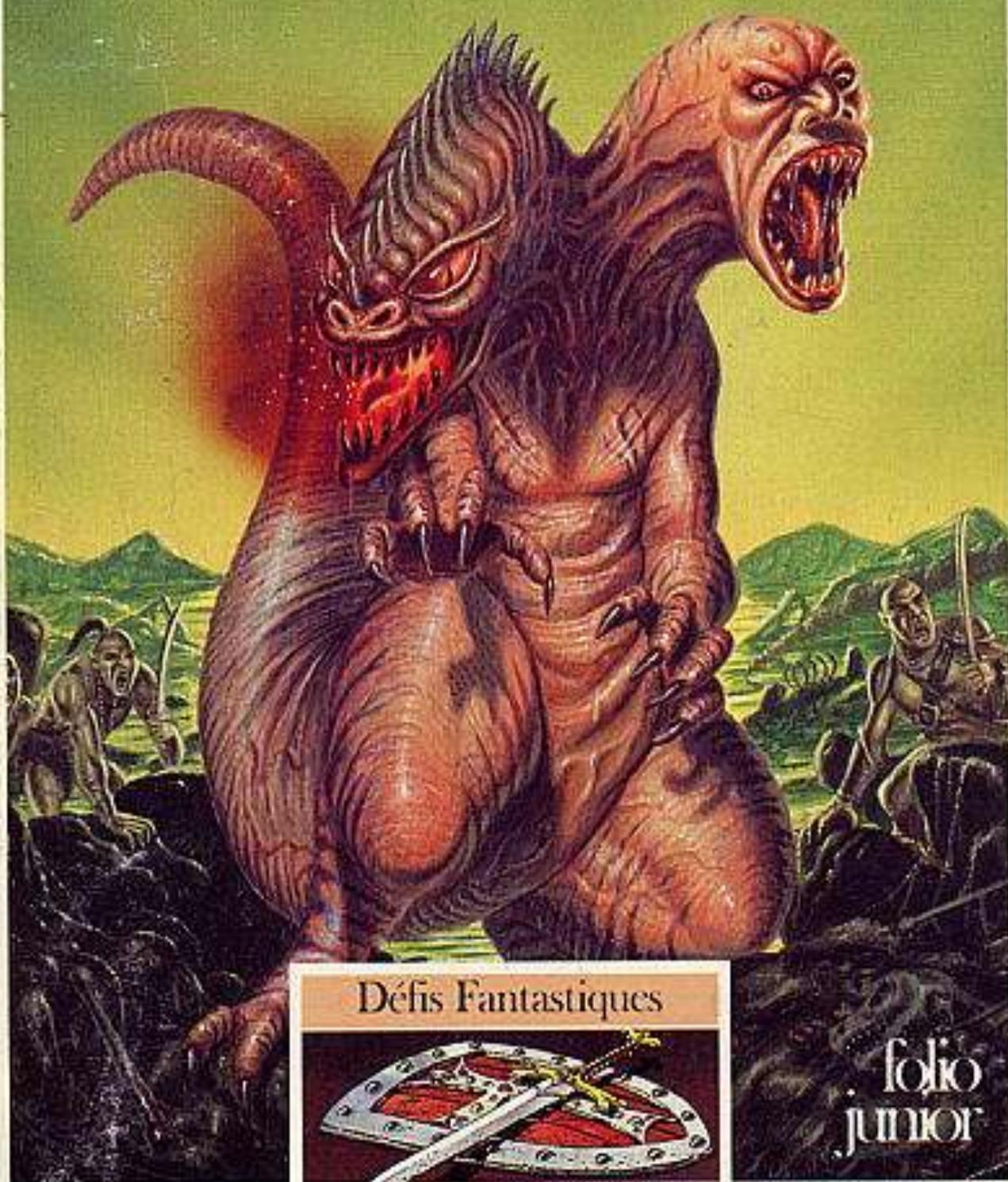


UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Steve Jackson et Ian Livingstone présentent

Le Voleur de Vie



Défis Fantastiques

folio
junior

Titre original : *Deathmoor*

© Steve Jackson et Ian Livingstone, pour la conception de la série Défis Fantastiques © Robin Waterfield, 1994, pour le texte © Russ Nicholson, 1994, pour les illustrations © éditions Gallimard, 1995, pour la traduction française

Robin Waterfield

Le Voleur de Vie

Défis Fantastiques/54

Traduit de l'anglais par Mona de Pracontal

Illustrations de Russ Nicholson



Gallimard



La Feuille d'Aventure

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

TRÉSOR	POTIONS
---------------	----------------

REPAS	ÉQUIPEMENT
--------------	-------------------

NOTES

CAS DES RENCONTRES AVEC UN ADVERSAIRE

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

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

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

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

Comment combattre le Voleur de Vie

Vous êtes un aventurier aguerri et un farouche combattant. Votre fidèle épée quitte rarement votre côté. Natif du port de Chalannabrad, vous connaissez la mer, ses lois et ses usages aussi bien que la terre. Vous étiez d'ailleurs en train de vous reposer à Takio, l'île la plus au nord de l'archipel du Levant, occupant vos loisirs à pêcher des perles rouges dans les grands fonds hérissés de coraux et parcourus de poissons multicolores (et de requins !) lorsque vous avez appris la nouvelle : venus de toutes parts, des aventuriers de votre trempe affluent en grand nombre à Arion, dans le lointain pays de Khul. De toute évidence, une mission de grande importance se prépare. Mais avant de vous mettre en route vers Arion pour y proposer vos services, il faut d'abord vérifier si vos vacances vous ont complètement rétabli et déterminer vos forces et vos faiblesses. Pour cela, munissez-vous de deux dés qui vous permettront de calculer les points dont vous disposerez au départ en matière d'HABILETÉ, d'ENDURANCE et de CHANCE. Nous vous conseillons de noter vos points sur la *Feuille d'Aventure* que vous trouverez dans les pages qui suivent. Inscrivez-les au crayon ou faites des photocopies de ces pages, afin de pouvoir les utiliser lorsque vous jouerez à nouveau.

Habilité, Endurance et Chance

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

Lancez les deux dés. Ajoutez 12 au chiffre obtenu et notez ce résultat dans la case ENDURANCE de votre *Feuille d'Aventure*.

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

Pour des raisons qui seront expliquées plus loin, les points d'HABILETÉ, d'ENDURANCE et de CHANCE changent" constamment au cours de l'aventure. Vous devrez garder un compte exact de ces points, et nous vous conseillons à cet effet d'écrire vos chiffres très petits dans les cases, ou d'avoir une gomme à portée de la main. Mais n'effacez jamais votre *total de départ*. Bien que vous puissiez obtenir des points supplémentaires d'**HABILETÉ**, d'ENDURANCE et de CHANCE, ce total n'excédera jamais votre *total de départ*, sauf en de très rares occasions qui seront signalées à ce moment. Vos points d'**HABILETÉ** reflètent votre art dans le maniement de l'épée et votre adresse au combat en général ; plus ils sont élevés, mieux c'est. Vos points d'ENDURANCE traduisent votre force, votre forme physique et votre capacité de résistance aux coups et aux blessures. Plus ils sont élevés, mieux c'est. Si votre total d'ENDURANCE tombe à zéro, cela signifie que vous êtes mort. Vous devrez dans ce cas créer un nouveau personnage pour recommencer cette aventure. Vos points de CHANCE indiquent si vous êtes naturellement Chanceux ou Malchanceux. Puissent les dieux du hasard vous sourire et vous accorder un généreux total de CHANCE !

Combats

On vous demandera souvent d'affronter des créatures de toutes sortes. Il faudra alors mener le combat de la manière suivante : tout d'abord, vous inscrivez les points d'HABILETÉ et d'ENDURANCE de votre adversaire dans une case vide des Rencontres avec un Adversaire, sur votre *Feuille d'Aventure*. Ces points sont indiqués dans le texte chaque fois que vous devez combattre une créature. Le combat se déroule ainsi :

1. Lancez deux dés pour la créature. Ajoutez ses points d'**HABILETÉ** au nombre obtenu. Ce total vous donnera sa *Force d'Attaque*.
2. Lancez 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, ce qui vous permet de réduire son total d'ENDURANCE de 2 points. Vous pouvez faire appel à votre CHANCE pour tenter d'aggraver la blessure (voir plus loin).

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

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.

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).

Combats avec plus d'une créature

Vous serez parfois, lors de certaines rencontres, confronté à plusieurs créatures. Tantôt vous les affronterez séparément, tantôt elles vous attaqueront toutes en même temps tandis que vous ne pourrez en combattre qu'une seule à la fois. Des instructions particulières seront données dans le texte lorsque vous rencontrerez plus d'un adversaire.

Chance

Parfois, le succès d'un combat ou d'une stratégie que vous mettez en œuvre dépendra entièrement de votre CHANCE. On vous demandera de *tenter votre Chance*. Pour cela, procédez de la manière suivante :

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 à votre total de CHANCE chaque fois que vous *tentez votre Chance*. Ainsi, plus vous recourez à cette procédure, plus vous risquez d'être Malchanceux. En certaines occasions, vous pourrez récupérer quelques points de CHANCE mais, à moins que le texte ne vous y autorise, vos points de CHANCE ne pourront jamais excéder leur total de départ.

Utilisation de la Chance dans les combats

Au cours des combats, vous pouvez librement faire appel à la CHANCE pour aggraver la blessure que vous venez d'infliger à une créature ou 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 (votre coup lui a fait perdre 4 points d'ENDURANCE). Si vous êtes Malchanceux, la blessure que vous avez causée à votre adversaire n'est qu'une écorchure bénigne et vous devrez rajouter 1 point à son total d'ENDURANCE (il aura donc perdu seulement 1 point d'ENDURANCE). 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 (vous ne perdez qu' 1 point d'ENDURANCE). 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, c'est-à-dire que cette blessure vous coûte 3 points d'ENDURANCE.

Comment rétablir votre Habileté, votre Endurance et votre Chance

Habileté

Votre HABILITÉ ne variera pas énormément au cours de votre aventure et vous en serez alors informé par le texte. Elle ne pourra pas s'élever au-delà de son total de départ, à moins que cela ne soit clairement indiqué. Votre HABILITÉ étant la mesure de vos capacités de combat, elle pourra être réduite si, par exemple, vous perdez votre arme ou si vous êtes blessé. L'absorption de la potion d'Habileté (voir plus loin), ramènera votre HABILITÉ à son niveau de départ ; vous pourrez recourir à ce breuvage à n'importe quel moment sauf au cours d'un combat.

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 nourrissant. Chaque Repas vous permet de récupérer 4 points d'ENDURANCE mais, à certains moments indiqués dans le texte, votre faim sera telle qu'il faudra que vous preniez un Repas pour éviter de perdre de L'ENDURANCE. VOUS ne pouvez prendre qu'un Repas à la fois. A moins d'instructions spécifiques, votre ENDURANCE ne pourra jamais dépasser son total de départ. Vous emportez avec vous des provisions et une gourde pleine d'eau qui vous permettront de faire 10 Repas; chaque fois que vous en consommerez un, déduisez-le du total figurant dans la case Repas de votre *Feuille d'Aventure* et ajoutez 4 points à votre total d'ENDURANCE. Recourez à vos vivres avec parcimonie car vous avez une longue route devant vous ! La potion de force (voir plus loin) ramènera votre ENDURANCE à son total de départ ; vous pourrez la boire à tout moment sauf lors d'un combat.

Chance

Votre total de CHANCE variera lui aussi au cours de votre aventure, notamment quand vous *tenterez votre Chance*. Vous pourrez également recevoir des points de CHANCE supplémentaires dans certaines occasions. Inversement, en cas d'erreur grave de votre part, vous devrez peut-être rabaisser votre total de CHANCE. De tels cas seront signalés dans le texte et les instructions vous seront données. N'oubliez pas que votre CHANCE, à l'instar de votre HABILITÉ et de votre ENDURANCE, ne peut s'élever au-delà de son total de départ, sauf si cela est spécifiquement indiqué.

Équipement et Potions

Au début de votre aventure, vous ne disposez que d'un équipement minimal, mais vous êtes susceptible de trouver divers objets au fil de vos voyages. Pour l'heure, vous êtes revêtu d'une cotte de cuir et armé d'une épée. Vous avez un sac à dos qui vous permettra d'emporter toutes les trouvailles que vous souhaitez garder et, dans une sacoche, vous conservez votre argent et quelques provisions. Vous entreprenez votre mission avec des vivres pour 10 Repas, ainsi que 20 pièces d'or et une Perle Rouge : n'oubliez pas d'inscrire ces biens sur votre *Feuille d'Aventure*. De surcroît, vous pouvez emporter une fiole de potion magique pour vous aider dans votre mission. Vous avez le choix entre les trois breuvages magiques suivants :

Potion d'Habilité : ramène L'HABILITÉ à son total de départ.

Potion de Force : ramène l'ENDURANCE à son total de départ.

Potion de Chance : ramène la CHANCE à son total de départ et l'augmente de 1 point.

Vous pourrez boire la potion à n'importe quel moment, excepté au cours d'un combat. Lorsque vous absorbez une potion, inscrivez-la sur votre feuille d'aventure.

L'enlèvement

La partie ouest de l'océan Noir est connue pour ses bourrasques et ses tempêtes soudaines. Vous adressez une prière à Hydana, dieu des Eaux, en l'implorant de détourner l'attention de son frère Sukh, dieu de la Tempête, vers des régions lointaines. Peut-être Hydana vous entend-il, mais Sukh est une divinité puissante qui peut exercer ses pouvoirs dans plusieurs lieux en même temps, et l'océan Noir mérite bien sa réputation... Cinq jours et cinq nuits durant, vous luttez, seul à bord de votre esquif, contre les éléments déchaînés. Un soir enfin, tandis que le soleil embrase le ciel, vous distinguez à l'horizon sud-ouest la ligne sombre des falaises des îles Rocheuses. Si le vent se maintient, vous atteindrez Arion dans deux jours. Dans la matinée du troisième jour, vous trouvez une petite place où mouiller dans le port bondé d'Arion et vous partez aussitôt vers le palais royal perché au sommet d'une colline. La ville est aussi animée et grouillante qu'à l'accoutumée et les gens semblent absorbés par leurs besognes quotidiennes, mais vous percevez une sorte d'apathie générale. Votre renom vous vaudra peut-être l'honneur d'être reçu par le roi et la reine en personne ; sinon, vous vous adresserez au grand conseil des Anciens pour découvrir ce qui amène tant d'aventuriers à Arion. Le roi Jonthane et sa sœur Elégana, qui régnet tous deux sur Arion, sont ravis d'apprendre que vous êtes arrivé en ville et vous n'avez pas longtemps à attendre pour être conduit jusqu'à eux.

- Si seulement tu étais arrivé hier ! s'exclame la reine Elégana dès qu'elle vous aperçoit. Ou plutôt, si tu n'étais jamais reparti, après ta dernière visite ! Quand était-ce ? Il y a trois ans ?

- Bientôt quatre, Madame, répondez-vous avec un frisson en vous rappelant la noirceur du mal que vous aviez alors eu à combattre. Mais que puis-je pour ton service, maintenant ?

Rien, répond brutalement le souverain. J'ai été contraint de confier la mission à quelqu'un d'autre. Chaque instant compte, vois-tu. Tu n'étais pas là, alors j'ai dû m'adresser à...

Jonthane ravale avec effort avant de poursuivre :

- ... à Fang-Zen de Zitar !

D'un geste altier de la main, il coupe court à vos velléités de protestation :

- Je sais, je sais, c'est un triste individu. Mais tu dois reconnaître qu'il s'acquitte bien de ses tâches. Et je devais choisir l'aventurier le plus compétent qui soit car il s'agit de ma fille, vois-tu.

Durant les dix minutes qui suivent, le roi raconte son histoire avec émotion. La princesse Télessa, sa fille d'à peine quinze ans mais dont la beauté fait déjà l'orgueil de tout le pays de Khul, a été kidnappée quelques semaines plus tôt, tandis qu'elle se promenait à cheval avec des amis, au nord de la ville. Les ravisseurs ont tenu à montrer sans équivoque qu'ils ne plaisaient pas : les amis de la princesse ont été retrouvés en morceaux, leurs membres jetés pêle-mêle autour d'un message tracé en grandes lettres de sang : « ATTENDEZ ». Jonthane et Elégana ne sont pas nés de la dernière pluie, cependant. Tout en feignant d'attendre patiemment le message des ravisseurs, ils ont lâché en secret des pigeons voyageurs dans toutes les directions, et c'est l'un d'eux qui vous a trouvé à Takio. Sans la tempête, vous seriez arrivé à temps. -«—Jusqu'à avant-hier, nous n'avions reçu aucun message, poursuit Jonthane. J'étais mort d'inquiétude. Ma chère petite Télessa... Lorsque le message est enfin arrivé, ce n'était pas une simple demande de rançon. Je ne sais pas qui ils sont car le message n'était pas signé, mais ils veulent le contrôle total et permanent des exportations d'or de nos mines. Certes, ce n'est pas notre seule exportation, loin s'en faut, mais c'est une source de revenus très importante. Je suis censé envoyer une lettre d'agrément estampillée du sceau royal par l'intermédiaire

d'un messager. Ce messager doit faire route vers l'ouest, seul, jusqu'à ce que les ravisseurs l'interceptent.

- Comment les ravisseurs se feront-ils connaître du messager ? demandez-vous.

- Ils avaient joint à leur demande une boucle de Télessa. Ma petite princesse a des cheveux blonds comme l'or avec un reflet roux, c'est une teinte exceptionnelle qu'on reconnaît tout de suite. Ils viendront avec une autre mèche, mais s'ils voient que le messager n'est pas seul ou s'il n'est pas porteur de ma lettre, c'est la tête de Télessa qu'ils lui remettront !

Vous restez encore quelques instants avec le roi et la reine, offrant de les aider du mieux que vous pouvez. Mais il est trop tard : la mission est entre les mains de votre rival, Fang-Zen.

- Que lui avez-vous promis en récompense ? demandez-vous.

- La prime habituelle pour une telle tâche, répond le roi. La moitié de mon royaume.

Peu après, vous prenez congé des souverains et vous retournez en ville. Rendez-vous au [1](#).



1 Vous échouez dans un bouge du port à l'enseigne de la Quille aux Bernacles.

1

Quelques heures et quelques tavernes plus tard, vous échouez dans un bouge du port à l'enseigne de La Quille aux Bernacles. A propos de bernacles, les verrues qui constellent le visage de l'aubergiste font vraiment penser à une vieille coque envahie par les crustacés... Il vous semble que, plus vous buvez, plus votre vision des choses est limpide. L'image de la ravissante princesse brutalisée par des bandits ne cesse de vous hanter et vous maudissez votre infortune pour n'être pas arrivé à Arion à temps. Allez-vous partir quand même vers l'ouest, à la recherche de Fang-Zen ou des ravisseurs ? En ce cas, rendez-vous au [200](#). Si vous restez à Arion, rendez-vous au [64](#)

2

Deux Rats Géants sortent en trotinant d'un trou dans la paroi du tunnel et vous attaquent. Vous allez les affronter l'un après l'autre. Mais, tandis que vous combattez le premier selon les règles habituelles, le second en profite pour vous attaquer sans que vous puissiez riposter car vous êtes occupé avec son camarade ; vous calculerez donc également la *Force d'Attaque* du second Rat à chaque assaut mené avec le premier : si elle est supérieure à la vôtre, il parvient à vous blesser. Si vous venez à bout du premier Rat, affrontez alors le second.

Premier RAT GÉANT HABILITÉ : 5 ENDURANCE : 4

Second RAT GÉANT HABILITÉ : 5 ENDURANCE : 4

Si vous êtes vainqueur, vous pouvez enfoncer la main dans le trou d'où les Rats ont déboulé pour voir ce qu'il y a (rendez-vous au [40](#)) ou reprendre tout de suite votre chemin (rendez-vous au [275](#)).

3

Tout ce que vous parvenez à faire, c'est déranger une famille de gros rats, dont l'un vous mord rageusement le bras : vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Sortez de cette pièce et rendez-vous au [80](#).



4

A peine avez-vous pénétré dans un marécage qu'un épais brouillard se lève. Vous voulez battre en retraite mais vous avez beau vous tourner dans toutes les directions possibles, vous êtes toujours en plein marais. Vous finissez par vous asseoir sur une touffe d'herbe et vous attendez en frissonnant que les brumes se dissipent. Mais les heures passent sans que le soleil perce et vous n'avez plus aucun moyen de vous orienter. Le brouillard est si épais maintenant que vous ne savez même plus s'il fait encore jour ou déjà nuit. Allez-vous continuer à attendre, assis sur la touffe d'herbe (rendez-vous au [212](#)) ou vous lever, même si tout effort pour bouger vous paraît vain (rendez-vous au [236](#)) ?

5

- Ah ! ricane Fang-Zen, j'aurais dû me douter que tu pointerais le museau ! Tu veux te battre avec moi ? Tu plaisantes, j'imagine, tu n'en vaux pas la peine !

Sur ces mots, Fang-Zen vous tourne le dos en feignant un vif intérêt pour ce que raconte un de ses compagnons de table. Allez-vous le frapper dans le dos (rendez-vous au [390](#)) ou quitter la taverne (rendez-vous au [87](#)) ?

6

Alors que vous avancez vers une hutte proche, une flèche à plumes noires fuse vers vous, décochée par un archer invisible. Elle ne fait que vous érafler mais vous perdez 1 point d'ENDURANCE et cela suffit à vous ôter l'envie d'explorer le village. Si vous voulez repartir vers le nord, rendez-vous au [207](#). Si vous préférez l'ouest, rendez-vous au [34](#).

7

Les Ogres ne sont pas connus pour leur intelligence. - Moi ? répète-t-il. Il n'y a personne qui s'appelle Moi, ici !

Sur ces mots, il dégage une lourde hache de sa ceinture et avance à pas lourds dans le sentier. Vous avez tout juste le temps de dégainer votre épée. Rendez-vous au [397](#).

8

Le brouillard se forme à nouveau mais vous continuez à grimper la pente dans l'espoir de retrouver le soleil en altitude. De toute façon, si vous suivez une ligne aussi droite que possible, vous ne risquez pas de vous égarer. La pente n'est pas spécialement raide mais une incommensurable fatigue vous gagne peu à peu. Allez-vous vous endormir debout ? *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [295](#) ; si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [81](#).

9

Vous voyez le sol distinctement, maintenant, à quelques pas en dessous de vous, mais il y a encore un tunnel latéral que vous pouvez dépasser en flottant (rendez-vous au [67](#)) ou explorer (rendez-vous au [33](#)).

10

Vous sortez dans la rue pavée et vous rattrapez la vieille Sorcière.

- Attends ! Je vais t'acheter un peu de bruyère. Combien la vends-tu ?

Vous trouvez excessif le prix qu'elle avance, 1 pièce d'or, mais elle jure ses grands dieux que sa bruyère porte vraiment chance. Si vous acceptez de payer cette somme, rendez-vous au 83. Sinon, rendez-vous au [388](#).

11

La toiture s'embrase avec un crépitement qui vous remplit d'aise et, bientôt, les Anciens déboulent de la hutte en toussant, aveuglés par la fumée. Caché derrière une autre mesure, vous assistez à la débandade en riant intérieurement. Au moment où vous vous apprêtez à quitter le village, un des Anciens s'arrête, fait demi-tour et repart en flèche vers la hutte en flammes. Si vous décidez de le suivre, rendez-vous au [120](#). Mais il vaut peut-être mieux profiter de la confusion générale pour vous enfuir du village. Rendez-vous au [302](#) dans ce cas.

12

Vous avancez d'un pas et vous découvrez une paysanne d'âge mûr recroquevillée sur elle-même : battue à mort, elle est en train d'agoniser. Dans son dernier souffle, elle parvient à vous raconter son histoire. Le demi-géant Otus l'avait obligée à l'héberger. Elle était la seule personne qu'il craignait car, étant guérisseuse, elle connaissait certains remèdes et sortilèges et il voulait pouvoir la surveiller pendant qu'il vous attendait. La veille au soir, elle avait tenté de le brûler vif en mettant le feu à sa maison avant de s'enfuir, mais il s'en était sorti indemne et l'avait rattrapée dans un bosquet de chênes. Il l'avait rouée de coups et laissée pour morte.

- Mais je n'étais pas morte et je suis rentrée chez moi pour mourir, ajoute-t-elle. Pendant qu'il était occupé à me battre, il a fait tomber quelque chose. Je ne sais pas ce que c'est, mais je l'ai nimbé d'un sortilège d'Invisibilité.

La femme vous explique comment briser ce sortilège puis elle sombre doucement dans la mort. Lorsque vous serez dans un bosquet de chênes, ajoutez 50 au numéro du paragraphe et vous découvrirez ce qu'Otus a perdu. Vous enterrez la paysanne avec respect et vous quittez le village. N'ayant pas le cœur de passer la nuit avec son fantôme dans les ruines de sa maison, vous bivouaquez à la belle étoile. Rendez-vous au [278](#).

13

Les flammes hideuses s'éteignent à nouveau et la fumée s'ouvre en une sorte d'arcade. Vous vous y engagez et vous découvrez à vos pieds les ruines du grand temple de l'ancienne civilisation qui occupait jadis cette terre. Les piliers de marbre et les murs démolis gisent sur le sol, les débris arrivant à hauteur du genou. Même dans cet état, le site dégage de fortes vibrations de bonté, et vous comprenez que les forces du mal qui régneront maintenant sur le pays aient tenu à barrer l'accès des ruines par un miasme. Vous recevez une bénédiction : votre total de départ de CHANCE augmente de 2 points et vous regagnez tous les points perdus jusqu'à ce nouveau total. Une falaise abrupte se dresse derrière les ruines ; il n'y a pas de sentier qui continue vers le nord, aussi quittez-vous ce site sacré pour vous diriger vers le sud. Allez-vous tenter de traverser le fleuve par les plates-formes flottantes (rendez-vous au [269](#)) ou les dépasser pour continuer vers le sud (rendez-vous au [220](#)) ?

14

De part et d'autre du gué, l'eau est très profonde et, par endroits, le passage est encombré par les horribles débris que charrie le courant, mais le gué est tout de même suffisamment large pour vous permettre d'avancer avec assurance. Il l'est même assez



14 *Le monstre surgit des profondeurs et se jette sur vous en tendant des bras musclés et griffus.*

pour le Granochin qui vit dans le fleuve... Le monstre surgit des profondeurs, dégoulinant de vase, et se jette sur vous en tendant des bras musclés et griffus.

GRANOCHIN HABILITÉ: 8 ENDURANCE: 10

Si vous avez un couteau, vous pouvez le lancer à la tête de la créature avant le combat pour l'affaiblir, à votre choix, de 4 points d'**ENDURANCE** ou de 1 point d'**HABILITÉ**. Attention : vous ne pourrez pas récupérer votre couteau car, s'il est tué, le corps du monstre sombrera rapidement dans les profondeurs. Si vous êtes vainqueur, vous atteignez sans autre incident la rive ouest. Rendez-vous au [159](#).

15

Vous avez réussi ! Vous rampez dans le tunnel, de l'autre côté du bassin de lave, redoutant à tout instant qu'une seconde boule de feu fuse en sifflant vers vous. Heureusement, rien ne se produit et vous atteignez l'extrémité du boyau sain et sauf. Vous vous relevez et vous aspirez l'air à grandes goulées avides ; après cette épreuve, même l'atmosphère des Hauts de la Mort vous semble douce à respirer. Rendez-vous au [382](#).

16

Comment trancher, lorsqu'on n'a aucune certitude sur la direction à prendre ? Au loin, vers l'est, des corbeaux tournoient dans le ciel et vous partez dans cette direction car il s'y passe au moins quelque chose. Il s'avère que les charognards s'apprêtent à faire un festin de chair humaine, nourriture préférée des corbeaux de Khul. Perché au sommet d'une petite colline, vous apercevez en effet un homme affaissé contre un arbre isolé, brûlé par la foudre. L'homme est grièvement blessé et un fil ténu le retient à la vie. Où sont donc ses agresseurs ? Et si tout cela était un piège ? Si vous décidez de chercher les agresseurs du mourant, rendez-vous au [193](#). Si vous préférez descendre directement auprès de lui pour tenter de lui porter secours, rendez-vous au [344](#).



17

Le garde vérifie, mais personne n'a entendu parler d'un individu du nom que vous avez indiqué, et il n'y a personne qui corresponde à votre vague description dans le bar où vous avez envoyé les gardes. Vous décidez de regagner votre bateau pour la nuit : rendez-vous au [388](#).

18

Plus vous avancez, plus le tunnel se rétrécit et vous finissez par ramper à plat ventre en sondant l'obscurité devant vous à l'aide de votre épée. Bientôt, vous n'avez même plus assez d'espace pour garder votre sac à dos sur vos épaules et vous commencez à craindre que ce boyau ne devienne votre tombe. Si vous décidez de passer votre sac à dos à votre ceinture pour le traîner par-derrière, rendez-vous au [377](#). Si vous préférez le pousser devant vous avec votre épée, rendez-vous au [175](#).

19

Les Géants ne sont pas tous des imbéciles. Otus vous reconnaît et fait signe à Ophis. Vous tournez les talons pour vous enfuir, mais une flèche vous arrête en pleine course, vous transperçant mortellement le cœur. Votre aventure est terminée.

20

Vous avancez à tâtons dans le noir, renversant des piles de cartons pleins de papiers et de dossiers : ce sont les archives du baron, qui remontent à plusieurs années. Heureusement, la pièce fermée étouffe le bruit, mais vous êtes pris dans un tourbillon de feuilles volantes. Vous en attrapez une liasse au hasard et vous palpez les murs pour trouver une porte. Lancez un dé. Si vous obtenez 6, rendez-vous au [261](#). Sinon, rendez-vous au [142](#).

