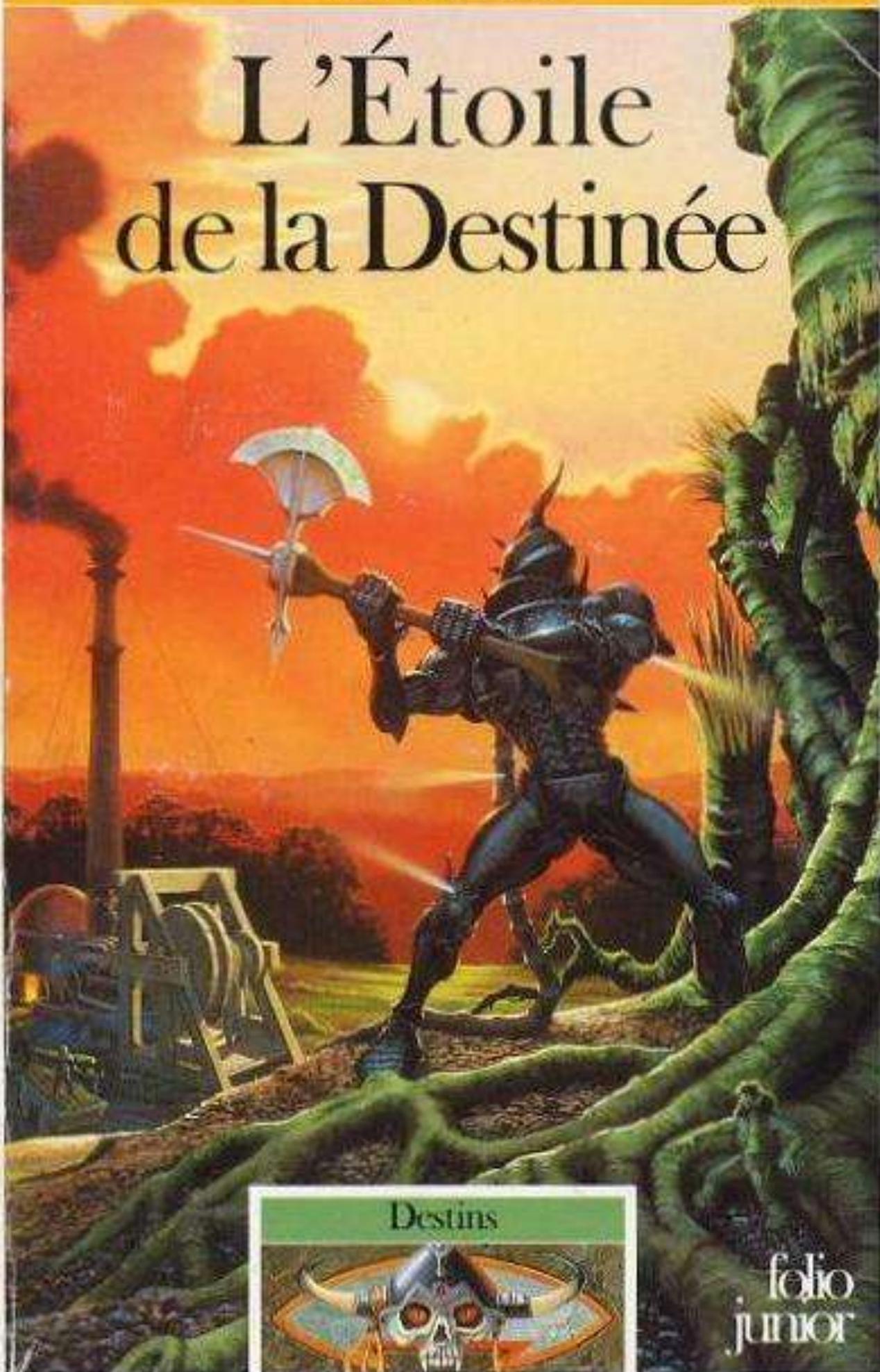


UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

Mark Smith

# L'Étoile de la Destinée



Destins

folio  
junior

Titre original :

***Green Blood***

@ Dave Morris et Mark Smith, 1993, pour le texte

@ Terry Oakes, 1993, pour les illustrations Editions Gallimard, 1994, pour  
la traduction française

