETÉ** et 4 points d'**ENDURANCE**). Devant vous se tient un Gobelin terrorisé. Voyant que vous brandissez votre épée, il interpelle les autres : « C'est l'homme que Jax recherche. Venez, vous deux ! »

Ses deux comparses se retournent, mais l'un d'entre eux, terrassé par l'alcool, s'effondre. L'autre Orque, que la boisson au contraire

excite, s'avance d'un air menaçant. Combattez les deux brutes tour à tour.

HABILETÉ ENDURANCE

GOBELIN 6 6

ORQUE 7 7

Si vous survivez, vous vous tenez dorénavant sur vos gardes. Vous sentez que ces événements ont un rapport avec votre mission. Vous décidez d'explorer l'étage. Rendez-vous au [193](#).

181

Vous montez sur le cheval, empoignez les rênes, et glissez vos pieds dans les étriers. Le cheval repart dans la direction d'où il vient. Soudain, les rênes vous enlacent les mains et les étriers vous ensèrent les pieds. Sans que vous puissiez rien faire, le cheval se lance au galop, et s'arrête brusquement au milieu d'un groupe de cavaliers en manteau noir, qui éclatent de rire et s'approchent d'un air menaçant. Vous êtes à la merci des sorciers-combattants de Jaxartes, qui ne vont pas tarder à mettre un terme à votre mission.

182

La fillette est en larmes. Elle vous remercie, donne le sac à un charretier qui l'attend et file vers la porte d'un bâtiment qui est, selon toute apparence, l'école du village. Quelques secondes plus tard, vous entendez des pleurs. « Tiens, fait une grosse voix. Je vais t'apprendre à arriver en retard ! » Vous entendez un sifflement, un choc, puis de nouveaux hurlements. Vous vous approchez d'une fenêtre. Le maître est en train de corriger la petite fille. N'écoutant que votre bon cœur, vous faites irruption dans la classe et vous expliquez la situation. Mais la brute ne veut rien entendre, et vous menace même de sa badine. Furieux, vous tirez votre épée et brisez la canne en deux, puis vous soulevez le bonhomme par le collet. Lorsqu'il a enfin daigné vous écouter,



182 *Approchant d'une fenêtre, vous voyez le maître en train de corriger la petite fille.*

vous le lâchez et vous ressortez. C'est alors qu'une trompette retentit et que tout le monde se met à courir vers la partie ouest du village. Allez-vous suivre le mouvement (rendez-vous au [158](#)) ou rester sur place pour veiller sur la petite fille (rendez-vous au [287](#)) ?

183

Vous coupez la cordelette et vous prenez la clef (inscrivez-la sur votre *Feuille d'Aventure*). Comme par magie, une autre clef apparaît à la place. Il y a trois sorties. Laquelle choisissez-vous ?

La sortie n° 1 Rendez-vous au [201](#)

La sortie n° 2 Rendez-vous au [107](#)

La sortie n° 3 Rendez-vous au [342](#)

184

Ils se rendent compte qu'ils vont devoir se battre. L'un d'eux porte quelque chose à sa bouche, et vous entendez aussitôt un sifflet très aigu. Votre cheval se met à ruer et vous désarçonne. *Tentez votre chance*. Si vous êtes *malchanceux*, vous prenez un coup de sabot en pleine tête (vous perdez 1 point d'**HABILETÉ**). Les Orques éclatent de rire, prennent le cheval par la bride et s'en vont. Vous vous relevez en vous époussetant, puis vous montez sur un rocher pour observer le champ de bataille. Rendez-vous au [243](#).

185

Vous arrivez à la clairière qui débouche sur une étendue de roseaux. Vous êtes impitoyablement harcelé par les moustiques (ces sales bêtes vous font perdre 1 point d'**ENDURANCE**). Rendez-vous au [356](#).

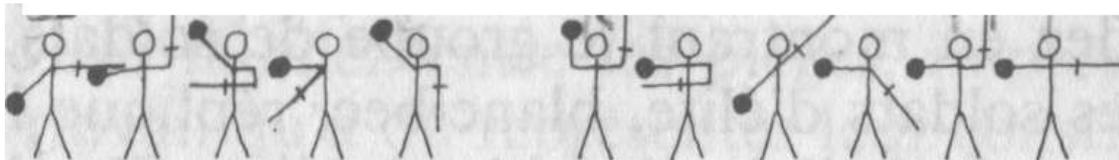


186

Il vous regarde avec insistance, comme s'il voulait vous souffler la réponse. Vous examinez la grotte dont vous désignez l'extrémité la plus sombre. Il vous empoigne d'une seule main, saisit une bûche enflammée de l'autre, et vous entraîne vers les profondeurs de la grotte dont le sol est jonché de squelettes. « Alors, Djakk, on ne s'en fait pas ! » fait-il en saluant l'un des squelettes étendu sur un piédestal. Il éclate de rire, apparemment très fier de sa plaisanterie. Il vous jette sans ménagement sur un tas de Pièces d'Or. « Sers-toi et file ! » vous crie-t-il. Vous prenez une poignée d'or (lancez quatre dés pour savoir combien de pièces vous attrapez, et notez ce nombre sur votre *Feuille d'Aventure*). Soudain, vous vous rendez compte qu'il se livre de nouveau à une espèce de rituel. Allez-vous fuir en direction du fond obscur de la caverne (rendez-vous au 31) ou au contraire vers l'entrée (rendez-vous au [272](#))?

187

Vous êtes dans une grotte déserte. Sur la paroi, vous distinguez une étrange inscription à la craie :



Il y a trois sorties. Laquelle choisissez-vous ?

La sortie n° 1 Rendez-vous au [245](#)

La sortie n° 2 Rendez-vous au [135](#)

La sortie n° 3 Rendez-vous au [233](#)

188

La petite barque est difficile à diriger sur cette mer agitée, mais vous persévérez (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Vous parvenez enfin sur la côte nord-ouest de l'île. La côte est déserte. Vous quittez l'anse sablonneuse et vous suivez un mauvais sentier qui vous mène au sommet d'une éminence. De cette hauteur, vous découvrez en contrebas un petit port noyé dans la brume. Un sentier vous conduit au port. Vous suivez les étroites ruelles qui descendent vers les quais. Soudain, des cris retentissent ; plusieurs personnes vous dépassent en courant et s'engouffrent dans les maisons. « Cachez-vous ! hurle une voix. Les enrôleurs d'Ostragoth ! » Vous avez trois solutions : vous engouffrer dans une maison sur la gauche (rendez-vous au [179](#)), vous engouffrer dans une maison sur la droite (rendez-vous au [10](#)) ou remonter en courant la ruelle que vous venez de descendre (rendez-vous au [236](#)).

189

Vous savez qu'on vous remarquera moins au milieu des soldats. D'un air déterminé, vous vous avancez vers un groupe. Mais soudain, un sergent Gobelin vous saisit à l'épaule. « Où vas-tu, vermine ? » Vous répondez en montrant le groupe de soldats. « Ça, c'est les soldats d'élite, blanc-bec, réplique l'autre. Toi, t'as plutôt l'air d'un bleu ! Allez, file chez les Irréguliers ! Une, deux, une, deux... » Rendez-vous au [101](#).



190

Vous n'y arrivez pas. Le char de combat se jette sur vous. *Tentez votre chance*. Si vous êtes *chanceux*, les roues du véhicule sectionnent les chaînes, mais vous êtes assommé par un coup de sabot (rendez-vous au [303](#)). Si vous êtes *malchanceux*, vous voyez avec horreur le chariot se rapprocher de vous. Le conducteur ne prend pas la peine de ralentir et vous êtes écrabouillé. Votre quête est terminée.

191

Vous entrez par le niveau 5. Dans le corridor orné de bas-reliefs qui s'ouvre devant vous résonne soudain une voix caverneuse : « Tu es sur la juste voie. Avance ! » Une lumière rouge baigne soudain le corridor, et vous vous sentez brusquement plein de force et de confiance. Vos totaux d'**HABILETÉ** et d'**ENDURANCE** retrouvent leur niveau de départ. Rendez-vous au [231](#).

192

Vous vous faufilez entre les pièges, impressionné par le travail qu'a dû représenter leur construction en si peu de temps. Vous vous arrêtez au niveau d'un tas de décombres. En regardant en l'air, vous apercevez de la lumière. Rendez-vous au [118](#).

193

Vous montez. Des cubes de différentes tailles, accrochés au plafond comme des cloches, oscillent doucement au vent léger, et tintent délicatement. A ce moment précis, le bracelet se met à briller (noircissez un Étendard sur la partie gauche de votre

Feuille d'Aventure). En arrivant sur le palier, vous découvrez une longue galerie bordée de nombreuses portes. Des morceaux de parchemins à moitié brûlés volettent au gré des bouffées d'air chaud et des fumées qui montent du chaudron. Quel côté de la galerie allez-vous d'abord explorer : celui de gauche (rendez-vous au [319](#)) ou celui de droite (rendez-vous au [87](#)) ?

194

Vous commencez l'escalade de la montagne au sommet aplati. C'est une épreuve difficile au cours de laquelle vous devez descendre au fond de ravins encaissés et remonter de l'autre côté (si vous ne possédez pas d'ailes elfiques, vous perdez 4 points d'**ENDURANCE**). Le sommet de la montagne est étrangement plat et lisse. Trois grands trous placés à cent pas l'un de l'autre forment les sommets d'un triangle. Si vous voulez prendre le risque de sauter dans l'un de ces trous, rendez-vous au [339](#). Si vous voulez redescendre de l'autre côté de la montagne, rendez-vous au [99](#).

195

Vous continuez à grimper jusqu'au moment où vous atteignez le sommet d'une falaise. Devant vous se dressent de hautes parois calcaires, bien trop difficiles à gravir. Soudain, vous voyez une forme s'élancer depuis leur arête, et descendre sur vous en planant. Reconnaisant un Elfe Noir, vous tirez votre épée. A la vue de votre arme, il vire sur une aile. Vous le voyez plus nettement, à présent : une espèce de voilure qu'il porte fixée aux pieds et aux mains lui donne une grande mobilité aérienne. Vous frissonnez en distinguant à proximité de ses mains une inquiétante lueur métallique. Vous attaquez, mais votre assaillant esquive. Soudain, vous en voyez d'autres s'élancer de la crête des falaises. Vous vous mettez à courir. *Tentez votre chance*. Si vous êtes *chanceux*, vous vous cachez dans un petit vallon au fond duquel vos agresseurs ne peuvent vous trouver. Rendez-vous au [212](#). Si vous êtes *malchanceux*, un objet



195 Soudain, un Elfe Noir s'élance du haut d'une falaise et descend sur vous en planant.

contondant vous heurte la tête. Vous vous évanouissez, et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [244](#).

196

Vous vous mettez à la recherche de prises sur la paroi abrupte. Lancez un dé six fois de suite, et alignez la série de résultats sur votre *Feuille d'Aventure*. Ils indiquent la position des prises utilisables. Lancez une nouvelle série de six dés qui vous permettra de déterminer votre progression et alignez ces chiffres parallèlement à la première série. Lorsque deux chiffres concordent, vous trouvez tout de suite les bonnes prises. Sinon, vous devez dépenser des trésors d'énergie et perdre un temps précieux à en tailler vous-même. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE par prise que vous devez tailler à coups d'épée. Vous atteignez enfin le fond, et vous vous rendez au [219](#).

197

Vous avancez dans le sable et, quelques centaines de mètres plus loin, vous tombez sur un squelette. Il ne vous paraît pas très vieux et il vous semble même qu'il porte encore des traces de sang. Vous continuez, et à votre grande surprise vous tombez sur un autre squelette maculé de sang. Vous tirez votre épée et vous avancez prudemment. Cette fois, vous trouvez un vieux coffre à moitié enfoui dans le sable. Un petit trou dans le couvercle vous permet de voir qu'il contient des pierres précieuses. Allez-vous vous attarder à ouvrir le coffre pour vous servir (rendez-vous au [397](#)) ou passer votre chemin (rendez-vous au [97](#)) ?



198

Vous ôtez le bouchon. Aussitôt, vous sentez une mauvaise odeur et un léger sifflement se fait entendre. Vous regardez à l'intérieur de la bouteille et vous la jetez derrière vous. Lorsque vous vous retournez, vous voyez un gros bonhomme aux vêtements très exotiques, qui porte de gros bracelets en or. Il respire un grand coup. « Ouf, pas trop tôt ! Commençais à étouffer là-dedans. Merci à toi, noble voyageur. Il y a vraiment des siècles que je n'avais pas respiré l'air frais. » A ces mots il extrait de sa poche un cristal étoilé qu'il vous tend. Vous l'acceptez (inscrivez-le sur votre *Feuille d'Aventure*), puis le personnage s'éloigne tranquillement. Mais au bout de quelques pas il se retourne et vous découvrez un visage décomposé par la haine. Il prend un morceau de bois, le frappe contre un rocher, qui se fend sous le choc ! « A mort, à mort, à mort ! » hurle-t-il en se jetant sur vous. Allez-vous prendre vos jambes à votre cou (rendez-vous au 30) ou accepter le combat (rendez-vous au [329](#)) ?

199

Vous commencez à creuser. C'est au début assez facile, mais vous vous apercevez rapidement que plus vous creusez et plus le sable du dessus s'écoule par le trou (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Mais vos efforts sont enfin récompensés et la lumière du jour vous illumine. Une fois parvenu à vous extraire du trou, vous vous apercevez que vous êtes au bord de la mer, à côté d'une dune de sable située à l'est de la citadelle. La Baie des Requins, dans laquelle la flotte d'Ostragoth a jeté l'ancre, se déploie devant vous. « Hé, vermine, arrive donc ! » hurle soudain une grosse voix. Vous vous retournez, et vous apercevez un peloton de soldats ennemis, commandés par un sergent. Ils s'affairent à dégager une grosse catapulte enlisée sur la plage. Allez-vous vous précipiter pour les aider (rendez-vous au [70](#)) ou courir dans la direction opposée, afin de vous cacher au milieu des dunes (rendez-vous au [278](#)) ?

200

Cette étroite vallée vous semble interminable, mais au bout d'un certain temps les arbres sont plus petits et plus clairsemés. Le soleil filtre jusqu'au sol. Vous entendez le bruit d'un gros cours d'eau, et bientôt le petit ruisseau que vous suivez se jette dans un torrent. Un solide pont de bois enjambe les flots tumultueux et, sur l'autre rive, vous apercevez un feu de camp autour duquel s'affairent trois personnages. Une irrésistible odeur de cuisine vient vous flatter les narines. Voulez-vous emprunter le pont (rendez-vous au [309](#)) ou au contraire traverser à gué le torrent impétueux (rendez-vous au [8](#)) ?

201

Vous êtes dans une caverne semée de blocs de pierre frappés du signe du champignon. Derrière chaque bloc est inscrit le nombre 50. Chacun pèse 10 poids zamarriens. Vous ne pouvez porter plus de 60 poids. Si vous voulez prendre l'un des blocs, inscrivez son poids sur votre *Feuille d'Aventure* sans dépasser le maximum. Il y a quatre sorties. Laquelle choisissez-vous ?

La sortie n° 1 Rendez-vous au [241](#)

La sortie n° 2 Rendez-vous au [162](#)

La sortie n° 3 Rendez-vous au [342](#)

La sortie n° 4 Rendez-vous au [366](#)

202

La porte s'ouvre sans difficulté sur une bibliothèque encombrée de vieux livres empilés à la diable. Vous fouillez au hasard dans les papiers et vous tombez sur une liasse de parchemins sur lesquels sont représentés tous les chevaliers zamarriens. Chaque portrait, agrémenté d'une description, est signé « S ». Vous êtes en train de penser que ces portraits ont été fournis par le traître, lorsque vous tombez sur le vôtre, qui porte la mention « porteur

de la torche ». Vous entendez un hurlement qui vous incite à prendre la fuite. Mais vous apercevez soudain un registre qui s'intitule « Dépenses d'espionnage ». Allez-vous prendre le temps de le feuilleter (rendez-vous au [254](#)), ou préférez-vous déguerpir au plus vite et grimper à l'étage (rendez-vous au [351](#)) ?

203

Vous suivez la femme à l'extérieur de la tente. Elle bondit avec une grande aisance d'un abri à un autre, puis plonge dans une tranchée qui débouche dans une espèce de cache dans laquelle vous apercevez quelques Elfes enchaînés à des arbres. Là, la femme s'assied et vous vous accordez un peu de repos (vous récupérez 6 points d'ENDURANCE). Comme elle reste silencieuse, vous lui demandez qui elle est et pourquoi elle vous a secouru, mais en guise de réponse elle trace des signes dans la poussière. Brusquement, vous entendez du bruit dans les buissons derrière vous. Prenez-vous le temps de regarder le dessin que la femme a tracé pour vous (rendez-vous au [161](#)), ou non (rendez-vous au [277](#)) ?

204

Plutôt rassurés que vous ne soyez pas l'homme qu'ils recherchent, les cavaliers s'éloignent. Vous regardez Jambe-de-Bois, et vous vous souvenez des 500 Pièces d'Or. « Mais je ne les ai pas ! » protestez-vous. « Je le sais bien, répond-il. Mais je sais où tu peux les trouver : là-bas, au Pays des Dragons ! Les Hommes-Dragons sont de grands amateurs de Pierres Précieuses et bijoux en tous genres. En suivant ce chemin, tu arriveras aux grottes. Reviens me voir avec l'équivalent en pierres de 500 Pièces d'Or. » Il montre du doigt une boutique de joaillier. « C'est là que je t'attendrai. » Avant de partir, vous entrez dans la boutique pour vous renseigner sur le cours actuel des Pierres Précieuses. Rendez-vous au [399](#).

205

Les Orques vous conduisent vers l'ouest, et s'arrêtent près d'un bassin. L'un d'eux, qui a ouvert un coffret, se met à partager ce que vous supposez être le trésor du vieux avec son compagnon. Il distribue les Pierres Précieuses. « Une pour toi... Une pour moi... Deux pour toi... Deux pour moi. » L'autre prend soudain un air méfiant. Il sent instinctivement que son compagnon essaie de le rouler. « Encore trois pour toi... Et trois pour moi. » L'autre Orque l'arrête soudain du geste. « Hé, attends une seconde ! » s'écrie-t-il. Et ils commencent à se disputer. Vous patientez au bord d'un petit bassin et vous vous souvenez tout à coup des dernières paroles du vieux. Allez-vous sauter dans le bassin (rendez-vous au [293](#)), ou préférez-vous monter les deux Orques l'un contre l'autre (rendez-vous au [224](#))?

206

Lorsque vous êtes tiré d'affaire, vous descendez de cheval et vous ôtez l'armure surchauffée. Effrayé par le tintement des pièces métalliques que vous précipitez violemment sur le sol, l'animal se cabre, casse la branche où vous l'avez attaché et détale au galop. Dans l'armure, vous trouvez une petite bourse contenant 5 Pièces d'Or (notez-les sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous vous reposez et vous observez les alentours (vous récupérez 2 points **d'ENDURANCE**). Soudain, votre bracelet se met à briller (notez sur votre *Feuille d'Aventure* qu'une enceinte de la citadelle vient de tomber), vous rappelant l'urgence de votre mission. Vous devez vous remettre en route, mais il y a deux sentiers. Le premier s'éloigne vers ce qui semble être une rivière (rendez-vous au [20](#)), le second débouche sur une route (rendez-vous au [365](#)). A vous de choisir !

207

Vous marchez sur la crête des falaises, et vous vous retrouvez au camp principal des assiégeants. Vous êtes stupéfait de votre difficulté à vous éloigner des lignes ennemies. En contrebas, les tentes sont alignées au cordeau et devant chacune est planté un étendard. Le sentier descend vers le camp. Allez-vous l'emprunter tout de suite ([338](#)) ou préférez-vous observer les allées et venues dans le camp (rendez-vous au [175](#)) ?



208

Vous montez dans une embarcation aux couleurs vives, et les Nains se mettent à ramer. Apparemment, ils sont très contents d'avoir un client. La barque est vieille et en mauvais état. De temps à autre, l'un des Nains est obligé d'écoper avec une tasse. Vous prenez un peu de repos, puis vous vous renseignez sur les périls qui vous attendent dans le nord. Skif vous dit qu'à part des bandes d'Orques, de soldats et de Gobelins en maraude, vous ne risquez rien. Mais, soudain, le visage de Sprig se décompose. « Le Géant ! » hurle-t-il en se jetant à l'eau, aussitôt imité par son compagnon. A peine vous êtes-vous retourné qu'un marteau géant s'abat sur le bateau. *Tentez votre chance*. Si vous êtes *malchanceux*, vous êtes blessé par une volée d'éclats de bois (lancez un dé et déduisez le résultat de votre total d'**ENDURANCE**). La barque sombre, mais une main géante vous empoigne au dernier moment et vous soulève à quelques mètres de hauteur. Allez-vous tirer votre épée pour frapper le Géant (rendez-vous au [388](#)) ou rester tranquille (rendez-vous au [50](#))?



208 *Soudain, un marteau géant s'abat sur votre embarcation !*

209

Vous tendez la main vers le tas de cubes (lancez un dé pour savoir combien vous parvenez à en prendre). S'il en reste, ils disparaissent aussitôt. Rendez-vous au [9](#).

210

Dès que vous pénétrez dans les bois, une sourde inquiétude vous saisit. Les arbres aux formes étranges et tourmentées vous inspirent une incompréhensible terreur. Vous avez soudain la certitude qu'on vous observe, et d'ailleurs il vous semble apercevoir du mouvement dans les feuillages. Vous êtes soudain frappé par l'absence de chants d'oiseaux et vous ne sentez la présence d'aucun être vivant. Plus étrange encore, le sentier que vous suivez est soudain obstrué par la végétation, devant et derrière vous... Décidant de fuir en vitesse, vous vous mettez à faucher les broussailles à coups d'épée. Mais tous vos efforts sont vains. Si vous avez un bâtonnet magique, rendez-vous au 48. Sinon, rendez-vous au [295](#).