21

Lancez deux dés. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à votre total actuel d'ENDURANCE, rendez-vous au [186](#). Sinon, rendez-vous au [118](#).

22

Les vapeurs toxiques vous font perdre connaissance avant que vous n'ayez atteint l'autre côté. Inconscient, vous ne vous rendez pas compte que votre corps bascule dans le bassin de lave en fusion. C'est la fin de votre aventure.

23

Lorsque vous atteignez le bar, le patron est en train de prendre congé de son interlocuteur. Tout ce que vous l'entendez dire, c'est la fin du nom de l'homme : « ...garl, à bientôt. » Il se tourne ensuite vers vous et vous réclame 1 pièce d'or pour les encoches que vous avez faites sur le plateau de la table. Si vous décidez de payer, rendez-vous au [48](#). Si vous lui faites remarquer que le reste de son mobilier est à peine moins abîmé, rendez-vous au [145](#).

24

Vous reprenez votre souffle et vous sortez votre boussole pour choisir la direction à prendre. Un bruit léger vous fait vous retourner et vous reconnaissez aussitôt le fauve qui se tient à deux pas, dressé sur ses pattes arrière : c'est un Hargon. Cette espèce d'ours chasse toujours en bordure des cours d'eau car il se nourrit principalement de poissons, mais il ne rechigne pas, de temps à autre, à manger une créature à sang chaud. Le Hargon plisse le museau en poussant un rugissement fracassant qui découvre de puissantes mâchoires.

HARGON HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 10

La boussole est irrémédiablement perdue dans le combat. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [311](#).



25

Des deux côtés, les parois rocheuses sont criblées de dépressions naturelles, certaines tout juste assez grandes pour permettre à un oiseau de s'y nicher, d'autres spacieuses comme des grottes. Le sol est également parcouru de fissures que vous pouvez toutes enjamber. Le ravin est étroit et presque sombre à cette heure-ci mais, en franchissant une de ces failles, vous remarquez un éclat blanc dans le fond. Si vous vous arrêtez pour y regarder de plus près, rendez-vous au [121](#). Si vous continuez votre chemin, rendez-vous au [146](#).

26

Une petite boule de feu fuse le long du tunnel en direction de votre visage mais vous parvenez à la parer avec votre bouclier. Rendez-vous au [199](#).

27

Lorsque vous arrivez auprès de lui, l'homme est mort et ne peut plus rien vous dire. La nuit commence à tomber. Vous venez de l'ouest. Si vous décidez de prendre la direction :

Du nord	Rendez-vous au 289
Du sud	Rendez-vous au 57
De l'est	Rendez-vous au 246

28

L'immense roue aux couleurs tapageuses est appuyée contre un mur, au fond de la taverne. Moyennant 1 pièce d'or, la jolie serveuse de l'auberge fera tourner la roue pour vous ; si elle s'arrête sur le nombre que vous aviez choisi, vous doublez votre mise, sinon, vous perdez. Ce soir, la chance est avec vous. Lancez un dé : le résultat obtenu correspond au nombre de pièces d'or que vous gagnez à la roue de la fortune. Si vous avez gagné 5 ou 6 pièces, rendez-vous au [329](#) ; sinon, rendez-vous au [388](#).

29

Pour rebrousser chemin en sécurité, vous devez sauter à nouveau de touffe d'herbe en touffe d'herbe, de la même façon qu'à l'aller. Vous pouvez compter de 1 à 5 ou de 6 à 1, comme vous préférez.

Si jamais vous tombez, rendez-vous au [226](#). Si vous réussissez les six fois, vous prenez ensuite la direction du nord. Rendez-vous au [207](#).

30

Vous regagnez 1 point de CHANCE pour avoir survécu à ce difficile combat. De surcroît, vous trouvez sur la dépouille de Fang-Zen 4 pièces d'or, des provisions pour 3 Repas et une lampe. Mais c'est une maigre compensation au fait qu'Otus a disparu pendant que vous vous battiez, et que vous ne parvenez pas à retrouver sa piste. Le crépuscule tombe et vous décidez de faire halte pour la nuit. Un peu plus loin vers le nord se trouve un village du nom d'Avant-Poste ; au sud s'étend une grande forêt. Si vous décidez de :

Partir à Avant-Poste

Rendez-vous au [52](#)

Partir vers la forêt

Rendez-vous au [165](#)

Dormir à la belle étoile

Rendez-vous au [278](#)

31

Si vous avancez vers la hutte des Anciens, rendez-vous au [360](#).
Si vous en préférez une autre, rendez-vous au [198](#).

32

Vous trouvez 1 seule pièce d'or sur la dépouille du géant, et sa hache est trop lourde à manier pour vous. Si vous sortez par la fenêtre ouverte, rendez-vous au [77](#). Si vous vous faufilez par la trappe, rendez-vous au [237](#).

33

A peine vous êtes-vous engagé dans le tunnel latéral que deux choses se produisent simultanément : vous vous rendez compte que c'est un cul-de-sac, et une grille s'abat derrière vous, en travers de l'entrée ! Si vous avez de l'huile de graine de saule en votre possession, rendez-vous au [123](#). Sinon, rendez-vous au [258](#).

34

Vous atteignez bientôt une zone marécageuse où les touffes d'herbe sont plus espacées et séparées par des étendues d'eau plus profondes. Si vous continuez à vous enfoncer dans cette région, rendez-vous au [221](#). Si vous mettez le cap sur le nord, rendez-vous au [207](#).

35

Ces hommes sont de modestes pêcheurs qui n'ont jamais entendu parler de Fang-Zen. Si vous estimez toujours cela utile, vous pouvez aller à la place du marché : rendez-vous au [150](#). Si vous préférez quitter Arion par l'ouest et partir à la recherche des ravisseurs, rendez-vous au [200](#).

36

C'est le bon choix. Vous tendez votre épée au squelette le plus proche en la tenant à plat des deux mains. La foule terrifiante qui se refermait de toutes parts sur vous arrête sa progression car les zombies comprennent que vous êtes un serviteur du Bien, et non de la force maléfique qui les a réduits à leur terrible état actuel. Vous regagnez 1 point de CHANCE. Vous décidez de partir vers le sud : rendez-vous au [355](#).

37

Vous aviez eu le bon sens de cacher l'outil dans votre manche, ce qui vous permet maintenant de le faire glisser au creux de votre main et de commencer à attaquer les cordes qui vous ligotent au poteau. Il y a deux tours de corde à trancher. Lancez un dé deux fois. Si vous obtenez 1 ou 6 à un des deux lancers, rendez-vous au [101](#). Sinon, rendez-vous au [256](#).



38

Quand vos mains effleurent le rebord de la fenêtre, une cuisante démangeaison vous remonte jusqu'aux épaules : le poison du Baron est un argument très dissuasif pour les cambrioleurs ! Vous savez maintenant comment les oiseaux sont morts. Vous redescendez en toute hâte le long du lierre. Lancez un dé. Si vous obtenez un nombre pair, la dose de poison que vous avez absorbée par les mains est mortelle et votre aventure s'achève ici. Si vous obtenez un nombre impair, vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, vous décidez de soulever la trappe dans l'espoir de déboucher sur la cave. Rendez-vous au [242](#).

39

Un léger relent de la noirceur maléfique d'Arachnos infiltre votre esprit : vous perdez 1 point de CHANCE. Retournez au [253](#) et faites une autre tentative.

40

Une portée de bébés Rats Géants aux dents pointues s'accroche à vos doigts. Hurlant de douleur et de surprise, vous retirez vivement la main du trou et vous la secouez avec force, envoyant valdinguer les rongeurs qui se mettent à se tortiller désespérément par terre. Seul un sentiment d'urgence vous retient de prendre le temps de les écraser sous votre talon. Affaibli de 2 points d'ENDURANCE, vous vous remettez en route. Rendez-vous au [275](#).

41

La patrouille vous voit passer d'une hutte à l'autre et lâche le Rottwild qu'ils avaient emmené pour retrouver votre piste. L'énorme dogue s'élançe et vous saute à la gorge, tous crocs dehors.

ROTTWILD HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 6

Si vous êtes vainqueur, vous vous retrouvez encerclé par des Peaux de Silex à l'issue du combat. Vous êtes échauffé, maintenant. Si vous voulez tenter de vous dégager en combattant, rendez-vous au [166](#). Mais si vous jugez plus sage de vous soumettre, rendez-vous au [352](#).

42

Vous avancez en direction du sud en vous demandant si vous ne faites pas une erreur. Vers le milieu de l'après-midi, vous parvenez au sommet d'une très haute falaise, en bordure d'une vaste zone d'éboulement. Au loin, de la gauche, vous parvient le bruit d'une cascade : ce doit être le fleuve que vous avez aperçu la veille. La vue est d'une beauté saisissante, mais vous n'êtes pas là pour faire du tourisme. Vous longez la crête de la falaise par l'ouest. Ce site inhabituel abrite toutes sortes de **plantes** rares - ainsi que quelques créatures non **moins** exceptionnelles. Fondant du ciel, un Pterolin gigantesque vous attaque. Ses plumes noires de jais scintillent avec un éclat bleuté à la lumière du soleil et ses griffes acérées luisent du sang encore frais de sa dernière proie. Visiblement, le rapace a beaucoup d'appétit !

PTEROLIN HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 7

Si vous êtes vainqueur et si vous disposez d'une corde, vous pouvez aller explorer le nid du Pterolin, qui se trouve à mi-pente de la falaise : rendez-vous au [285](#). Sinon, vous reprenez votre marche vers l'ouest. Rendez-vous au [368](#).



42 *Les griffes acérées du Pterolin luisent du sang encore frais de sa dernière proie.*

43

Vous avez été contraint de vous abriter sous une des maisons sur pilotis. Vous remarquez une échelle qui dessert l'habitation par une trappe au milieu du sol. Si vous voulez :

Escalader l'échelle	Rendez-vous au 149
Fracasser un pilier	Rendez-vous au 334
Reprendre le combat	Rendez-vous au 361

44

Votre adversaire invisible vous attrape par les chevilles et vous jette brutalement au sol, comptant vous achever d'un grand coup de masse sur la tête. Mais, dès que vous touchez terre, vous roulez sur le flanc avant de vous relever. Si vous vous tournez du côté gauche, rendez-vous au [314](#). Si vous vous tournez du côté droit, rendez-vous au [240](#).

45

Vous titubez, aveuglé par la douleur, et vous basculez dans le fleuve. Vous luttez pour remonter sur la rive mais vous étouffez dans l'eau âcre et nauséabonde et votre adversaire n'a aucun mal à vous assener le coup de grâce. Votre cadavre ira rejoindre ceux des poissons qui flottent à la surface de ce cours d'eau putride. Triste fin pour un héros.

46

Les Peaux de Silex ne savent pas que faire de vous. Ils ne sont pas assujettis aux forces du Mal et perçoivent que vous ne l'êtes pas non plus, mais votre comportement ne vous a pas gagné leur amitié. Ils vous rendent toutes vos affaires et vous mènent jusqu'à l'orée de leur gorge, en vous faisant clairement comprendre par des gestes qu'ils ne veulent plus jamais vous revoir dans les parages. Rendez-vous au [16](#).



47

Vous vous approchez des Esprits Lacustres mais, comme vous n'avez pas les moyens de communiquer avec eux, ils vous prennent pour une créature hostile et s'apprêtent à se défendre. Vous ne pouvez ni tuer ni blesser ces êtres sans substance mais, si vous êtes habile, vous parviendrez à les effrayer. Ils sont armés de baguettes de jonc chargées de pouvoir magique dont chaque contact vous infligera la perte habituelle de 2 points d'ENDURANCE.

ESPRITS LACUSTRES HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 0

Pour parvenir à les effrayer, vous devez remporter 3 Assauts d'affilée ou un total de 7 Assauts. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [253](#).

48

Déduisez 1 pièce d'or de votre *Feuille d'Aventure*. Vous quittez ensuite la taverne : rendez-vous au [384](#).

49

Vous parvenez à vous hisser sur la marche puis, ne vous sentant pas en sécurité, vous gagnez le palier, au sommet de l'escalier. Il est impossible de monter plus haut dans le bâtiment, et vous vous rendez compte qu'une seule pièce est accessible sans danger. Vous y pénétrez et vous faites alors une découverte intéressante : en s'effondrant, l'escalier a dégagé une niche

secrète dans le mur, oubliée depuis longtemps. Elle contient une fiole de potion et un rouleau de papyrus qui ont traversé les années à l'abri de leur cachette étanche. Une inscription en kabéchien ancien indique que le flacon contient une potion d'Invisibilité. Vous gagnez 1 point de CHANCE. Et maintenant, comment allez-vous redescendre ? Vous pouvez sauter par la cage d'escalier vers ce qu'il reste de rez-de-chaussée (rendez-vous au [115](#)), ou plonger dans le sous-sol inondé par le trou qui perce le sol du rez-de-chaussée, en espérant qu'il y ait assez d'eau pour amortir votre chute (rendez-vous au [157](#)). Si vous disposez d'une corde, vous pouvez l'attacher solidement à une poutre et vous en servir pour descendre en douceur ; vous quitterez alors le bâtiment sans difficulté, mais devrez renoncer à récupérer votre corde. Rendez-vous au [219](#).

50

Sur le côté ouest, la maison du Baron est très proche du mur d'enceinte ; côté sud, le jardin peut vous permettre d'approcher à couvert, une fois que vous y serez entré. Allez-vous escalader le mur ouest (rendez-vous au [185](#)) ou le mur sud (rendez-vous au [60](#)) ?

51

Heureusement, vous avez choisi un endroit d'où vous pourrez vous enfuir rapidement, si toutefois vous vous débarrassez à temps du premier Spectre qui vous attaque.

SPECTRE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur sans avoir reçu le moindre coup, rendez-vous au [196](#). Sinon, rendez-vous au [108](#).

52

Les habitants d'Avant-Poste ferment leurs portes à clé de bonne heure et sont très méfiants envers les étrangers. Les volets claquent sur votre passage et vous comprenez sans peine le

message : on ne veut pas de vous ici. Allez-vous rebrousser chemin ou persister à vouloir passer la nuit au village ? Si vous restez, rendez-vous au [102](#). Si vous partez, la forêt est trop éloignée pour que vous puissiez l'atteindre avant la tombée de la nuit, aussi devrez-vous bivouaquer à ciel ouvert : rendez-vous au [278](#).

53

Comme chacun sait, lorsqu'une Goule frappe quatre fois sa victime, celle-ci est paralysée, et vous ne faites hélas pas exception à la règle. Figé mais conscient, vous voyez avec effroi les crocs jaunes de la créature assoiffée de sang s'approcher de votre gorge... Votre aventure est terminée.

54

Vous détalez à toutes jambes, mais le Mille-Pattes vous poursuit. De retour au tunnel principal, vous tournez à gauche et vous dépassez en courant l'autre entrée du repaire de la bête. Rendez-vous au [275](#).

55

Au bout de quelques heures de voyage au hasard, vous avez la désagréable surprise de rencontrer un Monstre Visqueux, créature presque informe qui se bat en crachant des jets d'acide par ses nombreux orifices.

MONSTRE VISQUEUX HABILITÉ : 9 ENDURANCE: 12

Vous avez la possibilité de fuir à tout moment mais vous devrez sacrifier 3 points d'ENDURANCE avant de gagner le paragraphe choisi. Si vous êtes vainqueur, l'immonde créature explose lorsque vous lui portez le coup de grâce. Lancez un dé : si vous obtenez un nombre impair, vous êtes éclaboussé par des lambeaux de chair acide et vous perdez 2 points D'ENDURANCE. Si vous obtenez un nombre pair, vous êtes indemne. Que vous ayez décidé de prendre la fuite avant le combat ou que vous soyez

vivant après la bataille, il faut choisir une direction. Si vous partez vers le marécage, rendez-vous au [154](#). Si vous préférez vous diriger vers un vieux tronc d'arbre, rendez-vous au [214](#).

56

Vous vous présentez au bureau du chef de la patrouille de garde.

- Bien vu, vous félicite ce dernier. Ton camarade borgne a craqué avec un petit coup de pouce de notre bourreau, et il a tout avoué. Si jamais tu as besoin de travail, viens me voir. En attendant, je veux t'offrir une récompense. A toi de choisir, préfères-tu une Pierre de Vérité, 25 pièces d'or ou un bouclier ?

Quoi que vous preniez, il faudra modifier votre *Feuille d'Aventure* en conséquence. Si vous choisissez :

La Pierre de Vérité	Rendez-vous au 95
Les 25 pièces d'or	Rendez-vous au 357
Le bouclier	Rendez-vous au 381

57

Vous continuez votre chemin tant bien que mal, plutôt mal que bien d'ailleurs car, entre la nuit qui tombe et le brouillard qui ne cesse d'épaissir, vous êtes complètement désorienté. Des silhouettes à peine discernables surgissent devant vous, perçant l'obscurité d'une faible lueur. Sans que vous vous en rendiez compte, elles vous attirent en flottant dans l'air jusqu'au bord d'un gouffre obscur où vous basculez soudain vers une mort certaine.

58

Au bout d'un moment, le fleuve forme un méandre vers l'ouest tandis que le chemin continue vers le sud. Malgré les herbes folles qui l'ont envahi, vous discernez çà et là de vieux pavés,

preuve qu'il s'agissait jadis d'une route. A un moment donné, vous parvenez à la hauteur d'une vieille borne aux inscriptions usées par le temps. Vous parvenez à lire le mot « Puits » sur la première ligne, mais la seconde est partiellement effacée et vous ne distinguez que deux lettres : « po... ». Poison ? Potable ? Impossible à dire. Vous continuez à avancer, mais la route se termine abruptement sur une immense faille. Vous voici perché au sommet d'une falaise d'où ne part aucun autre chemin. Le grondement lointain d'une chute d'eau vous parvient de la droite, où s'étend cette vaste région de Khul qu'on appelle les Champs de Bataille. Vous décidez de retourner au gué que vous avez franchi quelque temps plus tôt. Rendez-vous au [14](#).

59

Vous avancez dans le passage qui bifurque bientôt en deux tunnels. Celui de droite, poussiéreux et mal éclairé, donne l'impression d'être peu fréquenté, tandis que celui de gauche est illuminé par de nombreuses torches et résonne de rumeurs confuses. Allez-vous tourner à droite (rendez-vous au [131](#)) ou à gauche (rendez-vous au [272](#)) ?

60

Vous escaladez le mur en vous hissant à une branche basse d'un flamboyant d'Allansie, un des arbres rares et précieux du célèbre arboretum du Baron. A califourchon sur la crête du mur, vous balayez le parc du regard. Une magnifique pelouse s'étend presque jusqu'à la maison. Plusieurs arbres exotiques ainsi que des massifs touffus se dressent çà et là. Dans la pénombre du crépuscule, vous ne voyez aucune volute de fumée, pourtant vous reconnaissez l'odeur familière d'un feu de feuilles mortes. Ce serait pure bêtise que de traverser la pelouse, aussi décidez-vous de vous approcher de la maison en rampant parmi les massifs qui longent les murs du domaine. Allez-vous prendre sur la gauche (rendez-vous au [308](#)) ou sur la droite (rendez-vous au [350](#)) ?

61

Votre coup d'épée s'avère inefficace. Vous essayez de vous rattraper à la touffe d'herbe, en vain. Votre corps, puis votre tête et enfin vos bras désespérément tendus disparaissent sous l'eau pour ne plus jamais refaire surface. C'est ainsi que s'achève votre aventure.

62

Vous pointez votre épée vers la silhouette tapie dans le coin. Les rayons de lune brillent doucement sur la lame de métal, raffermissant votre courage. « Qui va là ? » demandez-vous à voix basse. Seul un gémissement déchirant vous répond. Rien de plus angoissant que l'inconnu, et vous sentez à nouveau la peur vous étreindre. Si vous frappez la silhouette mystérieuse, rendez-vous au [179](#). Si vous persistez dans votre technique d'approche en douceur, rendez-vous au [12](#)

63

Vous vous mettez à hoqueter violemment en grimaçant et en vous tordant de douleur. Les gardes comprennent que vous voulez exprimer un malaise, mais vous croient-ils ? *Tentez votre chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [101](#). Si vous êtes Malchanceux, les gardes ne vous épargnent pas les sarcasmes et vérifient avec soin que vos liens sont bien serrés. Rendez-vous au [160](#).

64

Il règne un bruit assourdissant dans la taverne, et vous ne parvenez à entendre que des bribes de conversation :

- Cinq chinnans ? Tu rigoles ! bougonne un marin.

- ... Ou alors j'm'appelle pas Pen, déclare un homme qui parle avec le patron.

- Et tu connais celle de l'Allansien qui...

- Ah, le Baron den Snau ! C'est cette crapule qui... Si vous cherchez une place où vous asseoir, rendez-vous au [75](#). Si vous préférez quitter les lieux et choisir une autre taverne, rendez-vous au [222](#).

65

Tentez votre chance. Si vous êtes Chanceux, la cabane s'écroule sur la tête de vos adversaires (ou de votre adversaire, s'il n'en reste plus qu'un) qui perdent la moitié de leurs points d'**ENDURANCE** (dans le cas d'un nombre impair, arrondissez au montant supérieur). Si vous êtes Malchanceux, ils ne reçoivent aucun gravat. Rendez-vous maintenant au [361](#) pour achever le combat.

66

Vous sortez le médaillon de votre sac à dos et vous l'agitez sous le nez d'Otus. Visiblement satisfait, ce dernier fait signe à Oman et, quelques secondes plus tard, le filet métallique est soulevé par la poulie. Vous passez en dessous, pour vous retrouver face à trois énormes Demi-Géants qui vous demandent ce que vous voulez. Si vous connaissez un secret concernant deux d'entre eux, additionnez le numéro du paragraphe où vous avez appris ce secret avec le numéro du paragraphe présent, et rendez-vous au paragraphe dont le numéro correspond à la somme obtenue. Si vous ne savez rien sur eux, rendez-vous au [70](#).



66 *Vous vous retrouvez face à trois énormes Demi-Géants qui vous demandent ce que vous voulez.*

67

Votre traversée magique s'achève dans un tunnel souterrain où vous atterrissez en douceur. Vous repérez les lieux d'un regard rapide, pour constater qu'un seul chemin s'offre à vous. Vous avez à peine fait un pas qu'un rire rauque et sinistre vous fige sur place. Le son semble provenir de l'avant bien que vous ne voyez rien. Vous entendez un léger bruissement et votre sixième sens, aiguisé par des années d'aventures, vous dicte de vous jeter au sol. Bonne idée, car sinon, vous auriez été décapité. - Bravo ! tonne une voix grave. Mais n'oublie pas que tu dois avoir de la chance chaque fois tandis qu'il me suffit, à moi, d'un seul coup de chance pour t'exterminer !

Si vous disposez de la potion d'Invisibilité, rendez-vous au [320](#). Sinon, rendez-vous au [374](#).

68

De cette façon, vous allez parvenir à la source de la pollution du fleuve. Dans la chaleur de l'après-midi, la puanteur est suffocante. Il n'y a aucun moyen de traverser le cours d'eau à cette hauteur sauf à la nage, ce qui ne vous tente vraiment pas. Devant vous, un gros nuage gris zébré de flammes vertes flotte entre deux collines : de toute évidence, c'est lui qui provoque la pestilentielle pollution.

Vous arrivez maintenant devant une rangée de plates-formes qui ressemblent à des pierres de gué, à cette différence près qu'elles flottent à la surface de l'eau. Allez-vous avancer vers le nuage gris-vert (rendez-vous au [169](#)), tenter de traverser le fleuve en passant par les plates-formes flottantes (rendez-vous au [269](#)) ou revenir sur vos pas (rendez-vous au [220](#)) ?

69

Vous vous trouvez sur les terres des Peaux de Silex, des hommes des cavernes qui vivent ici depuis des siècles. Une bande de vingt chasseurs, trapus et pâles, vous tend une embuscade. Ils sont armés de lances et d'arcs. Si vous voulez les affronter en combat, rendez-vous au [166](#). Si vous préférez éviter le combat, rendez-vous au [389](#).

70

Vous allez devoir affronter les trois Demi-Géants à la fois ! A chaque Assaut, choisissez l'adversaire contre lequel vous vous battez ; vous gagnez ou perdez contre lui selon la procédure habituelle. Les deux autres Demi-Géants peuvent vous blesser si votre adversaire choisi a une *Force d'Attaque* supérieure à la vôtre (lancez les dés pour eux aussi), mais vous ne pouvez pas les blesser tant qu'ils ne sont pas vos adversaires choisis.

OPHIS HABILITÉ: 8 ENDURANCE: 12

OMAN HABILITÉ: 8 ENDURANCE: 10

OTUS HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 12

Si, par miracle, vous êtes vainqueur et si vous possédez une Pierre de Vérité, vous pouvez vous en servir pour demander à Otus, qui est en train d'agoniser, comment vaincre Arachnos : rendez-vous au [298](#). Si vous êtes vainqueur mais si vous ne possédez pas la Pierre de Vérité, rendez-vous au [284](#).

71

Vous tombez doucement, vous enfonçant par magie dans une colonne d'air illuminée par la lueur phosphorescente des rochers. Des tunnels latéraux partent de la colonne ; allez-vous vous engager dans le premier tunnel devant lequel vous passez en flottant (rendez-vous au [372](#)) ou attendre d'en croiser un autre (rendez-vous au [98](#)) ?

72

Méfiez-vous de l'épée du Baron car sa lame est empoisonnée. Une seule égratignure, et le poison pénétrera dans votre sang. Si le Baron arrive à vous blesser à deux reprises, vous mourrez très rapidement. S'il ne vous blesse qu'une seule fois, vous parviendrez à résister au poison mais, désormais et jusqu'à la fin de votre aventure, chaque Repas ne vous redonnera que 3 points d'ENDURANCE.

BARON DEN SNAU HABILITÉ : 7 ENDURANCE 12, Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [119](#)

73

Vous vous enfoncez vaillamment dans les marais. Il devient de plus en plus difficile d'avancer : à chaque pas, vous devez extirper le pied de la boue, épaisse et collante. Marcher ainsi est exténuant, aussi perdez-vous 2 points d'ENDURANCE avant d'arriver de l'autre côté du marais. Rendez-vous au [24](#).

74

Votre adversaire n'a aucun mal à vous voir brandir votre épée et à l'éviter, tandis que vous vous exposez à ses coups. Il assène le bout pointu de sa masse d'armes sur votre poitrine et l'enfonce avec un mouvement de vrille brutal pour s'assurer que le coup est bien fatal. C'est ainsi que s'achève votre aventure.

75

A coups de coude, vous vous taillez un chemin vers le fond de la salle, apercevant çà et là quelques visages familiers : des aventuriers comme vous, venus à Arion pour la même mission et qui tentent eux aussi de noyer leur déception dans la bière. Soudain, vous découvrez Fang-Zen en personne devant une demi-douzaine de chopes vides. Il est entouré de comparses et paraît saoulé par la bière, le triomphe et les flatteries de ses

acolytes. Allez-vous le défier au combat (rendez-vous au [5](#)) ou tenter de vous asseoir à sa table (rendez-vous au [268](#)) ?

76

Après avoir erré des éternités entre ces mares trompeuses, vous êtes envahi par un sentiment étrange : vous ressentez le besoin impérieux de prendre une direction plutôt qu'une autre. Si vous vous laissez aller à cette impulsion, rendez-vous au [365](#). Sinon, rendez-vous au [195](#).

77

Vous voici dans une salle de bal assez élégante et très haute de plafond. De grands portraits des ancêtres du Baron dans des cadres dorés ornent les murs, mais les peintures paraissent étonnamment récentes : vous en déduisez que la prestigieuse généalogie du Baron est le fruit de son invention. Hormis un lustre et quelques tables le long des murs, la pièce est vide. Deux grandes portes à double battant desservent la salle. Vous éteignez la lampe à gaz que l'Ogre a laissée pour éviter que la lumière ne passe par les portes, mais vous décidez de ne pas l'emporter car elle fait du bruit. Un rapide coup d'oeil par les deux doubles portes vous informe qu'elles donnent toutes deux sur le grand vestibule de la maison. Allez-vous gagner ce dernier (rendez-vous au [197](#)), ou ressortir pour descendre par la trappe (rendez-vous au [237](#)) ?

78

Le Squelette vous raconte une série d'exploits plus sinistres les uns que les autres et il vous conseille d'éviter la ferme en ruine (barrez la Pierre de Vérité de votre *Feuille d'Aventure*). Vous pouvez maintenant prendre la direction du nord (rendez-vous au [263](#)) ou faire demi-tour et partir vers le sud (rendez-vous au [355](#)).

79

Vous essuyez la lame de votre épée sur l'herbe de la lande et vous tournez les talons. Avec un rugissement féroce, le Cradoc se redresse et vous brûle le dos de son haleine enflammée (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Vous vous en souvenez, maintenant : à moins qu'on ne l'ait tué en tranchant une de ses têtes, un Cradoc mort peut se régénérer ! Mais quelle tête faut-il trancher pour le tuer définitivement ?

CRADOC HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, votre coup de grâce tranche-t-il la tête de Dragon du Cradoc (rendez-vous au [168](#)) ou sa tête d'Ogre (rendez-vous au [147](#))?

80

La porte se referme derrière vous, barrant les dernières lueurs du crépuscule. Avez-vous un briquet à amadou en votre possession ? En ce cas, rendez-vous au [109](#) ; dans le cas contraire, rendez-vous au [20](#).

81

Vous vous réveillez au beau milieu d'un cauchemar de chute classique : vous vous penchez à un balcon pour faire signe à quelqu'un, quand soudain... Mais si vous êtes réveillé, comment se fait-il que vous tombiez toujours ? Vous touchez brutalement terre au fond d'un petit ravin que vous avez franchi par mégarde, en marchant dans votre sommeil. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, vous constatez que le brouillard s'est levé, mais où êtes-vous donc ? Rendez-vous au [379](#).