Mark Smith

# L'Étoile de la Destinée

Destins/2

*Traduit de l'anglais par Yannick Surcouf*

Illustrations de Terry Oakes



Gallimard

# Feuille d'aventure

## COMPÉTENCES (Choisissez-en quatre)


## POINTS DE VIE

Total de départ \_\_\_\_\_

## ÉQUIPEMENT (maximum 8)


## NOTES ET MOTS DE PASSE

--

## ARGENT

--

# Règles du jeu

Il vous suffit de feuilleter ce livre pour vous apercevoir que le texte est découpé en paragraphes numérotés. Si vous lisiez ces paragraphes dans leur ordre numérique, votre aventure n'aurait aucun sens. Un Livre dont vous êtes le Héros ne se lit pas comme un livre habituel, page après page, mais en suivant un parcours numéroté, de paragraphe en paragraphe, à partir du paragraphe numéro 1. A la fin d'un paragraphe, vous lirez « rendez-vous » (suivi d'un numéro) : vous devez poursuivre votre lecture au paragraphe qui porte ce numéro. Par ailleurs, quand on vous signale que votre aventure est terminée, c'est synonyme de mort ou d'emprisonnement mettant brutalement fin au périple de votre héros... Mais rien ne vous empêche de jouer une nouvelle partie et de recommencer votre quête.

## Portrait du Héros

Ce livre est un jeu : vous ne vous contenterez pas de le lire, vous y participerez. Muni d'un crayon et d'une gomme, vous allez vous glisser dans la peau d'un héros de légende pour prendre les décisions dont son destin dépendra. Pour ce faire, deux possibilités s'offrent à vous :

- Créer votre héros. Si vous optez pour cette première solution, poursuivez votre lecture des règles du jeu. Vous prendrez ainsi connaissance des informations dont vous disposez au départ de votre quête et dont vous devrez prendre note sur la *Feuille d'Aventure*, page 6.

- Adopter un des héros préétablis de la liste que vous trouverez pages 12-14. Avant d'achever la lecture des règles du jeu, vous inscrirez sur la *Feuille d'Aventure* les renseignements que vous aurez obtenus concernant ce personnage. Quel que soit votre choix, votre héros sera toujours caractérisé par son total de POINTS DE VIE, ses compétences, l'équipement qu'il transporte, l'argent qu'il possède et les mots de passe que vous découvrirez pendant sa quête.

Attention : le hasard n'intervient jamais dans la vie de votre héros. Le déroulement de l'aventure dépend de vos choix et d'eux seulement : pas le moindre lancer de dé pour choisir à votre place !

### **Points de vie**

Au départ de l'aventure, votre héros est un homme en pleine forme. Mais prenez garde ! La quête que vous allez entreprendre en sa compagnie est périlleuse et vous aurez, n'en doutez pas, maints obstacles à surmonter et de nombreux ennemis à combattre. S'il est blessé (vous en serez informé au cours de votre lecture), votre héros perdra des POINTS DE VIE et il périra si son total de POINTS DE VIE tombe à zéro. En revanche, s'il trouve un moyen de soigner ses blessures (là encore, le texte vous en avertira), votre héros récupérera des POINTS DE VIE, à condition de ne jamais dépasser le total dont il dispose au départ de l'aventure. Ce total est de 10 points si vous avez choisi de créer votre héros.

### **Compétences**

Les compétences de votre héros - vous devez en sélectionner quatre si vous le créez - influenceront sur vos choix au cours de l'aventure et, de ce fait, sur vos chances d'accomplir des actes dont dépendra son destin.

**Agilité** : cette compétence exprime l'aptitude à exécuter des actions exigeant de la souplesse, de la rapidité et de la vivacité. Parmi ces actions peut figurer le fait de réaliser une prouesse acrobatique, de se hisser le long d'un mur avec aisance, de franchir un obstacle d'un bond, etc.

**Astuce** : la vivacité d'esprit de votre héros lui permettra de se sortir de situations embarrassantes ou périlleuses, ce qui est parfois bien utile !

**Combat à mains nues** : coups de poing, coups de pied, clefs d'étranglement... Doté de cette compétence, le corps de votre héros sera une arme redoutable.

**Connaissance de la mythologie** : en faisant appel à cette compétence, votre héros tirera profit de sa connaissance des légendes qui lui donne le moyen de lutter contre les créatures surnaturelles. Il saura, par exemple, qu'il faut utiliser de l'ail pour éloigner les vampires ou des flèches d'argent pour tuer les loups-garous.

**Escrime** : s'il possède cette compétence, votre héros sera une fine lame. Bretteur efficace, il aimera se battre à l'épée et il sera doué d'une disposition Innée pour le maniement de cette arme qui ne le quitte jamais.

**Loi des rues** : cette compétence enrichira les connaissances de votre héros en ce qui concerne les us et coutumes des hommes qui, par choix ou par nécessité, survivent dans la jungle des villes.

**Protection magique** : cette compétence confère des pouvoirs magiques dans la mesure où elle permet de bénéficier de défenses contre le danger. Au cours du jeu, la concrétisation la plus subtile de cette protection surnaturelle permettra à votre héros de compter sur une chance exceptionnelle. Il faut avoir une Amulette magique pour la mettre en œuvre.

**Roublardise** : doué de cette compétence, votre héros saura faire preuve de toutes les qualités du voleur à la tire, ce qui lui permettra de forcer une serrure, de se faufiler dans l'ombre sans être vu ou entendu, de dérober quelque chose ou de disparaître à la vitesse de l'éclair.