211

Vous tendez la main vers la clef et vous l'ôtez délicatement de son crochet. Soudain, un rideau de feu vous enveloppe. Si vous ne possédez pas de Cube Noir, vous êtes sévèrement brûlé (vous perdez 1 point d'**HABILETÉ** et 4 points d'**ENDURANCE**). Sinon, contentez-vous de rayer 1 Cube Noir de votre *Feuille d'Aventure*. Vous introduisez votre clef dans la serrure, vous poussez la lourde porte et la refermez derrière vous. Rendez-vous au [259](#).

212

Lorsque vous atteignez le fond, vous ne voyez rien. Mais, soudain, vous apercevez la source de la fumée et vous entendez les piaillements de deux petits Hommes-Dragons qui s'amuse à se poursuivre en battant des ailes et en se crachant des jets de flammes. Aux débris de coquilles qui jonchent le sol, vous devinez que l'éclosion des petits est récente. Ils s'aperçoivent

enfin de votre présence, accourent et se mettent à tourner joyeusement autour de vous. Vous réalisez soudain que les parents ne doivent pas être loin et, en effet, vous ne tardez pas à entendre un lourd battement d'ailes. Il est urgent de vous mettre à l'abri. Allez-vous courir jusqu'à la grotte la plus proche (rendez-vous au [115](#)), ou rester dehors en vous cachant derrière un rocher (rendez-vous au [29](#)) ?

213

Comme pour insister, le vieil homme attend à côté de votre table. Mais l'un des trois soudards intervient, le bouscule sans ménagement, puis s'immobilise en vous dévisageant. Il sort un parchemin de sa poche, y jette un coup d'oeil puis vous scrute attentivement. Vous vous apercevez soudain que ces trois brutes sont des chasseurs de primes, des mercenaires dont le métier est de rechercher les criminels dont la tête est mise à prix. L'homme tire son épée et rameute ses compagnons. Ils vont vous attaquer. Vous devez les combattre l'un après l'autre.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier CHASSEUR DE PRIME	6	6
Deuxième CHASSEUR DE PRIME	5	8
Troisième CHASSEUR DE PRIME	6	7

Si vous survivez, vous quittez à la hâte le village. Rendez-vous au [398](#).

214

Vous frappez à la porte. Un Nain somnolent apparaît enfin. « Du large ! crie-t-il à travers le judas grillagé. C'est complet ! » Vous lui demandez au moins de vous indiquer la route du nord. Soudain il vous regarde bizarrement, comme s'il ne vous avait pas encore vu, et il sursaute. Il ouvre brusquement la porte, sort en brandissant un glaive et vous examine sous toutes les

coutures. Il rentre précipitamment, regarde un parchemin épinglé au mur de la salle commune qui n'est autre que votre portrait. « Et pourquoi donc voulez-vous aller là-bas ? » Comme vous ne répondez pas, le Nain esquisse un sourire. « Entrez, dit-il. Je suis un ami. Les Wazar-ris nous ont annoncé votre venue. Vous n'avez pas une minute à perdre, car Ostragoth et Jaxartes ont bloqué la route du nord. Ils vous attendent de pied ferme. Ils ont fermé tous les lieux publics et imposé le couvre-feu. Toute personne qui traîne dehors sera immédiatement abattue et le corps ne pourra être fouillé que par un sorcier-combattant) Je vous conseille donc de rester dans les hauteurs, de suivre ce sentier et de chercher une montagne à sommet aplati. Sur la plate-forme du sommet, vous verrez trois trous, qui sont les entrées des grottes d'Hom-rath. C'est le seul chemin qui mène aux Crocs de l'Enfer. » Il fait le signe du cube avec son index, et s'incline devant vous. « Hâtez-vous, et bonne chance ! » dit-il en vous serrant chaleureusement la main. Vous vous mettez en route. Ajoutez 1 point à votre total de **CHANCE**, et rendez-vous au [58](#).



215

Le Gobelin prend son temps. Il pose son épée contre le cou du Nain pour mieux savourer son acte. Mais lorsqu'il se rend compte de votre présence, une idée lumineuse lui vient à l'esprit. « Hé, vermine, approche donc ! On va dire que t'as laissé ce Nain se sauver. Comme ça je vais te faire la peau à toi aussi. Dans cette

armée, c'est comme ça que ça se passe. » Il siffle et aussitôt un autre Gobelin accourt. Vous n'avez plus le choix. Il faut vous battre. Affrontez-les l'un après l'autre.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier GOBELIN	5	5
Second GOBELIN	5	5

Si vous survivez, vous remarquez que votre bracelet s'est mis à briller (noircissez un Étendard sur votre *Feuille d'Aventure*). Rendez-vous au [283](#).

216

Le chemin est de plus en plus envahi par les ronces, dont les épines vous égratignent le visage (vous perdez 1 point d'ENDURANCE). Soudain, vous parvenez à une fourche. Au bout du tronçon de gauche, vous apercevez une petite clairière, apparemment encombrée d'ossements. Voulez-vous explorer cette clairière (rendez-vous au [307](#)) ou prendre sans attendre le chemin de droite (rendez-vous au [74](#)) ?

217

Vous cheminez sur le sentier forestier pendant de longues heures. Lassé, vous faites une courte pause (qui vous permet de récupérer 2 points d'ENDURANCE). Soudain, votre bracelet se met à briller (noircissez un Étendard sur votre *Feuille d'Aventure*), et vous devez vous remettre en route. C'est alors que vous repérez une vieille bouteille noire au pied d'un arbre. Vous l'examinez mais vous ne voyez rien à l'intérieur. Voulez-vous en ôter le bouchon (rendez-vous au [198](#)), ou la laisser là pour ne pas perdre de temps (rendez-vous au [341](#)) ?

Au bout de quelques heures, que vous passez assis à regarder les soldats, vçus remarquez qu'on les appelle les Irréguliers. Ils paraissent indisciplinés car des disputes ou des bagarres éclatent sans arrêt. Soudain, pourtant, sans qu'aucun ordre ait été donné, ils se relèvent tous en même temps en prenant leurs armes et avancent en désordre vers le front. Vous suivez cette cohue et vous apercevez soudain qu'une compagnie de cavaliers Orques se prépare à affronter une charge de chevaliers zamarriens qui vient de sortir de la citadelle. Vous comprenez soudain la tactique : les Irréguliers vont se jeter sur les chevaliers pour les gêner, et ceux qui arriveront à passer seront cueillis par les Orques. Un escadron de chevaliers charge le groupe auquel vous vous êtes joint. Le choc est terrible. Tout près de vous, un chevalier se fait désarçonner et perd son heaume. Vous reconnaissez Péric d'Innac. Un Gobelin s'avance vers le malheureux, cloué au sol par le poids de son armure. La brute lève sa hache pour le décapiter. Allez-vous voler au secours de Péric (rendez-vous au [153](#)) ou enfourcher son cheval pour vous enfuir (rendez-vous au [72](#)) ?



Vous marchez le long du profond bassin, puis vous empruntez un-sentier. De temps à autre, vous trouvez les vestiges de feux de camp. En marchant sur l'un de ces tas de cendres, vous butez

dans un objet blanc et sphérique. C'est un crâne. Vous apercevez à côté deux Cubes Noirs. Prenez-les, notez-les sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [74](#).

220

Tandis que vous cheminez dans la vallée, vous respirez la fumée âcre du volcan. Au moment d'escalader une petite éminence, vous vous figez : Snuff-serk, chancelier du Roi Élidor, vient à votre rencontre. Il a l'air extrêmement soucieux. « Grâce aux Cieux, vous voilà ! Le sorcier Astragal et moi-même avons été faits prisonniers. Si vous ne leur donnez pas la torche, ils vont le tuer. Ils m'ont envoyé pour négocier. Venez ! » Il vous précède jusqu'à une petite grotte dans laquelle vous découvrez Astragal enchaîné, et sous la menace du poignard magique d'un sorcier-combattant. « Ne leur donnez rien ! Fuyez ! Ne vous occupez pas de nous ! Allez ! » hurle le sorcier. Snuffserk attend auprès de vous que vous lui donniez la torche. Craignant d'être le jouet d'une illusion, vous lui touchez l'épaule pour en constater la réalité. Acceptez-vous de céder la torche (rendez-vous au [21](#)) ou prenez-vous le parti de fuir à toutes jambes (rendez-vous au [129](#))?

221

Vous avez confiance en votre rapidité et la surprise joue en votre faveur. Alors que vous ajustez votre paquetage, votre bracelet se met à briller (noircissez un Étendard sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous prenez une profonde inspiration et vous vous élancez sur le pont. Un groupe de six Orques vous aperçoit et vous prend en chasse. Certains courent plus vite que les autres. Lancez un dé pour savoir combien d'entre eux sont capables de vous suivre. Au bout d'un certain temps, vous vous rendez compte que vous devez affronter ceux qui ont réussi à vous suivre. Vous devez les combattre l'un après l'autre.

GARDE DU PONT HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 6



221 *Un groupe de six Orques vous aperçoit et vous prend en chasse.*

222

Vous avancez en titubant, et finalement une boule de feu fuse dans votre direction. Vous esquivez en vous aplatissant dans la poussière, mais la boule vous frôle. Si vous possédez un Cube Noir, vous êtes indemne, et vous vous contentez de rayer ce cube de votre *Feuille d'Aventure*. Si vous n'avez pas de Cube Noir, vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [274](#).

223

Vous pénétrez dans la tente. Un personnage en manteau noir vous attend dans l'ombre. « Je t'attendais. Dépêche-toi de mettre cette armure ! » Vous êtes stupéfait et vous vous méfiez. Votre interlocuteur s'en rend compte. « N'aie crainte. La consigne a été donnée à tous les combattants Wazarris. Tu bénéficieras de leur appui et de celui de leurs alliés chaque fois qu'ils pourront agir. Tu es celui qu'annonce la prophétie des Temps Nouveaux. L'Hiver tire à sa fin, et tu es le messager du printemps. Moi, je suis ce qu'il convient d'appeler un espion, et je travaille pour les chevaliers du silence. Allons ! Hâte-toi de revêtir cette armure et ce heaume. Tu vas conduire une patrouille de femmes chevaliers vers le nord. Débrouille-toi avec elles ! Bonne chance ! » Vous gagnez 1 point de CHANCE. Rendez-vous au [154](#).

224

Vous confirmez au deuxième Orque qu'il est en train de se faire rouler par son compagnon. Furieux, il tire son épée, et les deux rustiques créatures commencent à se battre. Vous avez beaucoup de chance car ils se blessent tous deux mortellement. A peine avez-vous eu le temps de revenir de votre stupeur qu'un grand char de combat arrive sur les lieux. Embusqué dans les buissons, vous voyez un personnage en manteau noir en descendre et renifler comme s'il cherchait quelque chose. Il découvre les deux Orques, pousse un juron et regarde brusquement dans votre direction. « Viens... N'aie pas peur... Viens à moi... » fait soudain une voix mélodieuse. Elle est si enjôleuse qu'il vous est très

difficile de résister. Lancez deux dés pour connaître l'intensité du sortilège. Si le résultat est supérieur à votre total d'ENDURANCE, vous ne pouvez vous empêcher d'obéir. Le personnage vous embarque à bord du chariot, et lance les chevaux au grand galop. Rendez-vous au [156](#). Si votre total d'ENDURANCE est supérieur ou égal à l'intensité du sortilège, vous réussissez à vous concentrer en pensant de toutes vos forces au sorcier Astragal, et vous résistez. Épuisé, le personnage abandonne la lutte et s'assied pour se reposer. Au bout de quelques instants, il s'en va, et vous pouvez vous remettre en route. Vous trouvez une piste, sur laquelle vous vous aventurez avec précaution. Rendez-vous au [267](#).

225

Dans l'auberge^, personne ne bouge. On semble attendre que quelque chose se passe. Le Démon de Feu disparaît tout à coup. Le volume de la voix augmente et l'on entend un pas pesant. Un jeune garçon apparaît enfin. Il porte des vêtements de magicien raccourcis et un chapeau bien trop grand pour lui. Il considère le désordre et prend la parole d'une voix de fausset. « Je veux un camarade de jeux ! » Vous voyez les autres faire semblant de regarder ailleurs, comme pour éviter d'être repérés. « Quelqu'un veut bien ? » insiste le gamin. Êtes-vous volontaire (rendez-vous au [301](#)) ou préférez-vous garder, comme les autres, une attitude de feinte indifférence (rendez-vous au [23](#)) ?



Alors que vous allumez une autre torche, un groupe de chauves-souris se met à voler au-dessus de votre tête. En scrutant le plafond de ce tunnel, vous apercevez des pierres bleues enchâssées dans la roche. Le bras tendu, vous essayez de les desceller de la pointe de votre épée. Lancez un dé pour déterminer le nombre de pierres que vous réussissez à détacher, mais ôtez de votre *Feuille d'Aventure* 1 point d'ENDURANCE par pierre. En continuant le tunnel, vous débouchez dans une grande caverne. Vous éteignez votre torche car vous découvrez une scène étonnante : une vingtaine d'Hommes-Dragons, assis autour d'un grand feu, sont en train de dévorer à belles dents des carcasses sanguinolentes. Soudain, l'un d'eux ouvre un grand coffre rempli de Pierres Précieuses. Il s'empare d'une pierre, la coince entre deux de ses écailles, puis referme le coffre et va le ranger dans une pièce située à gauche de la caverne. Il verrouille la porte métallique, et suspend la clef à un crochet fixé au mur. Allez-vous essayer de dérober la clef (rendez-vous au [390](#)) ou jugez-vous plus prudent de continuer par le tunnel (rendez-vous au [157](#)) ?

On vous emmène dans un long enclos ceint d'une haute palissade en bois. Le Gobelin qui s'occupe de vous fait des allées et venues en glapissant : « Vous êtes des lavettes ! Pendant les dernières attaques, vous avez failli décrocher. On va vous endurcir, tiens ! Ce groupe va servir d'exemple. » On vous ordonne de vous ranger sur une ligne. Lancez un ou deux dés (au choix) pour déterminer votre position sur la ligne. Le Gobelin vous montre un archer placé à l'autre bout de l'enclos et une tranchée creusée à mi-chemin. « Marchez jusqu'à cette tranchée et vous serez à l'abri. Ceux qui essaieront de courir ou de prendre une autre direction seront tués sur-le-champ d'une manière ou d'une autre. » Votre groupe se met en route vers la tranchée, et l'archer se met à tirer méthodiquement. Pour déterminer l'impact des flèches, lancez un dé deux fois de suite, puis deux fois deux dés. Notez les quatre résultats. Si l'un d'eux coïncide avec votre

position, une flèche vous transperce la poitrine. La blessure est mortelle, et votre quête prend fin dans la douleur. Si vous parvenez à la tranchée, on rassemble les survivants de votre groupe. Rendez-vous au [394](#).

228

Vous introduisez le dernier bloc, et la porte s'ouvre. Vous découvrez pour la première fois les Crocs de l'Enfer. Le volcan est plus vaste que vous ne l'aviez imaginé, et son cratère enfumé, formé de cinq énormes pics recourbés vers l'intérieur, ressemble à une énorme gueule de Dragon. Un sentier descend vers la montagne. La porte se referme bruyamment derrière vous, puis disparaît du rocher. Une ombre noire voile soudain le soleil. C'est un Vautour Géant. Vous devez vous dépêcher, car Jaxartes a probablement préparé une réception pour votre arrivée. Le sentier se divise en trois tronçons. Lequel choisissez-vous : celui de gauche (rendez-vous au [383](#)), celui du milieu (rendez-vous au [285](#)) ou celui de droite (rendez-vous au [92](#)) ?

229

Vous entrez dans une pièce jonchée de cadavres couchés sur des tombes. Chaque cadavre est celui d'un très vieux moine. A terre, il y a de nombreux squelettes de sorciers-combattants que vous identifiez grâce à l'état de conservation de leurs vêtements. Soudain, une espèce de grand singe qui porte à la main un long tube sort d'un recoin et se met à parler d'une voix rocailleuse. « Je suis Grok-kar, gardien des tombes sacrées. Tu as violé le plus sacré des sanctuaires. Prépare-toi à mourir ! » Il oriente son tube dans votre direction, et tire plusieurs boules de feu. *Tentez votre chance* à trois reprises. Si vous êtes une seule fois *malchanceux*, vous perdez 4 points d'**ENDURANCE**. Si vous l'êtes deux fois, vous perdez en plus 2 points d'**HABILETÉ**. Si vous êtes trois fois *malchanceux*, vous êtes pulvérisé par une boule. Votre aventure se termine lorsque vos cendres retombent sur le sol. Si vous survivez, vous courez vers une ouverture d'où partent deux

tunnels. Lequel choisissez-vous : celui de gauche (rendez-vous au [375](#)) ou celui de droite (rendez-vous au [34](#)) ?

230

Vous êtes brusquement réveillé par un seau d'eau. Vous vous retrouvez assis au milieu d'un groupe de trente personnes, à fond de cale. Lorsque vous avez complètement repris vos esprits, vous vous rendez compte que votre bracelet est en train de briller (noircissez un Étendard sur votre *Feuille d'Aventure*). Survient un Orque de Mer, qui vous ordonne de vous rassembler près du mât d'artimon. Vous suivez les autres. Une fois rassemblés, on vous annonce que le capitaine veut vous parler. Lorsqu'il arrive, vous le reconnaissez sans peine : c'est Coryander, un criminel qui a échappé au gibet de Zamarra quelques années auparavant. Il marche de long en large en donnant des coups de fouet à tous ceux qui sont à sa portée. « Vous allez avoir le privilège de servir dans la flotte de guerre d'Ostragoth ! hurle-t-il soudain en montrant le groupe. Rangez-vous sur deux files ! » Choisissez-vous celle de gauche (rendez-vous au [306](#)) ou celle de droite (rendez-vous au [106](#)) ?

231

Vous entrez dans une grande pièce carrée. Deux cadavres sont étendus sur le sol et un personnage debout vous tourne le dos. Lorsqu'il se retourne, vous reconnaissez le sorcier maléfique Jaxartes. « Ainsi, tu viens ranimer le Brasier ? dit-il d'un air narquois. Et tu te crois capable de vaincre le plus grand des sorciers ? Eh bien, essaie donc ! Je t'attends... » A^des mots il disparaît. Devant vous s'ouvrent deux tunnels. Lequel décidez-vous d'emprunter : celui de gauche (rendez-vous au [168](#)) ou celui de droite (rendez-vous au [61](#)) ?

232

Vous escaladez le tertre. Au sommet repose une grosse pierre plate. Vous époussetez les feuilles qui la jonchent et vous découvrez une inscription gravée dans la roche :

QUE	CELUI	QUI POSSÈDE	LA	HACHE
131	24 876	529 4 478 231	98	14 412.
	DISE	LE	NOMBRE DU	NOM
	1 275	41	943 216	33 214

Cherchez le nombre dont les chiffres sont placés sous les lettres de la religion dont le nom ne peut être prononcé, et rendez-vous au paragraphe correspondant. Vous saurez tout de suite si vous avez vu juste. Si vous ne trouvez pas, vous vous remettez en route. Rendez-vous au [317](#).

233

Vous êtes dans une grotte vide, et vous êtes séparé des trois sorties par un fossé large de douze pas zamarriens. La longueur de votre saut est égale à votre total d'ENDURANCE, moins le nombre de blocs de pierre que vous transportez. Si ce chiffre est inférieur à 12, vous tombez et vous mourez sur le coup, ce qui met fin à votre quête. Si vous réussissez, quelle sortie choisissez-vous ?

La sortie n° 1 Rendez-vous au [187](#)

La sortie n° 2 Rendez-vous au [135](#)

La sortie n° 3 Rendez-vous au [349](#)

En vous retournant avant de sortir, vous vous apercevez que le fossé a disparu.

234

Vous comprenez soudain pourquoi le bateau était abandonné : il prend l'eau. Vous devez écoper tout en pagayant. Vous apercevez enfin de la lumière au bout du tunnel, puis la rivière souterraine débouche dans un bassin. Entendant des éclats de voix puis un bruit de lutte, vous avancez avec prudence. Vous remarquez que



234 Deux Gobelins se disputent pour dégager un coffre pris dans la vase.

l'eau se trouble et que le bassin devient un marécage. Deux Gobelins se disputent pour dégager un coffre pris dans la vase. Devant eux, un cadavre flotte à la surface, un couteau planté dans le dos. A votre vue, les Gobelins brandissent leurs dagues et vous attaquent. Prenez-vous la fuite aussitôt (rendez-vous au [159](#)) ou tenez-vous tête à ces peu sympathiques créatures (rendez-vous au [320](#))?

235

Vous prenez le parchemin. Si vous avez un Cube Noir (rayez-le de votre *Feuille d'Aventure*), vous n'êtes pas brûlé. Sinon, vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Sur le parchemin, vous découvrez cette étrange inscription :



Vous jetez ce papier, et vous continuez par l'autre tunnel. Rendez-vous au [381](#).

236

Vous vous mettez à courir, mais les enrôleurs vous aperçoivent et vous prennent en chasse. Allez-vous parvenir à les distancer? Lancez deux dés pour connaître leur vitesse, et comparez le résultat avec votre total d'ENDURANCE. S'ils sont plus rapides, ils vous rattrapent et vous assomment. Rendez-vous au [230](#). Si vous les distancez, vous vous engouffrez dans une sombre ruelle. Rendez-vous au [108](#).

237

« De l'argent... comme d'habitude ! Combien ? Trente Pièces d'Or, ça va ? Tiens, je te propose de jouer à quitte ou double. Le plus fort de nous deux gagne. » Il sort deux dés. Avec un gamin

aussi dangereux, vous vous dites qu'il vaut mieux accepter. Lancez deux dés pour lui, et deux dés pour vous. Le plus fort l'emporte. Si vous êtes à égalité, rejouez. Si vous gagnez, il vous tend une bourse contenant 60 Pièces d'Or. Inscrivez la somme sur votre *Feuille d'Aventure*. Satisfait de son jeu, le gamin s'éloigne. Les villageois poussent des soupirs de soulagement, mais vous remarquez qu'un certain nombre d'entre eux vous regardent avec insistance. Vous voyez des chasseurs de primes examiner un parchemin, puis vous montrer du doigt. Vous jugez prudent de quitter le village sur-le-champ. Rendez-vous au [398](#).