83 *La mégère mord le coin de la pièce pour vérifier qu'elle est bien en or.*

82

Vous parvenez bientôt à un embranchement, mais le tunnel de droite ramène directement au bas de la colonne magique par laquelle vous êtes descendu en flottant dans l'air. Ne voyant pas l'intérêt d'y retourner, vous continuez tout droit, en vous enfonçant dans un tunnel faiblement éclairé. Rendez-vous au [131](#).

83

Rayez 1 pièce d'or de votre *Feuille d'Aventure*. La mégère mord le coin de la pièce pour vérifier qu'elle est bien en or, puis elle détale dans une ruelle sombre. Vous attendez que quelque chose se produise, mais il ne se passe rien. Vexé, vous jetez la bruyère par terre et vous grattez rageusement une des nombreuses piqûres dont vous êtes couvert, car la bougresse vous a laissé quelques puces en souvenir... Rendez-vous au [388](#).

84

Votre flèche transperce le cœur noir d'Arachnos. Son rire moqueur s'étouffe en un râle d'agonie et le poignard tombe de ses mains sans force. Télessa se jette dans vos bras. Privée de ses chefs, l'armée d'Arachnos va vite se déchirer en guerres intestines. Le pays est hors de danger, pour le moment... Vous allez pouvoir ramener la princesse saine et sauve à Arion, où le roi Jonthane vous accueillera en héros.

85

Il ne subsiste que le rez-de-chaussée et le premier étage du bâtiment : un palier desservi par un escalier de pierre qui monte du vestibule où vous vous trouvez actuellement et quelques chambres. La maison en ruine n'a plus de toit et le sol de marbre du vestibule est en partie défoncé. Voulez-vous gagner le palier (rendez-vous au [138](#)) ou ressortir du bâtiment (rendez-vous au [219](#)) ?

86

Vous vous enfouissez la tête dans les bras du mieux que vous pouvez, mais vous êtes tout de même blessé aux épaules et sur la nuque : vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [199](#).

87

C'est exactement ce qu'attendait Fang-Zen. Il se lève d'un bond et vous assène le premier coup pendant que vous avez le dos tourné (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Estimez-vous heureux qu'il soit plutôt éméché ; d'ordinaire, il est peu ou prou votre égal au combat mais, dans son état présent, il a 3 points d'HABILETÉ de moins que vous (quel que soit votre total actuel d'HABILETÉ) et seulement 10 points d'ENDURANCE. Si vous êtes vainqueur, vous ne l'avez pas tué, mais seulement mis hors d'état de nuire. Vous attendez qu'il reprenne ses esprits et vous lui demandez de vous donner la lettre du roi Jonthane, en lui faisant remarquer que sa condition physique ne lui permet plus de s'acquitter de sa mission.

- C'est ce que tu crois, fripouille ! grommelle Fang-Zen. Eh ben je vais te dire une chose : je ne l'ai pas, la lettre ! Pendant que nous nous battions, un de mes hommes l'a prise et l'a cachée. Te v'ia bien eu ! Vous fouillez Fang-Zen, ce qui vous oblige à respirer son haleine pestilentielle, mais le bougre dit la vérité et vous ne pouvez rien y faire. Il ne vous reste plus qu'à sortir de la taverne. Si vous décidez de quitter Arion pour partir vers l'ouest, rendez-vous au [200](#). Si vous voulez gagner un autre quartier de la ville, rendez-vous au [222](#).

88

Un Demi-Géant carré comme une armoire à glace surgit de derrière un tas de rochers.

- Je suis Otus, dit-il. Tu as quelque chose pour moi, je crois... une lettre.

Vous attendez qu'il vous ait montré une mèche de cheveux blonds de la princesse pour lui remettre la lettre d'accord du roi Jonthane. Le Demi-Géant lit la missive avec un sourire de joie maligne.

- C'est parfait, déclare-t-il finalement. Mes frères et mon maître, Arachnos, vont être contents.

Si vous avez déjà entendu le nom d'Arachnos, rendez-vous au [137](#). Sinon, rendez-vous au [231](#).

89

Vous attachez le fil à l'aiguille de façon qu'elle puisse osciller librement à l'horizontale, puis vous la posez contre l'aimant, auquel elle adhère instantanément. Vous attendez quelques minutes pour que la magie de l'aimant ait le temps de passer dans l'aiguille de métal. Vous disposez maintenant d'une boussole rudimentaire. Vous ne savez pas où vous êtes, mais vous parvenez à déterminer que vous avez pénétré dans le marais par le sud-est. Il est donc logique de présumer que vous pouvez en atteindre la limite la plus lointaine en mettant le cap vers l'ouest (rendez-vous au [34](#)) ou vers le nord (rendez-vous au [361](#)).

90

- Lui ? reprend le garde. Oh ! que oui, nous le connaissons ! Il travaille régulièrement pour ces deux gaillards-là. Ce que tu nous dis là va peut-être beaucoup nous aider. Viens au poste demain matin, à la première heure. Tu me trouveras en salle 56, note bien ce numéro. Si ton information nous a permis d'arrêter le coupable, une récompense t'attendra. Qu'allez-vous faire, maintenant ? Si vous voulez vous rendre au Bar des Elfes, de l'autre côté de la rue, rendez-vous au [189](#). Si vous préférez vous en tenir là pour aujourd'hui et regagner votre bateau, rendez-vous au [388](#).

91

Vous jetez un coup d'œil dans la maison voisine, ravagée par le feu, et découvrez effectivement le corps d'une femme d'une cinquantaine d'années, parmi les poutres calcinées et les amas de cendres. Lorsque vous retournez à l'autre maison, vous trouvez la porte fermée à clé. « Va-t-en ! » vous crie l'homme à travers la paroi, « Tu n'es plus le bienvenu, ici. Je n'aime pas les gens qui s'intéressent aux morts. » Son attitude vous paraît des plus injustes : vous l'avez payé, après tout... Vous essayez d'enfoncer la porte, mais vous manquez de vous démettre l'épaule pour tout résultat, et perdez 1 point d'ENDURANCE. Il ne vous reste plus qu'à passer la nuit à la belle étoile. Rendez-vous au [278](#).

92

Vous attendez que l'Orque reprenne connaissance. Si vous disposez d'une Pierre de Vérité et si vous souhaitez vous en servir pour l'interroger, rendez-vous au [205](#). Sans la Pierre, il ne pourra rien vous dire : en ce cas, vous l'abandonnez dans le marécage et vous reprenez votre route. Si vous décidez de partir :

Au hasard	Rendez-vous au 55
Vers le marécage	Rendez-vous au 154
Vers les ruisseaux	Rendez-vous au 365

93

Vous avez perdu. Le sang qui jaillit provient de votre main. Il vous en coûte 2 points d'ENDURANCE ainsi que 6 pièces d'or, montant de votre mise. Si vous souhaitez jouer à nouveau, retournez au [132](#). Sinon, vous quittez la taverne. Si vous voulez quitter Arion pour partir vers l'ouest, rendez-vous au [200](#). Si vous préférez gagner un autre quartier de la ville, rendez-vous au [222](#).

94

Vous dépassez un autre tunnel sur la gauche, qui dégage la même odeur fétide : il doit s'agir d'un autre accès au même lieu. Vous l'abandonnez sans regret et vous continuez droit devant vous. Rendez-vous au [2](#).

95

La Pierre de Vérité ne peut être utilisée qu'une seule fois. Elle irradie une lumière bleue surnaturelle qui oblige toute créature dotée d'intelligence (au contraire, par exemple, d'une plante ou d'un rocher) à dire la vérité. Rendez-vous au [357](#).

96

Vous n'avez guère avancé quand vous vous trouvez face à un Cradoc, rencontre dont vous vous seriez volontiers passé ! Les Cradocs sont des monstres à deux têtes, une tête de Dragon et une tête d'Ogre. Vous vous rappelez vaguement avoir entendu des rumeurs à leur sujet, concernant notamment une de leurs caractéristiques exceptionnelles, mais vous n'arrivez pas à vous souvenir de quoi il s'agit. Mais ce n'est pas le moment d'y réfléchir car le monstre fonce droit sur vous en se dandinant sur ses quatre pattes comme un lézard difforme et géant et en crachant des flammes par sa gueule de dragon.

CRADOC HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 10

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [79](#).

97

Bien que tout cela se passe beaucoup trop vite pour que vous l'enregistriez consciemment, vous percevez que la forme noire est Fang-Zen et qu'il vous a lancé un javelot. Vous tombez par terre et la lance heurte un rocher, se brise et roule au sol en deux fragments inoffensifs. Fang-Zen lui-même se jette alors sur vous, assoiffé de vengeance. Lui aussi est un aventurier aguerrri, et son

HABILETÉ est inférieure à la vôtre de seulement 2 points, tandis que son ENDURANCE s'élève à 12. Seul un miracle vous permettra de sortir sain et sauf de ce combat. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [30](#).

98

Vous allez bientôt atteindre un autre tunnel latéral. Si vous le prenez, rendez-vous au [172](#). Si vous continuez à descendre, rendez-vous au [210](#).



99

Vous entendez, devant, un lapement bruyant qui n'a rien d'un petit clapotis de ruisseau. Avancé à pas de loup, vous découvrez une créature humanoïde à la peau brune et luisante agenouillée sur une touffe d'herbe, en train de boire de l'eau qu'elle puise dans la paume de sa main. Allez-vous l'attaquer à l'aide de votre épée (rendez-vous au [118](#)) ou lui sauter dessus et la plaquer au sol (rendez-vous au [21](#)). Si vous préférez l'éviter, vous pouvez vous diriger vers :

Le marécage

Rendez-vous au [154](#)

Les ruisseaux

Rendez-vous au [365](#)

100

Vous franchissez le seuil en flèche et vous traversez la cour à toutes jambes. Pas de chance, le portail est fermé ! Vous ne pouvez plus tenter de faire croire à l'Orque qu'il ne se passe rien de louche, aussi allez-vous devoir le combattre pour pouvoir vous enfuir.

ORQUE HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 6

Si vous êtes vainqueur et si vous avez graissé la patte de l'Orque pour pénétrer dans le domaine du Baron, vous pouvez reprendre ce que vous lui aviez donné, plus 1 pièce d'or supplémentaire. Vous trouvez un trousseau de clés dans sa loge de portier et vous vous en servez pour ouvrir le portail. Sans perdre une minute, vous quittez la ville et vous prenez la direction de l'ouest, dans l'espoir de trouver les ravisseurs de la princesse. Rendez-vous au [200](#).

101

Les gardes remarquent votre agitation et vous détachent du poteau, puis ils vous emmènent vers la cabane des anciens. Si vous voulez tenter de prendre la fuite pendant le trajet, rendez-vous au [112](#). Si vous vous laissez faire, rendez-vous au [352](#).

102

Vous ne savez trop que faire. Le village ne compte qu'une demi-douzaine de maisons de paysans et il n'y a ni taverne ni auberge. Vous apercevez la carcasse d'une maison détruite par un incendie et visiblement inhabitée ; si vous y passez la nuit, cela vous évitera d'avoir à faire avec ces villageois si hostiles, rendez-vous au [224](#) dans ce cas. Si vous préférez frapper à la porte d'une des villas habitées, par exemple celle qui jouxte la maison brûlée, rendez-vous au [190](#).

103

Otus regarde la flèche avec étonnement, puis il la brise entre ses doigts et fait signe à Otis. Vous voulez fuir, mais une flèche d'arbalète vous transperce le cœur avant que vous n'ayez pu faire le moindre pas. Votre aventure est terminée.



104

Vous savez qu'il est vain de vous mesurer à une telle force. Vous faites donc demi-tour et vous prenez la fuite. Une flamme verte lèche vos chaussures qui pourrissent aussitôt et tombent en lambeaux fétides. Si vous disposez d'une paire de bottes de rechange, enfiler-les. Sinon, votre HABILITÉ se trouve diminuée de 1 point pour le reste de votre aventure. Vous pouvez maintenant tenter de traverser le fleuve en passant par les plateformes flottantes (rendez-vous au [269](#)) ou les dépasser et continuer votre chemin en direction du sud (rendez-vous au [46](#)).

105

Si vous avez en votre possession un symbole lunaire, un symbole solaire ou les deux, rendez-vous au [180](#). Sinon, rendez-vous au [46](#).

106

Vous dormez d'un sommeil profond et paisible, qui vous permet de regagner 2 points d'ENDURANCE. Au matin, vous trouvez un silex taillé parmi les rochers, peut-être le vestige d'une civilisation oubliée. Vous êtes venu du sud et vous apercevez, à peu de distance au nord, un ravin escarpé. Allez-vous partir vers l'est (rendez-vous au [399](#)) ou vers l'ouest (rendez-vous au [4](#)) ?

107

Vous ne remarquez pas le fil traîtreusement tendu en travers du sentier, juste à hauteur de cheville, et vous tombez en avant de tout votre long. Aussitôt, une alarme résonne dans la maison. Vous restez par terre, osant à peine respirer. Un Ogre surgit au bout du chemin et le balaie du regard. La pénombre du crépuscule devrait vous permettre de le berner. Avant de s'engager dans le sentier, il lance d'une voix forte : « Qui va là ? » Si vous répondez : « Ce n'est que moi », rendez-vous au [7](#). Si vous miaulez comme un chat du désert Scythérien, rendez-vous au [213](#). Si vous aboyez comme un chien de Kalaga-rie, rendez-vous au [327](#).

108

Les Spectres vous infligent une mort particulièrement cruelle, et votre aventure se solde par un échec aussi tragique que douloureux.

109

Vous battez le briquet et vous découvrez alors que vous vous trouvez dans un entrepôt. De petites caisses d'emballage en bois sont empilées avec soin ; elles contiennent toutes des papiers : des lettres, des reçus, des factures, etc., et elles ont chacune une étiquette portant une date. On approche maintenant de la fin de la seconde semaine du neuvième mois, qu'on appelle à Khul le mois des Forêts Dorées. Voulez-vous chercher le dossier concernant ce mois-ci (rendez-vous au [174](#)) ou le mois dernier (rendez-vous au [312](#)) ?

110

L'Orque vous assène de grands coups de cuillère en bois sur la tête, mais vous arrivez à la repousser, puis vous vous hissez dans la hutte et vous l'assomez d'un bon coup de poing. Tandis qu'elle gît, inanimée, vous fouillez la bicoque. Sur le feu, une marmite de soupe de poisson aux champignons à pois rouges

bouillonne en dégageant des effluves étonnamment appétissants. Vous avalez en vitesse de quoi regagner 2 points d'**ENDURANCE**. Vous trouvez également 3 pièces d'or et un médaillon gravé de la lettre A, que vous pouvez prendre si vous le souhaitez. Si vous vous emparez du médaillon, vous avez le choix entre le ranger dans votre sac à dos ou le passer à votre cou. Inscrivez vos acquisitions sur votre *Feuille d'Aventure* avant de quitter la hutte. Si vous souhaitez jeter un coup d'œil dans une autre cabane, rendez-vous au [6](#). Si vous quittez le village, allez-vous partir vers le nord (rendez-vous au [207](#)) ou vers l'ouest (rendez-vous au [34](#)) ?

111

Les bruits proviennent de la forge d'Arachnos. Vous vous engagez dans ce tunnel, pour découvrir aussitôt qu'il s'enfonce en pente très raide. Vous dégringolez en roulé-boulé jusqu'à la forge et vous vous relevez d'un bond, un peu secoué. Vous voici nez à nez avec un Ogre gigantesque, le forgeron d'Arachnos. Il s'empare d'une arme fraîchement aiguisée et s'apprête à vous pourfendre le crâne.

OGRE HABILITÉ : 8 ENDURANCE 12

Si vous êtes vainqueur, l'Ogre tombe en arrière, renversant dans sa chute une cuve de métal fondu. Il succombe dans d'horribles souffrances tandis que le métal bouillant se répand sur le sol. Vous n'avez d'autre choix que de partir au plus vite par la porte de la forge, et vous avez à peine le temps, si vous le souhaitez, d'attraper au passage un bouclier gravé de la lettre A. Une fois dans le couloir, allez-vous tourner à gauche (rendez-vous au [176](#)) ou à droite (rendez-vous au [82](#)) ?



111 *Vous voici nez à nez avec un Ogre gigantesque,
le forgeron d'Arachnos.*

112

Lancez trois dés. Si le total est inférieur ou égal à votre total actuel d'**ENDURANCE**, rendez-vous au [191](#). Sinon, rendez-vous au [129](#).

113

Une petite boule de feu jaillit du fond du tunnel et fuse droit sur vous ! Allez-vous vous protéger avec votre sac à dos (rendez-vous au [282](#)) ou non (rendez-vous au [86](#)) ?

114

Lancez deux dés. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à votre total actuel d'**HABILITÉ**, rendez-vous au [340](#). Sinon, rendez-vous au [107](#).

115

Vous vous penchez du bout des doigts à la dernière marche pour réduire au maximum la hauteur de votre chute, puis vous lâchez prise. Si votre total actuel d'**ENDURANCE** est inférieur à 12, vous vous foulez la cheville en vous réceptionnant et vous perdez 1 point d'**ENDURANCE**. Vous quittez maintenant le bâtiment : rendez-vous au [219](#).



116

Poussant un hurlement strident, le Ptérolin attaque. La lueur sauvage qui brille dans ses yeux a de quoi déstabiliser même un guerrier endurci tel que vous.

PTÉROLIN MÂLE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 8

Vous pouvez fuir par le tunnel à tout moment, mais il vous en coûtera 2 points d'**ENDURANCE** car le Ptérolin en profitera pour vous griffer le dos d'un coup de serre. Si vous êtes vainqueur, vous pouvez descendre le tunnel (rendez-vous au [208](#)) ou grimper de nouveau le long de la corde et continuer vers l'ouest en longeant la falaise (rendez-vous au [368](#)).

117

Si vous n'avez rien de mieux à faire, préférez-vous aller au marché (rendez-vous au [150](#)) ou traîner dans le port (rendez-vous au [171](#)) ?

118

La créature se retourne en grimaçant de douleur et vous voyez qu'il s'agit d'un Orque des Marais. Il vous jette une motte de boue au visage, ce qui lui donne le temps de dégainer son épée.

ORQUE DES MARAIS HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 6

Si vous êtes vainqueur et si vous voulez fouiller la dépouille de l'Orque, rendez-vous au [265](#). Sinon, vous pouvez vous diriger vers :

Le marécage Rendez-vous au [154](#)

Les ruisseaux Rendez-vous au [365](#)

119

Le Baron gît sur le sol et il va rendre le dernier soupir, un filet de sang au coin de la bouche. Si vous voulez quitter sa demeure tout de suite, rendez-vous au [100](#). Si vous voulez tenter de l'interroger, rendez-vous au [244](#),

120

Courbé en deux, vous foncez vers la hutte. Heureusement, personne ne vous a repéré. Dès que vous franchissez le seuil, vos yeux se mettent à piquer et larmoyer. Vous entendez un Peau de Silex s'affairer, puis vous distinguez sa silhouette à l'autre bout de la pièce enfumée. Avec un grognement de satisfaction, il ramasse un objet sur le sol. Vous l'assommez et vous vous emparez de l'objet, sans même prendre le temps de regarder ce que c'est. Allez-vous essayer de sortir en ouvrant une brèche dans le mur de boue séchée, au fond de la hutte (rendez-vous au [194](#)) ou emprunter la porte d'entrée (rendez-vous au [376](#)) ?

121

Vous vous agenouillez pour regarder par la fissure. Quelques centimètres en contrebas, l'objet blanc qui avait attiré votre attention repose sur une tablette : il s'agit en fait du squelette d'un animal de petite taille, un hérisson peut-être. Si vous décidez de le laisser où il est et de repartir sans plus tarder, rendez-vous au [146](#). Si vous préférez sonder la fissure d'un coup d'épée, rendez-vous au [241](#).

122

Deux des pêcheurs échangent un regard. - Nous, on ne peut pas t'aider, dit l'un d'eux, mais on connaît un homme qui est certainement au courant. Va voir le Baron Den Snau, je mettrais ma main au feu qu'il trempe dans toutes les affaires louches du nord-est de Khul ! Les deux hommes vous indiquent le chemin de la demeure du Baron. Pensez-vous que la visite en vaille la peine ? En ce cas, rendez-vous au [273](#), Dans le cas contraire, vous pouvez aller faire un tour sur la place du marché, si cela vous paraît utile (rendez-vous au [150](#)) ou quitter Arion pour partir à la recherche des ravisseurs (rendez-vous au [200](#)).

123

Vous vous déshabillez et vous posez soigneusement vos vêtements ainsi que le reste de votre équipement près des barreaux. Ensuite, vous vous graissez le corps du mieux possible vu le peu d'huile dont vous disposez, puis vous entreprenez de vous glisser entre les barreaux : vous y parvenez au terme de maintes contorsions et au prix de 1 point d'ENDURANCE. Vous vous retrouvez sur un étroit rebord, juste assez large pour vous permettre de vous tenir debout et de vous rhabiller. Vous reprenez votre équipement et poursuivez votre descente. Rendez-vous au [67](#).

124

Vous n'avez aucune chance contre une telle horde, en revanche vous pouvez essayer de leur donner quelque chose pour les amadouer. Si vous leur offrez :

De l'argent	Rendez-vous au 362
Un médaillon gravé d'un A	Rendez-vous au 338
Des perles	Rendez-vous au 255
Votre épée	Rendez-vous au 36
De la nourriture	Rendez-vous au 301

125

Une cour spacieuse sépare le portail de la maison. Vous remarquez une petite loge de portier juste à côté des grilles, signe que le Baron dispose d'un gardien. Vous frappez contre les barreaux tout en appelant :

- Holà ! Y a-t-il quelqu'un ?

Un individu à l'inquiétant faciès d'Orque pointe la tête par la porte et vous interpelle d'un ton bourru :

- Qu'est-ce tu veux ?

Vous entreprenez d'expliquer que vous êtes homme d'affaires et que vous souhaitez voir le Baron, mais il vous coupe la parole pour vous demander si vous avez rendez-vous. Allez-vous répondre oui (rendez-vous au [297](#)) ou non (rendez-vous au [323](#)) ?

126

L'humidité qui provient des marais explique l'abondance de champignons dans la zone que vous êtes en train de traverser, et vous êtes tenté d'en manger quelques-uns. Si vous résistez à la tentation et si vous poursuivez votre chemin, rendez-vous au [69](#). Si vous en goûtez, vous pouvez choisir ceux qui ont des pois :

Rouges	Rendez-vous au 330
Verts	Rendez-vous au 245
Bleus	Rendez-vous au 136

127

L'acide vous atteint en plein dans les yeux et vous vous retrouvez passagèrement aveuglé : diminuez votre *Force d'Attaque* de 5 points pour ce combat.

VIPÈRE

CRACHEUSE HABILITÉ : 4 ENDURANCE : 4

Si vous êtes vainqueur, vous longez le fleuve jusqu'à un endroit où vous pourrez trouver un gué. Si vous en profitez pour traverser, rendez-vous au [14](#). Si vous préférez continuer à cheminer vers le sud, rendez-vous au [58](#).

128

Alerté par les bruits de lutte, l'Elfe Jardinier approche sans bruit derrière vous pendant que vous fouillez les habits gorgés de sang de l'Ogre. L'éclat métallique de sa faucille brille une fraction de seconde devant vos yeux qui s'éteignent pour toujours l'instant d'après, tandis que votre tête roule au sol...

129

Vous vous débattez, mais les gardes vous jettent par terre et vous cognent la tête contre le sol à plusieurs reprises. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [352](#).

130

Vous courez à toutes jambes vers la porte d'entrée que vous claquez derrière vous. Impossible de retourner dans la maison : même pour vous, cela fait beaucoup trop de chauves-souris ! Courant toujours, vous traversez la cour. Pas de chance, le portail est verrouillé... Si vous aviez graissé la patte du portier pour entrer, rendez-vous au [280](#). Sinon, rendez-vous au [251](#).

131

Vous tournez sur la gauche mais, au bout de quelques centaines de mètres à peine, un rocher à la façade lisse vous barre le chemin. Une fissure mince et parfaitement droite traverse la paroi en son milieu ; vous êtes donc sûr qu'il s'agit d'une porte. Vous remarquez d'ailleurs un levier vertical, enchâssé dans le mur. Allez-vous le lever (rendez-vous au [326](#)) ou l'abaisser (rendez-vous au [228](#)) ?

132

Vous posez chacun une main à plat sur la table, doigts écartés. Des hommes assis autour de la table vous fournissent des poignards, vous déposez votre mise en pièces d'or, et le jeu commence. Chacun de vous plante la pointe du poignard entre

ses doigts, dans un sens puis dans l'autre. Bientôt, le jeu s'accélère mais vous restez tous deux en phase. Les spectateurs rugissent d'enthousiasme lorsque vous atteignez une vitesse telle que les lames ne sont plus qu'un éclair brillant. Vous êtes maintenant tellement pris dans le rythme du jeu que vous osez lever les yeux et fixer Fang-Zen. Votre regard le déstabilise ; il essaie de vous le rendre mais ses yeux ne cessent de repiquer vers la table. Brusquement, le sang jaillit ! Lancez deux dés. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à votre total actuel d'**HABILITÉ**, rendez-vous au [317](#). Sinon, rendez-vous au [93](#).

133

Ce n'est pas facile. Lancez quatre dés. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à votre total actuel d'**ENDURANCE**, vous avez assez de force pour atteindre le fond du ravin avant que le rocher ne vous atteigne, vous infligeant une perte de 6 points d'**ENDURANCE**. Si vous êtes encore en vie, rendez-vous au [146](#).

134

Vous attachez solidement le fil à l'aiguille par ce que vous estimez être son milieu, puis vous la soulevez. Malheureusement, elle bascule vers le bas et glisse hors du nœud, pour disparaître dans l'eau fangeuse du marais. Rendez-vous au [290](#).

135

Le garde vérifie, mais aucun de ses compagnons ne connaît d'individu portant le nom que vous avez indiqué, et il n'y a personne non plus qui corresponde à votre vague description dans la taverne où vous avez envoyé ses hommes. Vous décidez de regagner votre bateau pour y passer la nuit. Rendez-vous au [388](#).

136

Vous êtes frappé d'une paralysie passagère et locale. Lancez un dé. Si vous obtenez un nombre pair, le handicap affecte votre bras d'épée, aussi votre *Force d'Attaque* se trouvera-t-elle diminuée de 2 points pour toute la durée du combat à venir. Si vous obtenez un nombre impair, le malaise est quasi imperceptible. Un Hoatzin, surgi de l'immensité du ciel, pique en flèche vers vous, ailes repliées et serres tendues. La stratégie de ce redoutable prédateur consiste à empaler ses proies sur ses énormes griffes puis à déchirer leur chair à coups de bec.

HOATZIN HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 6

Si vous êtes vainqueur, vous pouvez goûter aux champignons à pois verts (rendez-vous au [245](#)) ou à pois rouges (rendez-vous au [330](#)). Si vous décidez de vous abstenir et de poursuivre votre chemin, rendez-vous au [69](#).

137

- Tu attends ici, ordonne Otus en martelant votre poitrine d'un index gros comme deux doigts, je vais revenir avec la princesse dans deux jours. Si vous voulez lui obéir, rendez-vous au [394](#). Sinon, rendez-vous au [306](#).

138

Cela fait une éternité que l'escalier n'a pas connu de charge aussi importante que vous, aussi commence-t-il à s'effondrer. Les marches, de grands blocs de pierre, tremblent sous vos pieds comme secouées par un tremblement de terre. Elles se descendent... et vous allez tomber. Préférez-vous essayer de vous retenir à la marche du haut (rendez-vous au [358](#)) ou à celle du bas (rendez-vous au [293](#)) ?

139

En y regardant de plus près, le tas de pierres répond à une disposition bien précise. Il s'agit en fait d'un dolmen, tombeau rudimentaire des anciens temps. Ce serait un abri idéal pour passer la nuit mais, avant de songer à vous reposer, vous devez vous débarrasser de la Goule qui y a élu domicile après avoir aspiré l'esprit de l'occupant légitime du dolmen, mort depuis des siècles...

GOULE **HABILETÉ** : 8 **ENDURANCE** : 7

Si vous perdez 4 Assauts avant la fin du combat, rendez-vous au [53](#). Si vous êtes vainqueur, vous vous installez sous le dolmen pour la nuit, mais vous constatez avec dépit que votre lampe s'est brisée au cours du combat. Rayez-la de votre *Feuille d'Aventure* puis rendez-vous au [106](#).

140

Vous pouvez repousser la flamme verte avec un bouclier, mais il faut lancer deux dés trois fois de suite et obtenir à chaque coup un résultat inférieur à votre total actuel d'**HABILETÉ**. Si vous y arrivez, rendez-vous au [13](#). Sinon, rendez-vous au [299](#).

141

Cette fois-ci, vous faites bien attention à attacher l'aiguille exactement en son milieu, de façon à ce qu'elle puisse osciller librement à l'horizontale, puis vous la posez contre l'aimant, auquel elle adhère instantanément. Vous attendez quelques minutes pour que le magnétisme de l'aimant ait le temps de se transférer à l'aiguille de métal. Vous disposez maintenant d'une boussole rudimentaire. Vous ne savez pas où vous êtes, mais vous parvenez à déterminer que vous avez pénétré dans le marais par le sud-est. Il est donc logique de présumer que vous pouvez en atteindre la limite la plus lointaine en mettant le cap vers l'ouest (rendez-vous au [34](#)) ou vers le nord (rendez-vous au [361](#)).

142

Les papiers que vous avez pris sont sans intérêt, mais vous trouvez une porte et vous entrez à tâtons dans la pièce suivante. Rendez-vous au [319](#).

143

Cette somme paraît dérisoire à Otus, insuffisante pour le monter contre Oman, mais bien suffisante pour qu'il vous en veuille ! Rendez-vous au [70](#).

144

Il n'y a aucun abri sur cette lande désolée qui, à peu de distance au nord, se termine sur un ravin. Si vous décidez d'aller :

Vers l'est	Rendez-vous au 246
Vers l'ouest	Rendez-vous au 4
yVers le sommet	Rendez-vous au 139

145

Profitant de votre popularité du moment auprès des clients de la taverne, vous agrippez le patron par le pourpoint et vous lui dites crûment ce que vous pensez de sa suggestion. Là-dessus, vous quittez l'auberge : rendez-vous au [384](#).

146

Trois Hommes des Cavernes surgissent soudain d'entre les rochers, furieux. La nature du terrain permet à deux d'entre eux de vous attaquer en même temps. Choisissez lesquels sont impliqués dans chaque Assaut, puis décidez lequel de ces deux vous allez combattre. Lancez les dés pour les deux ; vous gagnez ou perdez contre votre adversaire choisi de la façon habituelle, tandis que vous ne pouvez blesser le second qui, lui, le peut (s'il a une *Force d'Attaque* supérieure à la vôtre). Si vous tuez votre

adversaire choisi, le deuxième Homme des Cavernes prend sa place et le troisième se porte à ses côtés.

Premier HOMME DES CAVERNES HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 8

Deuxième HOMME DES CAVERNES HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 7

Troisième HOMME DES CAVERNES HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 6

Si vous venez à bout des trois Hommes des Cavernes, vous sortez du ravin aussi vite que possible, redoutant une autre embuscade. En longeant le ravin, vous étiez parvenu au pied de la principale falaise. Vous escaladez la paroi et vous débouchez sur une zone de rochers hérissés, parcourue de failles profondes et absolument impraticable. La seule direction que vous puissiez prendre, maintenant, est celle du nord. Rendez-vous au [382](#).

147

Décollée, la tête d'Ogre gît sur le sol et se vide de son sang par le cou. Vous examinez le Cradoc avec vigilance, mais il semble bien que vous ayez fait le bon choix. Vous vous éloignez à reculons du cadavre monstrueux sans le quitter des yeux puis, lorsque vous êtes à bonne distance, vous tournez les talons et vous détalez. Ce n'est qu'au bout d'un long moment que vous cessez de courir. Vous ne savez plus du tout où vous êtes. Rendez-vous au [69](#).

148

En farfouillant dans les affaires du Baron, vous vous coupez la main qui tient l'épée contre un morceau de verre brisé. Votre HABILITÉ s'en trouve diminuée de 1 point jusqu'à votre départ d'Arion. Vous sortez maintenant de la pièce : rendez-vous au [319](#).



149

Une Orque des Marais vous verse une mixture brûlante sur la tête et les épaules et vous retombez en arrière, au pied de l'échelle. Vous avez perdu **2 points d'ENDURANCE**. Rendez-vous au [361](#) pour reprendre le combat.

150

Vous pouvez acheter toutes sortes de choses au marché. Les articles valent 2 pièces d'or chacun et vous pouvez en acheter autant que vous voulez, toutefois il serait avisé de votre part de ne pas dépenser tout votre argent. Choisissez les objets que vous souhaitez acquérir et n'oubliez pas de rayer de votre *Feuille d'Aventure* le total de vos dépenses, ainsi que les objets achetés.

1 fiole d'huile de graines de saule

1 aiguille et du fil

L'équivalent de 2 Repas

1 briquet à amadou

1 paire de vieilles bottes

1 fleche dorée

1 aimant naturel

2 perles d'argent

1 corde

1 couteau de lancer

1 filet de pêche

1 pendentif de cuivre

Si vous décidez de quitter Arion pour commencer vos recherches, rendez-vous au [200](#). Si vous préférez aller voir ce qui se passe sur les quais, rendez-vous au [171](#)

151

Vous êtes frappé de plein fouet par une boule de feu et vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [215](#).

152

Le problème n'est pas tant de savoir si vous allez parvenir à grimper, mais à quelle hauteur vous serez parvenu quand vous tomberez. *Tentez votre chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [182](#) ; si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [44](#).

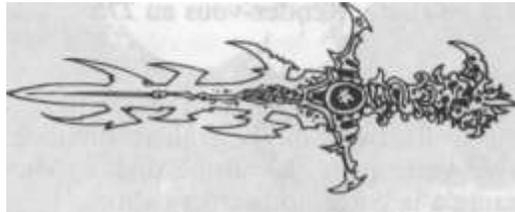
153

Le tunnel ne cesse de s'incurver et vous comprenez bientôt que ce n'est qu'un corollaire en demi-cercle du tunnel principal, qu'il va rejoindre au bout de sa courbe. Mais, pour le moment, ce qui est sûr c'est que vous empiétez sur le territoire d'une créature **Carnivore** et particulièrement irascible : un claquement métallique de plus en plus proche annonce l'arrivée imminente d'un Mille-Pattes Géant...

MILLE-PATTES GÉANT HABILITÉ : 9 ENDURANCE: 12

Vous avez la possibilité de fuir à tout instant (au prix de 2 points d'ENDURANCE car le Mille-Pattes en profitera pour vous frapper

dans le dos) en rebroussant chemin vers le tunnel principal, mais le Mille-Pattes se lancera à votre poursuite. Pour fuir, rendez-vous au [54](#). Si vous menez le combat jusqu'à son terme et que vous en sortiez vainqueur, vous continuez à avancer dans ce boyau jusqu'à sa jonction avec le tunnel principal : rendez-vous au [275](#).



154

Avançant cahin-caha à travers ce marécage déroutant, vous vous retrouvez soudain au beau milieu d'une étendue d'Herbes Vrillantes. Les tentacules verts se nouent lestement autour de vos chevilles et vous vous étalez de tout votre long, à plat ventre sur le sol mou. Si vous êtes dans ces parages pour la seconde fois, rendez-vous au [226](#) ; sinon, rendez-vous au [214](#).

155

La poignée de la porte d'entrée tourne facilement et la porte s'ouvre sans bruit. Rendez-vous au [197](#).

156

Vous pouvez maintenant fouiller la ferme, si vous ne l'avez pas déjà fait (rendez-vous au [391](#)) ou continuer vers le sud (rendez-vous au [355](#)).

157

Vous arrivez sain et sauf dans l'eau froide et huileuse, si profonde que vous ne touchez pas le fond, même entraîné par l'élan de votre chute. Refaisant surface, vous êtes confronté à deux problèmes de taille. Tout d'abord, cette eau est maudite. Si vous

vous êtes désaltéré à un puits à un moment donné de votre aventure (vous aurez en ce cas reporté le mot « Puits » sur votre *Feuille d'Aventure*), le poison que vous aviez avalé sans le savoir se trouve activé et vous perdez 6 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, vous devez résoudre le second problème : comment sortir d'ici ? Le sol du vestibule est très haut au-dessus de votre tête, et vous entendez les murmures des Spectres qui vous y attendent. Vous nagez en rond pendant quelques instants sans trouver de solution, constatant toutefois que les parois offrent suffisamment de prises pour vous permettre de grimper. Des Spectres se pressent maintenant de plus en plus nombreux au bord du trou et certains, dans leur impatience, basculent dans l'eau. Mais ils ne savent pas nager et leur corps se désagrège au contact de l'eau en dégageant une puanteur pestilentielle. Si vous décidez d'escalader le mur :

D'en face	Rendez-vous au 108
De derrière	Rendez-vous au 167
De gauche	Rendez-vous au 51
De droite	Rendez-vous au 274

158

Vous agrippez le rebord de la fenêtre et vous ressentez aussitôt une douleur cuisante : vos mains sont lacérées par les dizaines d'éclats de verre que le Baron a pernicieusement mêlés au ciment. Vous retombez lourdement par terre, affaibli de 2 points d'ENDURANCE. Si vous vous dirigez vers le jardin du Baron dans l'espoir d'y trouver un accès à la maison, rendez-vous au [366](#). Si vous préférez prendre la direction opposée, vers la porte d'entrée de la demeure, rendez-vous au [114](#).

159

Les ombres s'allongent tandis que vous atteignez le sommet d'une colline, pour découvrir une autre vallée à vos pieds. Allez-vous bivouaquer pour la nuit (rendez-vous au [277](#)) ou continuer à avancer dans la nuit tombante (rendez-vous au [246](#)) ?

160

Une ou deux heures s'écoulaient. Un guerrier Peau de Silex arrive alors, porteur d'un message : les Anciens veulent vous voir dans leur hutte. Les gardes défont vos liens, mais vos poignets sont si engourdis que vous estimez plus sage de ne pas tenter de les attaquer pour vous enfuir. Rendez-vous au [352](#).

161

- Encore faux, Fang-Zen, rétorquez-vous du tac au tac. C'est juste que j'ai failli mourir de rire quand on m'a raconté tes tentatives de sorcellerie. Ce sortilège de transformation qui s'est retourné contre toi et t'a changé en Gobelin ! Tu ne crois pas que tu devrais essayer de reprendre ta forme normale ? Moi, à ta place, je m'en tiendrais à la castagne et je laisserais les boulots intellectuels aux autres ! Rouge de colère, Fang-Zen se lève d'un bond.

- Allons, allons, rassieds-toi ! dites-vous d'un ton badin. Où est ton sens de l'humour ?

Fang-Zen se rassied, mais une lueur mauvaise brille dans son regard.

- Et maintenant, poursuivez-vous, que pense-rai-tu d'une petite partie de pique-doigts ? *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [132](#). Si vous êtes Malchanceux, Fang-Zen refuse de jouer et vous vous levez pour quitter la taverne : rendez-vous au [87](#).

162

Glantanka vous écoute. Ses rayons altiers dissipent le brouillard et vous vous rendez compte que vous n'êtes pas loin de la lisière des marais. Vous partez d'un pas vif vers la terre ferme, soucieux de sortir du marécage au plus vite : les voies des dieux sont impénétrables et qui sait si Glantanka ne va pas changer d'avis... Rendez-vous au [281](#).

163

Vous avez à peine commencé à escalader la paroi qu'un Homme des Cavernes surgit d'une cavité, au-dessus de vous, et vous donne un coup de massue sur les phalanges. Vous lâchez prise et vous dégringolez en plein dans la trajectoire du rocher. Quelques fractions de secondes plus tard, votre aventure s'achève.

164

Vous versez quelques gouttes d'huile sur les gonds rouillés pour éviter qu'ils ne grincent, puis vous refermez la fiole et vous la rangez dans votre sac à dos. Vous soulevez la trappe qui s'ouvre sans bruit, et vous vous laissez glisser à l'intérieur. Rendez-vous au [237](#).

165

Vous vous enfoncez un peu dans la forêt, suffisamment pour vous mettre à couvert mais pas davantage car, dans la pénombre du crépuscule, les sous-bois paraissent hostiles et effrayants. Vous avez raison de vous méfier : si vous vous étiez risqué plus avant, vous ne seriez jamais ressorti vivant car cette forêt déteste les intrus. Vous finirez tout de même par en sortir, mais affaibli de 2 points d'ENDURANCE par des agressions végétales en tous genres : les branches et les brindilles vous lacèrent, les racines vous font des croche-pieds, les troncs d'arbres se resserrent à votre passage pour vous écraser... Lorsque vous atteignez enfin la lisière de la forêt, il est trop tard pour gagner le village et il ne

vous reste plus qu'à bivouaquer à la belle étoile. Rendez-vous au [278](#).

166

Vous fauchez cinq ou six Peaux de Silex avant de succomber à votre tour sous une volée de flèches. Votre aventure est terminée.

167

Vous avez déjà fait quelques mètres le long de la paroi lorsque votre prise cède et s'enfonce vers l'intérieur, vous entraînant avec elle. Vous tombez dans un toboggan et vous glissez vers le bas, de plus en plus vite. Brusquement, le toboggan débouche dans le vide ! Vous êtes persuadé d'avoir atteint votre dernière heure. Rendez-vous au [71](#).

168

La tête de Dragon du Cradoc gît à terre, se vidant de son sang par le cou. Le Cradoc demeure immobile mais vous le surveillez longuement, à l'affût du moindre signe de vie. Vous êtes tellement concentré sur le cadavre, en fait, que vous ne remarquez pas la tête de Dragon qui rampe vers vous comme un serpent dans l'herbe. Brusquement, ses crocs se plantent profondément dans votre jambe ; horrifié, vous voulez la frapper à coups d'épée mais il est déjà trop tard. Vous vous écroulez sur le sol, pour ne plus jamais vous relever.

169

En vous approchant du nuage, vous vous rendez compte qu'il n'a pas d'origine évidente ; il ne s'agit pas, par exemple, des émanations de quelque forge immense. On dirait qu'il monte de la terre, puis se recondense pour retomber au sol et sur le fleuve. Les alentours sont gris, arides et les rares arbres ont perdu toutes leurs feuilles. Vous avez la sensation très nette que ce miasme est doté de conscience et d'intelligence, car les flammes vertes ont progressivement baissé d'intensité à mesure que vous avanciez,

comme si elles voulaient voir jusqu'où vous oserez aller. Brusquement, dans un rugissement volcanique, le miasme attaque en crachant un jet de flammes vers vous. Si vous disposez d'un bouclier, rendez-vous au [140](#). Si vous souhaitez prendre la fuite, rendez-vous au [104](#). Enfin, si vous tentez d'affronter le miasme, rendez-vous au [299](#).

170

Vous vous souvenez de ce qu'un sorcier vous avait appris un jour : si on charge une aiguille avec l'énergie magnétique d'un aimant et qu'on la laisse pendre à l'horizontale, parallèle au sol, elle pointera vers le nord. Pas au degré près, mais en gros. Il n'avait pas su vous expliquer ce phénomène, qu'il mettait tout simplement sur le compte des forces telluriques. Vous sortez l'équipement nécessaire en toute hâte, puis vous vous asseyez et vous posez l'aiguille sur votre cuisse pour essayer d'attacher le fil en son exact milieu. Lancez deux dés. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à votre total actuel d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [89](#). Sinon, rendez-vous au [134](#).

171

Le port est un endroit idéal pour glaner des renseignements. Des bateaux venus de tous les coins de Khul, et même d'autres continents, mouillent ici. Étant vous-même un marin expérimenté, vous n'avez pas de mal à vous mêler à un groupe de pêcheurs bourrus, occupés à ravauder des filets sur un des quais. Vous passez le plus clair de la journée à bavarder de la pluie et du beau temps, avant d'aborder des sujets plus intéressants. Le groupe va bientôt se disperser car la marée est favorable à la pêche. Allez-vous leur demander s'ils sont au courant de quoi que ce soit sur l'enlèvement de la princesse Télessa (rendez-vous au [122](#)), où vous pouvez trouver d'autres perles rouges (rendez-vous au [364](#)), si Fang-Zen a déjà quitté Arion (rendez-vous au [35](#)), ou bien ce qu'ils savent de la rentabilité des mines d'or (rendez-vous au [343](#)) ?

172

Au bout de quelques mètres dans le tunnel, vous tombez sur le cadavre d'une Orque fraîchement tuée, sans doute lors d'une rixe entre soldats d'Arachnos. Il n'a aucun objet intéressant sur lui, hormis un casque gravé d'un A, symbole d'Arachnos. Vous pouvez le mettre si vous le souhaitez. Rendez-vous maintenant au [210](#).

173

La silhouette floue d'un homme se dessine à l'arrière de la yole. Ses yeux aveugles luisent d'un éclat rouge tandis qu'il vous parle :
- Quel est ton souhait ? demande-t-il. Veux-tu que je te conduise auprès de mon maître ou que je t'emmène loin d'ici ?

Si vous le suivez auprès de son maître, quel que soit ce dernier, rendez-vous au [247](#). Si vous préférez partir au loin avec lui, rendez-vous au [367](#). Si cette situation vous paraît louche, vous pouvez également regagner la motte d'herbes à la nage puis rebrousser chemin. Rendez-vous au [29](#) dans ce cas.

174

Pendant que vous feuillotez les factures et les listes de marchandises importées ou exportées par le Baron au cours du mois, le coin d'une feuille s'enflamme à votre briquet d'amadou. Les papiers et leurs boîtes en bois très sec prennent feu à une telle vitesse que vous avez presque l'impression d'une explosion. En quelques secondes, un incendie incontrôlable fait rage. Vous attrapez une liasse de papiers au hasard et vous foncez hors de la pièce.

Vos cheveux commencent déjà à roussir : lancez 1 dé. Si vous obtenez 6, rendez-vous au [261](#) ; sinon, rendez-vous au [192](#).

175

Si vous disposez d'un bouclier, rendez-vous au [26](#) ; sinon, rendez-vous au [113](#).

176

Vous avez à peine fait quelques pas qu'une Orque qui avance rapidement, les yeux baissés, manque de vous rentrer dedans. Mais elle se remet très vite de sa surprise et sort une épée à la lame impressionnante.

ORQUE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 6

Si vous êtes vainqueur, vous fouillez rapidement la dépouille de l'Orque et vous trouvez 2 pièces d'or. Vous reprenez votre chemin le long du tunnel, mais en redoublant de prudence car vous percevez maintenant des rumeurs qui évoquent une armée en cours de rassemblement. A un tournant, vous vous jetez derrière un rocher, sidéré par ce que vous découvrez : une immense grotte, dont la voûte se perd dans les fumées lointaines, s'offre à votre regard, grouillante d'Orques, de Cœurs-Noirs, de Gobelins, d'Elfes Obscurs, d'Ogres et de Trolls par milliers, qui s'affairent autour d'innombrables feux de camp et tentes militaires. Des officiers fouettent leurs soldats avec cruauté pour les forcer à travailler, et les cris de douleur d'hommes et d'animaux torturés s'élèvent d'au moins deux secteurs différents. C'est une vision d'enfer. Pas question de traverser cet abominable camp ; il ne vous reste plus qu'à revenir sur vos pas. Rendez-vous au [131](#).

177

Le mur d'enceinte de la propriété du Baron constitue une barrière sans faille qui ne présente aucune porte latérale. Vous pouvez retourner au portail principal, si vous n'avez pas déjà tenté de le franchir (rendez-vous au [125](#)) ou essayer d'escalader le mur (rendez-vous au [50](#)).

178

Si le médaillon gravé d'un A est en votre possession, rendez-vous au [262](#). Sinon, rendez-vous au [39](#).

179

En un seul geste ample et souple, vous faites volte-face et vous frappez la forme mystérieuse d'un coup d'épée, puis vous sortez à toutes jambes de la maison sans lui laisser le temps de riposter. Terrifié, vous courez droit devant vous sans vous retourner. Lorsque vous vous arrêtez enfin pour bivouaquer, vous allumez un bon feu pour tenir la peur et les bêtes sauvages à distance. Rendez-vous au [278](#).

180

Cette découverte provoque la consternation générale. Les Anciens discutent longuement entre eux à mi-voix. Si vous avez été amené ici après avoir tenté de vous enfuir, rendez-vous au [46](#). Si vous étiez resté attaché au poteau, rendez-vous au [322](#).

181

L'homme vit encore lorsque vous arrivez auprès de lui.

- C'est toi, hoquette-t-il avec effort, le roi Jonthane m'a... envoyé... du nouveau... chercher... au nord... L'homme rend son dernier soupir. Vous abandonnez son corps aux corbeaux ; après tout, ce n'est pas un moyen pire qu'un autre d'en disposer. Fort d'une nouvelle information, incomplète et énig-matique, vous partez vers le nord. Rendez-vous au [289](#).

182

Par un coup de chance inouï, vous tombez pile sur la tête de votre adversaire invisible, ce qui vous laisse le temps de vous relever et de dégainer votre arme. Rendez-vous au [339](#), où son **ENDURANCE** sera diminuée de 1 point par la blessure que vous venez de lui infliger.

183

Vous avancez jusqu'à la moitié de ce sentier humide et sombre et vous distinguez, tout au fond du jardin, une forme massive qui bouge dans un buisson. Vous jugez plus prudent de retourner vers le devant de la maison. *Tentez votre chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [340](#) ; si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [107](#).

184

Farigiss, dieu de la Glace et du Froid, est déconcerté par votre appel, car les mortels l'invoquent très rarement, si ce n'est pour le maudire. Mais il se fait un plaisir de vous répondre en gelant le brouillard en un immense bloc de glace qui se ferme sur vous en un piège mortel. Peut-être vous découvrira-t-on dans quelques milliers d'années, admirablement conservé dans votre coque de glace... mais votre aventure est terminée !

185

Tentez votre chance. Si vous êtes Chanceux, vous atteignez la crête du mur sain et sauf. Si vous êtes Malchanceux, vous tombez une première fois et vous vous foulez la cheville (vous perdez 1 point d'**ENDURANCE**), avant de parvenir en haut du mur à votre seconde tentative. Il y a un sentier étroit et humide entre la maison et le mur. Si vous essayez d'atteindre d'un bond le rebord d'une des fenêtres du haut, rendez-vous au [158](#). Si vous descendez dans le sentier, le prendrez-vous du côté sud, vers le jardin, dans l'espoir de trouver par là un accès à la maison

(rendez-vous au [366](#)) ou du côté nord, vers la façade (rendez-vous au [114](#)) ?

186

La créature visqueuse qui se débat vainement entre vos mains est, vous le voyez maintenant, une Orque des Marais. Vous lui tenez fermement la tête et vous serrez jusqu'à ce qu'elle perde connaissance. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [265](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [92](#).

187

Bien que tout cela se passe beaucoup trop vite pour que vous l'enregistriez consciemment, vous percevez que la forme noire est Fang-Zen et qu'il vous a lancé un javelot. Vous tombez par terre et la lance heurte un rocher contre lequel elle ricoche pour aller se planter dans votre cuisse : vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Fang-Zen lui-même se jette alors sur vous, assoiffé de vengeance. Lui aussi est un aventurier aguerri, et son HABILITÉ est inférieure à la vôtre de 2 points seulement, tandis que son ENDURANCE s'élève à 12. Seule la chance vous permettra de sortir sain et sauf de ce combat. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [30](#).

188

Vous sautez de la coque pourrie au sol spongieux, puis vous sortez votre boussole pour repérer votre position. La topographie des rives du lac ne vous offre que deux directions possibles : l'est (rendez-vous au [207](#)) ou le nord (rendez-vous au [346](#)).

189

Une bande d'oies sauvages vous survole par la droite au moment où vous allez franchir le seuil du bar, et vous y voyez un bon présage. Vous vous asseyez au bar et vous essayez de lier conversation avec l'aubergiste, mais il est trop occupé pour vous

répondre autrement que par des monosyllabes. Cela n'empêche pas votre voisin de vous confier que ce sont les paroles les plus intelligentes que le patron ait prononcées depuis des années. Vous pivotez sur votre tabouret pour regarder la salle. A cet instant, une vieille mégère très laide entre dans la taverne, un bouquet de bruyère flétrie à la main. C'est un personnage bien connu dans la maison. Elle a à peine le temps de dire : « Achetez ma bruyère porte-bonheur ! » que le patron se rue sur elle, un balai à la main, et la met à la porte sans ménagement. Allez-vous suivre l'horrible Sorcière dans la rue (rendez-vous au [10](#)) ou vous joindre aux joueurs qui se pressent devant la roue au fond de la taverne (rendez-vous au [28](#)) ?

190

Vous tambourinez contre la porte avec le pommeau de votre épée et un jeune homme à la mine renfrognée finit par vous ouvrir. Il veut bien vous héberger en échange d'1 pièce d'or et, surtout, de 4 Repas, car la région, sèche et rocailleuse, ne fournit aucun aliment. Si vous acceptez son prix, rendez-vous au [313](#). Sinon, vous pouvez retourner à la maison brûlée (rendez-vous au [224](#)) ou bivouaquer aux abords du village (rendez-vous au [278](#)).

191

Vous parvenez à vous dégager et vous assommez un des gardes d'un coup de poing, dégainant votre épée de l'autre main pour affronter son compagnon qui brandit déjà sa hachette au-dessus de votre tête.

GARDE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 8

Si le combat n'est toujours pas fini au bout de 4 Assauts, d'autres Peaux de Silex sortent de leurs huttes et viennent à la rescousse de votre adversaire : rendez-vous au [166](#). Si vous êtes vainqueur en 4 Assauts ou moins, rendez-vous au [238](#).

192

Dans quelques instants, la maison du Baron sera transformée en véritable brasier. Vous ne pouvez y rester que pendant sept paragraphes au maximum ; si, à ce moment-là, vous n'êtes pas ressorti dans la cour, vous mourrez brûlé vif. Notez au fur et à mesure sur un bout de papier le nombre de paragraphes que vous mettez à sortir, à partir de celui où vous irez en quittant celui-ci. La porte par laquelle vous étiez entré dans cette pièce est barrée par les flammes. Si vous inspectez la pièce, rendez-vous au [148](#). Si vous préférez sortir par la seule porte accessible, rendez-vous au [319](#).

193

Vous repérez rapidement une piste ensanglantée qui mène à un petit vallon. Un Orque-Troll gît par terre, mort ou mourant, tandis qu'un autre fixe du regard l'étranger blessé. Vous commencez à soupçonner que les corbeaux n'étaient pas là par hasard, mais bien pour vous attirer dans un piège. Si vous disposez d'un poignard, rendez-vous au [363](#). Sinon, avancez sans bruit derrière l'Orque-Troll et rendez-vous au [336](#).

194

Si votre total actuel d'ENDURANCE est inférieur à 12, vous succombez dans les flammes et la fumée sans parvenir à démolir le mur, et votre aventure s'achève. Si votre total actuel d'ENDURANCE est supérieur à 12, vous parvenez à ouvrir une brèche dans le mur et vous vous enfuyez dans le village qui est maintenant en proie à un intense chaos. Lorsque vous avez enfin le temps d'examiner votre trophée, vous voyez qu'il s'agit d'une petite branche d'ébène de trente centimètres terminée par un hexagramme en argent. Le nombre 158 est gravé dans le bois (prenez-en note sur votre *Feuille d'Aventure*). De toute évidence, c'était un totem important pour le village. Rendez-vous au [302](#).

195

Peu après, un rugissement terrifiant perce le brouillard devant vous. 11 y a des siècles et des siècles, du temps où ce marais était un lac, une terrible malédiction s'était abattue sur cette partie de la berge qui s'était retrouvée envahie par des Mangeurs de Chair. Ces énormes monstres rampants glissent sur la terre et dans l'eau à une vitesse stupéfiante. Il n'en reste plus qu'un en terre de Khul ; il est vieux comme les collines, mais son appétit féroce en fait un redoutable adversaire.

MANGEUR DE CHAIR HABILITÉ: 10 ENDURANCE: 16

Si vous êtes vainqueur, vous pouvez partir droit devant vous. Rendez-vous au [311](#) dans ce cas. Si vous préférez vous diriger vers le marécage, rendez-vous au [154](#).

196

Vous quittez la ville sans perdre une minute. Rendez-vous au [69](#).

197

Vous voici dans le vestibule de la maison du Baron. Plusieurs portes desservent les pièces du rez-de-chaussée et un grand escalier d'apparat monte vers les étages. Mais on a dû prévenir le Baron Den Snau de votre présence car il se tient en personne sur l'escalier et vous toise du haut des marches.

- Que veux-tu, étranger ? demande-t-il d'un ton farouche.

- Des renseignements, répondez-vous, laconique. Si vous vous élancez dans l'escalier à l'assaut du Baron, rendez-vous au [395](#). Si vous préférez l'affronter là où vous êtes, rendez-vous au [225](#).

198

Vous choisissez une hutte située à la lisière du village et vous vous approchez sans bruit de l'encadrement de la porte, couvert par un rideau brodé. Aucun bruit ne vous parvient de l'intérieur. Si vous écartez la tenture pour entrer, rendez-vous au [250](#). Si vous préférez quitter le village, rendez-vous au [302](#).

199

Il est impossible de faire demi-tour, vous allez devoir vous confronter à l'origine de la boule de feu, quelle qu'elle soit. Vous continuez de ramper à plat ventre le long du tunnel qui débouche brusquement sur une petite grotte souterraine. Une grande flaque de lave en fusion occupe le centre de la grotte et des boules de feu fusent à intervalles irréguliers dans toutes les directions. Les parois de gauche et de droite de la grotte sont parcourues par un étroit rebord. Votre seul espoir de gagner l'orée du tunnel, de l'autre côté de la caverne, consiste à longer rapidement l'un ou l'autre sans succomber à la chaleur et à la fumée. Lancez trois dés et notez chaque chiffre obtenu ainsi que la somme totale. Si cette dernière est comprise entre 3 et 9, rendez-vous au [22](#) ; entre 10 et 18, rendez-vous au [252](#).

200

Trois jours plus tard, vous êtes toujours en train de marcher vers l'ouest et vous n'avez pas encore aperçu la moindre trace des ravisseurs, en revanche vous avez parfois eu la sensation qu'on vous épiait. Si vous avez la lettre du roi Jonthane, vous saurez à quel paragraphe vous rendre en examinant le sceau royal. Si vous êtes venu ici sans la lettre, malgré les avertissements des ravisseurs, non seulement vous échouez dans votre mission, mais vous êtes responsable de la mort de la jeune et innocente princesse.

201

Vous avez connu peu de batailles aussi rudes dans votre vie, et cette victoire vous rend quasi euphorique : vous gagnez 1 point de **CHANCE**. **VOUS** traversez le bassin en sautant sur le ventre du monstre mort comme sur une pierre de gué. Le tunnel reprend de l'autre côté et se termine sur une porte semblable à celle par laquelle vous êtes entré, doté d'un même levier encastré sur le côté. Vous examinez soigneusement le plafond, les murs et le sol, mais vous ne détectez aucun piège. Allez-vous lever la manette (rendez-vous au [335](#)) ou la baisser (rendez-vous au [305](#)) ?