238

Vous vous comportez en un vrai soldat d'élite. L'épée à nu, vous plongez au sol. Vous pointez votre épée vers l'étrange et répugnante créature qui porte une casquette de cuir et un tablier et qui tient une pelle. Elle ressemble à un croisement d'Orque, de Nain et d'homme. Vous vous relevez, et vous vous apercevez que vous avez plongé dans un répugnant tas de fumier. L'odeur est si écoeurante que vous vous sentez malade (vous perdez 1 point d'ENDURANCE). « Vous cherchez votre chemin ? » fait le personnage d'une petite voix aigrelette. Rendez-vous au [75](#).

239

Trois Gobelins vous ont repéré. Ils sortent de leur cachette et vous assaillent. La petite fille cherche quelque chose à tâtons dans l'obscurité. Pendant ce temps, vous devez combattre les Gobelins l'un après l'autre.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier GOBELIN	5	5
Deuxième GOBELIN	6	6
Troisième GOBELIN	6	6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [119](#).

240

Vous tendez les 3 Pièces d'Or (n'oubliez pas de les rayer de votre *Feuille d'Aventure*). Il vous apprend également qu'il y a certainement dans le port un navire marchand prêt à appareiller : le *Gargu-Ran*. Il vous recommande d'accoster sur la côte nord-ouest de l'île, puis de marcher jusqu'au port. Vous poussez la petite embarcation à l'eau, et vous vous mettez à pagayer furieusement au milieu des vagues. Lorsque vous êtes à mi-distance, un gros tentacule jaillit de l'eau et vous retombe sur les genoux. Vous cessez de ramer. Voulez-vous tirer votre épée pour trancher le tentacule (rendez-vous au [66](#)) ou rester assis sans bouger (rendez-vous au [90](#))?

241

Vous êtes dans une caverne. Elle comporte deux sorties. Laquelle choisissez-vous : la sortie n° 1 (rendez-vous au [201](#)) ou la sortie n° 2 (rendez-vous au [76](#))?

242

Lorsque vous y parvenez, il vous apparaît clairement que le démon de feu veut tout détruire. Il dévaste tout en lançant une série de boules de feu sur les murs, au sol et au plafond. « Mon maître vient ! Mon maître vient ! » s'écrie-t-il soudain, d'une voix tonitruante. Vous vous retournez vers le patron, dont le visage est livide. Rendez-vous au [225](#).

243

A présent on n'entend plus que les gémissements des blessés. Un épais brouillard descend sur le morne paysage et vous entendez les grincements d'un chariot qui approche. Allez-vous vous éloigner le plus vite possible (rendez-vous au [12](#)) ou prendre le risque de rester sur le rocher pour voir qui est dans ce chariot (rendez-vous au [77](#)) ?

244

Vous vous réveillez. Vous êtes couché sur une corniche rocheuse qui surplombe une immense prairie verdoyante. Votre bracelet se met soudain à briller (noircissez un Étendard sur votre *Feuille d'Aventure*). Un grand nombre d'Elfes vêtus de couleurs vives vont et viennent sous vos yeux. Tout le monde paraît excité, et les conversations vont bon train. Plusieurs stands ont été dressés, où les amateurs se mesurent à divers jeux d'adresse. Vous essayez de vous relever, mais vous en êtes empêché par une fine cordelette. Comme vous avez toujours votre épée, vous vous dites que vous allez vous détacher sans difficulté. Vous essayez de trancher le lien, mais en vain. Soudain, une jeune fille Elfe sort de l'ombre et s'approche. « Vous avez de la chance, étranger. Habituellement, en temps de guerre, les Elfes Volants tirent à vue. Mais il se trouve que c'est la fête de Bradylian et qu'il nous manque justement un participant au jeu... Vous voulez bien jouer, n'est-ce pas ? » Acceptez-vous de participer à ce jeu (rendez-vous au [6](#)) ou refusez-vous (rendez-vous au [128](#))?

245

Vous êtes dans une grotte encombrée de blocs de pierre marqués d'un croissant de lune. L'envers de chaque bloc porte le nombre 75. Chaque bloc pèse 10 poids zamarriens. Vous ne pouvez porter plus de 60 poids. Si vous voulez prendre l'un des blocs, notez son poids sur votre *Feuille d'Aventure*, sans dépasser le maximum autorisé. Il y a trois sorties. Laquelle choisissez-vous ?

La sortie n° 1 Rendez-vous au [262](#)

La sortie n° 2 Rendez-vous au [395](#)

La sortie n° 3 Rendez-vous au [187](#)

246

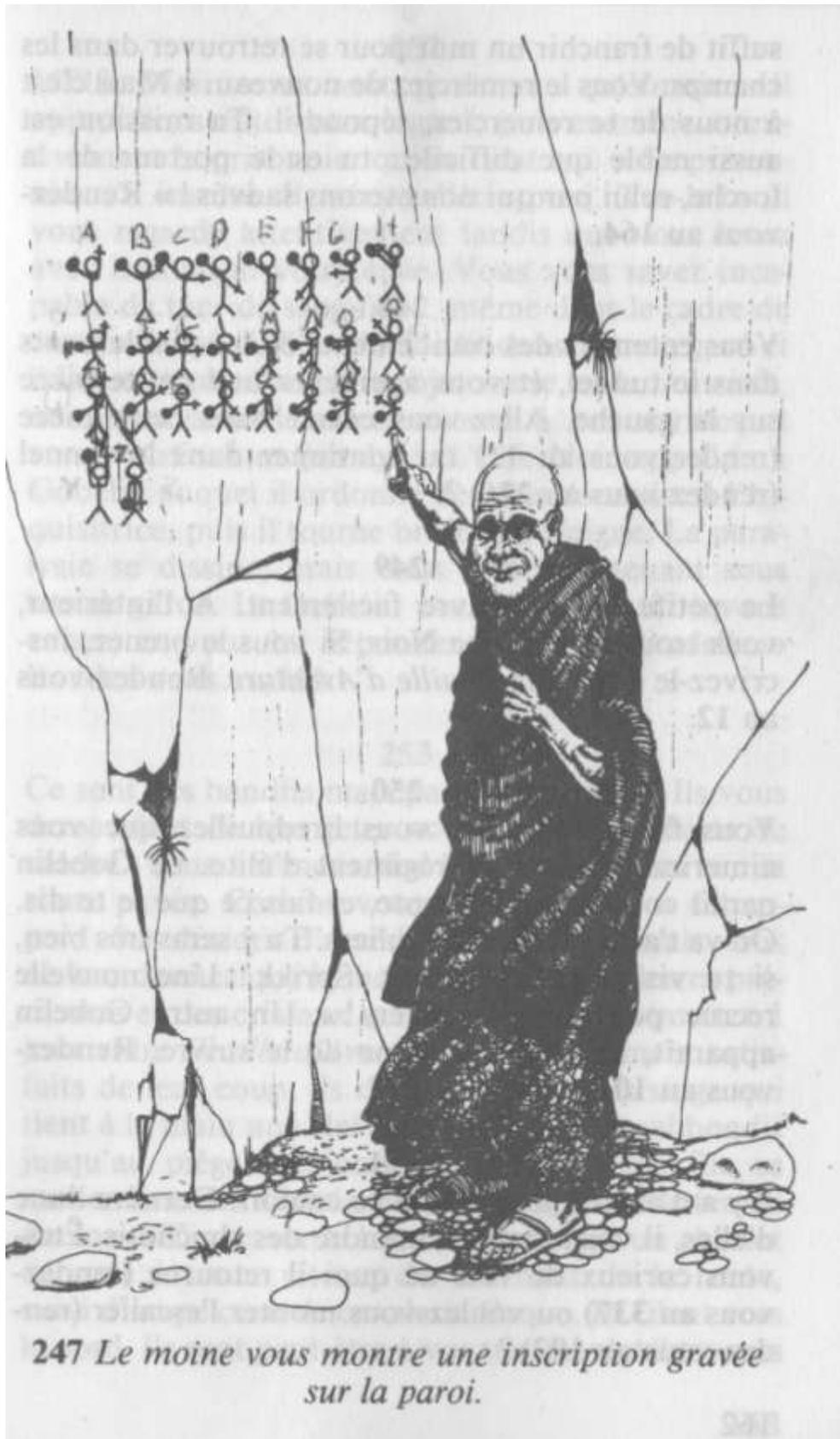
Vous suivez le tunnel et vous descendez un escalier. Sur un palier, vous voyez apparaître un personnage en robe noire. C'est un sorcier-combattant. L'air menaçant, il vous attend en brandissant une épée ardente qui laisse aisément deviner ses intentions. Si vous possédez un bâtonnet magique, vous pouvez le combattre dans les conditions habituelles. Sinon, vous perdez 2 points d'**HABILETÉ** avant même d'avoir commencé le combat.

SORCIER-COMBATTANT HABILETÉ: 8 ENDURANCE: 10

Si vous gagnez, vous descendez l'escalier jusqu'en bas, et vous arrivez à une vaste cavité souterraine. Rendez-vous au [39](#).

247

Le moine sourit, puis il vous conduit dans une autre pièce, dépourvue de fenêtres, creusée à même la roche. Il vous montre une inscription gravée sur la paroi : plusieurs lignes de symboles représentant des guerriers stylisés, armés de dagues et de boucliers. D'un personnage à l'autre, les bras sont orientés selon des angles différents. « Regarde attentivement et étudie bien l'alphabet de Talin. C'est un langage guerrier depuis longtemps tombé en désuétude dans ce pays, mais que l'on enseigne encore aux enfants de ce village, particulièrement à ceux que l'on destine au culte Wazarri. Il te sera certainement utile à un moment crucial. Ces vingt-six caractères disposés de gauche à droite et de haut en bas correspondent aux vingt-six lettres de l'alphabet, de a à z. Je te laisse maintenant te concentrer pour les apprendre par cœur. » Le moine j s'éloigne de quelques pas, s'assied en tailleur, et se plonge dans la méditation. Après quelques minutes de silence, il vous demande si vous connaissez le nom de l'ineffable religion. Si vous ne le connaissez pas, le moine pousse un profond soupir. « Je vais te le dire. Et cela signifie, hélas, que je mourrai dans un an et un jour ! Mais qu'importe après tout, car mon temps est venu. I.S.E., tel est le nom de notre religion. Cherche sa voie, et tu iras en des lieux secrets. » Le



247 *Le moine vous montre une inscription gravée sur la paroi.*

moine sort alors un sac des plis de sa robe, d'où il tire six Cubes Noirs qu'il vous tend (inscrivez-les dans la case correspondante de votre *Feuille d'Aventure*). Vous le remerciez de son aide, puis il vous indique le moyen de sortir du village : il suffit de franchir un mur pour se retrouver dans les champs. Vous le remerciez de nouveau. « Mais c'est à nous de te remercier, répond-il. Ta mission est aussi noble que difficile : tu es le porteur de la torche, celui par qui nous serons sauvés ! » Rendez-vous au [164](#).

248

Vous entendez des couinements et des piaulements dans le tunnel, et vous apercevez une petite pièce sur la gauche. Allez-vous entrer dans cette pièce (rendez-vous au [11](#)) ou continuer dans le tunnel (rendez-vous au [226](#)) ?

249

La petite boîte s'ouvre facilement. A l'intérieur, vous trouvez un Cube Noir. Si vous le prenez, inscrivez-le sur votre *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous au [12](#).

250

Vous faites l'idiot et vous bredouillez que vous aimeriez rejoindre le régiment d'élite. Le Gobelin paraît convaincu. « Écoute, et fais ce que je te dis. On va t'affecter aux Irréguliers. Tu y seras très bien, si tu vis assez longtemps. Sprikk ! Une nouvelle recrue pour les Irréguliers ! » Un autre Gobelin apparaît, et vous fait signe de le suivre. Rendez-vous au [101](#).

251

Il y a d'autres portes dans ce couloir. Derrière Tune d'elles, il vous semble entendre des chuchotis. Êtes-vous curieux de voir de quoi il retourne (rendez-vous au [337](#)) ou voulez-vous monter l'escalier (rendez-vous au [193](#)) ?

252

L'Elfe Noir vous voit parler au prisonnier. Il approche, scrute votre regard, puis examine attentivement le prisonnier qui se tient coi. « Ce prisonnier t'a insulté. Il mérite d'être puni. Tue-le ! » Il vous regarde attentivement tandis que vous levez avec hésitation votre épée. Vous vous savez incapable de tuer de sang-froid, même dans le cadre de cette mission. L'Elfe Noir le lit dans votre regard et il laisse tomber un petit objet sur le sable. Aussitôt, une épouvantable odeur monte à vos narines et vous vous sentez paralysé. L'Elfe Noir appelle un Gobelin auquel il ordonne de vous conduire à l'Inquisitrice, puis il tourne bride et s'éloigne. La paralysie se dissipe, mais vous êtes maintenant sous bonne garde. Le Gobelin vous demande d'où vous venez, et vous lui répondez : « De la citadelle. » Rendez-vous au [151](#).

253

Ce sont des bandits mais pas des assassins. Ils vous demandent de leur jeter votre or et vos objets de valeur. Vous entendez des bruits de sabots sur la route pavée. Comme vous ne pouvez vous échapper, vous décidez d'accéder à leur désir, mais vous ne leur donnez que la moitié de l'or, des pierres précieuses et des cristaux que vous possédez (mettez à jour votre *Feuille d'Aventure*). Apparemment satisfaits de leur coup, ils détachent un petit singe qui tient à la main une clef minuscule. L'animal bondit jusqu'au piège, débloque la serrure, puis file se cacher dans les fourrés. Vous avez à peine le temps de vous réfugier sur le bas-côté avant qu'un chariot déboule à toute vitesse du tournant de la route, suivi d'un peloton de cavalerie Orque. Ils filent vers le nord. Ils sont peut-être à vos trousses ! Allez-vous rester sur cette route (rendez-vous au [59](#)) ou jugez-vous plus opportun de disparaître par le petit sentier forestier qui prend naissance sur le bas-côté gauche (rendez-vous au [216](#)) ?

254

Vous feuillotez le registre et, à votre grande surprise, vous découvrez une page attribuée à « Snuff-serk, chancelier du Roi Élidor ». Apparemment, le chancelier a reçu des milliers de Pièces d'Or d'Os-tragoth et de Jaxartes au cours des derniers mois. Vous êtes stupéfait. Mais soudain retentit la voix du sorcier maléfique : « Je ne t'ai pas oublié... Je serai bientôt de retour, mais en attendant, l'un de mes amis va te tenir compagnie ! » A ces mots, un hideux Démon Bicéphale surgit du néant. Sa longue queue est hérissée d'épines, et ses deux têtes sont surmontées de cornes impressionnantes et terriblement pointues. Il vous attaque, toutes griffes dehors (et elles aussi sont fort pointues).

DÉMON BICÉPHALE HABILITÉ : 7 ENDURANCE: 10

Si vous survivez, vous sortez de la pièce et vous grimpez l'escalier en colimaçon quatre à quatre. Rendez-vous au [351](#).

255

Vous attaquez votre garde du corps. Elle est malheureusement très entraînée.

GARDE DU CORPS HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 9

Si vous survivez, rendez-vous au [206](#).

256

Le moine ouvre alors les yeux, vous regarde et prend la parole. « Toute explication est superflue. Je sais tout grâce à la Prophétie. La route sur laquelle tu chemines est très périlleuse^ et je vais essayer de t'aider. » Il ouvre la main et vous découvrez dans sa paume un gros dé blanc. Comme vous tendez la main pour le prendre, le dé disparaît. Mais son image, qui est restée présente à votre esprit, se met à tourner à grande vitesse. « Ce dé est le dé des sept niveaux des Wazarris. Dans ton voyage jusqu'aux Crocs de l'Enfer, tu dois toujours être attentif, même lorsque tu seras

en danger. S'il te vient la vision de six Cubes Blancs reliés par un fil, tu pourras faire tourner ce dé mentalement et te diriger vers ton juste niveau. Reste fidèle à toi-même. Les dés n'ont aucune matérialité, mais nous saurons combien tu en possèdes lorsque tu atteindras notre sanctuaire. » Pendant la suite de votre mission, faites attention aux illustrations sur lesquelles figurent des Cubes Blancs reliés par un fil. Lorsque vous les voyez, lancez un dé et inscrivez le résultat dans la case « cubes » du bas, sur votre *Feuille d'Aventure*. Si le résultat excède le nombre de cubes que vous voyez sur l'illustration, vous ne pouvez inscrire que ce nombre de cubes. Le moine se lève. « Je lis dans ton regard que tu attends des explications. Je n'ai pas le temps d'entrer dans les détails, et d'autres s'en chargeront. Sache seulement que Jaxartes est en train de tuer nos gens, les gardiens du Brasier, et qu'il essaie d'éteindre le feu sacré des Crocs de l'Enfer. Les novices, le bras armé de notre Ordre, ceux à qui il est interdit de parler, les chevaliers du silence, essaieront de t'aider lorsqu'ils en auront le pouvoir. Sache cependant qu'ils ne pourront pas faire grand-chose contre la vague de maléfices qui s'est abattue sur le pays. » Le moine prend la hache et la pose sur son épaule. « Je vais à présent te confier le plus grand des secrets. Je vais prononcer le nom de l'ineffable religion. Cela va me coûter la mort, dans un an et un jour. Aie confiance en I.S.E., qui t'aidera à franchir les portes que l'on ne peut franchir. Il t'appartient à présent de trouver ta juste voie. » Sans crier gare, le moine fait tourner sa hache et abat un arbre d'un seul coup. « Va, à présent. Ils savent que tu es ici. » Au loin, vous apercevez un Elfe Noir et des Gobelins en pleine discussion. Vous vous tapissez dans les fourrés. Allez-vous vous faufiler par la droite (rendez-vous au [177](#)) ou par la gauche (rendez-vous au [111](#))?

257

En suivant la route, vous arrivez devant un petit pont. Vous devez maintenant déterminer si vous continuez par la route, plus rapide (rendez-vous au [376](#)), ou si vous vous dirigez vers la plaine qui s'étend devant vous (rendez-vous au [290](#)).

258

Bien campé sur vos jambes, vous attendez les Orques l'épée à la main. Soudain, ils se figent et regardent par-dessus vos épaules. Vous tournez la tête et vous découvrez un personnage en robe noire en train de vous lancer quelque chose. Vous êtes immédiatement entouré par un rideau de flammes blanches. L'air se raréfie très vite à cause de la combustion, et vous êtes obligé de forcer le barrage de flammes. Si vous possédez un Cube Noir, vous ne risquez rien (vous vous contentez de rayer ce cube de votre *Feuille d'Aventure*). Hélas, un Orque qui vous guettait vous donne un coup de dague bien senti (vous perdez 4 points d'ENDURANCE). Vous vous précipitez vers les marches. Rendez-vous au [326](#). Si vous ne possédez pas de Cube Noir, la chaleur est si intense que vous perdez connaissance de l'autre côté des flammes. Les Orques vous achèvent et mettent un terme à votre mission.



259

Vous n'en croyez pas vos yeux : le trésor des Hommes-Dragons, amas de Pièces d'Or, de Pierres Précieuses et de Cristaux, est là sous vos yeux. Mais en approchant du centre de la pièce, vous voyez un squelette de Dragon, dont la cage thoracique sert de prison à un Nain. « Ne prenez que ce dont vous avez besoin, vous dit la petite créature en pleurnichant. La cupidité ne profite jamais. Beaucoup ont essayé, mais peu ont réussi. » Vous prenez exactement ce dont vous avez besoin pour payer la rançon de la torche (ajoutez la somme sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous regardez ensuite la porte métallique qui s'ouvre au fond de la pièce. Elle est toute rouge et sur le point de fondre. Vous vous



259 *Au centre de la pièce, un Nain est emprisonné dans la cage thoracique d'un squelette de Dragon.*

demandez ce que le Nain fait là, mais avant que vous lui ayez posé la question il prend la parole : « Tel est mon destin. Ne vous inquiétez pas pour moi. Je suis un prophète des Collines de Fer, dont la fusion a permis de créer les Crocs de l'Enfer. J'ai suivi votre quête par la pensée, depuis le début, et je vous ordonne à présent de chercher les Grottes d'Hom-rath. C'est par là que vous pourrez accéder aux Crocs de l'Enfer. Il y a très longtemps, nous autres Nains l'avons creusée pour les Wazarris. A présent, les Hommes-Dragons sont sur le point de forcer la porte. Sous le coffre est ménagée une trappe. Passez par là et, quoi qu'il arrive, gardez les yeux fermés jusqu'à ce que vous sentiez de l'air frais sur votre visage. » Rendez-vous au [103](#).

260

En avançant à tâtons dans le tunnel, vous vous prenez dans une grosse toile d'araignée et vous entendez au même moment des grattements sur le sol. Vous sentez une morsure à la cheville à travers le cuir épais de votre botte (vous perdez 1 point d'ENDURANCE). Le tunnel commence à remonter doucement, et vous sentez que le sol est devenu humide. De temps à autre, vous entendez un bruit de ressac contre des rochers. Vous butez soudain contre un mur et vous vous apercevez que deux tunnels en pente descendante prennent naissance à cet endroit. Choisissez-vous celui de gauche (rendez-vous au [54](#)) ou celui de droite (rendez-vous au [353](#))?

261

Vous atteignez le sommet de la falaise. Alors que vous vous apprêtez à franchir un grand surplomb rocheux, vous entendez des éclats de voix. Vous tendez l'oreille. « J'ai l'impression que maintenant Jax veut à tout prix ce porteur de torche. On dirait que son pouvoir en dépend et que si la flamme est rallumée et les sentinelles ranimées... » Soudain, l'ombre d'un grand manteau noir vous masque le soleil. Par malheur, le rocher sur lequel vous êtes appuyé se met à bouger. *Tentez votre chance.* Si vous êtes

chanceux, rendez-vous au [385](#). Si vous êtes *malchanceux*, rendez-vous au [73](#).

262

Vous êtes dans une caverne complètement nue, à l'exception d'une fresque qui représente un flacon brisé et une tête de mort devant deux tibias croisés. Il y a deux sorties. Choisissez-vous la première (rendez-vous au [107](#)) ou la seconde (rendez-vous au [245](#))?

263

Vous lui murmurez que vous avez caché la torche quelque part, mais cette information ne semble pas l'intéresser. Il paraît satisfait de votre confiance. Il reste silencieux de longues minutes, puis il déclare : « Tu dois quitter cet endroit, et je vais t'y aider. Je m'appelle Kendoki, et j'appartiens à l'ordre monastique des Wazarris. Inutile de m'expliquer quoi que ce soit : la prophétie nous a avertis de tout. Ta mission est périlleuse, et mon rôle est de t'aider. » Il ouvre la main et vous découvrez, posé sur sa paume, un gros dé blanc. Il vous le tend, mais au moment où vous allez le saisir, le dé disparaît. Au même moment, vous avez une vision de ce dé en train de tourner à grande vitesse, comme dans un rêve. Le moine reprend la parole. « Ce dé est le dé des sept niveaux des Wazarris. Pendant la suite de ta mission, reste toujours vigilant, même lorsque tu seras en danger. Si tu as la vision de six Cubes Blancs reliés par un fil, tu pourras faire tourner ce dé mentalement et te diriger vers ton juste niveau. Reste fidèle à toi-même. Le nombre de Cubes Blancs en ta possession nous sera connu lorsque tu atteindras notre sanctuaire. » Pendant la suite de votre mission, faites attention aux illustrations sur lesquelles figurent des Cubes Blancs reliés par un fil. Lorsque vous les voyez, lancez un dé et inscrivez le résultat dans la case « cubes » en bas, sur votre *Feuille d'Aventure*. Si le résultat excède le nombre de cubes que vous voyez sur l'illustration, vous ne pouvez inscrire que ce nombre de cubes. Le moine se lève. « Je sens à ton regard que tu attends des

explications. Je n'ai pas le temps d'entrer dans les détails et d'autres s'en chargeront. Sache seulement que Jaxartes est en train de tuer nos gens, les gardiens du Brasier, et qu'il essaie d'éteindre le feu sacré des Crocs de l'Enfer. Les novices, le bras armé de notre Ordre, ceux à qui il est interdit de parler, les chevaliers du silence, essaieront de t'aider lorsqu'ils en auront le pouvoir. Sache cependant qu'ils ne pourront pas faire grand-chose contre la vague de maléfices qui s'esï^abattue sur le pays. Je vais à présent te confier le plus grand des secrets. Je vais prononcer le nom de l'ineffable religion. Cela causera ma mort, dans un an et un jour. Aie confiance en I.S.E., qui t'aidera à franchir les portes que l'on ne peut franchir. Il t'appartient à présent de trouver la juste voie. Va ! » Il se lève, empoigne deux barreaux, et les écarte sans effort apparent. « I.S.E. est très puissante, mais hélas, je ne puis profiter de sa force ! Je dois rester ici. » Il vous fait un signe d'adieu et se rassied dans son coin. Les autres prisonniers se ruent hors de leur prison et vous les suivez. Vous récupérez votre épée dans le tonneau et vous allez vous cacher. Au bout de quelques minutes, le son du cor retentit : l'alarme a été donnée. Vous savez que vous seriez plus en sécurité au milieu d'un groupe de gens que dans votre cachette. Justement, vous apercevez dans un champ voisin une section de fantassins au repos, et un peu plus loin un peloton de cavalerie Orque qui attend avec quelques écuyers. Choisissez-vous de vous joindre à l'infanterie (rendez-vous au [189](#)) ou à la cavalerie (rendez-vous au [280](#)) ?

264

Vous continuez de grimper jusqu'au sommet d'un piton rocheux. Soudain, une main gigantesque vous hisse par le collet et vous vous retrouvez devant le visage patibulaire d'un personnage trois fois plus grand que vous qui vous souffle au visage son haleine fétide. Il vous secoue sans ménagement pour vérifier que vous êtes bien vivant. Rendez-vous au [50](#).

265

Vous plongez dans le sable et vous vous protégez du mieux que vous pouvez en ménageant une ouverture pour respirer. Parfaitement immobile, vous attendez. Au bout de quelques minutes interminables, la créature disparaît dans le sable, et vous pouvez vous relever. Vous courez sur le bord de la plage, tout joyeux d'avoir gagné **1** point de **CHANCE**. Rendez-vous au [97](#).

266

Vous ouvrez la porte et en entrant vous découvrez quelques débris de parchemins et de livres à moitié calcinés. La pièce est pourvue d'une petite fenêtre qui donne sur la pièce d'à côté, d'où proviennent des cris. VoUs regardez prudemment et vous voyez une femme en robe noire, en plein monologue. « Je sais qu'ils sont dans les parages. Ils ne peuvent m'échapper, à moi, le bras droit de Jaxartes ! Par tous les sorts d'Unuk Kochar, ouvre-toi ! Je te l'ordonne, au nom du Mal ! » Elle donne un coup de pied dans une plaque scellée au mur. La plaque cède et elle disparaît dans le passage. Vous l'entendez s'éloigner à grands pas dans une galerie. Vous attendez quelques minutes, puis vous entrez dans la pièce. Rendez-vous au [330](#).

267

Au bout de quelques minutes, vous parvenez en vue d'un petit port. Dans le bassin, deux bateaux ont jeté l'ancre. Vous atteignez les premières maisons du port, tout en restant soigneusement à couvert. En passant par les ruelles les moins fréquentées, vous parvenez aux quais. Les deux navires sont identiques. Celui de gauche s'appelle le *Gargu-Ran*, mais celui de droite ne porte pas de nom. Vous n'apercevez aucun garde, et les gens qui s'affairent sous vos yeux sont en train d'embarquer les cargaisons. En vous chargeant d'un ballot de marchandises, vous allez pouvoir monter discrètement à bord de l'un des deux navires. Lequel

choisissez-vous : le *Gargu-Ran* (rendez-vous au [4](#)) ou le navire sans nom (rendez-vous au [120](#)) ?

268

Poursuivant votre route, vous apercevez, à un jet de pierre, une tache de lumière. Tantôt elle s'éteint, tantôt elle lance des éclairs, et sans vous laisser le temps de réagir un Homme-Dragon passe au-dessus de votre tête dans un bruissement d'ailes et se pose juste derrière vous. Il pousse un cri qui ressemble à « Au voleur ! » et passe à l'attaque.

HOMME-DRAGON HABILITÉ : 9 ENDURANCE: 10

Si vous sortez vainqueur de ce combat, vous vous rendez compte que les ailes de la créature sont incrustées de pierres précieuses (10 Pierres Multicolores, 5 Jaunes et 2 Bleues). Si ces pierres vous suffisent pour compléter la rançon, rendez-vous au [32](#). S'il vous faut chercher encore, vous vous trouvez à un embranchement : Allez-vous prendre à gauche (rendez-vous au [114](#)) ou à droite (rendez-vous au [362](#))?

269

Soudain, deux Orques arrivent de la direction d'où provenait l'agitation. Ils sont lourdement chargés et vous reconnaissez sur leur tenue l'emblème d'Os-tragoth. L'un d'eux s'arrête et se met à brailler. « Hé, les gars, j'ai oublié le plus important ! » Il sort de sa poche un parchemin, le déplie et le placarde sur un tronc d'arbre. Lorsque les trois soudards se sont éloignés, quelques villageois s'approchent pour lire le parchemin. Voulez-vous vous joindre à eux (rendez-vous au [347](#)) ou au contraire aller voir ce qui vient de se passer à l'autre bout du village (rendez-vous au [158](#))?

270

Vous descendez sur le bord de la rivière et vous examinez les lieux. L'eau semble peu profonde et, à part quelques poissons,

vous ne voyez rien de particulier. Vous entrez dans l'eau jusqu'aux cuisses, mais soudain des remous se forment à la surface, et l'un des petits poissons saute hors de l'eau en frétilant. Il vous mord sans hésiter au coude (vous perdez 2 points d'**ENDURANCE**). Tandis que vous vous précipitez vers l'autre rive, d'autres poissons carnassiers vous attaquent à belles dents. Lancez deux dés pour savoir combien de poissons ont sauté, puis deux autres dés pour savoir combien vous parvenez à éviter. Vous perdez deux points d'**ENDURANCE** par morsure. De l'autre côté de la rivière, deux directions sont possibles : celle d'une sorte de clairière (rendez-vous au [185](#)) ou celle d'un sentier bien tracé (rendez-vous au [176](#)). A vous de choisir !

271

Au sommet de la tour est perché une Gargouille. Le monstre vous repère, agite ses puissantes ailes membraneuses et s'élance, comme pour vous attaquer. Mais une voix bizarrement sortie de son bec vous ordonne de monter sur son dos. On dirait la voix du sorcier Astragal. Vous obéissez et la créature s'élance dans les airs. Tandis que vous vous éloignez du repaire de Jaxartes, elle reprend la parole, d'une voix affaiblie : « C'est la dernière chose que nous puissions pour vous. Ce que je viens de faire nous a beaucoup coûté, car à présent Jaxartes est très puissant. Il a jeté toutes ses forces dans la bataille. Il faut vous hâter et... moines Wazarris... » La suite devient incompréhensible puis la voix s'éteint. La créature, qui a perdu de l'altitude vous laisse choir au milieu d'une grande prairie et s'effondre dans les hautes herbes. Vous regardez autour de vous. Devant, coule une rivière. Voulez-vous vous en approcher (rendez-vous au [20](#)) ou préférez-vous rester dans les champs (rendez-vous au [109](#))?

272

L'entrée est en feu. Le Géant assoiffé de sang vous pourchasse. Allez-vous essayer de traverser le feu (rendez-vous au [166](#)) ou êtes-vous assez courageux pour affronter le Géant (rendez-vous au [63](#)) ?



273 Jaxartes pousse un atroce hurlement et s'embrase d'un coup!

273

Jaxartes pousse un atroce hurlement. Il s'embrase d'un coup et vous ne voyez bientôt plus que sa tête qui émerge d'une grande flamme blanche. La fureur du volcan est aussitôt libérée. La chaleur devient telle que vous vous évanouissez. Vous vous mettez à rêver que vous planez à travers les tunnels et que vous sortez à l'air libre. En vous éveillant, vous sentez une main froide sur votre front. Vous êtes dans une pièce spacieuse, qui donne sur une vallée verdoyante. Une jeune fille vous caresse le front. Vous vous souvenez brusquement de votre mission. « Et les sorciers ? Le siège ? Que s'est-il passé ? Où suis-je ? » La jeune fille vous adresse un charmant sourire. « Vous êtes dans le monastère Wazarri de Hei-Okji. Tout va bien ; ne vous inquiétez pas. » Elle vous tend alors une petite boule de cristal. « Regardez bien dans cette boule », dit-elle. Rendez-vous au [91](#).

274

Vous continuez votre avance à travers une succession de galeries et de pièces dont la traversée vous prend de longues heures. Pendant votre progression, le bracelet s'illumine à deux reprises (noircissez deux Étendards sur votre *Feuille d'Aventure*). Votre chemin longe un profond précipice. Voulez-vous y descendre (rendez-vous au [364](#)) ou préférez-vous aller au bout du tunnel (rendez-vous au [246](#)) ?

275

Vous avez vu juste. Vous avez prononcé le nombre qui correspond à I.S.E., le nom de l'ineffable religion. Une légère brume bleutée monte du bloc, et vous voyez /apparaître un moine. « Bienvenue. Si vous êtes bien le porteur de torche annoncé par la Prophétie, le temps presse. Les maléfices de Jaxartes ont réussi à s'infiltrer jusqu'à l'intérieur de ce monastère. Si l'on vous a précédemment conseillé de chercher les trois guides Wazarri, renoncez. Ils ont été tués. Suivez la voie de la forêt, toujours tout droit, jusqu'à un pont. Ne le traversez pas,

mais cherchez la guerrière au poing de feu. Elle vous... » Soudain retentit un cri terrible et vous voyez deux yeux cruels vous fixer. « Porteur de torche... » reprend la voix, méconnaissable. Vous quittez le monticule. Rendez-vous au [317](#).

276

Les guerriers se lèvent et vous accueillent avec le sourire. Ils ont l'air de vous connaître. Ils ne prononcent pas un mot, mais ils vous prodiguent des tapes fraternelles dans le dos et vous offrent de la viande rôtie. Tandis que, confiant et plein d'appétit, vous mordez à belles dents dans la viande juteuse, l'un des guerriers vous poignarde traîtreusement dans le dos (vous perdez 1 point d'**HABILETÉ** et 4 points d'**ENDURANCE**). Vous vous retournez. C'est un Gark ! Vous vous élancez vers la rivière, mais le poison commence à faire son effet. Vous vous effondrez dans l'eau et vous perdez connaissance. Rendez-vous au [25](#).

277

Le bruit se rapproche et vous distinguez des cris et des reniflements. Vous vous dites qu'on est peut-être en train de vous chercher. La femme tire une épée. Il est clair qu'elle a l'intention de tenir tête aux poursuivants pour couvrir votre fuite. Elle vous indique la direction à prendre. Vous la laissez car vous lui faites entièrement confiance. Vous disparaissiez, et quelques minutes plus tard vous parvenez de lointains hurlements et le tintement d'armes. A ce moment votre bracelet se met à briller (noircissez un Étendard sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous atteignez les falaises qui bordent l'autre côté de l'île. Là, deux possibilités s'offrent à vous : descendre jusqu'à la crique sablonneuse que vous surplombez (rendez-vous au [15](#)) ou longer la crête des falaises (rendez-vous au [207](#)).

278

Vous franchissez en courant les dunes de sable, redescendez de l'autre côté, et manquez percuter de plein fouet un grand Orque en train d'enterrer quelque chose dans le sable. Il se retourne et

tente de vous attraper. « Sale espion ! Je suis sûr qu'il t'a envoyé pour m'espionner, mais je ne te laisserai pas faire ! » Vous essayez de lui expliquer que vous vous moquez de ce qu'il est en train de faire, mais il fait la sourde oreille.

GRAND ORQUE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 6

Si vous êtes vainqueur, détalez sur-le-champ (rendez-vous au [333](#)), à moins que vous ne preniez le temps de déterrer l'objet que l'Orque était en train d'enfourer (rendez-vous au [124](#)).

279

Vous êtes dans un tunnel éclairé par des torches. Des objets hétéroclites jonchent le sol : des seaux, des chaussures, des chapeaux, des ossements, des fruits pourris, et un tas d'immondices qui dégage une abominable puanteur. A mesure que vous avancez, l'odeur empire. Vous parvenez devant une espèce de cheminée. En bas, vous apercevez un répugnant amoncellement d'ordures et, en levant la tête, vous constatez que la cheminée débouche à la lumière du jour. Au même moment, vous entendez quelqu'un toussoter derrière vous. Dégainez-vous spontanément votre épée pour affronter l'intrus (rendez-vous au [238](#)), ou vous retournez-vous calmement (rendez-vous au [334](#)) ?

280

Vous vous dirigez vers les cavaliers. Chaque Orque a un misérable écuyer à son service. Alors que vous déambulez entre les chevaux, un Orque vous interpelle. « Hé, toi, tiens ce cheval et nettoie-moi cette botte ! » Vous vous approchez, et vous demandez humblement avec quoi vous devez nettoyer la botte. « Avec ta chemise, abruti ! Tu te crois ici pour faire des élégances ? » Vous vous exécutez, puis le soldat vous tend une pique et vous ordonne de suivre le mouvement. L'escadron se met en ordre de marche et les écuyers leur emboîtent le pas en trotinant, chargés de divers fardeaux. Lorsque vous parvenez sur le champ de bataille, vous êtes épuisé (vous avez perdu 2 points

d'ENDURANCE). L'attaque a pour objectif la tour située à l'extrême sud de la citadelle. Vous entendez les sifflements d'une volée de flèches, puis les Orques chargent. Tout disparaît dans un nuage de poussière, d'où jaillissent des hurlements. Soudain, un cheval sans cavalier arrive au petit trot. Voulez-vous l'enfourcher et détalier (rendez-vous au [7](#)), ou préférez-vous vous éclipser à pied (rendez-vous au [150](#)) ?

281

Vous atterrissez en contrebas de la forteresse sur un moelleux gazon, ce qui vous évite de vous faire mal. Au-dessus, vous entendez fuser des ordres gutturaux. Vous devinez qu'on vous a repéré et vous vous éloignez à toutes jambes. Au loin, vous apercevez les contreforts des montagnes du Nord. Rendez-vous au [131](#).

282

Vous marchez à travers la plaine verdoyante pendant de longues heures. Vous remarquez en chemin que votre bracelet s'est mis à briller (noircissez un Etendard sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous ne voyez personne, mais de temps en temps vous apercevez un troupeau de chevaux sauvages. Vous arrivez enfin à l'entrée d'une petite vallée. Là est dressée la statue d'un moine. La pierre est couverte de sang, et la tête du personnage est à moitié coupée. Le sentier continue en direction d'un petit village, que l'on distingue à peine à l'horizon. Rendez-vous au [3](#).

283

Vous dissimulez les cadavres des Gobelins, essayez votre lame, et cherchez le Nain des yeux. Personne. Vous revenez sur vos pas, et vous dites à un garde Gobelin que le Nain a pris la fuite et que les deux autres essaient de le rattraper. Un Elfe Noir assis à l'ombre d'un chêne vous regarde en bâillant. « Jamais personne ne s'est enfui d'ici. Ils vont le rattraper. » Vous êtes en train de vous demander comment vous allez vous tirer de ce guêpier, lorsque vous apercevez un étrange homme chauve qui pourrait bien être

un moine. Il est en train de manier une hache, avec une force incroyable : deux coups lui suffisent pour abattre un gros arbre. Alors que vous vous approchez pour voir ce spectacle de plus près, il se retourne vers vous. « Etranger, je connais ton secret. Viens avec moi dans ces bosquets, car j'ai à te parler. » Acceptez-vous de le suivre (rendez-vous au [173](#)) ou dédaignez-vous sa proposition (rendez-vous au [80](#)) ?

284

La remontée est longue et épuisante (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Alors que vous approchez du bord, vous voyez briller la lame d'un couteau et vous ne tardez pas à comprendre qu'on est en train de couper la corde. *Tentez votre chance*. Si vous êtes *chanceux*, vous trouvez une prise sur la paroi du puits juste avant que la corde ne casse, et vous parvenez à vous hisser au dehors. Vous ne voyez pas la vieille femme, mais son chat est assis sur le toit du puits. Rendez-vous au [112](#). Si vous êtes *malchanceux*, vous ne trouvez aucune aspérité où vous raccrocher et vous tombez (vous perdez 6 points d'ENDURANCE). Si vous survivez à cette chute, vous vous glissez dans la fissure que vous avez aperçue (rendez-vous au [68](#)).

285

Vous atteignez l'entrée des Crocs de l'Enfer sans avoir été poursuivi. Vous pénétrez dans une caverne éclairée par des torches, puis vous empruntez une large galerie qui se sépare en deux corridors. Prenez-vous celui de gauche (rendez-vous au [246](#)) ou celui de droite (rendez-vous au [379](#)) ?

286

Vous ouvrez péniblement les yeux, pour les refermer aussitôt. Vous sentez une douleur lancinante à l'arrière du crâne. Lorsque vous parvenez enfin à ajuster votre vision, vous "vous dites que vous auriez mieux fait de rester endormi. Un bourreau Orque et ses deux assistants vous toisent d'un air menaçant et résolu.



286 *Le bourreau Orque élève lentement sa hache au dessus de votre tête...*

Horrifié, vous vous apercevez que votre tête est posée sur un billot, et qu'un groupe de spectateurs regarde avec intérêt la scène. Le bourreau élève lentement sa hache... Et soudain, une fléchette se plante dans son cou avec un bruit mat. Il se raidit et s'écroule d'un bloc. Vous voyez apparaître une femme en tenue de combat, qui entreprend de dénouer vos liens. Elle vous jette une épée et se retourne pour faire face aux quatre Orques qui l'attaquent. Allez-vous lui venir en aide (rendez-vous au [43](#)) ou vous occuper de ce Gobelin qui vous menace de sa dague (rendez-vous au [382](#)) ?

287

Le désordre est à son comble et de nombreux parents viennent rechercher leurs enfants. Vous remarquez que la personne qui vient chercher la petite fille est un moine assez âgé. Comme ils passent devant vous, la petite fille vous montre du doigt. Le moine sourit et vous remercie. Il s'éloigne, hésite, puis revient à votre hauteur et vous regarde au fond des yeux. « Venez ! » dit-il. Allez-vous le suivre (rendez-vous au [102](#)) ou jugez-vous plus judicieux de vous éloigner pour voir ce qui se passe (rendez-vous au [158](#)) ?

288

La fille vous fait emprunter un réseau de sentiers très difficiles et de pistes secrètes, qui traversent les contreforts des montagnes du Nord. Vous arrivez enfin en vue d'un grand fort encerclé par un immense mur de feu. A l'extérieur piétine un régiment de Gobelins commandé par un Elfe Noir. Vous descendez vers le mur de flammes. Rendez-vous au [119](#).