202

Le portier fourre l'argent dans sa poche avec cupidité et vous laisse entrer, puis il disparaît dans sa loge. (Rayez 4 pièces d'or de votre *Feuille d'Aventure*.) Profitant de ce qu'il ne vous regarde pas, vous pouvez emprunter un petit sentier qui longe la maison par l'ouest (rendez-vous au [183](#)) ou gagner la porte d'entrée d'un pas décidé (rendez-vous au [155](#)).

203

Vous trébuchez dans le noir et vous vous froissez un muscle. Vous perdez 1 point d'**HABILETÉ**. Rendez-vous au [276](#) à cloche-pied.

204

Rien ne bouge lorsque vous entrez dans la villa. Vous balayez d'un rapide coup d'œil la pièce unique, puis vous enjambez les gravats pour aller regarder par le trou qui fait office de fenêtre, dans le mur du fond. Un rideau de toile de jute à demi calciné flotte doucement dans la brise. Vous frissonnez, pourtant il ne fait pas froid mais ce lieu a été le théâtre d'événements maléfiques. Brusquement, vous décelez une forme arrondie, tapie dans un coin de la pièce, qui remue très légèrement. Une peur violente vous noue la gorge. Si vous voulez faire volte-face et frapper la forme mystérieuse sans lui laisser le temps de faire

ou dire quoi que ce soit, rendez-vous au [179](#). Si vous vous contentez de dégainer votre épée pour combattre s'il le faut, rendez-vous au [62](#).

205

Rayez la Pierre de Vérité de votre *Feuille d'Aventure*. L'Orque est un véritable moulin à paroles mais il ne vous communique rien d'intéressant, sauf peut-être une bonne recette pour les champignons à pois rouges. Il vous reste à prendre une autre direction. Si vous choisissez d'aller :

Au hasard	Rendez-vous au 55
Vers les marécages	Rendez-vous au 154
Vers les ruisseaux	Rendez-vous au 365

206

La fourche vous rate d'un cheveu et se plante en vibrant dans un tronc d'arbre. Le jardinier se jette alors sur vous en brandissant une faucille.

JARDINIER HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 7

Si vous obtenez un double en lançant les dés à n'importe quel Assaut, vous avez tranché le manche en bois de la faucille et vous achevez sans peine l'Elfe Obscur. Si le combat se prolonge au-delà de 4 Assauts, rendez-vous au [291](#). Si vous êtes vainqueur en 4 Assauts ou moins, rendez-vous au [366](#).



206 *Le jardinier se jette alors sur vous en brandissant une faucille.*

207

Vous marchez, le cœur sferfe par la peur et le désespoir. Certains marais de Khul abritent des créatures très rares, comme celle qui surgit soudain devant vous... Les Sémerlés sont des monstres venus de la nuit des temps. Mi-poissons, mi-serpents, ces amphibiens laissent pourrir leurs proies sous l'eau avant de les manger. A l'âge adulte, le mâle pèse une centaine de kilos et mesure près de deux mètres. Son corps trapu est tout en muscles et il peut tuer d'un simple coup de queue, sans parler des longues défenses qui pointent de ses mâchoires. C'est justement à un Sémerlé mâle adulte que vous avez affaire !

SÉMERLÉ HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 14

Chaque fois que vous remportez 1 Assaut, vous devez lancer un dé pour voir si vous avez reçu un coup de queue ou non. Si vous obtenez 5 ou 6, vous avez été touché et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous n'avez pas besoin, bien sûr, de procéder à cette vérification après l'Assaut au cours duquel vous tuez le monstre, si vous arrivez jusque-là ! Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [24](#).

208

Au bout de quelques pas, le tunnel est barré par une toile d'Araignée Géante. Pire, vous vous trouvez nez à nez avec l'Araignée elle-même ! Elle dispose d'un avantage considérable qui en fait un adversaire dangereux : elle voit parfaitement dans le noir.

ARAIGNÉE GÉANTE HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, vous pourfendez la toile d'un coup d'épée. Un éboulement s'annonce tout à coup avec un grondement sonore, et vous avez juste le temps de vous élancer en avant pour ne pas être enseveli. Il n'est plus question de faire demi-tour : derrière vous, le tunnel est barré par les pierres. Rayez la corde de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [18](#).

209

Même pour un guerrier de votre trempe, le combat est trop inégal. Vous vous effondrez au sol, vous vidant de votre sang par d'innombrables morsures. Telle est la triste fin de votre aventure.

210

De faibles grondements s'échappent du prochain tunnel latéral. Allez-vous y pénétrer (rendez-vous au [111](#)) ou continuer votre descente (rendez-vous au [234](#))?

211

Le Boisseau est un établissement plutôt chic, avec serveuses en uniformes et banquettes imitation croco. Il y a un droit d'entrée de 2 pièces d'or mais, ensuite, les consommations sont gratuites. Si vous vous décidez à :

Payer et entrer	Rendez-vous au 233
Aller dans le bar en face	Rendez-vous au 189
Regagner votre bateau	Rendez-vous au 388

212

Cette paresse est un des effets magiques que le brouillard a sur vous. Vous sombrez dans une dépression de plus en plus sévère, comme si le marais était en train de vous absorber. Toutefois, une petite flamme résolue clignote encore dans un coin de votre esprit, et vous pourrez la ranimer au prix d'un grand effort mental. Lancez trois dés. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à votre total actuel d'ENDURANCE, rendez-vous au [236](#). Sinon, rendez-vous au [288](#).

213

L'urgence décuple vos talents de comédien. Même à vos oreilles, votre imitation des feulements rauques d'un Chat du Désert est plutôt convaincante. En tout cas, l'Ogre tourne les talons et s'éloigne en maugréant des jurons. Vous avancez vers la façade de la maison. Dans la loge de portier, qui se trouve à l'autre bout de la grande cour, personne ne bouge lorsque vous actionnez la poignée de la porte d'entrée, qui tourne sans bruit sur ses gonds bien huilés. Rendez-vous au [197](#).

214

Vous arrivez devant la carcasse à demi pourrie d'un vieux saule qui flotte à mi-hauteur dans la fange. Si vous voulez grimper dans le tronc creux, rendez-vous au [398](#). Sinon, rendez-vous au [99](#).

215

Si vous aviez obtenu entre 1 et 4 à votre troisième lancer de dé, rendez-vous au [15](#). Si vous aviez obtenu 5 ou 6, rendez-vous au [324](#).

216

Vous progressez lentement en épiant les moindres indices susceptibles de vous mettre sur la piste d'Otus : brins d'herbe aplatis, cailloux retournés, brindilles brisées, etc. En milieu de matinée, vous n'avez parcouru qu'un ou deux kilomètres. Vous vous arrêtez dans un bosquet de chênes pour vous reposer à l'ombre. Après réflexion, vous décidez de pénétrer dans la terrible région des Hauts de la Mort et de l'explorer, car il est presque certain qu'Otus s'y dirigeait. Vous atteignez la lisière des Hauts le lendemain, vers midi. Un fleuve au courant rapide vous barre la route ; à la surface flottent des poissons morts, baignant dans une écume putride. Il faut trouver un moyen de traverser ce fleuve. Allez-vous le longer vers l'amont, en direction du nord

(rendez-vous au [68](#)) ou vers l'aval, en direction du sud (rendez-vous au [220](#)) ?

217

Coincé entre ces deux monstres, vous n'avez absolument aucune chance. Ainsi s'achève votre aventure.

218

Les papiers que vous avez pris n'offrent aucun intérêt. Vous quittez la pièce en flammes. Rendez-vous au [192](#).

219

Vous vous trouvez dans une ville fantôme, ou plutôt... dans une ville *de* fantômes ! Une bande de Spectres descend la rue, se bousculant pour mordre la première bouchée de chair vivante. Vous avez intérêt à quitter rapidement ces lieux. Si vous voulez retourner dans l'imposante bâtisse dont vous venez de sortir et sauter dans le sous-sol inondé, unique cachette possible, rendez-vous au [157](#). Si vous préférez détalier à toutes jambes par une rue latérale pour quitter la ville, rendez-vous au [69](#).

220

Plus vous avancez, plus le cours du fleuve est lent, et vous finissez par avoir presque la même allure que les poissons morts qui flottent à la surface. Vous avancez le long d'un étroit chemin de halage, entre de grands buissons d'ajoncs hérissés de grosses épines à gauche et le fleuve sale et huileux à droite. Soudain, deux Cœurs-Noirs surgissent devant vous. On rencontre parfois de tels mutants, croisement d'Elfes Obscurs et d'Orques, dans le nord de Khul. Ces deux-là sont en patrouille et ils n'hésitent pas une seconde à se jeter sur vous en brandissant leurs cimenterres. Heureusement, le sentier est si étroit qu'ils ne peuvent vous attaquer que l'un après l'autre.

Premier CŒUR-NOIR HABILITÉ : 7 ENDURANCE: 10

Second CŒUR-NOIR HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 8

Chaque fois que vous perdez 1 Assaut, lancez de nouveau un dé. Si vous obtenez 1, rendez-vous au [45](#) ; si vous obtenez 6, rendez-vous au [259](#) ; dans tous les autres cas, reprenez normalement le combat. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [271](#).

221

Vous allez avancer en sautant d'une motte herbue à l'autre, aussi commencez-vous par ranger soigneusement votre précieuse boussole. Pour franchir six mottes, lancez six fois un dé. Si vous obtenez un chiffre correspondant à la touffe d'herbe que vous voulez atteindre (par exemple si vous obtenez 1 pour le premier saut, ou 2 pour le second, etc.), vous manquez la motte et vous tombez à l'eau : rendez-vous au [387](#). Si vous parvenez sain et sauf à la sixième motte, rendez-vous au [318](#).

222

Vous entrez dans l'impasse des Casiers et vous remarquez deux autres tavernes, de part et d'autre de la rue. Si vous n'avez pas la lettre que le roi et la reine ont remise à Fang-Zen, vous vous rendez maintenant compte que votre entreprise est vouée à l'échec et que vous avez intérêt à la recommencer depuis le début, ou peut-être même à partir en quête d'une autre mission. Autrement, vous pouvez bien continuer à boire, maintenant que vous avez commencé ! Allez-vous entrer au Boisseau, sur le trottoir de droite (rendez-vous au [211](#)) ou Chez Chass'Elfe, sur le trottoir de gauche (rendez-vous au [189](#)) ?

223

Vous allez devoir affronter l'Orque-Troll.

ORQUE-TROLL HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [27](#).

224

En approchant de la maison en ruine, vous détectez à l'odeur qui flotte dans l'air qu'elle a brûlé récemment. D'ailleurs, lorsque vous posez la main sur l'encadrement de la porte, il est légèrement tiède et, à l'intérieur, de fines volutes de fumée se dégagent encore des vestiges des poutres calcinées. Mais il y a pire : votre main a également touché quelque chose de poisseux et, malgré la pénombre, vous voyez bien que c'est du sang. Si vous franchissez le seuil, rendez-vous au [204](#). Si vous jugez préférable de battre en retraite vers la maison voisine, si vous n'y êtes pas déjà allé, rendez-vous au [190](#).

225

Comme tous les tyrans, le Baron est un poltron, pris dans un monde de mensonges où il essaie de paraître courageux. Mais, comme il croit au mythe qu'il a forgé, il descend les marches pour vous affronter. Rendez-vous au [72](#).

226

Vous avez fini par alerter le monstre qui vit dans l'eau fangeuse, avec toutes vos allées et venues. Il pointe une gueule immense et met un terme à votre aventure en deux claquements de mandibules.

227

Vous ne trouvez rien dans cette pièce, malgré la torche que vous avez prise de la chambre des tortures pour mieux voir. La voix est une illusion qui se déclenche à l'ouverture de la porte qui sépare les deux pièces. Rendez-vous au [319](#).

228

Une trappe dans le plafond s'ouvre sur un Mangeur de Fer qui se laisse tomber sur votre tête. Cette créature flasque comme une méduse peut ingérer en quelques secondes n'importe quel objet en fer. Si vous portiez un casque, c'est du passé ! Vous jetez le Mangeur de Fer à terre d'un coup de tête et vous l'achevez en le tailladant avec une épée. Si vous disposez d'un casque de rechange, vous pouvez le mettre. Vous poussez ensuite le levier vers le haut. Rendez-vous au [326](#).

229

Vous poussez délicatement un des battants de la trappe, mais les gonds rouillés se mettent à grincer horriblement. Immobile, vous attendez quelques instants. Une lumière s'allume alors à une des fenêtres du bas, éclairant une partie du jardin. Si vous décidez de partir en courant le long du sentier latéral, rendez-vous au [114](#). Si vous restez là où vous êtes, rendez-vous au [315](#).

230

Plié en deux, vous vous contorsionnez et vous grimacez en poussant des gémissements rauques, expression universelle de douleurs physiques intenses. Les gardes s'approchent pour voir ce que vous avez. Vous assommez le premier d'un violent coup de genou au menton, puis vous dégainez votre épée pour affronter le second.

GARDE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 8

Si le combat n'est pas fini au bout de 4 Assauts, d'autres Peaux de Silex sortent de leurs huttes et viennent à la rescousse de votre adversaire : rendez-vous au [166](#). Si vous êtes vainqueur en 4 Assauts ou moins, rendez-vous au [238](#).

231

Tout s'éclaire, maintenant : Arachnos, le Voleur de Vie, est repassé à l'action. Il y a quelques siècles, sur le lointain promontoire nord-est de Khul se dressait une ville belle et prospère, Faleha ; peu à peu, Arachnos avait acquis le contrôle de toutes ses sources de revenus. Son objectif n'était pas le gain financier, même s'il avait besoin d'argent pour payer ses hordes de plus en plus nombreuses de serviteurs, soldats et suppôts. Arachnos est une créature du Chaos : il faut qu'il sème le Chaos et le Mal sur son passage et, à l'inverse des brutes que vous avez l'habitude de croiser au fil de vos aventures, il est suffisamment intelligent pour tramer de subtils plans maléfiques. C'est dans la propagation du Mal, et non dans la richesse, qu'il trouve son plaisir. Il semblerait maintenant qu'il ait jeté son dévolu sur Arion. Il veut manipuler le commerce de l'or jusqu'à acquérir un tel contrôle sur Arion que le roi Jonthane se retrouve à son entière merci. Qui plus est, il ne s'en tiendra certainement pas au nord de Khul, car son ambition est de construire un Empire du Mal. La voix d'Otus, qui est toujours en train de vous parler, vous arrache à vos pensées. Rendez-vous au [137](#).



232

Vous arrachez le cylindre et vous sautez vivement en arrière de peur qu'il n'arrive quelque chose. Rien ne se passe, si ce n'est que vous avez détaché un des doigts du squelette en retirant le cylindre. Ce dernier est gravé en une extrémité d'un soleil et du nombre 55 (prenez-en note sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous rangez le cylindre dans votre sac à dos. Et maintenant, allez-vous essayer la couronne (rendez-vous au [307](#)) ou quitter le bateau (rendez-vous au [188](#)) ?

233

Rayez 2 pièces d'or de votre *Feuille d'Aventure* mais regagnez 4 points d'ENDURANCE à cause du repas qu'on vous sert. Une fois rassasié, vous prenez le temps d'examiner la clientèle. Des voix bruyantes attirent votre attention sur un groupe assis à une table. Gardés par des hommes de main à moitié Trolls, deux riches criminels sont en goguette avec leurs petites amies, mais il semblerait que des officiers de la Garde Municipale les aient suivis et soient en train de leur gâcher la soirée.

- Tu m'accuses d'avoir combiné un meurtre ? crie un des deux compères. Nous sommes d'honnêtes plombiers, pas vrai Igiul ?

- Ben vrai, Oiram, approuve son compagnon. On n'a pas bougé d'ici de toute la soirée, et c'est pas les témoins qui manquent ! Si vous restez pour répondre aux questions des officiers, rendez-vous au [283](#). Si vous préférez partir, sachant que vous ne pouvez leur être d'aucun secours dans la mesure où vous venez d'arriver, vous pouvez aller jeter un coup d'œil au bar d'à côté (rendez-vous au [189](#)) ou déclarer forfait pour la journée (rendez-vous au [388](#)).

234

Le sol apparaît maintenant au-dessous de vous, mais il y a encore plusieurs tunnels latéraux et vous commencez à prendre plaisir à ce transport. Si vous entrez dans le prochain tunnel, rendez-vous au [356](#). Si vous préférez continuer à vous laisser descendre dans l'air, rendez-vous au [9](#).

235

Vous étiez profondément endormi mais vous vous réveillez en sursaut. Qu'est-ce que c'est que ce bruit ? Vous entendez une sorte de reniflement sur la gauche et vous bondissez sur vos pieds pour vous retrouver face à une grande Louve grise qui était en train de se repaître de vos provisions. Ses yeux rouges brillent d'un éclat sauvage à la lueur du feu, et elle est déterminée à se défendre farouchement car ses petits affamés l'attendent avec impatience à la tanière.

LOUVE GRISE HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 6

Si vous êtes vainqueur, vous constatez avec dépit qu'elle a mangé la moitié de vos provisions (en cas de nombre impair, arrondissez à la somme inférieure). Vous vous recouchez et vous dormez d'un sommeil agité jusqu'au matin, où vous partez à la recherche de la piste d'Otus. Rendez-vous au [216](#).

236

Tant qu'il y a de la vie, il y a de l'espoir ! Vous vous forcez à vous relever et à vous remettre en route. Et une idée ingénieuse vous vient à l'esprit. Si vous disposez d'un aimant, d'une aiguille et de fil, rendez-vous au [170](#). Si vous n'avez pas ces trois objets, c'était une fausse bonne idée : rendez-vous au [290](#).

237

Vous vous laissez tomber en douceur et vous arrivez dans une cave, comme vous vous y attendiez. Le sol est poussiéreux et la pièce donne l'impression de ne pas avoir été utilisée depuis des années. Quelques caisses, un sommier et un vieux tiroir gisent en désordre. Si vous voulez fouiller la cave, rendez-vous au [3](#). Si vous préférez partir par la seule issue possible, à savoir une porte en bois, côté est, rendez-vous au [80](#).

238

Vous vous immobilisez, osant à peine croire que personne n'a entendu ce rapide combat, mais rien ne bouge dans le village. Allez-vous en partir le plus vite possible (rendez-vous au [302](#)) ou traîner encore un peu dans les parages (rendez-vous au [31](#)) ?

239

Vous vous retrouvez cloué au tronc d'arbre par la fourche qui vous a traversé le gras du bras (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Serrant les dents de colère et de douleur, vous vous efforcez d'arracher la fourche avec votre main libre. Lancez trois dés. Si vous obtenez un total supérieur à votre total actuel d'ENDURANCE, l'Elfe Obscur vous bat de vitesse et votre ultime vision, avant de mourir, est la lame recourbée de sa faucille qui fend la pénombre en jetant des reflets dorés. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à votre total actuel d'ENDURANCE, vous parvenez à vous dégager à temps pour affronter votre adversaire.

JARDINIER HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 7

Si vous obtenez un double en lançant les dés à n'importe quel Assaut, vous avez eu la chance de trancher le manche en bois de la faucille et vous achevez sans peine l'Elfe Obscur. Si le combat se prolonge au-delà de 4 Assauts, rendez-vous au [291](#). Si vous êtes vainqueur en 4 Assauts ou moins, rendez-vous au [366](#).

240

Sa massue s'abat lourdement sur votre crâne. Vous parvenez à vous relever mais vous êtes complètement sonné : diminuez votre *Force d'Attaque* de 1 point pour toute la durée de ce combat, puis rendez-vous au [339](#) pour le poursuivre.

241

Vous dégainez votre épée et vous enfoncez la pointe dans la fissure. Ce ravin est sacré pour une tribu d'Hommes des Cavernes de la région. Ils honorent les forces souterraines responsables du glissement de terrain en leur sacrifiant de petits rongeurs. Plusieurs d'entre eux vous surveillent depuis votre arrivée dans le ravin et ils estiment que vous avez insulté leurs dieux en farfouillant avec votre épée. Ils poussent un gros rocher rond d'une grotte, derrière vous, et l'envoient bouler dans votre direction du haut de la pente. En prenant de la vitesse, le rocher émet un grondement sourd qui vous alerte. Vous vous retournez d'un bond et vous prenez conscience du danger. Si vous essayez de :

Courir plus vite que le rocher	Rendez-vous au 133
Vous réfugier dans une grotte	Rendez-vous au 345
Escalader une paroi	Rendez-vous au 163
Sauter par-dessus le rocher	Rendez-vous au 249

242

Si vous avez de l'huile de graines de saule, rendez-vous au [164](#). Sinon, rendez-vous au [229](#).

243

Au bout d'un moment, un des gardes grommelle quelque chose à l'oreille de son compagnon et s'éloigne. Vous faites semblant d'être pris d'horribles maux de ventre et votre ruse marche : le garde restant s'approche pour voir ce que vous avez. Ni une ni deux, vous lui envoyez un genou dans le menton tout en le frappant violemment à la nuque avec l'arête de la main. Il s'écroule à terre, inanimé. Si vous voulez fuir le village aussitôt, rendez-vous au [302](#). Mais vous pouvez attraper un tison du feu et l'envoyer contre le toit de chaume de la hutte des Anciens, dans ce cas, rendez-vous au [11](#).

244

Avez-vous une Pierre de Vérité en votre possession ? Si c'est le cas et que vous souhaitez y recourir, rendez-vous au [264](#). Si vous n'en avez pas ou si vous ne voulez pas vous en servir, rendez-vous au [303](#).

245

Vous êtes aussitôt pris d'abominables brûlures d'estomac et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si vous voulez goûter aux champignons à pois bleus, rendez-vous au [136](#). Si vous préférez ceux à pois rouges, rendez-vous au [330](#). A moins que vous ne préfériez vous remettre en route directement, rendez-vous au [69](#) dans ce cas.

246

Vous luttez pour vous orienter dans la nuit de plus en plus sombre et brumeuse, mais en vain. Des silhouettes phosphorescentes aux contours flous flottent dans l'air, orientant vos pas sans que vous vous en rendiez compte. Les gouttelettes d'humidité dont le brouillard est saturé vous transpercent jusqu'aux os d'un froid glacial. Soudain, vous tombez du haut d'une falaise que vous n'aviez pas vue, entraîné par les Spectres des Hauts de la Mort. C'est ainsi que s'achève votre aventure.

247

La yole glisse sur l'eau du lac sans faire la moindre vague puis s'arrête avec un léger choc contre la coque à demi pourrie d'un vieux drakkar. A peine êtes-vous à bord que la yole s'éloigne à nouveau. Toutes les apparences montrent que le drakkar a servi de sépulture royale : au beau milieu du pont repose un squelette blanchi par les ans qui porte des lambeaux d'étoffes jadis splendides accrochés à ses côtes et membres. Une couronne sertie de pierres précieuses a roulé de sa tête et gît à quelques pas ; une des mains osseuses serre un cylindre métallique. Le drakkar a échoué sur la rive du lac, ce qui vous permettrait de le quitter sans difficulté. Si vous décidez de :

Sauter à terre	Rendez-vous au 188
Mettre la couronne	Rendez-vous au 307
Prendre le cylindre	Rendez-vous au 232

248

Fou furieux, Ophis se tourne vers Oman et se met à lui assener des grands coups d'arbalète en le traitant de voleur. Ophis riposte avec sa massue. Profitant que ces deux-là sont occupés, vous essayez de vous débarrasser d'Otus.

OTUS HABILITÉ : 9 ENDURANCE: 12

Si vous êtes vainqueur, vous vous rendez compte qu'Ophis et Oman se sont à moitié assommés l'un l'autre et vous les achevez sans difficulté. Vous vous tournez alors vers Otus, en pleine agonie, et vous lui demandez de vous dire comment vaincre Arachnos. Il ne vous répondra que si vous possédez une Pierre de Vérité : rendez-vous en ce cas au [298](#). Si vous n'en avez pas, vous le regardez mourir, impuissant, avant de repartir : rendez-vous au [284](#).

249

Lancez deux dés. Si vous obtenez un total inférieur ou égal à votre total actuel d'**HABILETÉ**, vous êtes parvenu à sauter par-dessus le rocher, qui termine sa trajectoire au fond du ravin : rendez-vous au [146](#). Sinon, vous vous cassez une jambe au passage du rocher et les Hommes des Cavernes, qui affluent aussitôt, vous achèvent à coups de gourdin.

250

Il n'y a personne dans la hutte ; peut-être appartient-elle à l'un des Anciens qui tiennent conseil en ce moment. Vous fouillez rapidement la pièce unique, sans rien trouver d'intéressant. En revanche, le corps du Peau de Silex que vous aviez tué a été maintenant découvert et une patrouille de guerriers munis de torches s'est lancée sur vos traces. Avant de pouvoir atteindre une relative sécurité hors du village, vous devez vous glisser derrière six huttes. Lancez un dé six fois. Si vous obtenez un chiffre correspondant à la hutte que vous venez d'atteindre (par exemple si vous obtenez 1 pour la première hutte ou 2 pour la seconde, etc.), vous êtes découvert : rendez-vous au [41](#). Sinon, vous parvenez sain et sauf à la lisière du village : rendez-vous au [302](#).

251

Vous allez devoir affronter le portier Demi-Orque avant de pouvoir passer.

PORTIER HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 6

Si vous êtes vainqueur, vous trouvez un trousseau de clés dans sa loge et vous ne perdez pas une seconde pour ouvrir le portail et vous enfuir vers la ville. Rendez-vous au [359](#).

252

Si vous aviez obtenu de 1 à 5 à votre second lancer de dé, rendez-vous au [215](#) ; si vous aviez obtenu 6, rendez-vous au [151](#).

253

Vous voici de nouveau seul et perdu dans le marais. Dans les situations de crise, les créatures dotées d'intelligence recourent souvent à la prière, lançant un appel non formulé aux pouvoirs qui leur sont supérieurs, et vous ne faites pas exception. Il semble que ce soit votre dernier espoir. Si vous décidez d'invoquer :

Arachnos	Rendez-vous au 178
Glantaka	Rendez-vous au 332
Farigiss	Rendez-vous au 184

254

Vous avez bien fait d'être prudent car, dans la pénombre croissante du crépuscule, c'est à peine si vous distinguez la silhouette du jardinier adossé à un petit banc. Ce que vous ignorez c'est que, malheureusement, la mère de ce dernier était un Elfe Obscur, ce qui lui vaut une ouïe exceptionnellement fine : il y a en fait plusieurs minutes qu'il guette votre venue, une fourche à la main. Dès que vous arrivez à sa portée, il lance la fourche dans ce qu'il croit être votre direction. *Tentez votre chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [206](#) ; si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [239](#).

255

Le Squelette qui mène la bande claqué des mandibules à vide à trois ou quatre reprises : il essaye de parler, après des années de silence. Les mots sortent enfin, mais au prix d'un tel effort que vous vous surprenez à les articuler avec lui, comme pour l'aider. -

Que veux-tu que nous en fassions, étranger ? grince le Squelette. Tu es imbécile, mais tu n'es pas méchant. Tu peux passer.

La horde s'écarte et vous laisse reprendre votre chemin. Vous pouvez maintenant aller fouiller la ferme en ruine (rendez-vous au [391](#)), la dépasser et continuer votre route vers le nord-ouest (rendez-vous au [263](#)) ou faire demi-tour et mettre le cap sur le sud (rendez-vous au [355](#)). Si vous possédez une Pierre de Vérité, et si vous voulez vous en servir pour interroger le chef des squelettes avant de partir, rendez-vous au [78](#).

256

Vous arrivez à trancher vos liens sans que les gardes se rendent compte de rien ! Ils sont assis par terre quelques mètres devant vous, l'un à gauche et l'autre à droite. Si vous voulez :

Vous esquiver	Rendez-vous au 300
Attirer leur attention	Rendez-vous au 230
Attendre	Rendez-vous au 243

257

Le Baron est pris de court par votre attaque. Il s'attendait à ce que vous déclenchiez un piège installé par ses soins dans la seconde marche, mais vous l'avez enjambé. Il n'avait même pas dégainé son épée et vous en profitez pour lui donner un grand coup de tête en plein dans le ventre. Vert de douleur, il roule au pied des marches. Vous bondissez derrière lui, évitant à nouveau le piège par hasard. Le Baron se redresse et tire son épée : rendez-vous au [72](#) pour l'affronter, mais n'oubliez pas de réduire son **ENDURANCE** de 1 point car vous l'avez estomaqué.

258

Vous êtes pris au piège. La prochaine fois que le gardien de zoo d'Arachnos fera sa tournée, il trouvera un trophée d'une espèce rare et précieuse, l'Aventurier de Khul. C'est la fin de votre aventure.

259

Ébranlé par le coup que vous venez de recevoir, vous titubez dans les ajoncs piquants et vous vous écorchez profondément aux épines. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Retournez maintenant au [220](#) pour reprendre le combat.