289

Comme vous n'osez forger un mensonge, vous avouez que vous arrivez à l'instant du nord, et que vous voulez vous engager. « Alors comme ça, on a envie de se payer une part du butin; hein ? Parfait ! Tu as l'air costaud. Je te vois bien chez les Irréguliers. Suis-moi ! » Vous le suivez à travers la cohue des premières

lignes. De temps à autre, une flèche passe en sifflant et va se planter dans la boue ou dans un torse. Le Gobelin vous fait descendre dans une tranchée, puis dans un abri creusé dans la terre. Il interpelle ses collègues : « Occupez-vous de ça ! » Deux gaillards approchent pour s'emparer de vous. Allez-vous sortir votre épée pour vous défendre (rendez-vous au [318](#)) ou vous laisser faire (rendez-vous au [49](#)) ?

290

Vous avancez de quelques centaines de mètres, puis vous trébuchez sur une borne cachée par les hautes herbes. La borne vous indique clairement la direction à suivre (vous gagnez 1 point de **CHANCE**). Après quelques heures de marche, vous remarquez que votre bracelet magique s'est illuminé (noircissez un Étendard sur votre *Feuille d'Aventure*). Soudain, deux boules de feu s'écrasent dans l'herbe à votre droite. Elles se déploient et se transforment en deux Démons de Feu, créatures ailées qui crachent des flammes et brandissent des épées ardentes. Si vous avez un bâtonnet magique ou 1 Cube Noir (rayez le cube de votre *Feuille d'Aventure*), combattez-les normalement. Si vous êtes démuné de ces objets, réduisez pour ce combat votre total d'**ENDURANCE** de 2 points. Combattez les démons l'un après l'autre.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier DÉMON DE FEU	7	8
Second DÉMON DE FEU	8	8

Si vous survivez, vous prenez conscience de l'atmosphère maléfique qui baigne cet endroit et vous sentez l'influence de Jaxartes. Vous suivez un sentier sinueux et vous parvenez devant une aiguille rocheuse. Un gamin, enchaîné au sommet, est attaqué par deux Hommes-Dragons. Allez-vous voler à son secours (rendez-vous au [52](#)) ou estimez-vous que votre mission est trop urgente pour souffrir le moindre retard (rendez-vous au [99](#)) ?

291

Le personnage est parfaitement immobile. Vous prenez le coffret et vous ouvrez le couvercle. Il contient six Cubes Noirs. Si vous voulez les prendre, ajoutez-les dans la case appropriée de votre *Feuille d'Aventure*. Vous continuez votre progression d'une trappe à l'autre. Rendez-vous au [192](#).

292

Le sol devient plus ferme et commence à monter légèrement. A ce marécage succède enfin un talus herbeux. Vous regardez en direction du nord. Devant vous s'étend une plaine couverte de hautes herbes (rendez-vous au [282](#)), bordée par un grand bois (rendez-vous au [210](#)). Quelle direction prenez-vous ?

293

Vous vous laissez tomber dans le bassin. Vos liens se défont aussitôt et vous vous éloignez des Orques à la nage. Mais, soudain, ces derniers s'immobilisent. Un char de combat conduit par un personnage en manteau noir vient de jaillir des buissons. Vous sortez de l'eau. Comme par enchantement, l'inconnu vous repère. « Là-bas, bande d'abrutis ! » Les Orques s'élanpent et vous rattrapent d'autant plus facilement que vous êtes alourdi par l'eau. Combattez-les tour à tour.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier ORQUE	6	5
Second ORQUE	6	6

Si vous survivez, vous prenez la fuite. Mais vous êtes soudain entouré par une brume noirâtre, et deux puissantes mains vous empoignent et vous jettent de force dans le char qui démarre en trombe. Rendez-vous au [156](#).

294

Le guide Elfe se présente : il s'appelle Orgelas. Il se déplace avec agilité au milieu des rochers accidentés, mais ne se montre guère bavard. Il vous conduit jusqu'au bout de la zone rocheuse et vous montre du doigt la direction du nord. Il y a une prairie et un grand bois. Avant de vous quitter, il vous fait un cadeau : une petite galette. « Mangez-la si vous avez besoin de reprendre des forces. » (Inscrivez cette galette sur votre *Feuille d'Aventure* ; elle a le même effet qu'une potion de vigueur.) L'Elfe vous souhaite bonne chance et vous laisse. Vous devez à présent choisir entre traverser la prairie (rendez-vous au [210](#)) ou vous enfoncer dans le bois (rendez-vous au [282](#)).

295

Vous sortez votre briquet et, après plusieurs tentatives infructueuses, vous parvenez à allumer un feu. Les buissons cessent de bouger, vous entendez un affreux hurlement, et les arbres se mettent à reculer. Mais, à présent, vous êtes encerclé par un mur de flammes. Vous n'avez d'autre choix que de sauter au travers pour vous échapper. Si vous possédez un Cube Noir, vous êtes indemne (ôtez 1 Cube Noir de votre *Feuille d'Aventure*). Si vous n'en avez pas, vous êtes brûlé ; lancez un dé et retranchez le résultat de votre total d'ENDURANCE. Vous sortez en titubant de la forêt enchantée. Rendez-vous au [392](#).

296

Les flammes consomment vos vêtements et vous brûlent la peau (vous perdez 1 point d'HABILETÉ et 4 points d'ENDURANCE). Vous reprenez votre souffle et, malgré la gêne, vous continuez votre mission. Rendez-vous au [121](#).

297

Votre bracelet se met à briller (noircissez un Étendard sur votre *Feuille d'Aventure*). Un autre marin arrive alors à la nage, et vous l'aidez à se hisser sur le radeau. C'est un solide gaillard,

tellement lourd que le radeau manque chavirer. Il vous regarde d'un drôle d'air, et vous dit que l'un de vous deux est de trop. « Je crois bien que ce quelqu'un, c'est toi », ajoute-t-il calmement en tirant son épée. Vous devez vous défendre.

MARIN MALHONNÊTE HABILITÉ : 4 ENDURANCE : 6

Si vous survivez, le radeau finit par s'échouer sur une plage. Devant vous, vous apercevez un petit village (rendez-vous au [3](#)) et, sur la gauche, une impressionnante masse rocheuse (rendez-vous au [361](#)).

298

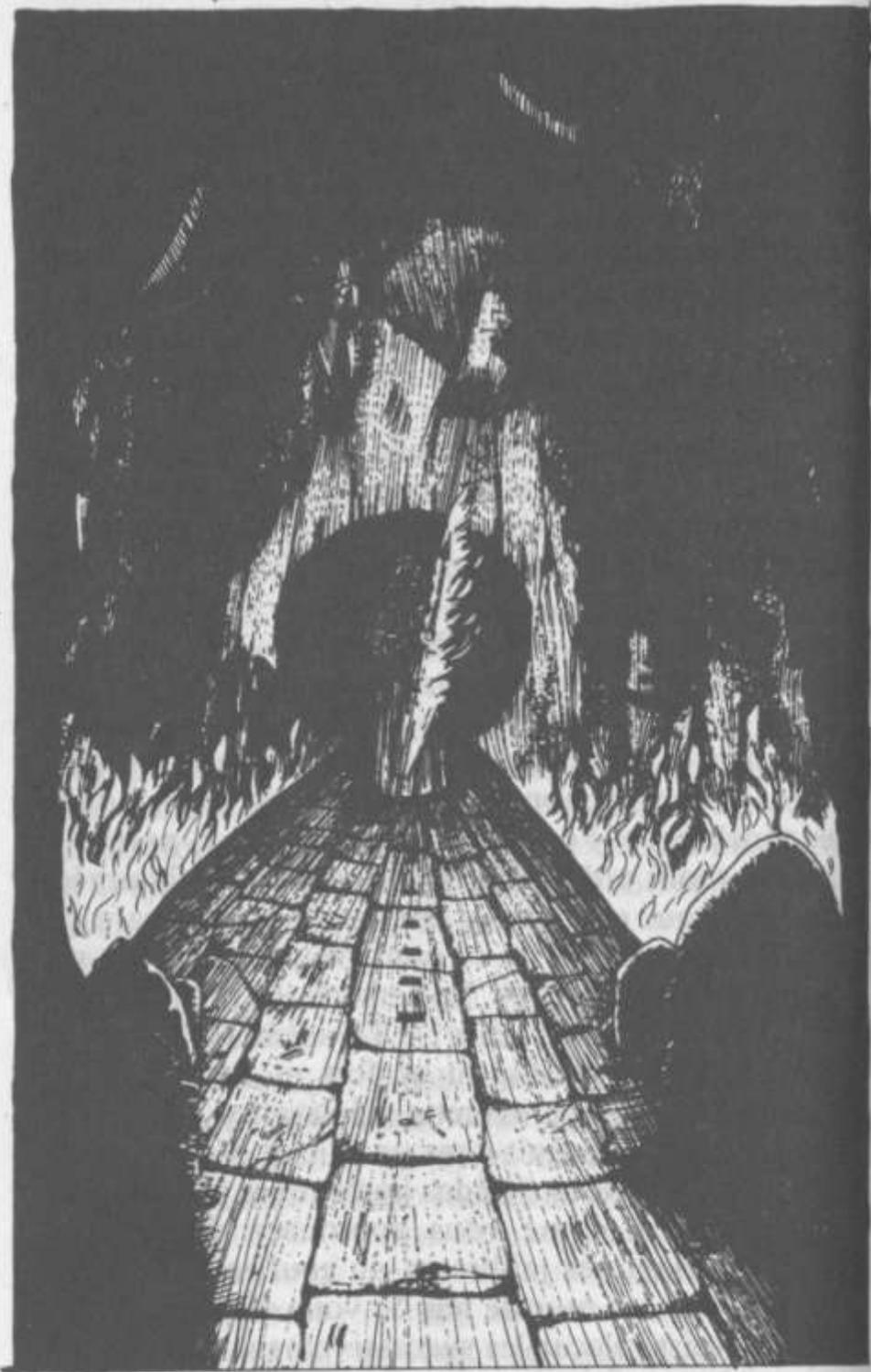
La fumée s'épaissit et vous vous mettez à tousser. Devant vous, la chaleur devient intolérable. Vous essayez d'utiliser votre épée mais vous ne pouvez approcher du Serpent à deux têtes. Soudain un autre Serpent se laisse tomber d'une grosse branche. Il porte sur son dos un guerrier menaçant, vêtu d'une lourde armure. Ce dernier tient une hache d'une main et un cimenterre de feu de l'autre. Il saute à terre, pousse un grognement, et vous fonce dessus en faisant tournoyer son cimenterre ardent.

KRAGAAR HABILITÉ : 8 ENDURANCE: 10

Si vous survivez, les Serpents vous enferment dans un enclos de feu. Allez-vous foncer à travers les flammes (rendez-vous au [96](#)) ou attendre qu'elles se soient calmées (rendez-vous au [47](#)) ?

299

Vous pénétrez dans la grotte du premier niveau. Vous êtes au bord d'un gouffre envahi par les flammes, et devant vous se tient un inquiétant personnage encapuchonné. Son visage est plongé dans les ténèbres, et l'on ne voit que ses yeux, pareils à des charbons ardents. Il tient une lance enflammée. Un pont qui enjambe la fournaise vous sépare de lui. Dans les dalles de ce pont, vous remarquez six trous en forme de cube. Le personnage se met à parler d'une voix caverneuse : « Tu as choisi la voie la



299 *Vous êtes au bord d'un gouffre envahi par les flammes, face à un inquiétant personnage...*

plus difficile, mais si tu es fort et déterminé tu triompheras ! » Après cette déclaration, il recule lentement et disparaît dans un tunnel. Vous examinez le pont, et vous décidez après mûre réflexion de le franchir. Comme vous approchez du premier trou, des flammes jaillissent du gouffre et forment devant vous un mur de feu. Si vous disposez de six Cubes Noirs, placez-les successivement dans les six trous, chaque fois que vous buterez sur un mur de flammes (n'oubliez pas d'ôter ces cubes de votre *Feuille d'Aventure*). S'il vous manque des cubes, retranchez de votre total d'ENDURANCE 2 points par cube manquant. Si vous survivez, vous franchissez le pont et vous entrez dans le tunnel. Rendez-vous au [310](#).

300

La première porte que vous ouvrez vous mène dans une pièce qui contient des tables et des chaises renversées. Au centre de la pièce s'élève un tas de cendres. Vous ramassez un parchemin à moitié brûlé, mais vous ne parvenez pas à le déchiffrer. Vous ouvrez une seconde porte et entrez dans une autre pièce dont les murs et le sol sont maculés de sang. Vous entendez alors un léger bruit dans le petit placard à votre gauche. Voulez-vous l'ouvrir (rendez-vous au [51](#)) ou préférez-vous ressortir dans la cour (rendez-vous au [251](#)) ?

301

Vous avancez et vous vous présentez. « Sortons ! » dit-il en sautillant d'allégresse. Vous le suivez à l'extérieur. Rendez-vous au [171](#).

302

Le tentacule glisse dans le petit bateau et ondule lentement vers vous. Vous le tranchez d'un seul coup d'épée. Un puissant mugissement fait vibrer la carcasse de la barque et, soudain, des tentacules encore plus gros jaillissent des flots et s'abattent sur la barque qui se casse en deux. Vous tombez à l'eau et vous vous mettez à nager frénétiquement. Le courant vous ramène vers le

continent. Lancez deux dés : le résultat représente l'énergie qui vous est nécessaire pour échapper à la créature. Si elle est supérieure à votre total **D'ENDURANCE**, vous êtes entraîné par le monstre sous les flots, et votre quête se termine entre ses tentacules gourmands. Si vous survivez, vous vous effondrez sur la plage, épuisé (vous perdez 4 points d'**ENDURANCE**). Vous ne savez pas où vous êtes. Lorsque vous avez récupéré des forces, vous montez au sommet d'une falaise pour examiner les environs. Dans une autre crique, vous apercevez un personnage en tenue militaire. Voulez-vous descendre (rendez-vous au [312](#)) ou préférez-vous ne pas quitter la falaise (rendez-vous au [207](#))?

303

Vous vous éveillez dans un petit enclos en bois, en compagnie d'un Nain et de deux Orques. Les Orques se lamentent : « Je te l'avais dit, qu'on ne s'en sortirait pas. Maintenant, ils vont nous coller en première ligne ! Je t'avais dit qu'il y avait pas de problème avec les forgerons, mais pas... » Le Nain a les yeux dans le vague comme s'il attendait quelque chose. On amène d'autres soldats, et vous vous étonnez du fait qu'aucun n'ait été dépouillé de ses armes ni de ses affaires. Vous constatez qu'on vous a également tout laissé. Vous surprenez une conversation entre deux gardes : « ... Et IL les fouille lui-même. Jamais vu ça ! On n'a plus de petits profits... Le peu qu'on pourrait récolter, IL nous le sucre...

^Moi, je dis que c'est une atteinte aux libertés... » A ce moment, le Nain prend un petit cor et sonne trois fois. Puis il empoigne sa hache et entreprend de défoncer la palissade. En quelques coups, il pratique un trou assez grand pour le passage d'un homme. Il vous fait signe de venir, et vous vous ruez tous deux par l'ouverture. Au lieu de s'éloigner du camp, le Nain se dirige vers son centre. Acceptez-vous de le suivre (rendez-vous au [26](#)) ou préférez-vous prendre le large et vous mettre à couvert (rendez-vous au [149](#)) ?

304

Pendant que vous descendez vivement l'autre versant de la montagne, vous êtes attaqué en pleine course par les Hommes-Dragons. Réduisez votre total d'**HABILETÉ** d'1 point, pour ce combat uniquement. Combattez vos assaillants l'un après l'autre.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier HOMME-DRAGON	7	7
Deuxième HOMME-DRAGON	7	8
Troisième HOMME-DRAGON	8	9

Si vous triomphez de ces trois adversaires, vous descendez jusqu'en bas et courez vous mettre à l'abri. Rendez-vous au [220](#).

305

Vous atteignez l'île et vous accostez au quai d'un petit port bourdonnant d'activité. Apparemment, l'île sert pour l'entretien des navires, le ravitaillement et la construction des machines de siège. L'essentiel du travail est assuré par des bagnards. On détache les prisonniers, on les fait descendre, puis on ordonne au peloton de gardes auquel vous appartenez de se ranger sur deux files. Choisissez-vous celle de gauche (rendez-vous au [227](#)) ou celle de droite (rendez-vous au [394](#)) ?

306

On vous assigne un poste sous le pont, dans les entrailles du navire. Votre équipe est chargée de ranger d'énormes caisses dans les cales (ce travail épuisant vous fait perdre 2 points d'**ENDURANCE**). Deux heures plus tard, vous entendez un choc sur le pont, puis des ordres gutturaux, auxquels succèdent des cris. Soudain, un énorme éperon de navire éventre la cale où vous vous trouvez. L'eau entre à flots, et la cale commence à se remplir. Vous ne pouvez battre en retraite car la porte a été

refermée et verrouillée. Le navire se met à craquer de toutes ses membrures, et vous sentez qu'il s'enfonce. Vous prenez une grande inspiration, et vous plongez. Lancez deux dés. Si vous faites un double, vous trouvez une ouverture dans la coque assez grande pour sortir. Sinon, vous recommencez mais vous perdez 4 points d'**ENDURANCE**. Réitérez cette tentative jusqu'à ce que vous parveniez à sortir, ou jusqu'à ce que mort s'ensuive. Si vous sortez, vous remontez à la surface juste à temps pour voir le mât du navire s'affaler. Puis un épais brouillard descend sur la mer et vous n'y voyez plus rien. Peu de temps après, vous apercevez un morceau d'épave qui flotte à la surface (vous gagnez 1 point de **CHANCE**). Vous vous hissez sur cette planche de salut. Rendez-vous au [297](#).

307

Vous allez vers le tas d'ossements. Il y a d'autres objets épars : des fragments d'une vieille armure en cuir, des épées brisées et deux bourses en peau. Vous ramassez les bourses. L'une renferme 10 Pièces d'Or, et l'autre en contient 15. Vous les empochez (vous ajoutez 25 Pièces d'Or sur votre *Feuille d'Aventure*, et vous gagnez 1 point de **CHANCE**), puis vous reprenez votre marche. Le sentier forestier bifurque. Prenez-vous à droite (rendez-vous au [217](#)) ou à gauche (rendez-vous au [125](#))?



308

Vous allez jusqu'à lui et vous vous asseyez à son côté. Il vous regarde intensément. « Oui, il faut avoir confiance. Je sais que ta mission est périlleuse. Tu dois me faire confiance ; tu n'as pas le choix. As-tu la torche ? » La question vous sidère. Que répondez-

vous ? Allez-vous avouer que vous l'avez (rendez-vous au [263](#)) ou vous éloignez-vous du moine sans rien dire (rendez-vous au [5](#)) ?

309

Vous tirez votre épée et vous vous élancez sur le pont. Alors que vous êtes exactement au milieu, il s'effondre et se transforme par magie en cage de bois. Pris au piège, vous tombez dans l'eau glacée tandis que retentit un rire démoniaque. Vous perdez conscience. Rendez-vous au [25](#).

310

Le tunnel est couvert de bas-reliefs compliqués. Vous avez la curieuse impression de profaner un sanctuaire, mais vous n'avez pas le temps de vous arrêter. A ce moment vous remarquez deux Combattants de Feu. Lorsque vous les apercevez ils sont parfaitement inertes, mais ils s'enflamment instantanément. Comme par magie, votre épée se transforme en épée ardente. Combattez les deux agresseurs tour à tour.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier COMBATTANT DE FEU	7	9
Second COMBATTANT DE FEU	8	10

Si vous survivez, rendez-vous au [387](#).

311

Vous avez vu juste. Les épines cessent de pleuvoir et la cage s'ouvre. Vous continuez. Rendez-vous au [231](#).

312

Vous approchez avec la plus grande prudence. Ce guerrier est une femme, et une Pieuvre Géante est en train de la traîner par la jambe vers la mer. Vous tirez votre épée et vous essayez de



312 *Le guerrier est une femme, et une Pieuvre Géante la traîne vers la mer.*

trancher le tentacule qui emprisonne la jambe de la malheureuse. Vous devez vous y prendre à trois reprises pour dégager la jeune femme. Avec une agilité surprenante, celle-ci se relève et s'enfuit en courant. Allez-vous vous élancer à sa suite (rendez-vous au [144](#)) ou explorer prudemment les alentours (rendez-vous au [86](#)) ?

313

Au bout d'un certain temps, le courant faiblit. Vous nagez vers la rive et vous remarquez que votre bracelet s'est mis à briller (noircissez un Étendard sur votre *Feuille d'Aventure*). A ce moment, quelque chose vous saisit au collet, et vous vous retrouvez à quelques mètres du sol, suspendu à la main d'un Géant. Allez-vous dégainer votre épée pour le frapper (rendez-vous au [388](#)) ou rester tranquille pour éviter de l'exciter (rendez-vous au [50](#)) ?

314

Le moine semble déçu. « Tu t'es efforcé de trouver la voie et la chance ne t'a pas souri. N'aie crainte cependant : tu peux encore réussir. Bonne chance. Nos routes se séparent ici. » Il vous fait sortir de la pièce par une porte donnant sur la rue. Vous prenez la direction de la place centrale. Rendez-vous au [158](#).

315

Le bastion Wazarri est dangereusement dégarni et l'on dirait que les guerriers qui restent n'ont pas fermé l'œil depuis longtemps. On vous mène dans une grande pièce au fond de laquelle se dresse un trône. Un chevalier barbu y est assis et vous remarquez qu'il porte de nombreuses blessures. Il ne parle pas mais il vous dévisage. Il y a une chaise de pierre de chaque côté du trône, et vous vous rendez soudain compte qu'il attend que vous preniez place sur l'une d'elles. C'est probablement une sorte d'épreuve. Quelle chaise choisissez-vous : celle de gauche (rendez-vous au [174](#)) ou celle de droite (rendez-vous au [389](#)) ?