260

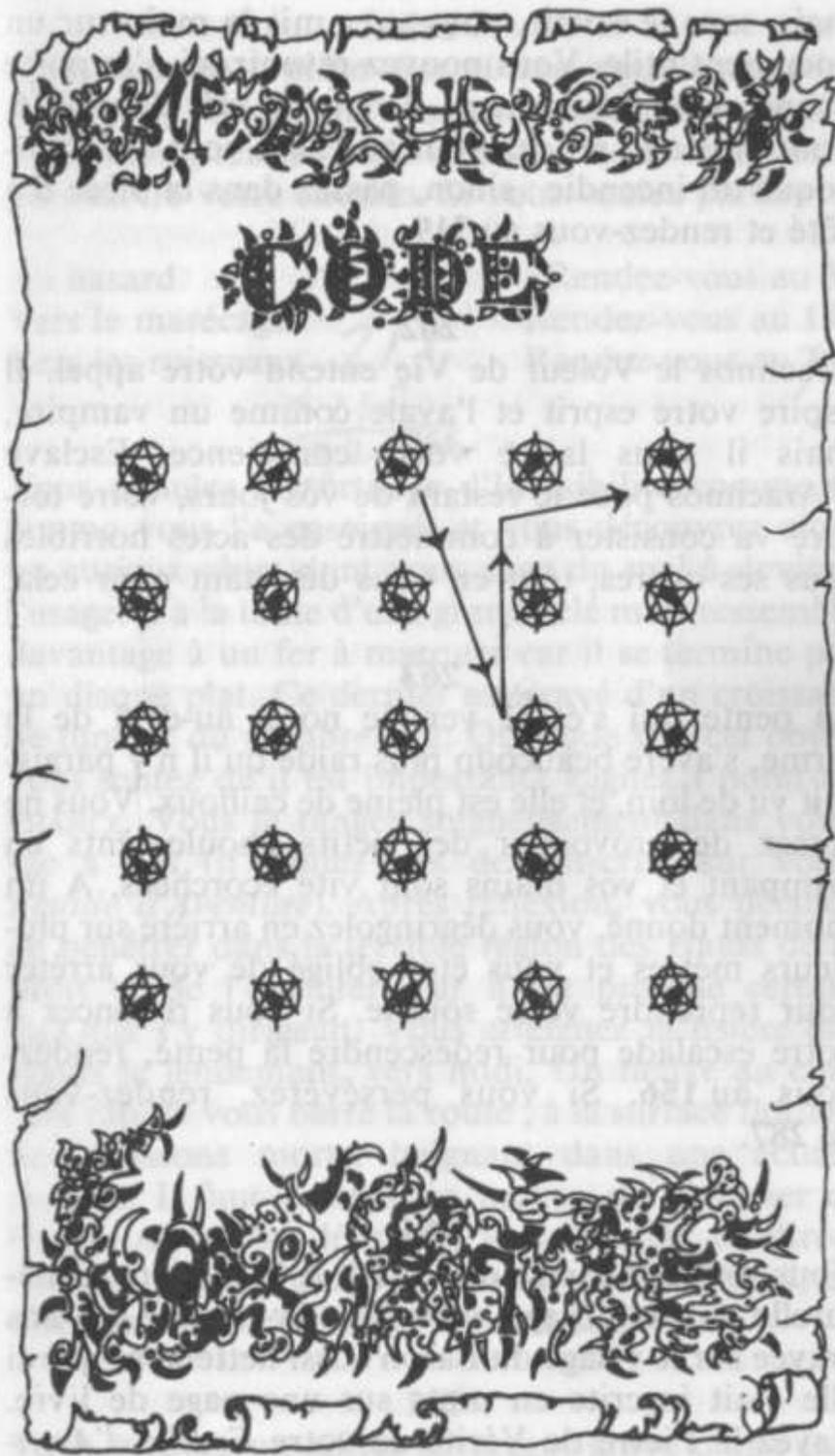
L'Orque-Troll s'écroule, mortellement blessé par votre poignard. Vous courez auprès de l'homme blessé : rendez-vous au [181](#).

261

Vous fourrez les papiers dans votre poche. Vous n'avez pas le temps de les examiner maintenant mais, sans le savoir, vous avez mis la main sur un document utile. Vous pouvez revenir ici n'importe quand pour l'examiner ; il livre la clé d'un code. Pour l'instant, rendez-vous au [192](#) si vous avez provoqué un incendie ; sinon, passez dans la pièce d'à côté et rendez-vous au [319](#).

262

Arachnos le Voleur de Vie entend votre appel. Il aspire votre esprit et l'avale comme un vampire, mais il vous laisse votre conscience. Esclave d'Arachnos pour le restant de vos jours, votre torture va consister à commettre des actes horribles sous ses ordres, tout en vous détestant pour cela.



261 *Ce parchemin livre la clef d'un code.
Saurez-vous le décrypter ?*

263

La pente qui s'élève vers le nord, au-delà de la ferme, s'avère beaucoup plus raide qu'il n'y paraissait vu de loin, et elle est pleine de cailloux. Vous ne cessez de provoquer des petits éboulements en grimpant et vos mains sont vite écorchées. A un moment donné, vous dégringolez en arrière sur plusieurs mètres et vous êtes obligé de vous arrêter pour reprendre votre souffle. Si vous renoncez à votre escalade pour redescendre la pente, rendez-vous au [156](#). Si vous persévérez, rendez-vous au [287](#).

264

Vous sortez la Pierre de Vérité. A la lumière surnaturelle qu'elle dégage, vous lisez la cruauté des ans gravée sur le visage du Baron aussi nettement que si elle était inscrite en mots sur une page de livre. Rayez la Pierre de Vérité de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [303](#).

265

Vous trouvez 1 pièce d'or et une aiguille dans les poches de l'Orque. Si vous avez perdu une aiguille récemment, rendez-vous au [141](#). Sinon, vous devez poursuivre votre chemin. Si vous voulez partir :

Au hasard	Rendez-vous au 55
Vers le marécage	Rendez-vous au 154
Vers les ruisseaux	Rendez-vous au 365

266

Vous annulez le sortilège d'Invisibilité comme la femme vous l'a enseigné, et vous découvrez alors un curieux objet dont vous avez du mal à deviner l'usage. Il a la taille d'une grande clé mais ressemble davantage à un fer à marquer car il se termine par un disque plat. Ce dernier est gravé d'un croissant de lune et du

nombre **112**. Quel que soit cet objet, vous sentez qu'il est important : gagnez 1 point de **CHANCE**. Vous le rangez soigneusement dans votre sac à dos (n'oubliez pas de l'inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*). Après réflexion, vous décidez de pénétrer dans la terrible région des Hauts de la Mort et de l'explorer, car il est presque certain qu'Otus s'y dirigeait. Vous atteignez la lisière des Hauts le lendemain, vers midi. Un fleuve au courant rapide vous barre la route ; à la surface flottent des poissons morts, baignant dans une écume putride. Il faut trouver un moyen de traverser ce fleuve. Allez-vous le longer vers l'amont, en direction du nord (rendez-vous au [68](#)) ou vers l'aval, en direction du sud (rendez-vous au [220](#)) ?

267

Vous trouvez un sifflet en argent gravé d'une inscription en kabéchien ancien, langue que vous avez longuement étudiée à l'Académie. L'inscription dit « Suis-moi », suivi du nombre **333** (prenez-en note sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous soufflez dans le sifflet qui dégage une note claire et aiguë, mais rien d'autre ne se produit. Si ce n'est que vous avez attiré l'attention du Ptérolin mâle... Comme tous les mâles de son espèce, il est plus gros et plus fort que la femelle, à laquelle vous avez déjà eu affaire. Si vous voulez fuir par le tunnel, rendez-vous au [208](#). Si vous affrontez le rapace, rendez-vous au [116](#).

268

Vous vous penchez à l'oreille d'un petit homme au visage de fouine, assis à la table de Fang-Zen, et vous lui chuchotez des menaces particulièrement inquiétantes. Il se souvient brusquement qu'il a affaire en ville et se lève. Bien joué ! Vous vous asseyez à sa place. Dès qu'il vous repère, Fang-Zen entreprend de vous tourner en ridicule : - Ah ! voilà l'emporté national ! En retard, comme d'habitude... C'est ma mission, tu entends, freluquet ? Et tu n'y peux rien. Qu'est-ce qui t'est arrivé, tu as avalé une tisane trop forte ? Tu t'es fait assommer par un nourrisson d'Elfe ou quoi ? Si vous répondez à ses railleries par

quelques piques bien senties, rendez-vous au [161](#). Si vous préférez vous lever et partir, rendez-vous au [87](#).

269

Il y a quatre plates-formes en travers du fleuve, plutôt distantes l'une de l'autre mais assez grandes pour vous permettre de courir et de prendre votre élan avant de sauter. Cependant, vous ne pouvez pas vous attarder trop longtemps sur une plateforme car elle s'enfoncerait sous votre poids dans l'eau polluée ; vous devez donc franchir les quatre dans une seule foulée, ce qui va rendre la traversée de plus en plus difficile. Lancez un dé quatre fois. Pour réussir le premier bond, vous devez obtenir entre 1 et 5, pour le deuxième entre 1 et 4, pour le troisième entre 1 et 3, et pour le quatrième et dernier 1 ou 2. Si vous tombez de la première plateforme, vous arrivez à regagner la rive est à la nage mais vous perdez 2 points d'ENDURANCE car l'eau est très toxique. Si vous tombez de la deuxième plateforme, vous y parvenez aussi, mais au prix de 4 points d'ENDURANCE. Si vous tombez de la troisième plate-forme, vous nagez jusqu'à la rive ouest et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si vous avez atteint la rive ouest, avec ou sans aléa, rendez-vous au [159](#). Si vous vous retrouvez de nouveau sur la côte est, vous pouvez essayer de traverser une nouvelle fois, de la même façon, ou y renoncer. En ce dernier cas, allez-vous partir vers le sud (rendez-vous au [220](#)) ou aller examiner de plus près le nuage verdâtre (rendez-vous au [169](#)) ?

270

Vous passez la nuit confortablement allongé parmi les fougères et les bruyères, ce qui vous redonne 2 points d'ENDURANCE, mais des Grinches se glissent dans votre sac à dos. Les Grinches sont de petits rongeurs qui ne sont pas un véritable danger mais qui causent des dégâts. Au réveil, vous constatez avec agacement qu'elles ont gâché l'équivalent de 2 Repas. (N'oubliez pas de les rayer de votre *Feuille d'Aventure*.) Vous vous remettez en route. Vers le milieu de la matinée, vous atteignez les ruines d'une ville

abandonnée. Allez-vous la contourner par l'est (rendez-vous au [69](#)) ou y entrer et remonter la grand-rue déserte (rendez-vous au [393](#)) ?

271

Vous fouillez rapidement les corps avant de les balancer dans le fleuve, où ils coulent immédiatement. Sur l'une des dépouilles, vous avez trouvé un médaillon gravé d'un A, symbole de soumission à Arachnos. Si vous souhaitez le garder, vous devez décider si vous allez le porter au cou, de façon visible ou sous vos habits, ou si vous préférez le ranger dans votre sac à dos. Sur l'autre dépouille, vous avez trouvé un plan du campement des Cœurs-Noirs, mais il n'indique pas clairement s'il reste des Cœurs-Noirs au campement, ni combien. Si vous voulez prendre le risque d'aller visiter le campement, rendez-vous au [386](#). Si vous reprenez votre route vers le sud, rendez-vous au [373](#). Si vous préférez mettre le cap sur le nord, rendez-vous au [68](#).



272

Vous parvenez devant une imposante porte en bois, d'où filtre un grondement sourd. Allez-vous l'ouvrir (rendez-vous au [348](#)) ou continuer votre chemin (rendez-vous au [176](#)) ?

273

Vous attendez le soir pour vous rendre chez le Baron car vous pensez avoir plus de chance de le trouver que dans la journée. Vous comptez aussi sur la pénombre pour vous protéger dans vos déplacements. La demeure du Baron se trouve dans la partie résidentielle de la ville, où les ruelles animées cèdent la place à de larges avenues plantées d'arbres et même, parfois, à des

pelouses et des bosquets. Malheureusement, un de ces bosquets est infesté de Chiens du Ruisseau, carnassiers de la famille des hyènes qui vivent aux abords des villes et y viennent à la nuit tombée pour chercher des déchets de viande dans les poubelles et les caniveaux. Seul, un Chien du Ruisseau préférera une carcasse pourrie mais, en bande, ils n'hésitent pas à s'attaquer à des créatures vivantes comme vous. Une meute de Chiens du Ruisseau surgit d'entre les arbres et se rue en hurlant sur vous. Vous allez les affronter comme un seul ennemi car, si vous parvenez à en abattre deux ou trois, les autres prendront peur et s'éparpillent dans le bosquet. Mais vous ne pouvez pas vous défendre contre tant d'adversaires à la fois : un Assaut sur deux, une morsure en traître vous fait perdre 1 point d'ENDURANCE, et cela même si vous avez remporté l'Assaut.

CHIENS DU RUISSEAU HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 16 Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [310](#).

274

Les Spectres vous infligent une mort particulièrement horrible.

275

Après bien des méandres, le tunnel débouche sur la tanière d'un Bullon des Cavernes. C'est à cause de ce monstre que le tunnel est protégé par les portes de sécurité que vous avez franchies tout à l'heure.

Le Bullon barbote dans une mare d'eau stagnante et Arachnos le nourrit, de temps à autre, d'un Orque ou d'un Troll prélevé dans son armée. Deux yeux méchants affleurent à la surface de l'eau et vous jaugent avec appétit. Le monstre décolle de son lit d'os et de fange comme un crapaud géant ; les verrues de sa peau marbrée sifflent au contact de l'air en laissant échapper des gaz nauséabonds et il lance vers vous une longue langue hérissée de piquants. Si un Mille-Pattes est à vos trousses, rendez-vous au [217](#). Sinon, vous devez affronter ce monstre.



275 *Deux yeux méchants affleurent à la surface de l'eau et vous jaugent avec appétit.*

279

Rien n'est jamais aussi simple que l'on croit. Un gros alligator s'élançe vers vous en glissant à la surface. Vous plongez sous l'eau pour tenter de le blesser au ventre, seule partie vulnérable de son corps.

ALLIGATOR HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 10

Si vous êtes vainqueur, vous vous hissez, pantelant, à bord de la yole. Cette dernière est admirablement conservée, mais vous voyez tout de suite à son style et à sa fabrication qu'elle est très ancienne. Il n'y a pas de rames et vous ne voyez aucun moyen pour déplacer l'esquif. Vous apercevez alors une petite fente, de toute évidence conçue pour recueillir des pièces de monnaies. Si vous n'avez pas d'argent ou si ce drôle d'esquif ne vous inspire pas confiance, vous nagez jusqu'à une motte herbue et vous rebroussez chemin : rendez-vous au [29](#). Si vous décidez de payer, allez-vous introduire 1 pièce d'or dans la fente (rendez-vous au [247](#)) ou 2 (rendez-vous au [173](#)) ?

280

- Vite, ouvre-moi ! criez-vous au portier. Ce dernier n'a pas l'air étonné :, les gens sont souvent pressés de fausser compagnie à son maître... Il prend un malin plaisir à farfouiller longuement parmi ses clés avant de vous ouvrir le portail, mais vous pouvez partir librement vers la ville. Rendez-vous au [359](#)

281

Vous avez atteint l'extrémité nord-ouest du marais ! Vous gagnez 2 points de **CHANCE** pour avoir survécu aux brumes et au marais. Si vous aviez une mèche d'amadou, l'humidité l'a rendue inutilisable et vous n'avez plus qu'à la jeter. Vous entreprenez de ramasser d'autres amadouviens aux arbres alentour, laissant les rayons du soleil vous chauffer agréablement le dos jusqu'à ce que l'aiguillon de la conscience ne vous rappelle à l'ordre : la princesse Télessa vous attend, et le sort du monde dépend de

vous. En route ! cette séance de cueillette au soleil vous a bien reposé et vous regagnez jusqu'à 3 points d'ENDURANCE ; malheureusement, vous avez aussi attrapé des sangsues dans le marais. Lancez 1 dé. Le chiffre obtenu correspond au nombre de sangsues qui se sont accrochées à vos mollets, ainsi qu'au nombre de points d'ENDURANCE que vous perdez pour vous en débarrasser. Vous avez la sensation d'approcher du repaire d'Arachnos, maintenant. Trois directions vous paraissent favorables. Si vous choisissez :

Le nord-ouest

Rendez-vous au [96](#)

Le nord

Rendez-vous au [270](#)

Le nord-est

Rendez-vous au [126](#)

282

Bien qu'elle roussisse à peine le cuir robuste de votre sac à dos, la boule de feu détruit les objets suivants : flèches, fil, amadou et huile et 1 Repas. (Rayez de votre *Feuille d'Aventure* ceux que vous aviez.) Rendez-vous au [199](#).

283

- Que se passe-t-il ? demandez-vous au garde qui s'approche de votre table.

- Il y a eu un assassinat à l'autre bout de la ville, répond-il. Un rival de ces deux fripouilles a été piétiné par un cheval. Aucun témoin, et notre seul indice est un morceau de mouchoir déchiré que la victime serrait dans sa main.

Un nom vous vient à l'esprit et vous pensez que vous avez peut-être entendu par hasard le nom du meurtrier. Si vous pensez que c'est :

Anfbfd	Rendez-vous au 369
Twygarl	Rendez-vous au 17
Marinus	Rendez-vous au 392
Pengarl	Rendez-vous au 90
Chass'Elfe	Rendez-vous au 135
Penfold	Rendez-vous au 294

284

Vous déboulez dans les appartements privés d'Arachnos... et vous vous retrouvez confronté à la vision la plus extraordinaire de votre vie. La pièce où vous avez pénétré est remplie de miroirs, il y en a au moins quatre cents, diriez-vous. Ils sont disposés de façon à refléter tous la même terrible image : celle d'Arachnos qui presse la pointe d'un poignard contre la gorge de la princesse Télessa et vous regarde en ricanant. Laquelle, parmi cette myriade d'images, est l'originale ? Vous avez emporté l'arbalète d'Ophis. Même si vous ne disposez que d'une seule flèche, vous savez que vous êtes capable de faire mouche et d'abattre Arachnos sans toucher à un cheveu de Télessa. Mais quel est le numéro de l'image que vous devez viser ? Si vous le savez, rendez-vous au paragraphe correspondant. Si vous n'avez pas la réponse à cette question, vous ne pouvez que regarder avec impuissance Arachnos tuer l'innocente princesse : votre aventure se solde par un terrible échec.

285

Les Ptérolins sont connus pour garder tous les colifichets et autres objets brillants qu'ils trouvent sur les dépouilles de leurs victimes. Vous repérez le nid, vous nouez solidement la corde à un arbre et vous descendez en rappel. Le nid se trouve sur une corniche rocheuse, à côté d'un tunnel qui s'enfonce au cœur de la falaise. Allez-vous fouiller dans les débris qui jonchent les abords

et l'intérieur du nid (rendez-vous au [267](#)) ou explorer d'abord le boyau (rendez-vous au [208](#)) ?

286

En grimpant à la rencontre du Baron, vous posez pied sur la seconde marche. Tragique erreur, songez-vous avec désespoir durant les brèves secondes de chute qui vous séparent d'une fosse hérissée de pils aiguisés, quelque dix mètres sous la marche piégée... où votre aventure se termine.



287

Les efforts pour atteindre le sommet vous coûtent 1 point d'ENDURANCE. Vous découvrez alors que cette crête n'est que la première de toute une chaîne de collines qui s'étire vers le nord : le voyage que vous avez entrepris s'annonce ardu. Vous devez prendre 1 Repas maintenant pour éviter de perdre plus de points d'ENDURANCE. Vous allez mettre le cap sur le nord, en infléchissant légèrement votre itinéraire vers l'ouest à cause des accidents de terrain, et il va falloir deux jours pour traverser ces Collines du Désespoir. Au cours de ces jours, vous allez être attaqué par deux créatures hostiles. Lancez un dé deux fois pour déterminer lesquelles, dans la liste suivante (si vous obtenez deux fois le même chiffre, lancez le dé de nouveau) :

HABILETÉ ENDURANCE

1. GARK	7	11
2. SANGLIER	6	5
3. MONSTRE HIRSUTE	5	7
4. GÉANT DES COLLINES	9	11
5. HARRUN	6	7
6. GOBELIN	6	6

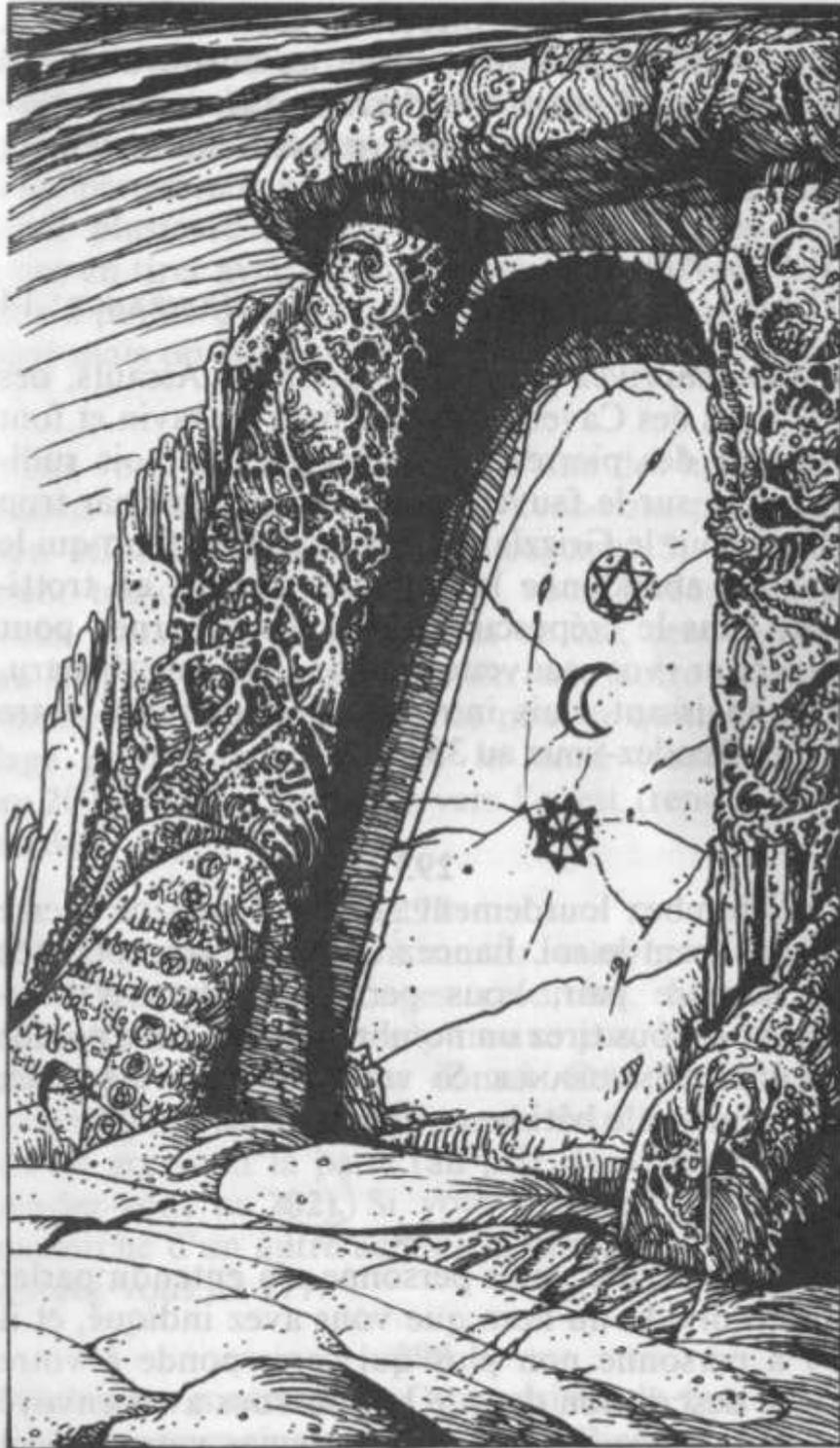
Si vous parvenez sain et sauf à l'orée des Collines du Désespoir, rendez-vous au [69](#).

288

Vous ne voyez absolument aucune raison de faire quoi que ce soit. La vie est horrible de toute façon, alors pourquoi ne pas mourir maintenant plutôt qu'ailleurs et à un autre moment. C'est exactement ce que vous faites.

289

A la lueur froide d'un coucher de soleil des Hauts de la Mort, vous parvenez devant une porte ancienne, à flanc de colline. Il s'agit de toute évidence d'un vestige de la civilisation perdue qui peuplait jadis cette contrée, mais vous êtes certain que c'est maintenant l'entrée du repaire d'Arachnos. Vous examinez avec attention les trois anfractuosités qui percent la paroi. Si vous disposez des trois clés qui ouvrent la porte, vous pouvez savoir à quel paragraphe vous rendre : additionnez les nombres gravés sur ces clés et vous obtiendrez le numéro du paragraphe voulu. Ces clés sont trois objets de forme cylindrique, terminé chacun par un des motifs creusés dans la porte : un hexagramme, un croissant de lune et un soleil. Si vous ne les avez pas, délaissez la



289 *Vous êtes convaincu que cette porte est l'entrée
du repaire d'Arachnos.*

porte, partez à la recherche d'un autre accès au domaine souterrain d'Arachnos et rendez-vous au [246](#).

290

Vous êtes complètement perdu et, sans boussole, vous n'avez aucun espoir d'arriver à vous orienter dans ces marais. Vous ne pouvez plus compter que sur la chance pour vous en tirer vivant. Tant que vous serez dans cette situation, il ne vous sera proposé aucune direction à prendre, car vous êtes dans l'incapacité de reconnaître le nord du sud ou de l'ouest. Si vous voulez partir :

Au hasard

Rendez-vous au [55](#)

Vers les marécages

Rendez-vous au [154](#)

291

Une créature à la souplesse féline traverse l'air crépusculaire d'un bond et vous déchire le dos à grands coups de griffes. Vous vous videz rapidement de tout votre sang. C'est ainsi que votre aventure s'achève.

292

Des yeux que vous ne voyez pas vous regardent vous éloigner avec soulagement, mais une autre créature vous surveille en se purléchant les babines : un Grizzlandy Géant se réjouit de vous voir avancer dans sa direction, car il est affamé... Plus grand et plus féroce que les autres ours des montagnes, il surgit de derrière un rocher et se dresse sur ses pattes arrière avec un feulement rauque.

GRIZZLANDY GÉANT HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 14

Si vous survivez aux quatre premiers Assauts, des Hommes des Cavernes débouchent du ravin et font pleuvoir des pierres et des javelots en bois rudimentaire sur le fauve. Le combat devient par trop inégal pour le Grizzlandy qui, malgré la faim qui le tenaille,

abandonne la partie et s'enfuit en trottinant dans le crépuscule. Vous vous tournez pour remercier vos sauveurs, mais ils ont disparu. Reconnaisant mais intrigué, vous reprenez votre route. Rendez-vous au [382](#).

293

Vous tombez lourdement sur les débris de pierre qui jonchent le sol. Lancez un dé : si vous obtenez un nombre pair, vous perdez 2 points d'ENDURANCE ; si vous tirez un nombre impair, vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, vous quittez le bâtiment : rendez-vous au [219](#).

294

Le garde vérifie, mais personne n'a entendu parler d'un individu du nom que vous avez indiqué, et il n'y a personne non plus qui corresponde à votre vague description dans le bar où vous avez envoyé les gardes. Vous décidez de regagner votre bateau pour la nuit : rendez-vous au [388](#).

295

Lorsque vous vous réveillez, vous êtes toujours en train de marcher. Vous ne vous souvenez de rien, mais vos muscles, en revanche, savent que vous avez parcouru des kilomètres en somnambule, pendant plusieurs heures. Estimez-vous heureux de vous en tirer avec un simple épuisement (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Le brouillard s'est dissipé mais où êtes-vous donc ? Rendez-vous au [379](#).

296

Vous vous êtes battu au pied d'une des huttes sur pilotis du village, et peut-être avez-vous provoqué son effondrement durant la bagarre. Si la hutte tient toujours debout et que vous le souhaitez, vous pouvez la fouiller, dans ce cas, rendez-vous au [385](#). Si vous voulez fouiller une autre mesure, rendez-vous au [6](#). Sinon vous pouvez quitter le village pour continuer vers le nord

(rendez-vous au [207](#)) ou pour obliquer vers l'ouest (rendez-vous au [34](#)).

297

C'était stupide. Quitte à mentir, essayez au moins de forger des mensonges crédibles. Le portier consulte un registre et n'y trouve pas, bien sûr, le nom que vous lui avez donné. Cela étant, vous devriez pouvoir le convaincre de vous laisser entrer en lui graissant la patte (au prix de 4 pièces d'or : rendez-vous au [202](#)) Si vous préférez partir à la recherche d'un autre accès à la demeure du Baron, rendez-vous au [177](#).

298

Mâchoires contractées, Otus résiste de toutes ses forces au pouvoir mystérieux de la Pierre de Vérité. Il est obligé de céder finalement, mais il parvient à formuler sa réponse d'une façon très énigmatique. De surcroît, son esprit semble se perdre dans les méandres du souvenir et repasser toute sa vie en revue.

- Mes parents sont morts après un sixième de ma vie, croasse-t-il, ensuite j'ai erré dans le désert pendant un douzième de ma vie, jusqu'à ce qu'Arach-nos me découvre. Ce fut mon accession à la majorité, pourrait-on dire ! J'ai alors travaillé dans ses mines pendant un septième de ma vie, jusqu'à ce qu'il se rende compte de mon potentiel et m'offre une promotion. Puis j'ai trouvé une compagne et, cinq ans plus tard, nous avons eu un enfant. Malheureusement il est mort, il y a huit ans. Il avait la moitié de mon âge, à ce moment...

Sa voix s'étirole en un filet inaudible.

- Mais quel âge as-tu donc ? lui demandez-vous d'une voix pressante.

Mais il est trop tard ; le voile opaque de la mort couvre ses yeux et son souffle s'éteint. Essayez de calculer son âge puis rendez-vous au [284](#).

299

Les flammes ne vous brûlent pas, mais elles vous font pourrir instantanément ! Lancez un dé. Si vous obtenez de 4 à 6, votre chair putréfiée se détache de vos os par lambeaux et vous n'y survivez pas. Si vous obtenez de 1 à 3, la peau tombe par plaques localisées et vous perdez 6 points d'ENDURANCE ; si vous êtes toujours en vie, rendez-vous au [104](#).

300

Les gardes vous repèrent tout de suite. Ils vous rattrapent et vous rouent de coups (vous perdez 3 points d'ENDURANCE), avant de vous traîner à la hutte des Anciens. Rendez-vous au [352](#).

301

Le Squelette qui mène la bande claque des mandibules à vide à trois ou quatre reprises : il essaye de parler, après des années de silence. Les mots sortent enfin, mais au prix d'un tel effort que vous vous surprenez à les articuler avec lui, comme pour l'aider.

- Que veux-tu que nous en fassions, étranger ? grince le squelette. Tu es imbécile, mais tu n'es pas méchant. Tu peux passer.

La horde s'écarte et vous laisse reprendre votre chemin. Vous pouvez maintenant aller fouiller la ferme en ruine (rendez-vous au [391](#)), la dépasser et continuer votre route vers le nord-ouest (rendez-vous au [263](#)) ou faire demi-tour pour mettre le cap sur le sud (rendez-vous au [355](#)). Si vous possédez une Pierre de Vérité, vous pouvez essayer de vous en servir pour interroger le chef des Squelettes avant de partir (rendez-vous au [78](#)).

302

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [276](#) ; si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [203](#).

303

Vous écartez l'épée du Baron d'un coup de pied et vous vous penchez sur lui.

- Vite ! Dis-moi ce que tu sais sur l'enlèvement de la princesse Téléssa !

- C'était donc ça, articule le Baron avec effort. Arachnos la tient prisonnière dans un souterrain des Hauts de la Mort. Une fois qu'il aura Arion, le roi Jonthane... bien obligé...

Le Baron dépérit à grande vitesse, mais il rassemble ses dernières forces pour cracher ces mots : - Tu m'as tué pour cette information mais je suis heureux de te la fournir car elle va te tuer à ton tour. Personne ne peut sortir vivant des Hauts de la Mort.

Là-dessus, il se redresse à demi sur un bras et contracte la bouche. Vous reculez, craignant qu'il ne vous crache à la figure, mais il se contente d'émettre un long sifflement strident. Aussitôt, un bruissement vous fait lever la tête : une douzaine de Chauves-Souris vampires géantes descendent à tir d'aile du toit pour vous attaquer. Vous n'en avez jamais vu d'aussi monstrueusement grandes. Si vous voulez les affronter rendez-vous au [209](#). Sinon, rendez-vous au [130](#).

304

Malgré l'hôte qui veille à votre chevet un tisonnier à la main, vous dormez d'un sommeil paisible. Vous vous réveillez de bon matin, ragaillardisé de 2 points d'ENDURANCE. Vous repartez vers l'ouest, espérant retrouver la piste d'Otus. Rendez-vous au [216](#).

305

Une petite vipère de Gering vit dans l'anfractuosité du mur, derrière le levier. En abaissant ce dernier, vous lui avez permis

de se glisser à la vitesse d'un éclair et de vous mordre le doigt. Dans moins de trente secondes, le venin mortel fera son effet et votre aventure sera terminée.

306

Vous suivez Otus discrètement et à bonne distance. A un moment donné, il s'arrête et tourne la tête, comme s'il reniflait l'air, et vous avez juste le temps de vous aplatir derrière un arbre couché. Vous le laissez s'éloigner avant de repartir sur ses traces. Il est clair qu'il se dirige vers les Hauts de la Mort, région d'une dureté légendaire d'où, de mémoire humaine, aucun voyageur n'est jamais revenu. Jadis, il y a bien longtemps, cette région était peuplée par une société hautement civilisée, experte notamment en astronomie. C'est maintenant une lande froide et balayée par des brouillards magiques, où rodent des monstres féroces. On raconte que lorsque les brouillards montent les voyageurs perdent tout point de repère et qu'ils ne peuvent plus compter que sur leur chance et leur bon sens pour s'en sortir. Il va être très difficile de suivre Otus à travers les Hauts de la Mort, mais vous avez confiance en vos capacités. Soudain, un faisan s'envole avec un bruissement d'ailes dans les hautes herbes, sur la gauche. Otus est trop loin pour l'entendre, mais vous vous retournez dans cette direction, juste à temps pour distinguer une forme noire qui se jette sur vous. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [97](#) ; si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [187](#).

307

Vous vous écarterez du Squelette avant d'essayer la couronne, au cas où cela déclenche le réveil de son propriétaire ou quelque sortilège destructeur... Mais le Squelette demeure parfaitement mort et immobile, et il ne se passe rien. Au bout d'un moment vous retirez la couronne. Une force mystérieuse vous incite à la remettre sur le crâne du gisant, plutôt que de la prendre avec vous, et vous obéissez à cette impulsion. Cet acte désintéressé ramène votre total de CHANCE et d'ENDURANCE à leur niveau de

départ. Et maintenant, allez-vous retirer le cylindre de la main du Squelette royal (rendez-vous au [232](#)) ou quitter le navire (rendez-vous au [188](#)) ?

308

Tandis que vous rampez entre les taillis qui bordent le mur d'enceinte ouest, votre sixième sens vous alerte que les buissons qui se trouvent juste devant vous n'abritent pas que des végétaux... A cet instant précis, l'animal de compagnie du Baron, une boule de fourrure rousse, de griffes et de muscles, jaillit du fourré et vous saute à la gorge avec un feulement rauque. C'est la première fois que vous voyez un Chat du désert Scythérien hors d'un zoo, et vous trouvez que celui-ci serait bien plus à sa place derrière les barreaux !

CHAT DU DÉSERT HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 10

Si vous êtes vainqueur, vous restez quelques instants immobile et l'oreille aux aguets pour vous assurer que les bruits de lutte n'ont éveillé l'attention de personne, puis vous abandonnez le chat aux limaces et vous reprenez votre chemin. Une ombre plus prononcée, devant vous, marque le début d'un sentier étroit qui longe le côté de la maison. Si vous voulez l'emprunter pour gagner le devant de la maison, rendez-vous au [114](#). Si vous préférez rester sur l'arrière de la demeure, rendez-vous au [366](#).

309

Grièvement blessée, l'Orque se redresse sur un bras et décoche une fléchette empoisonnée avec sa sarbacane, dans son dernier souffle. Elle fait mouche et vous mourez presque instantanément, frappé en plein cœur.

310

Vous redoublez de prudence pour le reste du trajet qui vous sépare de la demeure du Baron. Dans les reflets dorés du soleil couchant, la façade de grès jaune paraît chaude et accueillante. La maison est entourée d'un grand mur d'enceinte. Si vous voulez prendre des airs d'homme d'affaires et avancer avec assurance vers le portail, rendez-vous au [125](#). Si vous préférez chercher un autre moyen d'entrer chez le Baron, rendez-vous au [177](#).

311

Peu après, vous vous retrouvez pris dans une nappe de brouillard particulièrement épais. A l'intérieur, des langues brumeuses s'agitent en tous sens comme des flammes de bougie dans un courant d'air, ce qui est d'autant plus angoissant qu'il n'y a pas la moindre brise pour justifier ces mouvements. Les créatures du lac vous adressent alors la parole d'une voix étrange, basse comme un murmure mais stridente comme un sifflement : « Suis-nous, suis-nous ! » Vous tentez de leur parler, mais elles ne vous comprennent pas. Si vous avez un sifflet, il vous permettra de leur communiquer avec elles et vous saurez à quel paragraphe vous rendre. Sinon, vous pouvez les suivre, rendez-vous au [47](#). Sinon, rendez-vous au [253](#).

312

Vous tombez sur une lettre fort intéressante. Écrite avec une encre noire si épaisse qu'un aveugle pourrait en reconnaître le tracé au toucher, elle est paraphée d'un grand A alambiqué. Vous y apprenez que, des trois Demi-Géants, le porteur de la lettre (un nommé Otus) est plus fiable que les deux autres, qui se détestent l'un l'autre. Leur amour de l'argent et leur haine réciproque les rendent, poursuit la lettre « moins loyaux envers moi et moins utiles pour notre plan. Informe donc seulement Otus du lieu et de l'heure du pique-nique de la princesse. Il fera le reste ». Notez le numéro de ce paragraphe ainsi que l'hostilité qui oppose les

deux Demi-Géants. Il est clair que le Baron trempe dans l'enlèvement de la princesse. Vous êtes sur la bonne piste, vous gagnez 1 point de **CHANCE**. Soudain, une étincelle jaillit de votre mèche d'amadou, et les papiers et leurs boîtes en bois très sec s'enflamment à une vitesse stupéfiante : vous avez presque l'impression d'une explosion. En quelques secondes, un incendie incontrôlable fait rage. Vous attrapez une liasse de papiers au hasard et vous foncez hors de la pièce. Vos cheveux commencent déjà à roussir : lancez 1 dé. Si vous obtenez 6, rendez-vous au [261](#) ; sinon, rendez-vous au [218](#).

313

Rayez les objets de votre *Feuille d'Aventure*. Vous essayez d'engager la conversation avec l'homme, mais il n'est guère coopératif. - N'essaie pas de m'emboîter, vous répond-il. Je suis Avant-Postien et fier de l'être. Je sais bien comment vous êtes, vous autres étrangers. C'est un de vous qui a tué Granny Longuejambes, ma voisine. Un gaillard bâti comme une armoire à glace. Alors tu te tais, tu t'allonges sur ce lit et tu dors. Et moi je vais te garder à l'œil toute la nuit, comme un aigle. Tu m'as donné de la nourriture, c'est tout ce que je voulais de toi. Vous vous demandez si « l'armoire à glace » était Otus, le Demi-Géant. Si vous décidez de quitter cet hôte peu amène pour aller inspecter la maison d'à côté, rendez-vous au [91](#). Si vous préférez rester ici, rendez-vous au [304](#).

314

Sa massue s'abat sur votre épaule mais, heureusement, ce n'est pas le bras qui tient l'épée. Vous perdez 2 points d'**ENDURANCE**. Rendez-vous maintenant au [339](#) pour affronter le guerrier invisible.

315

Un Ogre passe la tête par la fenêtre ; il vous aperçoit, figé comme un lapin dans le rayon lumineux, et enjambe le rebord de la fenêtre. Vous en profitez pour lui assener un coup, mais il se ressaisit en touchant le sol et se jette sur vous, une hache à la main.

OGRE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, vous pouvez :

Fouiller le corps	Rendez-vous au 331
Entrer par la fenêtre	Rendez-vous au 77
Descendre par la trappe	Rendez-vous au 237

316

Si vous disposez d'un poignard ou d'un silex taillé, rendez-vous au [37](#). Sinon, rendez-vous au [63](#).

317

Vous gagnez. Le sang a jailli de la main de Fang-Zen. Vous aviez parié 6 pièces d'or, mais Fang-Zen avoue maintenant qu'il n'a pas l'ombre de la première pièce. Un des rares points d'honneur, chez les voleurs, consiste à toujours honorer ses dettes de jeu, aussi les hommes assis à votre table toisent-ils Fang-Zen d'un œil menaçant, et certains sortent même des gourdins et des couteaux. - Tu ferais mieux de me donner la lettre, en ce cas, dites-vous au perdant.

Fang-Zen n'a pas le choix. A contrecœur, il sort la lettre du roi Jonthane de sa poche et la fait glisser sur la table vers vous. La mission vous appartient, maintenant ! En empochant la lettre, vous remarquez le sceau royal, orné de serpents qui s'enroulent pour former le nombre 88. N'oubliez pas d'inscrire la lettre et

son numéro sur votre *Feuille d'Aventure* avant de sortir de la taverne, puis *tentez votre chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [337](#) ; si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [353](#).



318

La sixième motte est la dernière. Autant que vous puissiez en juger dans cet épais brouillard, il n'y a plus que de l'eau tout autour de vous. Par ailleurs, une yole, immobile bien qu'apparemment dépourvue d'ancre, flotte à quelques mètres sur votre droite. Allez-vous la gagner à la nage (rendez-vous au [279](#)) ou rebrousser chemin (rendez-vous au [29](#)) ?

319

La pièce où vous vous trouvez actuellement est éclairée par des torches accrochées aux murs et vous découvrez une sinistre chambre de torture dans cette lumière vacillante. Un chevalet d'écartèlement trône au centre de la pièce, des tenailles, des ciseaux et autres instruments coupants sont accrochés aux murs. Vous apercevez des fouets à lanières de cuir terminées par des boules métalliques ainsi qu'une boîte en forme de cercueil dont l'intérieur du couvercle, ouvert pour le moment, est hérissé de longs piquants conçus pour pénétrer lentement dans la chair de la victime allongée dans la boîte. Vous avez à peine franchi le seuil de la pièce, qu'une voix plaintive vous appelle :

- Au secours, aidez-moi par pitié !

La voix provient de la pièce que vous venez de quitter ; si vous y retournez, rendez-vous au [227](#), Si vous jugez plus prudent de quitter la salle de torture par l'escalier en colimaçon qui monte vers une porte capitonnée, rendez-vous au [197](#).

320

Feignant la terreur, vous vous plaquez contre le mur et vous fouillez dans votre sac en suppliant :

- Pitié, grand seigneur, pitié ! J'ai quelque chose pour toi !

Vous sortez alors la fiole de potion et vous l'avalez d'une seule gorgée rapide. (N'oubliez pas de la rayer de votre *Feuille d'Aventure*.) Aussitôt, le mystérieux guerrier devient visible à vos yeux : ce n'est qu'un nain renégat, armée d'une massue à piquants !

NAIN RENÉGAT HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 7

Si vous êtes vainqueur, vous trouvez 4 pièces d'or sur la dépouille du nain. Rendez-vous au [59](#).

321

Peu après, vous apercevez des ossements et des squelettes éparpillés à même le sol, sur les deux flancs de la vallée. Il s'agit pour la plupart de carcasses d'animaux, mais vous reconnaissez aussi, sans aucun doute possible, des Squelettes d'humains et d'humanoïdes. Attendez ! Cette main, là... n'a-t-elle pas bougé ? Ne vient-elle pas, sous vos yeux, de ramper jusqu'au poignet de ce Squelette, pour s'y raccrocher avec un sinistre claquement ? Si vous avez la prudence de courir vers la ferme en ruine que vous apercevez tout au fond de la vallée, rendez-vous au [351](#). Si vous préférez affronter la horde de Squelettes humains qui se dressent un à un autour de vous, rendez-vous au [124](#).

322

Les Peaux de Silex ne savent pas trop que penser de vous. Ils ne sont pas au service des forces du Mal et ils sentent que vous ne l'êtes pas non plus. Heureusement, l'impression qu'ont la plupart des Anciens est que vous êtes en mission contre leur ennemi juré, Arachnos, aussi vous honorent-ils d'un cadeau somptueux : un

de leurs plus précieux totems. Il s'agit d'une branche d'ébène d'une trentaine de centimètres, terminée par un hexagramme en argent et gravée du nombre [158](#) (prenez-en note). Les Peaux de Silex vous escortent ensuite pour sortir de leur défilé protégé. Vous gagnez 1 point de CHANCE. Rendez-vous au [16](#).

323

- Non, répondez-vous, je n'ai pas de rendez-vous à proprement parler, mais j'ai ceci... Sur ces mots, vous sortez 2 pièces d'or de votre gousset. Une lueur de convoitise s'allume dans les yeux du portier qui entrouvre les grilles juste assez pour vous laisser passer. Il empoche lestement l'argent (n'oubliez pas de rayer ces 2 pièces de votre *Feuille d'Aventure*) et disparaît à nouveau dans sa loge, tandis que vous traversez la cour. Profitant de ce qu'il ne vous regarde pas, vous pouvez marcher avec aplomb vers la porte d'entrée de la maison : rendez-vous au [155](#). Si vous préférez vous engager dans un petit sentier qui longe le mur ouest, rendez-vous au [183](#).

324

Les fumées toxiques vous tournent la tête et vous donnent des haut-le-cœur. Vous titubez et perdez l'équilibre. *Tentez votre chance*. Si vous êtes Chanceux, vous tombez contre la paroi de la grotte ; si vous êtes Malchanceux, vous basculez dans la mare de lave en fusion et vous périssez d'une mort horrible. Si vous êtes encore en vie, vous perdez 2 points d'ENDURANCE à cause des émanations toxiques. Rendez-vous au [15](#).



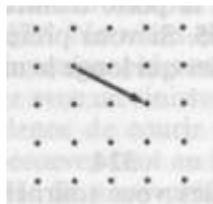
325

La porte s'ouvre sur une grotte souterraine éclairée par des torches murales d'où s'élèvent des volutes de fumée. Vous voici face à deux grandes statues qui représentent des boucs à longues cornes, chacun est allongé devant l'entrée d'un tunnel. La statue de gauche porte le symbole suivant :

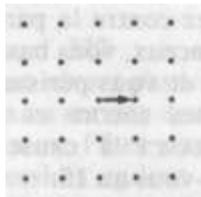
Allez-vous entrer dans le boyau de gauche (rendez-vous au [383](#)), ou dans celui de droite (rendez-vous au [71](#)) ?

326

La porte s'ouvre en grinçant et vous pénétrez dans le tunnel obscur. Vous avez à peine fait un pas qu'elle se referme en claquant derrière vous, ce qui vous plonge dans l'obscurité totale. Si vous disposez d'une lampe ou d'un briquet à mèche d'amadou, vous parvenez à vous éclairer ; sinon, votre **HABILETÉ** est diminuée de 1 point jusqu'à ce qu'on vous signale dans le texte que vous êtes parvenu dans un endroit éclairé... si tant est que vous surviviez jusque-là ! Vous guidant à tâtons si vous n'avez pas de source lumineuse, vous parvenez à la hauteur d'un autre boyau, sur la gauche, d'où s'échappe une terrible puanteur. Si vous y entrez, rendez-vous au [153](#). Si vous continuez tout droit, rendez-vous au [94](#).



Celle de droite celui-ci :



327

- Un chien ? s'interroge l'Ogre tout haut, l'air perplexe. Mais le maître n'a pas de chien ! Là-dessus, il empoigne la hache qui pendait à sa taille et descend le sentier à grands pas. Vous avez à peine le temps de dégainer votre épée que le voici devant vous. Rendez-vous au [397](#).

328

Vous réfléchissez très vite et vous videz la fiole d'huile sur le chemin de l'Orque-Troll qui s'étale lourdement de tout son long, et vous n'avez pas de mal à lui porter le coup fatal. Rayez l'huile de votre *Feuille d'Aventure* puis rendez-vous au [181](#).

329

A votre sortie de la taverne, vous êtes agressé par une bande de voleurs qui vous avaient observé en train de jouer. Ils parviennent à vous dépouiller de vos 8 pièces d'or fraîchement acquises et de l'équivalent de 2 Repas avant que vous ne les fassiez fuir à coups d'épée. Portez les modifications nécessaires sur votre *Feuille d'Aventure* puis rendez-vous au [388](#).

330

Ces champignons sont extrêmement nutritifs : votre total d'ENDURANCE remonte à son niveau de départ. Malheureusement, ils sont aussi très rares et vous avez mangé tous ceux qu'il y avait dans le coin. Si vous le souhaitez, vous pouvez maintenant goûter aux champignons à pois verts (rendez-vous au [245](#)) ou à pois bleus (rendez-vous au [136](#)). Si vous préférez vous remettre en route, rendez-vous au [69](#).

331

Avez-vous déjà eu affaire au jardinier ? Si oui, rendez-vous au [32](#). Sinon, rendez-vous au [128](#).

332

Si votre total actuel de **CHANCE** est supérieur ou égal à 6, rendez-vous au [162](#). S'il est inférieur à 6, il ne se passe rien : retournez au [253](#) et faites une nouvelle tentative.

333

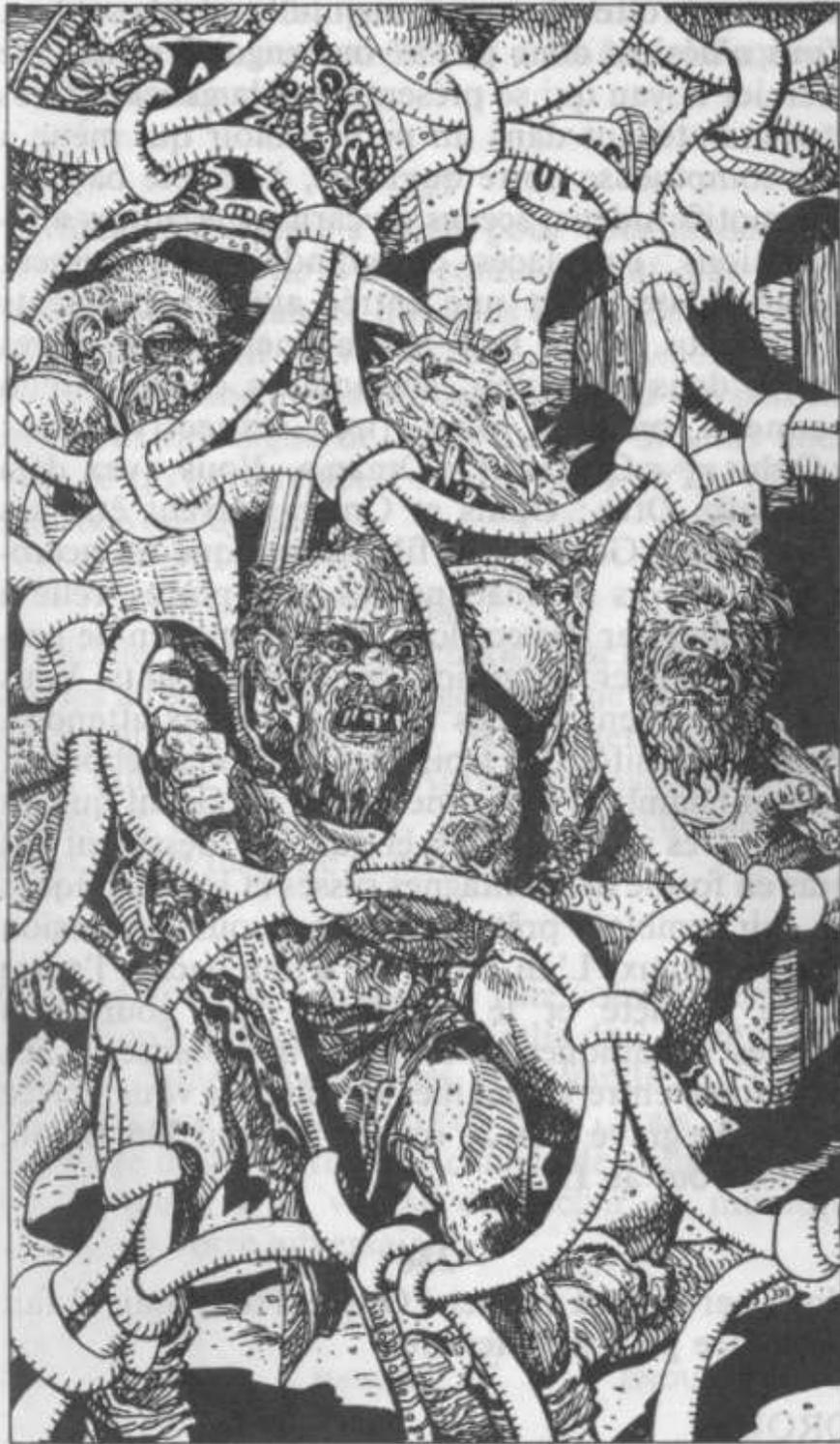
Vous donnez un coup de sifflet pour signifier que vous acceptez de les suivre. Les créatures vous conduisent alors aux confins nord-ouest du marais, sain et sauf. Rendez-vous au [281](#).

334

Si vous voulez faire tomber un des piliers en le poussant avec force, lancez trois dés. Si le résultat est inférieur à votre total actuel d'**ENDURANCE**, vous y parvenez. Si vous préférez scier un des poteaux à coups d'épée répétés, vous devez lancer deux dés et obtenir un résultat inférieur à votre total actuel d'**HABILETÉ**. A vous de choisir la méthode que vous souhaitez employer. Si vous réussissez, rendez-vous au [65](#). Sinon, rendez-vous au [361](#) pour poursuivre le combat.

335

La porte s'ouvre sans bruit et vous débouchez dans un tunnel brillamment éclairé. Vous avancez de quelques pas, mais vous entendez bientôt un grand tintamarre et vous découvrez, devant vous, une immense grotte où campe une multitude de soldats. Vous n'hésitez donc pas à vous engouffrer dans le premier boyau qui se présente, sur la gauche. Vous êtes maintenant dans un petit couloir qui mène à une somptueuse porte ouvragée, à double battant. Les motifs hideux, scènes de carnage et autres abominations, entrelacés de grands A, ne laissent aucun doute : c'est une entrée aux appartements d'Arachnos. Mais il y a également trois autres portes dans le couloir, surmontées chacune d'un panneau où l'on peut lire, respectivement : « Ophis », « Otus » et « Oman ». Vous avez déjà rencontré Otus ; Ophis et Oman doivent être ses frères Demi-Géants. Un filet métallique



335 *Des muscles ronds dessinent aux Demi-Géants
des bras en forme de montagnes russes !*

est accroché en travers de chacune des trois portes, relié à des cloches par des cordons. Le seul moyen de passer est d'attirer l'attention des Demi-Géants. Vous tirez bravement un des cordons et vous attendez. Presque aussitôt, les trois Demi-Géants déboulent de leur chambre. Ils tiennent plus du Géant que du Demi ! Des muscles ronds et durs leur dessinent des bras en forme de montagnes russes et leurs tuniques de cuir semblent prêtes à exploser sous la pression des pectoraux. L'un est armé d'une hache, l'autre d'une arbalète et le troisième d'un gourdin à pointes métalliques. C'est Otus qui pointe le nez vers vous, entre les mailles du filet. Si vous portez un casque gravé d'un A, rendez-vous au [396](#). Sinon, rendez-vous au [19](#).

336

Vous parvenez à blesser l'Orque-Troll, mais il fait volte-face pour se défendre.

ORQUE-TROLL HABILITÉ : 7 ENDURANCE ! 4

Si le combat n'est pas fini au terme du second assaut, rendez-vous au [309](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [27](#).

337

La foule admirative s'écarte pour vous laisser passer. Ceux qui ne vous connaissent pas s'empressent de demander qui vous êtes à leurs voisins. Ajoutez 1 point à votre total de CHANCE. A un moment donné, vous croisez le regard du patron, qui vous fait signe de venir au bar. Si vous allez voir ce qu'il vous veut, rendez-vous au [23](#) Sinon, rendez-vous au [384](#).

338

L'initiale, emblème d'Arachnos, le seigneur du mal qui les a réduits en esclavage avant de les tuer, rend les Squelettes comme fous. Ils se jettent sur vous et vous taillent en pièces. Après le passage des corbeaux et des Mordidas, vos os blanchiront, eux aussi, sur le flanc de la colline.

339

Comme vous ne pouvez pas voir votre adversaire, votre *Force d'Attaque* sera affaiblie de 2 points pour toute la durée de ce combat, et ce handicap s'ajoute aux diminutions d'**HABILETÉ** dont vous souffrez peut-être déjà. Votre seule chance de vous en sortir est de réagir à la vitesse de l'éclair au moindre souffle de votre adversaire !

GUERRIER INVISIBLE HABILETÉ : 7 ENDURANCE: 7

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [59](#).

340

Vous avancez sans bruit jusqu'à la façade de la maison. Dans la loge du gardien, à l'autre bout de la grande cour, personne ne bouge lorsque vous actionnez la poignée de la porte d'entrée, qui tourne sans bruit sur ses gonds bien huilés. Rendez-vous au [197](#).

341

Vous descendez le seau dans le puits et vous le remontez plein d'eau claire. Prudemment, vous en prélevez un peu au creux de votre main et vous avalez quelques gorgées. L'eau est fraîche et désaltérante, mais c'est aussi un poison subtil, dont l'effet pourra être déclenché plus tard dans votre aventure. Inscrivez « Puits » sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [42](#).



342

Deux Fantômes des Marais surgissent du brouillard. L'un a les yeux rouges, l'autre d'un vert cadavérique. Tous deux recourent à la magie pour donner de la substance à leurs armes fantômes, une lance argentée et une épée gravée de runes, puis ils s'élancent à l'assaut. Si vous avez un bouclier pour vous protéger, vous les affronterez l'un après l'autre. Sinon, vous devez en choisir un que vous combattrez de la façon habituelle, tandis que le second essaiera de vous frapper lui aussi : vous ne pourrez pas le blesser mais vous devrez lancer les dés pour lui également ; s'il obtient une *Force d'Attaque* supérieure à la vôtre, il vous inflige la perte d'ENDURANCE habituelle.

Premier FANTÔME DES MARAIS HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 8

Second FANTÔME DES MARAIS HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, vous voyez avec stupeur leurs dépouilles, puis leurs armes, s'évanouir dans l'air. Rendez-vous au [214](#).

343

Ils sont tous d'accord pour dire qu'ils aimeraient bien travailler dans ce secteur, car c'est beaucoup plus sûr et plus lucratif que la pêche. Mais ils n'ont pas d'autres renseignements spécifiques. Vous pouvez maintenant aller faire un tour au marché, si vous estimez que cela peut vous être utile (rendez-vous au [150](#)) ou quitter la ville par l'ouest et vous mettre en quête des ravisseurs (rendez-vous au [200](#)).

344

Vous êtes parvenu à mi-pente, lorsqu'un Orque-Troll jaillit des buissons et s'élançe vers vous en brandissant une lance, prêt à vous embrocher. Si vous avez de l'huile de saule, rendez-vous au [328](#). Sinon, rendez-vous au [223](#).

345

Vous courez vers le fond du ravin, cherchant désespérément une cachette, mais le temps que vous perdez ainsi permet au rocher de vous rattraper : vous perdez 6 points d'ENDURANCE sous le choc. Si vous êtes encore en vie, rendez-vous au [146](#).