316

Vous quittez le village et vous suivez la piste qui mène aux montagnes. Au début vous vous méfiez du moindre buisson, mais au bout de quelques heures votre attention s'est considérablement relâchée. Vous décidez de vous reposer (ce qui vous permet de regagner 4 points d'ENDURANCE) puis vous grimpez sur un grand arbre pour scruter les alentours. Vous vous apercevez que le chemin le plus direct traverse une forêt (rendez-vous au [367](#)), mais que d'autres sentiers débouchent dans une vaste plaine (rendez-vous au [137](#)) ou sur une grande route qui est peut-être le Passage de Salik, grande voie commerciale vers le nord (rendez-vous au [172](#)). Que choisissez-vous ?

317

Vous continuez à suivre le sentier forestier, qui se fait de plus en plus étroit et descend dans le lit asséché d'une rivière qui se divise en trois bras, également à sec. Lequel choisissez-vous ?

- Celui de gauche Rendez-vous au [126](#)
- Celui de droite Rendez-vous au [67](#)
- Celui du milieu Rendez-vous au [200](#)

318

Vous fuyez le Gobelin en courant dans la tranchée vers les deux Irréguliers. Comme vous ne pouvez pas passer, vous êtes obligé de les affronter l'un après l'autre. L'un empoigne une massue à pointes, et l'autre une impressionnante masse d'armes.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier IRRÉGULIER	6	8
Second IRRÉGULIER	7	8

Si vous survivez, vous sortez de la tranchée, tandis que le Gobelin hurle aux autres de vous pourchasser. Soudain jaillit de la citadelle une volée de flèches. Il n'y a aucun abri à proximité. Allez-vous esquiver en obliquant à gauche (rendez-vous au [113](#)) ou continuer tout droit (rendez-vous au [24](#)) ?

319

Vous avancez dans la galerie, et vous entrez par la première porte venue. Sur le sol, vous découvrez des papiers éparpillés et des taches de sang, mais il n'y a aucun cadavre. Vous êtes sur le point de ressortir lorsque soudain une trappe se soulève. Un Gobelin malpropre émerge de l'ouverture. « Non, maître, dit-il, ici je ne vois rien. » Il se retourne, vous aperçoit, pousse un hurlement et tire son épée sans se poser d'autre question.

GOBELIN HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 6

Si vous gagnez, vous vous demandez qui est ce « maître ». Dans le reste de la galerie, vous ne voyez rien d'autre, sinon que le même désordre règne partout. Rendez-vous au [87](#).

320

Vous réalisez que tout geste brusque aurait pour effet de vous faire couler dans l'eau bourbeuse, et vous décidez de rester campé sur vos jambes. Combattez les Gobelins l'un après l'autre.

HABILITÉ ENDURANCE

Premier GOBELIN DES MARAIS 6 6

Second GOBELIN DES MARAIS 6 6

Si vous survivez, allez-vous vous approcher du coffre (rendez-vous au [33](#)) ou essayer de sortir le plus vite possible du marais (rendez-vous au [292](#)) ?

321

L'Inquisitrice est contente d'elle. Elle brandit la torche et vous jette quelques boulettes. « Grâce à toi je vais faire fortune. Jaxartes va payer cher pour avoir cette bricole. Tiens, mange ça ! Tu seras en forme pour ton exécution. » Vous mangez les boulettes ; votre volonté est annihilée, mais vous vous sentez mieux (vous récupérez 4 points d'ENDURANCE). On vous enferme dans un petit coffre dans lequel vous ne pouvez vous allonger, et vous perdez bientôt connaissance. Rendez-vous au [286](#).

322

Vous grimpez à l'arbre. Au sommet vous trouvez une plate-forme et 4 Cubes Noirs. Si vous les prenez, inscrivez-les sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous remarquez alors une liane accrochée du côté de la rivière, et vous vous rendez compte qu'en l'utilisant vous pourriez franchir le cours d'eau. Vous vous lancez et vous atterrissez sur une autre plate-forme. Une fois à terre, vous trouvez un sentier qui s'enfonce dans les profondeurs de la forêt. Vous vous mettez en route, et pendant plusieurs heures vous avancez lentement, mais sans rencontrer d'obstacle. Soudain, vous trébuchez sur quelque chose. Vous vous relevez, et vous vous trouvez face à un énorme Serpent bicéphale. La créature ouvre ses deux gueules menaçantes, hérissées de crocs, et souffle deux puissants jets de flammes. Les buissons et les arbres environnants prennent aussitôt feu, et une épaisse fumée noire vous enveloppe. Votre premier réflexe est-il de prendre la fuite (rendez-vous au [96](#)) ou êtes-vous d'humeur à tenir tête au monstre (rendez-vous au [298](#))?

323

Vous lui avouez qu'en vérité vous ne le savez pas. « Je ne sais pas... Je ne sais pas... » répète-t-il, très en colère. Il saisit une grosse massue et donne un grand coup sur le sol. Vous estimez qu'il vaut mieux prendre la fuite mais vous vous demandez dans

quelle direction. Voulez-vous détaler vers l'entrée de la grotte (rendez-vous au [272](#)) ou vers le fond (rendez-vous au [31](#)) ?

324

Juste à temps, vous vous dégagez et vous roulez dans les buissons sur le bord de la route. Le char s'immobilise et vous entendez la grosse voix du conducteur: «Où est le corps? Je croyais l'avoir écrasé. » Quelqu'un lui répond : « Je ne vois rien, Sire. Mais il y a des Orques renifleurs dans l'escadron de cavalerie qui nous suit. » Le personnage remonte dans le char. «Aucune importance. Le temps presse. » Il fouette les chevaux, et le char démarre en trombe. Vous vous dites qu'il vaut mieux ne pas rester sur cette route, et vous examinez les environs. A gauche de la route, vous voyez un petit cours d'eau (rendez-vous au [62](#)), et à droite vous voyez une étendue couverte de roseaux (rendez-vous au [137](#)). De quel côté allez-vous ?

325

Vous entendez passer une seule personne mais son pas fait un bruit terrifiant. Lorsque le bruit cesse, vous relevez la tête et vous voyez un guerrier immobile, à l'air menaçant. Il garde l'endroit où le chemin se sépare en trois tronçons, qui rejoignent la base du volcan par des voies différentes. Le garde est puissamment armé mais son attitude est très figée. Vous décidez de passer à l'action. Vous frappez sans lui laisser le temps de parer le coup, mais votre épée tinte sur son armure comme sur un bloc de granit. On dirait qu'il est recouvert d'une carapace de pierre. Il se met à avancer, lentement mais imperturbablement. Contre un tel ennemi, vos talents d'escrimeur ne vous servent à rien, et votre seule chance est de le renverser. Vous prenez votre élan et vous vous ruez sur lui. Lancez deux dés pour déterminer le poids du guerrier de pierre, et comparez le résultat à votre total d'ENDURANCE. Si votre total d'ENDURANCE est supérieur ou égal à ce résultat, vous le renversez et il tombe en morceaux. Sinon, retranchez 2 points de votre total d'ENDURANCE, et recommencez. Si vous échouez à nouveau, le guerrier vous porte



325 *Immobile, un guerrier à l'air menaçant vous barre l'accès au volcan.*

sans hésiter un coup mortel. Votre mission est terminée. Si vous survivez, vous contournez le monceau de débris et vous choisissez l'un des trois chemins : celui de gauche (rendez-vous au [383](#)), celui de droite (rendez-vous au [92](#)) ou celui du milieu (rendez-vous au [285](#)).

326

Vous montez l'escalier en mauvais état quatre à quatre, mais les quatre Orques vous suivent toujours en hurlant. L'un d'eux libère un aigle voyageur. Vous décidez de vous arrêter et de les affronter l'un après l'autre, en position au sommet de l'étroit escalier.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier ORQUE	6	5
Deuxième ORQUE	6	5
Troisième ORQUE	7	6
Quatrième ORQUE	7	6

Si vous survivez, vous atteignez le sommet de la colline. Rendez-vous au [36](#).

327

La plante cède d'un seul coup. Le Géant fait la culbute et va s'écraser contre le sol rocheux. Pour passer, vous êtes obligé d'escalader le grand corps inerte. Mais à l'instant où vous êtes sur le point de poser le pied sur son bras, il vous attrape par la cheville et se met à ricaner. « Bien vu, mon gars ! Allez, on va rejouer ! » Il vous ramène à la grotte, et vous enchaîne. Il vous oblige à « jouer » sans relâche jusqu'à ce que votre bracelet ait jeté ses derniers feux. Votre mission est terminée. Vous mourez quelques secondes plus tard, comme promis.

328

Vous donnez la moitié de votre or (ôtez la moitié des Pièces d'Or de la case correspondante de votre *Feuille d'Aventure*). Le capitaine donne un coup de sifflet et fait signe à quelqu'un derrière vous. « C'est drôle, mais j'ai l'impression que l'or a la mauvaise habitude de rester collé dans certaines cachettes. Ce n'est pas grave, cette créature va t'aider à le trouver ! » Un Loup féroce se jette sur vous et se met à vous griffer sauvagement à l'endroit où vous dissimulez les autres pièces. Vous tirez votre épée et vous tâchez de vous défendre.

LOUP HABILITÉ : 4 ENDURANCE : 7

Si vous survivez, le capitaine se lève et, n'ayant toujours pas réussi à enfiler ses bottes, s'éloigne en clopinant. « C'est bon, tu es des nôtres, fait-il sans se retourner. Va à la cuisine et sers-toi ! Et fais dépecer cette bestiole ! Dis-leur qu'ils me la servent en rôti pour ce soir ! » Rendez-vous au [218](#).

329

Vous vous retournez pour vous battre, vous tirez votre épée et vous frappez le Génie. L'épée lui passe au travers du corps, mais il lance une boule de feu qui explose devant vous (vous perdez 2 points d'**ENDURANCE**). Si vous n'avez pas de bâtonnet magique, rendez-vous au 30. Si vous en avez un, vous le brandissez. Il en sort une jongue lame de lumière bleutée crépitante d'étincelles. Vous affrontez le Génie dans les conditions d'un combat normal.

GÉNIE SCHIZOÏDE HABILITÉ : 6 ENDURANCE: 10

Si vous survivez, vous vous sauvez. Rendez-vous au [176](#).

330

Vous entrez et vous refermez la porte derrière vous. C'est une pièce spacieuse qui devait être autrefois une belle bibliothèque. A présent, les derniers livres et parchemins, à moitié brûlés, sont

entassés au milieu de la pièce. Votre regard est attiré par une plaque gravée, boulonnée au mur. Vous lisez l'inscription, et, comme vous l'effleurez du doigt, des chiffres lumineux apparaissent sous les lettres :

LA BREBIS EST DANS
19 328414 376 2198

LA GUEULE DU LOUP
31 481515 22 7124

Une voix s'élève soudain : « Donne les chiffres du nom qui ne peut être prononcé ! » Vous examinez attentivement les chiffres. Si vous connaissez le nom et que vous le reconnaissez dans la phrase gravée, prononcez à haute voix le nombre ainsi formé, et rendez-vous au paragraphe correspondant. Vous saurez si vous avez vu juste. Si vous ignorez ce nom, vous avez droit à six essais. Mais si au bout du sixième vous n'avez toujours pas trouvé, une trappe s'ouvre sous vos pieds et vous dévalez une galerie à très forte pente. Vous perdez par la même occasion 4 points d'**ENDURANCE**. Rendez-vous au [281](#).

331

Vous tirez votre épée et vous entrez prudemment. L'homme vous souhaite la bienvenue et referme la porte. Sa diction est hachée, compréhensible cependant, et il semble ne rien ignorer de votre mission. « Oui, ils vous cherchent, vous, le porteur de la torche, l'espoir des sorciers ! Ils disent qu'IL sait, qu'IL sait tout. Vous devez prendre des forces. Mangez, mangez ! » Il va chercher un grand bol et le pose devant vous. Le bol ne contient que trois haricots noirs. Vous en prenez un pour faire plaisir au bonhomme, mais il vous saute à la figure (vous perdez 2 points d'**ENDURANCE**). L'explosion produit un long filet de fumée qui s'enroule autour de vous et vous emprisonne comme une corde. L'homme saute de joie. « Hourra, j'ai réussi ! Vous avez vu ? J'ai

réussi ! Et maintenant, donnez-moi mes Pierres Précieuses. Alors, où sont mes trésors ? » Il lève les yeux vers le toit de la cabane. A ce moment, deux Orques se laissent tomber de la charpente et s'approchent de vous. « Tu crois que c'est lui ? » fait l'un d'eux. « Allez, IL te veut vivant. Avance ! » Gêné par votre lien, vous sortez tant bien que mal de la cabane. Mais le vieux vous suit en se lamentant. « Et mes pierres ? Où sont mes pierres ? » Les Orques éclatent de rire, et l'un d'eux le transperce nonchalamment d'un coup d'épée paresseux. Le vieux s'effondre, vous regarde intensément et prononce : « L'eau », avant de mourir. Allez-vous essayer de prendre la fuite (rendez-vous au [88](#)) ou préférez-vous attendre un moment plus propice (rendez-vous au [205](#)) ?

332

Alors que vous avancez dans le couloir, une grande bonbonne apparaît devant vous. Elle est pleine de Cubes Noirs. L'ouverture est juste assez large pour le passage d'une main. Vous décidez de prendre une poignée de cubes. Lancez deux dés pour savoir combien de cubes vous réussissez à saisir avant que l'ouverture se soit définitivement refermée (inscrivez les Cubes Noirs sur votre *Feuille d'Aventure*, et augmentez votre total d'**HABILETÉ** de 1 point). Rendez-vous au [231](#).

333

Vous atteignez une plage dévastée par le passage d'une armée. Vous apercevez des pièges ouverts et, en vous penchant au-dessus de l'une de ces fosses, vous découvrez les restes de plusieurs fantassins zamarriens empalés sur de longs pieux métalliques. Vous vous rendez compte qu'il y a certainement d'autres pièges et vous décidez de rebrousser chemin en suivant vos propres traces de pas. Hélas, le sable en est tellement couvert que vous ne savez plus quel chemin suivre ! Lancez un dé quatre fois de suite et alignez les chiffres sur votre *Feuille d'Aventure*. Ils indiquent la position des pièges. Lancez maintenant une autre série de quatre dés pour déterminer les étapes de votre

progression, et alignez dans l'ordre ces chiffres sous les premiers. Si deux chiffres des deux séries correspondent, vous tombez dans un piège (rendez-vous au [17](#)). Si vous échappez aux pièges, vous sortez de la zone dangereuse et vous allez vous réfugier auprès d'un buisson (rendez-vous au [41](#)).

334

Vous vous retrouvez face à une étrange créature, qui tient du Nain et de l'Orque, et qui porte un tablier de cuir malpropre et une casquette. Elle tient à la main une pelle crottée. Elle tousse et se tourne vers vous. « Attention au fumier. Ça pue, ne sent pas bon, ça non, et l'odeur est tenace ! » Effectivement, l'odeur que dégagent ses vêtements est répugnante. Vous approuvez de la tête. « Perdu ? » vous demande-t-elle. Rendez-vous au [75](#).

335

Le galop du cheval est à la fois souple et rapide. Vous n'avez jamais été très bon cavalier (c'est d'ailleurs la raison pour laquelle vous vous êtes engagé dans l'infanterie), et vous avez de plus en plus l'impression que vous ne serez pas capable de l'arrêter. Un tronc d'arbre est couché en travers de votre route. Mais le cheval le saute facilement. Puis vous voyez des obstacles hérissés de pointes se dresser devant vous. Ce sont les défenses contre la cavalerie qui ont été installées par les assiégés. Le cheval fait un bond formidable, frôle les pointes, mais réussit à passer. Hélas, la puissance du saut vous fait perdre l'équilibre ! *Tentez votre chance*. Si vous êtes *malchanceux*, lancez un dé. Si vous faites de 1 à 3, vous vous empalez sur une pointe et vous mourez sur le coup. Si vous faites de 4 à 6, vous êtes seulement blessé (vous perdez tout de même 1 point d'**HABILETÉ** et 4 points d'**ENDURANCE**). Si vous êtes *chanceux*, vous tombez et vous exécutez un roulé-boulé impeccable (vous ne perdez que 1 point d'**ENDURANCE**). Si vous avez survécu, vous vous relevez, tout endolori, vous allez vous poster sur un rocher pour observer le champ de bataille. Rendez-vous au [243](#).

336

Vous continuez et vous passez devant les cadavres des moines. Alors que vous venez de dépasser le dernier, un petit piédestal surgit du sol, sur lequel six Cubes Noirs sont posés. Une voix lointaine vous invite à les prendre (ajoutez-les dans la case appropriée de votre *Feuille d'Aventure*). Vous continuez votre progression. Rendez-vous au [246](#).

337

Vous vous approchez de la porte, derrière laquelle vous entendez des gens beugler une chanson. Vous l'ouvrez très prudemment et vous jetez un œil dans la pièce. Dans cette cuisine du monastère, deux Orques sont assis devant une grande table. Ils chantent en se balançant une ballade où il est question du traitement qu'ils infligent à de petites créatures à fourrure. Sur la table est aligné un nombre impressionnant de bouteilles vides. A ce moment précis, votre instinct vous fait sentir qu'il y a quelqu'un derrière vous. *Tentez votre chance*. Si vous êtes *chanceux*, rendez-vous au 27. Si vous êtes *malchanceux*, rendez-vous au [180](#).

338

Votre attention est attirée par l'éclat de votre bracelet (noircissez un Étendard sur votre *Feuille d'Aventure*). En observant la scène, vous remarquez une intense activité : on est en train de déplacer une quantité d'armes, de machines de siège et de tours mobiles. Personne ne fait attention à vous. Soudain, un peloton d'Orques à long nez fait irruption. Vous devinez qu'il s'agit des légendaires Orques renifleurs. Ils se dirigent vers vous. Vous devez à tout prix vous cacher. Devant vous, il y a trois tentes. Chacune porte un emblème différent. Lequel choisissez-vous ?

Le crâne à cornes Rendez-vous au [22](#)

La main griffue Rendez-vous au [384](#)

Les ailes de vautour Rendez-vous au [223](#)



338 *Une intense activité règne dans le camp ennemi.*

339

Vous jetez un coup d'oeil dans chacun des trois avant de prendre une décision, mais vous les trouvez tout aussi sombres et peu engageants. Quel que soit votre choix, vous sauterez et vous atterrirez dans une chambre éclairée à la torche, d'où le trou par lequel vous serez entré ne sera plus visible. Alors, lequel choisirez-vous ?

Le trou n° 1 Rendez-vous au [76](#)

Le trou n° 2 Rendez-vous au [245](#)

Le trou n° 3 Rendez-vous au [135](#)

340

A votre ceinture, vous sentez vibrer le bâtonnet, ce qui vous donne une idée de sa puissance. Vous le détachez, et aussitôt il en sort une lame bleue étincelante et crépitante. Le Démon de Feu attaque.

DÉMON DE FEU HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 8

Si vous survivez, vous entendez soudain un rire démoniaque. Le patron essaie de rétablir l'ordre et crie à la cantonade : « Il arrive ! Je suis sûr qu'il sera furieux. » Rendez-vous au [225](#).

341

Vous décidez de renoncer et de continuer. Mais vous entendez bientôt des grognements dans les buissons derrière vous, grognements qui vous incitent à accélérer. Soudain, vous êtes contraint de vous arrêter : un grand Ours sauvage dont les longues canines laissent deviner l'appétit vous barre la route. Vous vous retournez... Il y en a un autre derrière ! Vous êtes obligé de les combattre l'un après l'autre.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier OURS 5 12

Second OURS 4 14

Si vous survivez, vous entendez d'autres grognements derrière vous. Vous détalez. Rendez-vous au [176](#).

342

Vous êtes dans une grotte pleine de blocs de pierre frappés d'un champignon. Sur le dos de chaque bloc est gravé le nombre 50. A cet instant précis le bracelet se met à briller (noircissez un Étendard sur votre *Feuille d'Aventure*). Chaque bloc pèse 10 poids zamarriens. Vous ne pouvez porter plus de 60 poids. Si vous voulez prendre l'un des blocs, inscrivez son poids sur votre *Feuille d'Aventure*. Ne dépassez pas le maximum. Il y a cinq sorties. Laquelle choisissiez-vous ?

La sortie n° 1 Rendez-vous au [366](#)

La sortie n° 2 Rendez-vous au [201](#)

La sortie n° 3 Rendez-vous au [162](#)

La sortie n° 4 Rendez-vous au [40](#)

La sortie n° 5 Rendez-vous au [135](#)

343

« Tu as essayé de trouver la voie, mais tu as failli échouer. Aujourd'hui la chance ne t'a pas souri, mais ne désespère pas. Je vais te donner quelque chose. » Il vous tend un sac qui contient six Cubes Noirs (inscrivez-les sur votre *Feuille d'Aventure*). « Va, et bonne chance. » Il ouvre la porte de la rue, vous sortez, et vous revenez vers le centre du village. Rendez-vous au [158](#).

344

Vous endossez les ailes elfiques, vous vous élancez depuis la crête de la falaise et vous descendez doucement en planant. En atterrissant, vous apercevez près du bassin un cristal étoilé enchâssé dans le sol. Vous repliez vos ailes - tout en vous émerveillant de l'ingéniosité des Elfes, qui ont su inventer un système qui donne aux ailes repliées un encombrement si dérisoire - puis vous vous emparez du cristal. Inscrivez-le dans la case réservée aux Pierres Précieuses de votre *Feuille d'Aventure*, et rendez-vous au [219](#).

345

Vous vous cachez car les Orques sont de retour. Ils ploient sous toutes sortes de fardeaux. L'un d'eux dirige son cheval vers la petite fille, l'attrape par le bras et la hisse en selle derrière lui. Les quatre chevaux commencent à piaffer et à piétiner comme s'ils sentaient quelque chose, et soudain survient un autre cavalier. Celui-ci, monté sur un étalon noir, porte un manteau noir couleur de nuit. Il se dresse sur ses étriers, et se met à renifler. « Je sens quelqu'un. Allez voir ! » Aussitôt, les quatre Orques s'élancent dans quatre directions opposées. Malheureusement, l'un d'eux vous débusque et passe aussitôt à l'attaque.

ORQUE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 9

Si vous avez raison de votre assillant, vous prenez la fuite et vous ne vous arrêtez que lorsque vous êtes sûr de n'être plus poursuivi. Rendez-vous au [290](#).

346

Le navire vous mène jusqu'à la côte nord de l'île, où il est soudain pris dans les vagues déferlantes. Il devient incontrôlable et vous constatez avec effroi que la mer est hérissée de récifs. Soudain, une vague plus puissante soulève l'embarcation et la jette vers un groupe de rochers en dents de scie. *Tentez votre chance*. Si vous

êtes *malchanceux*, la barque se fracasse contre les rochers, et vous êtes grièvement blessé (vous perdez 4 points d'ENDURANCE). Si vous êtes *chanceux*, les rochers éraflent à peine la coque, mais le choc vous fait tomber à l'eau. Vous nagez dans l'eau glacée vers les hauts-fonds, et vous atteignez une crique sablonneuse. Rendez-vous au [197](#).

347

Vous vous dirigez vers l'arbre. Le parchemin qui est placardé sur le tronc est un avis de recherche orné d'un portrait qui n'est autre que le vôtre. On vous recherche « vivant de préférence, sur l'ordre de Sa Majesté Ostragoth le Terrible ». L'une des personnes qui sont en train d'examiner le parchemin se met soudain à vous regarder d'un drôle d'air, puis vous compare au portrait. Il rappelle les Orques et hurle qu'il réclame la récompense. Les Orques se retournent et tirent leurs armes. Vous devez les combattre l'un après l'autre.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier ORQUE	6	5
Deuxième ORQUE	6	5
Troisième ORQUE	7	6

"Si vous survivez, vous prenez la fuite en laissant celui qui vous a dénoncé s'égosiller tout seul. Toutes ces émotions vous ont fait perdre le sens de l'orientation. Vous passez devant un petit garçon en train de jouer avec un chat, et vous lui demandez comment sortir le plus rapidement possible du village. Le gamin vous montre un mur et vous conseille de sauter par-dessus. Rendez-vous au [164](#).

348

Vous traversez les flammes sans vous brûler. Ôtez 1 Cube Noir de votre *Feuille d'Aventure*. Vous vous reposez (ce qui vous permet

de récupérer 2 points d'ENDURANCE), puis vous repartez. Rendez-vous au [121](#).

349

Vous êtes dans une pièce pleine de fioles encastrées dans la roche. Elles sont toutes identiques. Si vous voulez en ouvrir une, rendez-vous au [377](#). Sinon, vous disposez de trois sorties. Laquelle choisissez-vous ?

La sortie n° 1 Rendez-vous au [233](#)

La sortie n° 2 Rendez-vous au [40](#)

La sortie n° 3 Rendez-vous au [55](#)

350

Vous traversez les flammes sans ressentir la moindre douleur (ôtez tout de même 1 Cube Noir de votre *Feuille d'Aventure*). Vous vous éloignez du brasier en courant, sans quitter le sentier. Rendez-vous au [176](#).

351

Vous montez en courant l'escalier en spirale. Derrière vous, vous entendez des halètements. Deux Loups vous pourchassent. Ne trouvant aucune cachette, vous êtes obligé de les affronter. Lorsque vous vous retournez, ils s'immobilisent. Sous vos yeux, ils se mettent à grossir et doublent de volume. Vous plongez votre épée dans le corps de l'animal de tête, mais sans effet. Alors que vous vous attendez à les voir bondir, ils se mettent à geindre et se tapissent contre les marches. Ils font volte-face et détalent. A leur place apparaît l'image du sorcier Astragal. « Je dispose de très peu de temps pour vous parler, mais je dois vous dire que nous avons fait tout ce qui était en notre pouvoir pour vous aider. Nos chevaliers ont tenté une sortie désespérée pour faire diversion, mais je crains que nous n'ayons perdu une ligne de défense. » Votre bracelet se met en effet à briller (noircissez un

Étendard sur votre *Feuille d'Aventuré*). « Montez jusqu'au sommet de la tour, et attendez le signal. Nous allons vous tirer de là. » L'image disparaît, et vous montez quatre à quatre au sommet de la tour. Rendez-vous au [271](#).

352

Vous continuez. A droite, une étendue de roseaux succède à la forêt. Un sentier plus petit démarre à cet endroit, qui s'éloigne vers le marécage. Cette direction vous séduit-elle (rendez-vous au [137](#)) ou préférez-vous rester sur la route (rendez-vous au [121](#))?

353

Le tunnel est toujours en pente, mais vous commencez à sentir dans l'air une légère odeur salée. Des grains de sable et des coquillages crissent sous vos pieds. Soudain, vous butez contre un mur de sable. Il n'y a aucune issue. Vous vous mettez à creuser le sable à coups d'épée, puis vous interrompez votre travail pour réfléchir. Faut-il continuer à creuser (rendez-vous au [199](#)) ou est-il plus sage de rebrousser chemin (rendez-vous au [54](#)) ?

354

Les petits Hommes-Dragons vous regardent prendre les dix Pierres Précieuses multicolores (inscrivez-les dans la case correspondante de votre *Feuille d'Aventure*). Mais ils se mettent soudain à pousser des cris affreux, et, avant que vous ayez pu quitter la grotte, deux Hommes-Dragons adultes surgissent et vous attaquent à coups de griffes. Combattez-les l'un après l'autre.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier HOMME-DRAGON	9	10
Second HOMME-DRAGON	9	10

Si vous survivez, vous sortez précipitamment de la grotte. Si vous avez de quoi payer la rançon, rendez-vous au [32](#). Sinon, vous devez continuer (rendez-vous au [226](#)).

355

Vous mettez pied à terre, et le premier Orque s'éloigne avec votre cheval. Le second Orque s'en prend alors à vous : « Espèce de vermisseau d'Irrégulier, je vais t'apprendre à vouloir barboter notre butin... » Sur ces mots, il vous donne sans crier gare un bon coup de fouet en plein visage, puis s'éloigne tranquillement au petit trot. La blessure qu'il vient de vous infliger est très douloureuse. La sensation de brûlure est telle que vous vous demandez si le fouet n'était pas empoisonné. Vous perdez en tout cas 3 points d'ENDURANCE. On vous abandonne sur un énorme rocher qui surplombe le champ de bataille. Rendez-vous au [243](#).

356

Vous atteignez une légère éminence qui domine ce paysage monotone et vous en profitez pour observer les alentours. Dans l'air tremblotant à cause de la chaleur, vous distinguez à l'horizon deux formes. Loin devant vous, un bâtiment fortifié couronne un promontoire rocheux. Du centre de l'édifice semble monter une colonne de fumée noire. A gauche, le pays devient désertique. Il n'y a plus d'arbres, plus de roseaux ni de buissons, et la tour qui se détache à l'horizon n'en est que mieux visible. Quelle direction voulez-vous prendre : celle du château (rendez-vous au [65](#)) ou celle de la tour (rendez-vous au [117](#))?

357

Vous entrez au sixième niveau, et vous vous retrouvez dans un couloir orné de bas-reliefs. Une voix caverneuse retentit soudain : « Ta voie est celle du succès. Ton cœur est pur, et tu sauras faire bon usage de forces supplémentaires ! » Aussitôt, vous vous sentez beaucoup plus fort (vous retrouvez votre total d'ENDURANCE de départ, augmenté de 2 points). Après cette bonne surprise, vous repartez, et vous vous rendez au [332](#).

358

Vous grimpez dans l'arbre, puis en sautant de branche en branche comme un vrai petit singe, vous allez trois arbres plus loin. Comme vous avez entendu parler des légendaires Orques renifleurs, vous vous efforcez de masquer votre odeur. A ce moment, trois Loups apparaissent au pied de l'arbre par lequel vous êtes monté. Ils s'assoient en silence, formant un cercle autour du tronc, et, quelques instants plus tard, ils sont rejoints par une escouade d'Orques au nez singulièrement long. Lorsque ces derniers s'aperçoivent que les Loups ont perdu votre trace, ils les insultent : « Bande d'abrutis,, si vous n'êtes pas plus dégourdis, vous allez finir en ragoût ! » Personne ne songe à regarder dans les arbres voisins, et vos poursuivants finissent par s'en aller. Vous montez alors au faite de l'arbre qui vous héberge, et vous examinez le pays. La plage est toute proche. Allez-vous prendre cette direction (rendez-vous au [197](#)) ou revenir prudemment vers le petit port (rendez-vous au [267](#)) ?

359

Les cavaliers sont vêtus de tenues noires. Ils font partie d'un régiment de l'armée régulière d'Ostra-goth. Ils approchent, vous dévisagent, examinent l'autre homme, et jettent enfin un coup d'oeil au parchemin que l'un d'eux vient de dérouler. Ce dernier hoche la tête, met pied à terre et s'avance. « Vous êtes en état d'arrestation ! » Vous ne l'entendez pas de cette oreille et vous tirez votre épée.

CAVALIER NOIR HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, les deux autres cavaliers mettent pied à terre et passent à l'attaque. Mais Jambe-de-Bois les interpelle : « Je ne crois pas que ce soit l'homme qu'on recherche. C'est bon ! » Les autres s'immobilisent et s'interrogent du regard. Puis ils rengainent leurs armes et ramassent le corps de leur camarade. Rendez-vous au [204](#).

360

En suivant le tunnel, vous parvenez devant un tas de cadavres. Orques et Gobelins gisent pêle-mêle, comme au soir d'une grande bataille. Dans l'un des tas de cadavres, vous découvrez deux chevaliers Wazarris. Dans un coin s'élève un monceau d'armes brisées. Soudain, vous apercevez quelque chose qui dépasse d'un fourreau vide et, en vous approchant, vous découvrez un bâtonnet magique. Si vous en possédez déjà un, prenez celui-ci tout de même. Inscrivez-le sur votre *Feuille d'Aventure*. Le tunnel se termine devant un trou fraîchement creusé dans le sol, qui conduit à une galerie. Voulez-vous sauter dans ce tunnel (rendez-vous au [246](#)), ou préférez-vous rebrousser chemin et essayer le tunnel de gauche, que vous avez rencontré précédemment (rendez-vous au [142](#)) ?

361

Vous décidez de vous diriger vers la zone accidentée. La progression est très difficile et vous devez parfois escalader des rochers à pic. Pourtant, vous vous sentez plus en sécurité. Soudain, alors que vous longez un ravin, un gros rocher se détache sous vos pieds. *Tentez votre chance*. Si vous êtes *malchanceux*, vous tombez dans le ravin (vous perdez 4 points d'ENDURANCE). Rendez-vous au [81](#). Si vous êtes *chanceux*, vous évitez la chute au dernier moment. Rendez-vous au [195](#).

362

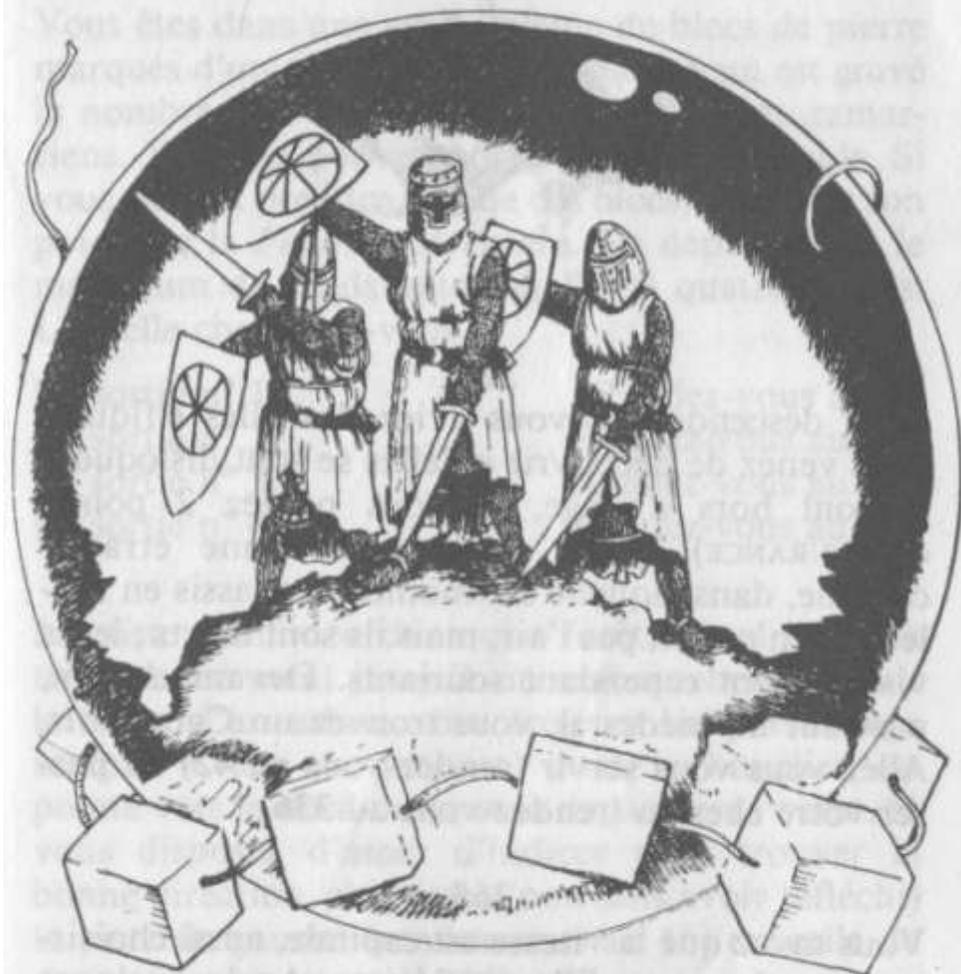
Vous avez épuisé votre réserve de torches. Dans l'obscurité, vous marchez sur un objet que vous ramassez. Vous devinez qu'il s'agit d'un cristal étoilé (notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*). A ce moment, des flammes jaillissent du plafond. C'est une attaque de Chauves-Souris lance-flammes ! Lancez trois dés pour déterminer le nombre d'attaquants. Lancez encore un dé et ajoutez ce résultat à votre total d'ENDURANCE. Si le premier résultat est supérieur au second, retranchez la différence de votre total d'ENDURANCE. Dans votre fuite, vous trébuchez sur les

cadavres de deux Gobelins. Ils sont étendus à l'entrée d'une petite galerie fraîchement creusée. Derrière vous, les Chauves-Souris reviennent à la charge. Votre seule chance est d'entrer dans le tunnel. Vous rampez un certain temps, puis vous débouchez dans une salle éclairée par des torches. Rendez-vous au [259](#).

363

L'homme pose la boule de cristal sur la table. Vous tendez la main pour donner votre pièce. « Rangez cet argent et regardez bien », murmure le voyant. Dans le cristal, vous voyez trois chevaliers au sommet d'une colline. Ils tiennent leurs épées et leurs boucliers dans différentes positions. Vous interrogez le vieil homme du regard. « Cherchez les trois moines Wazarris. Ils vous guideront vers le but, car de grands dangers vous menacent. » Il regarde les trois hommes à la dérobée. « Ce sont des chasseurs de primes. Votre portrait est sur tous les murs et votre tête est mise à prix. Soyez prudent ! Prenez la direction de la forêt, dépassez le domaine des Kra-gaar (les Hommes-Serpents) et allez jusqu'au Tertre de Sikla, où attendent les Wazarris. Allez, et ne traînez pas ! » Vous vous levez, mais sur le seuil de la porte vous vous apercevez que l'un des chasseurs de têtes s'est levé pour vous suivre. Voulez-vous vous faufiler jusqu'à la ruelle la plus proche (rendez-vous au [2](#)), ou continuer à marcher comme si de rien n'était (rendez-vous au [167](#)) ?





363 Dans la boule de cristal, apparaissent trois chevaliers au sommet d'une colline.

364

Vous descendez "(si vous aviez des ailes elfiques, vous venez de découvrir qu'elles se sont disloquées et sont hors d'usage, et vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Vous arrivez dans une étrange caverne, dans laquelle six moines sont assis en tailleur. Ils n'en ont pas l'air, mais ils sont morts ; leurs visages sont cependant souriants. Devant chacun, posé sur un piédestal, vous trouvez un Cube Noir. Allez-vous vous servir (rendez-vous au [42](#)) ou passer votre chemin (rendez-vous au [336](#)) ?

365

Vous savez que la vitesse est capitale, aussi choisissez-vous la route. Elle est déserte. Après quelques heures de ^marche, vous apercevez un puits surmonté d'un toit. Un personnage voûté est appuyé contre la margelle. En approchant, vous vous apercevez que c'est une vieille femme en pleurs. Elle se tourne vers vous sans paraître étonnée de votre présence et vous dit qu'elle a laissé tomber dans le puits le violon de son maître, un instrument de grand prix. Elle vous supplie de l'aider à le récupérer, car elle risque d'être battue. Acceptez-vous galamment de l'aider en descendant au fond du puits (rendez-vous au [130](#)) ou refusez-vous (rendez-vous au [112](#))?

366

Vous êtes dans une grotte pleine de blocs de pierre marqués d'un cercle. Au revers de chacun est gravé le nombre 27. Chaque bloc pèse 10 poids zamarriens. Vous ne pouvez porter plus de 60 poids. Si vous désirez prendre l'un de ces blocs, inscrivez son poids sur la *Feuille d'Aventure*. Ne dépassez pas le maximum de poids autorisé. Il y a quatre sorties. Laquelle choisissez-vous ?

La sortie n° 1 Rendez-vous au [76](#)

La sortie n° 2 Rendez-vous au [201](#)

La sortie n° 3 Rendez-vous au [342](#)

La sortie n° 4 Rendez-vous au [135](#)

367

La piste s'enfonce dans une forêt. Vous avancez très prudemment jusqu'à un embranchement. Sur le tronc d'un arbre, vous trouvez un personnage sculpté. C'est un guerrier, dont le bouclier est pointé vers le nord-ouest et la dague vers l'ouest. Si vous disposez d'assez d'indices pour trouver la bonne direction, choisissez (non sans avoir réfléchi) la piste de gauche (rendez-vous au [16](#)) ou celle de droite (rendez-vous au [216](#)).

368

Vous devez chercher attentivement des prises sur le rocher, ce qui rend l'escalade difficile. Lancez deux dés trois fois de suite. Si vous n'avez tiré aucun double, vous perdez 2 points d'**ENDURANCE**. Recommencez jusqu'à ce que vous obteniez un double. A mi-chemin, vous tombez sur une grotte. Voulez-vous vous arrêter pour vous y reposer (rendez-vous au [44](#)) ou jugez-vous plus utile de redoubler d'efforts (rendez-vous au [261](#)) ?

369

Vous levez votre épée pour parer le coup. La hache percute la lame. Vous sentez une vive douleur descendre au plus profond de votre poitrine (vous perdez 3 points d'**ENDURANCE**). Le moine reprend la parole : « Hmm... Manque de confiance ! Et sans confiance, nulle vérité, car telle est la voie. Refuse-ras-tu une deuxième fois ? » Cette fois, vous sentez qu'il faut faire confiance à cet étrange personnage. Rendez-vous au [28](#).

370

Vous êtes au milieu d'une petite place de village. L'homme va en clopinant jusqu'à un banc de pierre près d'une fontaine. Il vous gratifie d'un sourire édenté, s'essuie le crâne avec un mouchoir malpropre, et vous parle d'une voix éraillée. « Ouais, le pouvoir je m'en moque ! Ce qui m'intéresse, c'est l'argent. Si tu veux

recupérer ton bien, il faut que tu me paye une rançon de... 500 Pièces d'Or. » L'énormité de la somme vous laisse pantois. Vous êtes sur le point de protester lorsque soudain trois cavaliers débouchent sur la place. Ils approchent et vous examinent. *Tentez votre chance*. Si vous êtes *chanceux*, rendez-vous au [204](#). Si vous êtes *malchanceux*, rendez-vous au [359](#).

371

Vous êtes intrigué par le cavalier, car ce cheval vous dit quelque chose. Vous l'avez vu dans une écurie de Zamarra ! L'homme serait-il le traître dont Astragal vous a parlé ? Vous pressez le pas et vous le suivez le long d'une corniche rocheuse. Tout ce que vous voyez, dans ce brouillard, c'est qu'on a levé les barrières du siège pour laisser passer les chevaux. Personne n'arrête le cavalier. Vous décidez de démasquer ce traître. Vous sautez dessus depuis votre corniche et vous le désarçonnez de son cheval. Mais il réussit à se relever et tend la main vers vous. Un filet de fumée vient s'enrouler autour de votre cou et vous empêche de bouger. Le cavalier, qui semble tout à coup ne plus s'intéresser à vous, remonte en selle et s'éloigne. Vous vous effondrez sur le sol, mais au bout d'un certain temps vous vous rendez compte que l'effet du sortilège a cessé. En vous relevant, vous constatez que les barrières sont de nouveau fermées, et bien gardées. Rendez-vous au [12](#).

372

Malgré la chaleur intense, vous franchissez le brasier sans difficulté. Vous faites une pause pour regarder derrière vous, et vous voyez le Serpent qui s'occupe des Garks. En très peu de temps, il n'en reste plus rien. Rayez 1 Cube Noir de votre *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous au [133](#).

373

Vous endossez les ailes elfiques et vous descendez en planant. Les Hommes-Dragons perdent votre trace au milieu des rochers (vous gagnez 1 point de CHANCE). Rendez-vous au [220](#).

374

Vous prenez le flacon du milieu et vous l'ouvrez. Il en sort un gaz à l'odeur agréable que vous respirez avec délices. Le moine sourit. Vous vous sentez agréablement ragaillardi. Vous gagnez d'ailleurs 2 points d'**HABILETÉ**, 6 points d'**ENDURANCE** et 2 points de **CHANCE**. Rendez-vous au [9](#).