346

Ces marécages semblent ne devoir jamais finir ; vous marchez des heures durant, volant çà et là quelques instants de maigre repos où vous dormez d'un sommeil agité. Dans ce brouillard sinistre, la lumière ne change jamais, balançant toujours entre nuit et jour. Vous vous rendez compte qu'à force d'éviter les nappes de brouillard les plus denses, vous dérivez peu à peu vers l'ouest. Si vous vous autorisez ce changement de direction, rendez-vous au [281](#). Si vous décidez de rectifier votre cap, rendez-vous au [73](#).

347

Quelques gouttes d'acide seulement vous rentrent dans les yeux : votre *Force d'Attaque* est diminuée de 2 points pour toute la durée de ce combat.

VIPÈRE CRACHEUSE HABILITÉ : 4 ENDURANCE : 4

Si vous êtes vainqueur, vous reprenez votre route, avançant aussi vite que vous le pouvez, et vous parvenez bientôt en bordure d'une partie guéable du fleuve. Si vous traversez, rendez-vous au [14](#). Si vous continuez à longer la rive vers le sud, rendez-vous au [58](#).



347 Quelques gouttes d'acide de la Vipère
Cracheuse vous rentrent dans les yeux.

348

Vous ne vous attendiez pas à déboucher sur un escalier, raide qui plus est, et vous dégringolez en bas des marches. Vous venez d'entrer dans la forge d'Arachnos et votre arrivée bruyante attire l'attention du maître des lieux, un Ogre gigantesque. Il attrape une arme à la lame fraîchement trempée et se jette sur vous.

OGRE DES FORGES HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 12

Si vous êtes vainqueur, l'Ogre agonisant bascule en arrière, renversant dans sa chute une cuve de métal en fusion. Le liquide rouge et bouillonnant se répand rapidement au sol, et vous n'avez d'autre choix que de sortir au plus vite par la porte de la forge. Vous avez juste le temps d'attraper un bouclier gravé d'un grand A, si vous le souhaitez (inscrivez-le en ce cas sur votre *Feuille d'Aventure*). Une fois dans le couloir, allez-vous prendre sur la gauche (rendez-vous au [176](#)) ou sur la droite (rendez-vous au [82](#)) ?

349

Lorsqu'une petite boule de feu jaillit droit sur vous du fond du tunnel, vous n'avez rien pour vous protéger. Vous vous couvrez la tête avec les bras, mais cela ne vous épargne pas, malheureusement, de sévères brûlures : vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [199](#).

350

L'odeur du feu s'accroît, et vous entendez maintenant quelqu'un qui siffle. Si vous voulez continuer à avancer en redoublant de prudence, rendez-vous au [254](#). Si vous jugez plus prudent de revenir sur vos pas pour contourner le jardin par l'autre côté, rendez-vous au [308](#).

351

Lancez deux dés. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à votre total actuel d'ENDURANCE, vous atteignez sain et sauf la ferme en ruine. Si vous obtenez un résultat supérieur à votre total actuel d'ENDURANCE, les Squelettes vous rattrapent et vous déchiquettent en quelques secondes. Si vous atteignez la ferme, vous avez au moins l'avantage de pouvoir vous battre sur le seuil de la porte, ce qui les contraint de vous attaquer à tour de rôle, et non en bande.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier SQUELETTE	6	5
Deuxième SQUELETTE	6	4
Troisième SQUELETTE	6	4
Quatrième SQUELETTE	6	5

Quand vous avez terrassé les quatre premiers Squelettes, les autres sont pris d'une étrange torpeur ; ils laissent pendre leurs bras, lâchant leurs armes qui tombent en cliquetant, puis s'affaissent en tas dans la cour. Si vous décidez de :

Fouiller la ferme	Rendez-vous au 391
Gravir la pente au nord	Rendez-vous au 263
Retourner vers le sud	Rendez-vous au 355

352

Vous êtes conduit à la hutte des Anciens. Le premier garde vous maintient les mains dans le dos et son compagnon vous presse la pointe d'un poignard à la gorge pendant que d'autres vous fouillent, vous et votre sac à dos. Si vous avez un médaillon gravé d'un A, ils le trouvent rapidement : rendez-vous au [400](#). Sinon, rendez-vous au [105](#).

353

Votre partie de pique-doigts avec Fang-Zen a attiré l'attention de la plupart des clients de la taverne, y compris celle de quelques tristes sires, du genre qui n'aurait aucun scrupule à frapper dans le dos un Elfe sans défense avec une épée empoisonnée. Ils ont vu Fang-Zen vous remettre la lettre et ils la veulent. Deux d'entre eux vous guettent à la sortie de la taverne. Vous allez devoir les combattre ensemble. Pour chaque Assaut, choisissez celui que vous attaquez puis lancez les dés pour calculer la *Force d'Attaque* pour vous trois. Vous gagnez ou perdez de la manière habituelle contre l'adversaire choisi. Quant au second, s'il obtient une *Force d'Attaque* supérieure à la vôtre, il vous blesse et vous inflige la perte d'ENDURANCE habituelle, mais si sa *Force d'Attaque* est inférieure à la vôtre, il vous rate sans que vous le blessiez pour autant, puisque ce n'est pas lui que vous combattez à cet Assaut.

FRAPPE HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 8

LOUBARD HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 9

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [337](#).

354

Votre lame a dû trancher quelque chose de vital. L'eau se teinte de rouge et vous êtes maintenant libre de regagner la motte herbue. Retournez au [221](#) pour reprendre cette dangereuse traversée.

355

Au bout d'un moment, vous parvenez à un puits. Il y a un banc à côté et vous êtes heureux de pouvoir vous asseoir pour vous reposer un peu. Le puits est très vieux, à en juger par les pierres usées de la margelle, mais il paraît propre et bien entretenu. Un seau en bois pend au bout d'une chaîne. Vous avez soif et votre gourde aurait bien besoin d'être remplie. Si vous voulez boire

l'eau du puits, rendez-vous au [341](#). Si vous préférez vous abstenir, rendez-vous au [42](#).



356

Vous avancez dans le tunnel... et, soudain, vous vous enfoncez dans le sol jusqu'aux genoux. Horrifié au-delà des mots, vous vous rendez alors compte que le « sol » n'est qu'une épaisse couche de milliers et de milliers de vers gris qui se confondent parfaitement avec la pierre des parois. Vous les avez dérangés et ils se mettent à gigoter, ce qui vous fait perdre l'équilibre. Vous tombez à plat ventre dans la masse grouillante. Les vers vous entrent dans la bouche par dizaines et vous mourez rapidement, étouffé.

357

Si vous voulez aller à la place du marché, rendez-vous au [150](#)). Si vous préférez traîner un peu dans le port, rendez-vous au [171](#).

358

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [375](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [293](#).

359

Vous vous remettez en route vers les quartiers pauvres d'Arion. Tout s'éclaire, maintenant : Arachnos, le Voleur de Vie, est repassé à l'action. Il y a quelques siècles, sur le lointain promontoire nord-est de Khul se dressait une ville belle et prospère, Faleha ; peu à peu, Arachnos en avait acquis toutes les sources de revenus. Son objectif n'était pas le gain financier, même s'il avait certainement besoin d'argent pour payer ses hordes de plus en plus nombreuses de serviteurs, soldats et suppôts. Arachnos est une créature du Chaos : il faut qu'il sème le Chaos et le Mal sur son passage et, à l'inverse des brutes que vous avez l'habitude de croiser au fil de vos aventures, il est suffisamment intelligent pour tramer de subtils plans maléfiques. C'est dans la propagation du Mal, et non dans la richesse, qu'il trouve son plaisir. Il semblerait maintenant qu'il ait jeté son dévolu sur Arion. Il veut manipuler le commerce de l'or jusqu'à acquérir un tel contrôle d'Arion que le roi Jonthane se retrouve à sa merci. Qui plus est, il ne s'en tiendra certainement pas au nord de Khul, car son ambition est de construire à l'est un Empire du Mal. Déterminé à rattraper les ravisseurs, vous sortez de la ville et vous partez vers l'ouest. Rendez-vous au [200](#).

360

Vous vous approchez suffisamment pour surprendre une conversation animée mais, comme vous ne comprenez pas la langue, cela ne vous avance guère. Vous estimez qu'il doit y avoir une dizaine de Peaux de Silex dans la hutte. Si vous voulez entrer en trombe et les attaquer, rendez-vous au [166](#). Si vous préférez gagner une autre hutte, rendez-vous au [198](#). Mais vous pouvez aussi sortir un tison incandescent du feu et le jeter sur le toit de chaume de la hutte des Anciens. Dans ce cas, rendez-vous au [11](#). Enfin, vous pourriez tenter de quitter discrètement le village : rendez-vous au [302](#).



361

Il existe une espèce d'Orque qui ne vit que dans les lieux humides et sombres, près des bassins souterrains ou dans des marais tels que celui-ci. Ces Orques construisent des cabanons sur pilotis au-dessus de la boue et se nourrissent de poisson cru et de toutes les créatures de petite taille qu'elles parviennent à tuer. Aveuglé par l'épais brouillard, vous débouchez sans vous en rendre compte dans un de leurs villages. Heureusement, la plupart des guerriers sont partis à la chasse, mais cela ne vous épargne pas d'affronter les deux qui se dressent sur votre chemin ! Vous allez devoir les combattre ensemble. Pour chaque assaut, choisissez lequel des deux vous essayez de blesser : vous gagnerez ou perdrez contre lui de la façon habituelle. Calculez également la *Force d'Attaque* de son compagnon : si elle est supérieure à la vôtre, il parvient à vous frapper et vous inflige la perte habituelle d'**ENDURANCE**, tandis que vous ne pouvez pas le blesser.

Première ORQUE DES MARAIS **HABILETÉ** : 7 **ENDURANCE** : 8

Seconde ORQUE DES MARAIS **HABILETÉ** : 7 **ENDURANCE** : 7

Dès que vous avez perdu 4 points d'**ENDURANCE**, rendez-vous au [43](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [296](#).



361 *Vous allez devoir affronter les deux guerriers qui se dressent sur votre chemin.*

362

Le Squelette qui mène la bande claque des mandibules à vide à trois ou quatre reprises : il essaye de parler, après des années de silence. Les mots sortent enfin, mais au prix d'un tel effort que vous vous surprenez à les articuler avec lui, comme pour l'aider.

- Que veux-tu que nous en fassions, étranger ? grince le squelette. Tu es imbécile, mais tu n'es pas méchant. Tu peux passer.

La horde s'écarte et vous laisse reprendre votre chemin. Vous pouvez maintenant aller fouiller la ferme en ruine (rendez-vous au [391](#)), la dépasser et continuer votre route vers le nord-ouest (rendez-vous au [263](#)) ou faire demi-tour pour mettre le cap sur le sud (rendez-vous au [355](#)). Si vous possédez une Pierre de Vérité, vous pouvez essayer de vous en servir pour interroger le chef des squelettes avant de partir, rendez-vous au [78](#) dans ce cas.

363

Vous lancez le poignard en visant l'Orque. Lancez deux dés. Si vous obtenez un total inférieur ou égal à votre total actuel d'HABiLETÉ, rendez-vous au [260](#). Sinon, rendez-vous au [336](#).

364

Les hommes échangent des regards étonnés. - Au large des îles du Levant bien sûr ! répond l'un d'eux, n'importe quel imbécile sait ça ! Là-dessus ils se lèvent et s'éloignent en riant de votre ignorance abyssale. Si vous voulez aller à la place du marché, si cela vous paraît encore utile, rendez-vous au [150](#). Si vous préférez quitter la ville par l'ouest et vous mettre en quête des ravisseurs, rendez-vous au [200](#).

365

Les petits cours d'eau, les mottes herbues et les bouquets de joncs commencent à avoir un air terriblement familier. Seriez-vous en train de tourner en rond ? Si vous arrivez ici pour la troisième fois, un profond découragement vous gagne : rendez-vous au [288](#). Autrement vous pouvez vous diriger :

Au hasard

Rendez-vous au [55](#)

Vers le brouillard

Rendez-vous au [342](#)

Vers les mares

Rendez-vous au [76](#)

366

Vous passez le coin de la maison et vous balayez du regard la façade arrière. Un sentier bien entretenu la borde tout du long, bizarrement jonché de cadavres d'oiseaux. Vous ne savez trop qu'en penser. Les fenêtres du rez-de-chaussée ont toutes les volets fermés, aussi ne voyez-vous que deux façons de vous introduire dans la demeure : grimper le long d'une épaisse branche de lierre et entrer en passant un carreau à l'étage (rendez-vous au [38](#)) ou passer par une trappe à double battant qui doit donner sur une cave (rendez-vous au [242](#)).



367

Le timonier tient sa parole, il vous emmène effectivement loin d'ici. Tellement loin que vous disparaissiez à tout jamais dans le brouillard où votre aventure s'achève.

368

Vous gardez le flanc de la falaise à votre gauche et vous continuez vers l'ouest en vous repérant à l'aide du soleil. Ce dernier est très bas dans le ciel lorsque vous atteignez un embranchement. Le glissement de terrain qui a donné naissance à la falaise que vous longez a également formé une seconde ravine parallèle qui descend en pente douce. Allez-vous continuer d'aller vers l'ouest en vous engageant dans ce goulet (rendez-vous au [25](#)) ou l'éviter en obliquant légèrement vers le nord (rendez-vous au [292](#)) ?

369

Le garde vérifie, mais personne n'a entendu parler d'un individu du nom que vous avez indiqué, et il n'y a personne non plus qui corresponde à votre vague description dans le bar où vous avez envoyé les gardes. Vous décidez de regagner votre bateau pour la nuit : rendez-vous au [388](#).

370

Otus empoche l'objet mais il fait signe à Ophis. Comprenant ce qui vous menace, vous voulez fuir : trop tard, la flèche d'arbalète du Demi-Géant vous transperce le cœur.

371

Vous ne dormez que d'un œil, aussi entendez-vous tout de suite la Louve Grise affamée qui s'approche, attirée par l'odeur de vos provisions. Ses yeux brillent d'un éclat rouge à la lueur du feu de camp et elle se défendra farouchement car ses petits affamés l'attendent à la tanière.

LOUVE GRISE HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, vous passez le reste de la nuit dans un sommeil agité. Au matin, vous vous remettez en route dans l'espoir de retrouver la piste d'Otus. Rendez-vous au [216](#).

372

Vous vous posez en douceur sur le sol du tunnel... et vous déclenchez un piège : une dalle de pierre tombe en travers du tunnel, vous barrant la route vers l'avant tout en libérant un essaim de frelons. Vous faites volte-face et vous sortez en courant du boyau, mais vous n'en essuyez pas moins plusieurs piqûres, qui vous font perdre 3 points d'ENDURANCE. Qui plus est, l'essaim vous poursuit un bon moment dans la colonne, ce qui vous empêche de pénétrer dans le prochain tunnel latéral. Rendez-vous au [210](#).

373

Vous longez le fleuve depuis un certain temps lorsqu'un léger mouvement dans les buissons, à votre gauche, attire votre attention. Vous tournez la tête. C'est précisément ce que la Vipère Cracheuse tapie dans le taillis voulait provoquer : elle vous projette à la figure une boule d'acide, en visant les yeux. *Tentez votre chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [347](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [127](#).

374

Allez-vous foncer à la charge dans le tunnel, espérant renverser votre adversaire invisible sur votre passage (rendez-vous au [380](#)), fendre l'air à grands coups d'épée (rendez-vous au [74](#)) ou essayer de remonter dans le conduit magique par lequel vous êtes arrivé ici (rendez-vous au [152](#)) ?



376 *Vous parvenez à vous enfuir bien que la fumée vous brûle atrocement les yeux.*

375

Alors qu'une bonne demi-douzaine de blocs de pierre dégringolent avec fracas jusqu'au sous-sol, vos mains trouvent une prise solide sur la marche du dessus. Si votre total actuel d'ENDURANCE est de 14 ou plus, rendez-vous au [49](#). Sinon, rendez-vous au [293](#).

376

Vous ressortez en flèche sur la place du village. Avant de pouvoir vous enfuir, vous allez devoir affronter deux Peaux de Silex qui vont se dresser en travers de votre chemin, l'un après l'autre heureusement. Durant ces deux combats, votre *Force d'Attaque* sera diminuée de 1 point car vous avez encore les yeux qui brûlent et la vision trouble à cause de la fumée.

Premier PEAU DE SILEX HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 6

Second PEAU DE SILEX HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 5

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [302](#).

377

Si vous avez un bouclier, rendez-vous au [26](#). Sinon, rendez-vous au [349](#).

378

Vous videz tout votre argent par terre devant les trois Demi-Géants, puis vous vous tournez vers Ophis :

- Oman m'a donné cet argent qu'il t'avait volé. Le visage d'Ophis s'empourpre immédiatement sous l'effet de la colère. S'il y a plus de 10 pièces d'or par terre, rendez-vous au [248](#). S'il y en a 10 ou moins, rendez-vous au [143](#).

379

Vous avancez au centre d'une vallée, entre deux rangées de collines désolées. Vous avez la très forte impression d'être déjà venu ici, mais peut-être est-ce seulement parce que tous ces lugubres paysages se ressemblent. Le soleil grimpe maintenant dans le ciel, à droite, mais ses rayons ne suffisent pas à dissiper vos appréhensions. Qui sait ce qui vous attend, plus avant ? Allez-vous continuer dans cette direction (rendez-vous au [321](#)) ou faire demi-tour (rendez-vous au [355](#)) ?

380

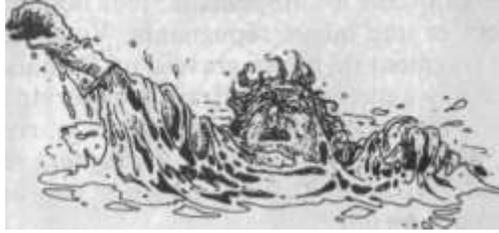
Il ne s'attendait pas à ça. Vous le heurtez violemment et vous roulez au sol en l'entraînant dans votre chute. Vous vous redressez et vous faites volte-face, prêt à vous battre, vers l'endroit où vous savez maintenant que se tient votre adversaire invisible. Rendez-vous au [339](#).

381

Tant que vous aurez le bouclier, vous perdrez des points d'**ENDURANCE** seulement si vous êtes blessé dans un assaut impair (le premier, le troisième, etc.). Ce fantastique avantage est valable jusqu'à la fin de votre aventure, mais vous verrez que le bouclier peut aussi vous gêner dans certains cas. Rendez-vous maintenant au [357](#).

382

Vous gagnez 1 point de **CHANCE** pour avoir réussi à survivre si longtemps aux Hauts de la Mort. A la tombée du jour, vous parvenez au pied d'un monticule. Vous remarquez quelque chose à son sommet : un tas de pierres, peut-être. Si vous voulez aller voir de quoi il s'agit, rendez-vous au [139](#). Sinon, rendez-vous au [144](#).



383

Des piquants d'acier fusent du sol, des murs et du plafond à la fois. Vous êtes transpercé de partout et vous mourez d'une mort rapide et sans souffrances.

384

Allez-vous quitter la ville par l'ouest pour commencer votre mission (rendez-vous au [200](#)) ou vous attarder d'abord quelque temps à Arion (rendez-vous au [222](#))?

385

Une échelle monte vers une ouverture, au milieu du sol de la hutte. Vous commencez à grimper, mais une Orque femelle vous jette du café bouillant à la figure ! Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si vous persistez à gravir l'échelle, rendez-vous au [110](#). Si vous préférez redescendre, vous pouvez aller inspecter une autre hutte, rendez-vous au [6](#). Si vous quittez le village pour reprendre votre route vers le nord, rendez-vous au [207](#). Si vous obliquez vers l'ouest, rendez-vous au [34](#).

386

Le bivouac se trouve légèrement au sud-est. Il n'y a aucun garde ; apparemment, les deux Cœurs-Noirs que vous avez tués étaient seuls. Vous ne voyez rien d'intéressant dans le campement : leur nourriture a un aspect et une odeur répugnants. Vous trouvez bien un fragment de pierre gravé d'un S, mais vous ne voyez pas à quoi cela pourrait vous servir. Vous quittez le bivouac et vous regagnez la rive du fleuve. Allez-vous continuer à cheminer vers

le sud (rendez-vous au [373](#)) ou mettre le cap au sud (rendez-vous au [68](#)) ?

387

Une chose visqueuse s'enroule avec force autour de votre cheville. Vous essayez de la frapper à coups d'épée, mais elle vous tire sous l'eau. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [354](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [61](#).

388

Vous retournez à votre bateau pour y passer la nuit. Au petit matin, deux créatures aquatiques couvertes d'écaillés se hissent à bord de votre vaisseau. Les perles rouges sont sacrées pour les Pélagins, aussi ont-ils envoyé deux d'entre eux récupérer celle que vous aviez, à leurs yeux, « volée » à Takio. D'après leur loi, c'est un crime punissable de mort. Les Pélagins sont des créatures amphibies, aussi à l'aise sur terre que sous l'eau. Leurs yeux ronds de poissons pétillent d'intelligence et de ruse, et les écailles qui recouvrent leur corps d'humanoïde les protègent comme une armure. Vous ne parvenez à les affaiblir que de 1 point d'ENDURANCE par assaut remporté (à moins de recourir en plus à la CHANCE). Le Pélagin mâle est armé d'un trident, et la femelle d'un poignard à manche de corail. Vue l'exiguïté de votre cabine, ils ne peuvent vous attaquer que l'un après l'autre.

PÉLAGIN HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 8

PÉLAGINE HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 5

Si vous êtes vainqueur, vous décidez de veiller jusqu'au matin. Qu'allez-vous faire ensuite : quitter Arion et partir à la recherche des ravisseurs (rendez-vous au [200](#)) ou rester encore un peu en ville (rendez-vous au [117](#)) ?



388 *Deux créatures aquatiques couvertes d'écailles se hissent à bord de votre vaisseau.*

389

Les hommes s'approchent avec méfiance, sans quitter votre fourreau du regard. Pensant que le vent finira par tourner en votre faveur tôt ou tard, vous les laissez vous attacher, vous bander les yeux et vous porter jusqu'à leur village, à quelques kilomètres de là. Le hameau, qui compte une petite trentaine de huttes, occupe le fond d'une gorge à laquelle on ne peut accéder que par un étroit défilé, ce qui le rend très facile à défendre. Dès votre entrée dans le village, on enlève votre bandeau et vous vous retrouvez assailli par une foule de femmes et d'enfants curieux, qui parlent avec animation dans une langue que vous n'avez jamais entendue. Les hommes vous traînent à un grand poteau, au centre de la place du village, et vous y attachent. Vous avez toujours votre équipement sur vous, mais vous êtes solidement ligoté. Bientôt, le jour décroît et on allume un grand feu près de vous. Les indigènes se dispersent pour aller dîner ; seuls deux hommes restent auprès du feu pour vous surveiller tandis que les Anciens se réunissent dans une grande hutte, en bordure de la place. Si vous voulez en profiter pour tenter de prendre la fuite, rendez-vous au [316](#). Si vous préférez attendre, rendez-vous au [160](#).

390

Au moment où vous tendez le bras pour porter votre coup en traître, un des compagnons de Fang-Zen vous fait un croc-en-jambe. Vous tombez sur le sol, où un autre vous écrase la main d'un coup de talon (vous perdez 1 point d'HABILETÉ) tandis qu'un troisième vous donne un coup de gourdin sur la tête (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Lorsque vous revenez à vous, l'assemblée qui occupe la table a changé et vous ne voyez plus aucun des hommes de Fang-Zen. Vous sortez de la taverne en titubant, les vêtements imbibés de la bière rance qui couvrait le sol. Allez-vous quitter Arion par l'ouest (rendez-vous au [200](#)) ou entrer dans une autre taverne (rendez-vous au [222](#)) ?



391

Vous avez réveillé l'horrible chose qui a élu domicile dans les ruines et qui est responsable de tous les squelettes qui jonchent le flanc de la colline. Jadis, chef des serviteurs d'Arachnos, il était devenu si fort que le seigneur du Mal avait préféré l'éloigner et le poster en faction ici, pour garder l'entrée de son domaine. Mais le Tanta-flex, tel est son nom, est devenu gros et paresseux et, s'il y a une chose qu'il déteste, c'est qu'on le dérange dans son sommeil. Déroulant ses tentacules, il s'extirpe de la cave et gagne la pièce où vous êtes en train d'inspecter le contenu d'un placard. Un léger bruit de succion vous alerte : vous faites volte-face pour vous retrouver confronté à une créature issue de vos cauchemars les plus horribles. Des tentacules jaillissent de ce qu'on pourrait appeler ses épaules et ses pieds palmés sont pleins de boue. Ses yeux perçants vous fixent au-dessus d'une bouche en forme de bec et des lambeaux de vêtements, souvenirs de ses victimes, collent à sa peau. Autour de lui flotte l'odeur écœurante de la chair en décomposition dont il se repaît. Le Tanta-flex barre toutes les issues avec ses longs tentacules, rendant toute fuite impossible.

TANTAFLEX HABILITÉ : 10 ENDURANCE : 12

Si vous êtes vainqueur par miracle, quittez la ferme sans plus tarder ! Allez-vous gravir la pente qui s'élève du fond de la vallée, en direction du nord (rendez-vous au [263](#)) ou rebrousser chemin et mettre le cap sur le sud (rendez-vous au [355](#)) ?

392

Le garde vérifie, mais personne n'a entendu parler d'un individu du nom que vous avez indiqué, et il n'y a personne non plus qui corresponde à votre vague description dans le bar où vous avez envoyé les gardes. Vous décidez de regagner votre bateau pour la nuit : rendez-vous au [388](#).

393

Tout en marchant, vous jetez un coup d'œil par les fenêtres. Il n'y a rien d'intéressant à voir, même les meubles sont pourris depuis longtemps. Il ne reste que des pierres humides, noircies par le temps et le lichen. Certaines maisons sont encore intactes mais, pour la plupart, elles se sont complètement effondrées. Vous parvenez devant un immeuble à moitié en ruine, qui arbore encore des signes de splendeur : il devait s'agir de l'hôtel de ville ou de quelque autre bâtiment officiel. Vous pointez le nez à l'intérieur : l'immeuble est aussi vide et lugubre que le reste. Voulez-vous tout de même entrer l'explorer ? En ce cas, rendez-vous au [85](#). Si vous préférez passer votre chemin, rendez-vous au [219](#).



394

La règle de base, quand on a affaire à des serviteurs du Mal, est de ne jamais, jamais, leur faire confiance. En toute franchise, c'est à se demander si vous avez réellement vécu toutes les aventures dont vous vous targuez. Otus ramènera la princesse, certes, mais en petits morceaux. Votre mission se solde par un échec terrible.

395

Lancez un dé. Si vous obtenez un nombre pair, rendez-vous au [286](#). Si vous obtenez un nombre impair, rendez-vous au [257](#).

396

Otus ne vous reconnaît pas et vous demande votre laissez-passer. Allez-vous lui montrer un symbole lunaire (rendez-vous au [370](#)), un médaillon gravé d'un A (rendez-vous au [66](#)) ou une flèche (rendez-vous au [103](#)) ? Si vous n'avez aucun de ces objets, votre supercherie est découverte et les trois Demi-Géants vous empêchent de passer : votre aventure s'achève ici, dans ce tunnel, par un cuisant échec.

397

Heureusement pour vous, l'étroitesse du sentier gêne l'Ogre. Il ne peut pas faire de grands moulinets avec sa hâche, seulement l'assener verticalement ou donner des coups avec la pointe hérissée de piquants du manche, ce qui diminue son **HABILETÉ**.

OGRE HABILETÉ : 7 ENDURANCE: 10

Si vous êtes vainqueur, vous fouillez rapidement sa dépouille mais ne trouvez qu' 1 seule pièce d'or. La hache est trop lourde pour que vous songiez à l'emporter. Vous retournez sur le devant de la maison. Dans le poste de garde qui se trouve à l'autre bout de la grande cour, personne ne bouge lorsque vous actionnez la poignée de la porte d'entrée, qui tourne sans bruit sur ses gonds bien huilés. Rendez-vous au [197](#).

398

Vous trouvez un endroit pour vous asseoir au sec vers le milieu du tronc. Épuisé, vous vous endormez rapidement. Vous rêvez d'une époque où le marais était une grande mer intérieure sillonnée par de nombreux bateaux de commerce et bordée de jolies villes aux habitants joyeux. Vous vous réveillez renforcé de 1 point de **CHANCE** et de 2 points d'**ENDURANCE**. Vous reprenez votre route. Si vous choisissez d'aller :

Vers les marécages

Rendez-vous au [154](#)

Vers les ruisseaux

Rendez-vous au [99](#)

399

Vous avancez depuis une heure à peine qu'un brouillard se forme, vous encerclant de languettes épaisses et tourbillonnantes, si denses que vous êtes bientôt complètement perdu. Vous remarquez soudain une volute qui vous paraît encore plus épaisse que les autres. Mais, à force d'écarquiller les yeux, vous reconnaissez avec effroi les contours d'un Démon de Brume qui brandit un sceptre de glace.

DÉMON DE BRUME HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 6

Si vous êtes vainqueur, vous avancez encore une bonne heure à l'aveuglette, désespérément perdu. A un moment donné, vous manquez de tomber pardessus une falaise ; quelques instants plus tard, vous vous rattrapez de justesse au bord d'une crevasse. Mais, brusquement, le brouillard se dissipe aussi rapidement qu'il s'était formé. Rendez-vous au [379](#).



399 *Vous reconnaissez avec effroi les contours d'un Démon de Brume qui brandit un sceptre de glace.*

Le poignard s'enfonce profondément dans votre gorge. Ainsi s'achève votre aventure.