375

Le tunnel vous conduit à une salle pleine de livres, dont la plupart ont été lacérés et à moitié brûlés. Sur le sol gisent les cadavres de deux sorciers-combattants. Un léger courant d'air fait voler sous vos yeux un morceau de parchemin à demi consumé. Voulez-vous essayer de l'attraper (rendez-vous au [235](#)) ou préférez-vous le dédaigner pour vous engouffrer dans un autre tunnel (rendez-vous au [381](#))?

376

Vous marchez d'un bon pas sur la route. Après une heure ou deux, vous entendez des hurlements d'Orques et des cris de terreur. Vous vous approchez prudemment de la crête de la colline derrière laquelle ont fusé ces cris, et vous apercevez une rivière. Près de la berge, vous découvrez une scène affligeante. Une charrette a été attaquée par des Orques. Trois cadavres gisent sur le sol et une petite fille assise sur un rocher, à côté de la charrette disloquée^ pleure à chaudes larmes. Vous entendez au loin le galop des cavaliers Orques. Ils reviennent ! Allez-vous vous précipiter vers la charrette pour sauver l'enfant (rendez-vous au [163](#)) ou jugez-vous plus prudent de rester à l'abri (rendez-vous au [345](#))?



376 *Près de la berge, une charrette a été attaquée par des Orques et trois cadavres gisent sur le sol.*

377

Vous ouvrez avec une extrême prudence le récipient. Il en sort aussitôt une épaisse volute de fumée noire qui va s'enrouler autour de votre cou. Un rire démoniaque retentit puis vous entendez une voix hurler : « Merci d'avoir libéré le Mauvais Génie ! Pour ta peine, tu seras ma première victime... » Vous êtes paralysé, et la fumée resserrant impitoyablement sa pression, vous mourez étouffé. Votre mission se termine dans un rôle étranglé.

378

A Zamarra, vous avez entendu parler des bataillons de la Mort. Vous avancez donc ce nom. Aussitôt, le Gobelin tire son épée et vous la pointe contre la gorge. « Les bataillons n'ont pas encore débarqué, imbécile ! » Il appelle un autre soldat. « Hé, apporte la liste, j'ai l'impression que c'est encore un espion ! » Le Gobelin vous fait descendre au fond d'une espèce d'abri, dans lequel son comparse le rejoint bientôt, un gros registre sous le bras. Il vous regarde, puis parcourt rapidement les pages. Apparemment, il s'agit d'un recueil des signalements de tous les chevaliers, écuyers et dignitaires de la cour du Roi Élidor. Le Gobelin referme le livre, l'air déçu. « C'est un minus ; il n'est même pas dans le livre. On peut le liquider : on n'en tirera pas un sou de rançon. » Quelle est votre réaction : hurlez-vous que votre but était de rallier les bataillons de la Mort (rendez-vous au [250](#)) ou avouez-vous que vous avez déserté la citadelle (rendez-vous au [151](#)) ?

379

Le tunnel débouche dans une petite pièce. Une forme noire gît sur le sol. Vous remarquez que ses vêtements portent l'emblème des sorciers-combat-tants de Jaxartes. Un craquement vous fait relever les yeux. Un énorme bloc de pierre est en train de se détacher du plafond. *Tentez votre chance*. Si vous êtes *chanceux*, il tombe à côté. D'autres quartiers de rocs sont prêts à tomber.

Vous revenez en arrière, et vous empruntez l'autre tunnel (rendez-vous au [246](#)). Si vous êtes *malchanceux*, le bloc de pierre vous écrabouille. Votre mission est terminée, bien entendu.

380

Vous descendez en courant et vous arrivez devant une porte métallique ouverte. Vous la franchissez et vous la refermez derrière vous. Mais en vous retournant vous retrouvez les Loups devant vous. Vous devez vous battre.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier LOUP	7	6
Second LOUP	8	8

Si vous survivez, les cadavres disparaissent et vous entendez la voix maléfique de Jaxartes. « On ne peut se débarrasser aussi facilement de mes amis. Ils seront bientôt de retour. Pour l'instant j'ai fort à faire avec tes amis chevaliers et sorciers, mais bientôt j'aurai les mains libres... » Vous vous retournez et vous observez le corridor éclairé par des torches, au fond duquel s'ouvrent deux portes métalliques. Voulez-vous franchir celle de gauche (rendez-vous au [69](#)), celle de droite (rendez-vous au [202](#)), ou préférez-vous remonter l'escalier (rendez-vous au [351](#))?

381

Le tunnel vous mène jusqu'à un grand portail ornementé : l'entrée de la fournaise. Mais le Brasier est éteint ! Jaxartes se tient entre deux statues colossales. Il se met à hurler : « Eh oui, ô puissant guerrier, j'ai éteint ton précieux Brasier ! Tu ne peux plus rien pour les sorciers, et c'est moi qui vais désormais régner sur le monde. Tu vas mourir ! » Il se met à grandir, atteint en un clin d'oeil la taille des deux statues, et se met à vous lancer des flammes. Soudain, un grand cube surgit devant vous, et une voix

sépulcrale vous dit : « La Clef, la Clef ! » Sur le cube, vous voyez plusieurs lignes de chiffres.

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Ce cube comprend cinquante serrures (de 00 à 49). Si vous avez la clef ou un passe-partout, vous trouvez le bon trou. Sinon, vous devez essayer toutes les serrures ou tenter de les forcer avec votre épée (noircissez celles que vous essayez avec un crayon). Si vous savez quelle serrure utiliser, rendez-vous au paragraphe indiqué. Si vous avez vu juste, on vous le confirmera. Si vous vous êtes trompé, réitérez votre tentative. Pendant que vous cherchez, Jaxartes vous lance des flammes. A chaque tentative infructueuse, vous perdez 1 Cube Noir ou 4 points d'ENDURANCE.

382

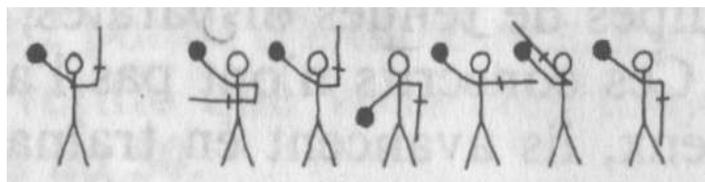
Vous attaquez le Gobelin.

GOBELIN HABILITÉ : 5 ENDURANCE : 5

Si vous survivez, vous découvrez en vous retournant que les quatre Orques sont morts. Votre alliée les a décimés avec une facilité surprenante. Elle vous fait signe d'entrer dans une tente. Vous y trouvez un autre cadavre et un coffre ouvert. Tous vos biens y sont, y compris la torche. Vous reprenez vos affaires et vous rangez la torche dans sa cachette. Rendez-vous au [203](#).

383

L'entrée est très enfumée. Vous distinguez à peine votre épée que vous brandissez pourtant juste devant vous. Alors que vous avancez à tâtons, vous êtes croisé par une mystérieuse forme noire. Sur le mur, vous parvenez à distinguer une inscription :



Devant vous, la fumée commence à se dissiper. Le tunnel se divise en deux tronçons. De quel côté allez-vous : à gauche (rendez-vous au [274](#)) ou à droite (rendez-vous au [222](#)) ?

384

Vous vous glissez dans la tente juste avant le passage de la patrouille. Soudain, on vous tape sur l'épaule. « Hé, viens ! Il la veut tout de suite. » Vous vous retournez. Deux écuyers sont en train d'astiquer une armure. « Il veut aller au passage de Salik dès demain... Au fait, tu es de quel régiment ? » Vous grommelez quelque chose à propos des Irréguliers. Aussitôt, les deux écuyers dégainent leurs épées. « Ici, il n'y a pas d'Irréguliers ! Sale espion ! » Combattez-les tour à tour.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier ÉCUYER 5 6

Second ÉCUYER 5 8

Si vous êtes vainqueur de ces deux valets, vous revêtez l'armure. Rendez-vous au [154](#).

385

Le rocher ne tombe qu'après le départ du personnage. Vous avez le temps de faire un bond de côté juste avant sa chute. Quand vous sentez que le danger est écarté, vous explorez la montagne. Rendez-vous au [36](#).

386

Vous sortez avec les autres. Vos compagnons forment une troupe hétéroclite : des hommes et des femmes équipés de tenues disparates, sans insigne particulier. Ces conscrits n'ont pas l'air très motivés. Silencieux, ils avancent en traînant des pieds jusqu'au pied d'une vieille tour et ils s'alignent. Un cavalier elfe noir surgit bientôt, suivi d'un peloton de Gobelins. Ils emmènent un groupe de prisonniers au camp de l'Ile de Karakum, au large de la baie. Parmi les prisonniers, vous reconnaissez quelques soldats. Vous vous rendez compte que certains pourraient vous repérer. En effet, au moment où le groupe passe devant vous, un homme vous interpelle. Allez-vous lui demander discrètement de se taire (rendez-vous au [252](#)) ou lui flanquer un grand coup de poing en pleine figure (rendez-vous au [93](#)) ?

387

Vous continuez. Le tunnel est soudain coupé par trois fossés successifs. Au fond de chacun, vous apercevez des cadavres de Gobelins. Pour passer, vous devez sauter les trois fossés. Lancez deux dés pour déterminer la largeur du premier fossé. Si votre total d'ENDURANCE est supérieur ou égal au résultat, vous franchissez l'obstacle. Après avoir diminué votre total d'ENDURANCE de 2 points, vous recommencez pour les deux autres fossés. Si vous échouez à l'un des trois sauts, vous faites une chute mortelle. Votre mission est terminée. Si vous passez sans encombre, rendez-vous au [231](#).

388

Vous blessez le Géant au bras. Il pousse un hurlement et vous laisse tomber dans l'eau. « Petit malin, va ! On essaie de se sauver à la nage, hein ? » Il vous empoigne fermement et vous maintient sous l'eau jusqu'à ce que vous étouffiez tandis que vos pieds gigotent comiquement. Vous perdez 1 point d'**HABILETÉ** et 2 points d'**ENDURANCE**. Puis il vous sort de l'eau et vérifie que vous êtes toujours vivant. Rendez-vous au [50](#).

389

Le chevalier Wazarri sourit. Il a l'air content de vous. Il fait un signe à l'écuyer, qui apporte une carte et la pose sur la table devant vous. Pour éviter qu'elle ne s'envole, il pose dessus une bouteille. Il se tourne alors vers l'écuyer et lui fait signe de parler. « Voici les Grottes de Homrath. Vous venez d'accomplir la prophétie de Tei-Okin, ce qui vous autorise à consulter le parchemin sacré. Étudiez-le bien, car la vraie route des Crocs de l'Enfer y figure. » Il s'interrompt et attend un autre signe du chevalier pour continuer. Cette fois, il entonne une mélodie :

Il faut la clef pour entrer dans le lieu Et prendre garde aux dangers de cent sortes Avoir les blocs et les placer au mieux Et c'est alors que s'ouvrira la porte.

L'entretien est terminé. On vous conduit jusqu'à une autre salle dans laquelle vous pouvez vous nourrir et vous reposer (vous récupérez 1 point d'**HABILETÉ** et 6 points d'**ENDURANCE**). L'écuyer revient pour vous escorter jusqu'à l'extérieur du bastion. Avant de vous laisser, il vous met en garde : « Attention ! Là où vous allez, il nous reste très peu d'amis. Jaxartes est passé par là. » C'est avec l'enfant qui vous a aidé à traverser les flammes que vous ressortez. Elle vous montre au loin une montagne au sommet aplati. Vous la remerciez et vous vous mettez en route. Rendez-vous au [194](#).



389 *Sur un signe du chevalier Wazarri, l'écuyer apporte une carte et la pose sur la table devant vous.*

390

Il s'agit probablement de la salle du trésor des Hommes-Dragons. Il vous semble que vous allez pouvoir ramper discrètement le long des parois de la caverne où la lumière est très faible. A présent, les créatures sont en train de grommeler une espèce de mélopée. Vous avancez à quatre pattes jusqu'à la clef. *Tentez votre chance*. Si vous êtes *malchanceux*, rendez-vous au 89. Si vous êtes *chanceux*, rendez-vous au [211](#).

391

On vous traîne jusqu'à la salle des interrogatoires et vous vous retrouvez devant l'Inquisitrice. Elle agite devant vous un cierge qui dégage une épaisse fumée. « Si ça ne marche pas, ça va me coûter cher. Jaxartes est très avare de ses substances magiques. » La fumée vous enveloppe, et vous commencez à avoir des visions atroces. Votre corps est soumis à des tourments épouvantables : on vous arrache bras et jambes, on vous détache la tête du tronc, on vous arrache le cœur... Vous hurlez que vous allez tout avouer. Vous perdez 2 points d'**HABILETÉ** et 6 points d'**ENDURANCE**. Rendez-vous au [321](#).

392

Vous décidez d'aller vers la prairie où vous trouvez un chemin que vous suivez pendant plusieurs heures. Soudain, vous remarquez que votre bracelet s'est mis à briller (noircissez un Étendard sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous arrivez aux abords d'un village. Vous trouvez la place du marché en pleine activité. Il y a deux tavernes, situées aux deux extrémités de la place. Où allez-vous prendre un verre : à l'auberge du Furet (rendez-vous au [169](#)) ou à l'auberge du Fou de Bassan (rendez-vous au [122](#)) ?



393

Vous avancez dans le tunnel. Soudain, quelque chose vous tombe sur les épaules et vous précipitez au sol. Vous roulez sur le côté et, en vous relevant, vous vous retrouvez devant le Sorcier Maléfique. Ses yeux noirs sont étrangement brillants. « Tu ne vois donc pas que je me joue de toi ? J'ai éteint le Brasier et ta torche est désormais inutile. Où donc vas-tu à présent l'allumer ? » Vous sentez le doute vous envahir, mais vous entendez soudain une voix intérieure : « Ne renonce pas, brave héros ! Il y a toujours de l'espoir, et tu sauras retrouver la voie de la vérité. » Vous vous sentez à nouveau investi d'une foi inébranlable, et vous êtes résolu à avoir raison du sorcier.

JAXARTES HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 12

Si vous survivez, le sorcier se relève et disparaît en éclatant d'un rire qui ne laisse rien présager de bon. Vous vous apercevez que le tunnel se divise en deux tronçons. Choisissez-vous celui de gauche (rendez-vous au [375](#)) ou celui de droite (rendez-vous au [34](#))?

394

Un Orque et deux Gobelins surgissent et se mettent à hurler des ordres incompréhensibles. Les autres pivotent sur la gauche, et la colonne se dirige vers un enclos juché au sommet d'une petite colline. Votre groupe attend à l'extérieur que les Gobelins aient fait sortir une vingtaine de prisonniers. On leur distribue des haches et vous les escortez ensuite jusqu'à une forêt en cours de défrichage. Les bagnards, hommes, femmes et enfants de race

elfe, humaine ou naine, forment une troupe très hétérogène. Alors que vous approchez de la lisière des arbres, un Nain bondit dans les fourrés. Aussitôt, un Gobelin le prend en chasse et vous crie de le suivre. Vous vous élancez et vous ne tardez pas à rejoindre le Gobelin, qui a facilement rattrapé le fugitif. Il est sur le point de le décapiter. Voulez-vous l'en empêcher (rendez-vous au [139](#)) ou le laisser faire pour ne pas prendre de risque inutile (rendez-vous au [215](#)) ?

395

Vous êtes dans une salle dans laquelle sont entassés des blocs de pierre marqués d'une croix. Au revers de chaque bloc est inscrit le nombre 39. A ce moment précis, votre bracelet se met à briller (noircissez un Étendard sur votre *Feuille d'Aventure*). Chaque pierre pèse 10 poids zamarriens. Vous ne pouvez porter plus de 60 poids. Si vous voulez prendre l'un de ces blocs, inscrivez son poids sur votre *Feuille d'Aventure*. Ne dépassez pas le maximum autorisé. Il y a quatre sorties. Laquelle choisissez-vous ?

La sortie n° 1 Rendez-vous au [107](#)

La sortie n° 2 Rendez-vous au [76](#)

La sortie n° 3 Rendez-vous au [135](#)

La sortie n° 4 Rendez-vous au [245](#)



396

Vous entrez au niveau 7, et vous vous retrouvez dans un corridor décoré de bas-reliefs. Une voix caverneuse retentit : « Tu as

trouvé la juste voie. Le pouvoir des Wazarris et le nom qui ne peut être prononcé seront bientôt en ta possession. » Le corridor est brusquement illuminé par un déluge de lumières bleues, vertes et rouges, et vous vous sentez très fort (vous retrouvez vos totaux de départ d'**ENDURANCE** et d'**HABILETÉ**). Une jarre pleine de Cubes Noirs apparaît devant vous, et vous avez le temps d'en prendre une poignée avant qu'elle ne disparaisse. Lancez deux dés pour savoir combien de cubes vous réussissez à prendre, et inscrivez le résultat dans la case appropriée de votre *Feuille d'Aventure*. Soudain, trois sorciers-combattants font irruption dans le corridor. « Jaxartes avait raison ! » hurle l'un d'eux. Ils vous attaquent en brandissant leurs épées magiques bourdonnantes d'énergie. Si vous possédez un bâtonnet magique, combattez-les dans les conditions habituelles. Sinon, diminuez votre total d'**HABILETÉ** de 2 points, mais uniquement pour la durée de ce combat. Affrontez-les l'un après l'autre.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier SORCIER-COMBATTANT	9	10
Deuxième SORCIER-COMBATTANT	8	10
Troisième SORCIER-COMBATTANT	8	11

Si vous survivez, rendez-vous au [231](#).

397

Vous tendez la main vers le coffre mais vous sentez le sol bouger sous vos pieds. Vous entendez un sinistre craquement, puis un grondement sourd. Cela ne vous dissuade pas de vous servir. Lancez un dé pour savoir combien de Pierres Précieuses vous réussissez à prendre, puis lancez un autre dé pour en connaître la couleur. Si vous obtenez 1 ou 2, les pierres sont brunes. Si vous faites 3 ou 4, elles sont jaunes. Si vous faites 5 ou 6, elles sont bleues. Soudain, une énorme créature en forme de couronne émerge du sable. Vous vous retrouvez au milieu de cet anneau de chair à la peau gluante, jaune avec de grosses veines bleues, d'où

suppurent quelques gouttes d'un répugnant liquide verdâtre. Votre petit doigt touche l'une de ces gouttes, qui ronge votre chair jusqu'à l'os. La douleur est atroce (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Allez-vous essayer de lacérer la créature (rendez-vous au [35](#)) ou préférez-vous vous enterrer dans le sable (rendez-vous au [265](#))?

398

Vous quittez précipitamment le village. Pour éviter les mauvaises rencontres, mieux vaut emprunter un chemin discret. Vous vous dirigez vers un grand bois, dans lequel vous trouvez en effet un petit sentier forestier, qui débouche sur un chemin sur lequel sont imprimées des empreintes de sabots. Des cavaliers vous ont apparemment précédé. Vous suivez les traces jusqu'à une fourche. Vous êtes en train de vous interroger sur la direction à prendre lorsque vous apercevez sur un tronc d'arbre, à l'intersection des deux sentiers, un dessin grossier qui représente un guerrier. Le personnage tient un bouclier pointé vers le nord-ouest, et une dague brandie vers l'ouest. Les empreintes de sabots continuent sur le chemin de droite. Quelle direction choisissez-vous : la gauche (rendez-vous au [16](#)) ou la droite (rendez-vous au [216](#)) ?

399

Vous entrez dans le comptoir commercial ; une profusion de marchandises exotiques s'entasse sur des rayons. L'employé, un Nain juché sur un escabeau, se fait houspiller par le patron, un bossu accoudé au comptoir. Sur ce meuble sont affichés les cours en Pièces d'Or des Pierres Précieuses et des Cristaux. Calculez la valeur de vos biens, afin de déterminer ce qui vous manque. Vous quittez le village, et vous prenez la direction du pays des Dragons, que vous indique Jambe-de-Bois. Dans le paysage désolé, seules quelques aiguilles rocheuses autour desquelles s'enroulent des escaliers de pierre accrochent le regard. La piste que vous suivez mène à l'entrée d'un souterrain. Vous réunissez quelques branchages pour confectionner des torches, puis vous



399 Une profusion de marchandises exotiques est entassée sur des rayons.

345

allumez la première et vous descendez dans le souterrain. A l'entrée, vous trouvez 2 Pierres Précieuses (inscrivez-les sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous vous enfoncez dans le souterrain, jusqu'à ce que vous trouviez les entrées de deux grottes. Choisissez-vous celle de gauche (rendez-vous au [100](#)) ou celle de droite (rendez-vous au [140](#)) ?

400

Vous avez réussi votre mission. Votre bracelet se détache et, en le ramassant, vous constatez qu'il est en train de prendre une couleur dorée. Soudain, de petits points lumineux apparaissent à la surface du métal qui, très rapidement, grossissent et se transforment en autant de pierreries. Ce bracelet vaut à présent une fortune. Vous vous accordez quelque repos, puis vous reprenez le chemin de Zamarra sur un magnifique étalon blanc, cadeau des Wazarris. En route, vous êtes effaré de l'ampleur des ravages causés par les sentinelles. Lorsque vous arrivez en vue de la citadelle, vous constatez qu'elles sont de nouveau postées sur leurs tours. De la fumée s'échappe à présent de leurs naseaux, et leurs corps sont maculés de sang. Les sorciers vous accueillent en héros, et le Roi Élidor en personne vient à votre rencontre pour vous féliciter. Il vous conduit à la salle du trône, et vous ordonne de vous agenouiller. Vous êtes très ému lorsqu'il se tourne vers l'assistance pour vous proclamer commandant en chef des armées zamarriennes. Bouleversé, vous quittez la salle du trône comme un automate. Au seuil de la porte, vous butez sur le Capitaine Laski. Votre premier réflexe est de vous excuser, mais il vous devance en vous saluant, puis en se figeant au garde-à-vous comme s'il attendait vos ordres. Vous répondez à son salut, puis vous sortez d'un pas triomphal, le visage radieux.