**Sortilèges** : cette compétence reflète l'aptitude de votre héros à mener une action ou à exercer une influence magique. Son Bâton magique lui permettra de créer des illusions, de contrôler les éléments, d'invoquer les forces naturelles.

**Survie** : s'il est en mesure d'employer cette compétence, votre héros possédera des connaissances qui amélioreront notablement ses chances de survie dans une nature hostile.

**Tir à l'arc** : cette compétence donnera à votre héros un moyen efficace de combattre ses ennemis à distance. Il possédera un arc et il aimera relever les défis qui mettront à l'épreuve sa maîtrise de cette arme.

Au cours du jeu, certains paragraphes permettront à votre héros d'employer une de ces compétences. Si vous avez à choisir entre plusieurs compétences, sélectionnez celle qui vous semble convenir le mieux à la situation dans laquelle se trouve votre héros.

Attention : sauf en des circonstances précisées dans le texte, votre héros ne peut pas changer de compétences ni en avoir plus de quatre, mais il peut en perdre l'usage...

## **Équipement et argent**

Au cours de sa quête, chaque fois que votre héros trouvera un objet, inscrivez-le sur la *Feuille d'Aventure* sur la liste de votre équipement. Votre héros pourra transporter un maximum de huit objets. Si, à n'importe quel moment du jeu, vous souhaitez abandonner un objet, il vous suffira de le supprimer de la *Feuille d'Aventure*.

L'équipement avec lequel votre héros se met en quête dépend de ses compétences. Sur la *Feuille d'Aventure*, inscrivez un arc et des flèches si votre héros a choisi le Tir à l'arc, une Amulette magique s'il bénéficie de Protection magique, un Bâton magique s'il a la compétence du lancer de Sortilèges et une épée au cas où il serait doué pour l'Escrime. D'autre part, si vous créez votre héros, il possède 10 pièces d'or au départ de l'Aventure et, bien sûr, 10 POINTS DE VIE.

## Mots de passe et notes

A des moments clés de votre quête, vous pourrez recueillir des mots de passe. Vous devrez inscrire chaque mot de passe que vous trouverez sur la *Feuille d'Aventure*. Vous obtiendrez également dans le texte des renseignements utiles. Si vous souhaitez les consigner, utilisez la case Notes qui figure au bas de la *Feuille d'Aventure*.

## Liste des héros préétablis L'Apprenti-Sorcier

Vous avez été initié aux arcanes de la magie entre huit et quinze ans par les moines du collège de l'académie de Hégalopolis. Tout allait pour le mieux dans le meilleur des mondes quand Gornild, suzerain de Godorno, ordonna la dissolution de votre Ordre et la dispersion de ses membres. Du jour au lendemain, par la force des choses, vous avez été contraint de vendre vos talents à de prétendus magiciens qui n'étaient en réalité que de misérables charlatans. Mais ce temps-là est bel et bien fini ! Car l'heure est venue pour vous d'aller dans la forêt d'Arden, là où vous trouverez l'Arbre de la Connaissance, là où vous obtiendrez le savoir des âges.

POINTS DE VIE : 9

Compétences : Connaissance de la mythologie, Protection magique, Sortilèges et Survie Équipement : une Amulette magique et un Bâton magique

Argent : 12 pièces d'or

## Le Duelliste

Pendant les années passées dans les rues de l'impitoyable cité de Godorno, vous êtes devenu un véritable professionnel du duel, un bretteur si efficace que vous n'hésitez pas à miser de l'argent sur l'issue des combats que vous livrez contre des hommes sans scrupules. Vos récentes victoires vous ont valu quelques inimitiés et vous avez dû quitter la ville. Mais, à quelque chose malheur est

bon. Il y avait bien longtemps que vous attendiez une occasion de mener une quête qui vous permettrait d'entrer dans la légende.  
POINTS DE VIE : 10

Compétences : Agilité, Connaissance de la mythologie, Escrime et Roublardise Équipement : une épée Argent : 10 pièces d'or

### **Le Gueux**

Vous êtes bien placé pour parler des nécessités de la vie : les rues de la cité de Godorno ont forgé votre caractère ! Mais le Gueux que vous êtes n'a pas oublié le temps passé en compagnie des moines de l'académie de Hégalopolis. Pendant sept années, de huit à quinze ans, vous avez vécu à l'abri de la folie des hommes dans les hautes tours d'un collège. Ce souvenir... Chaque nuit, vous rêvez d'une ville paisible peuplée d'hommes libres. Chaque matin, vous vous jurez que ce rêve deviendra réalité quand vous trouverez l'Arbre de la Connaissance et un moyen de changer la face du monde. POINTS DE VIE : 10

Compétences : Astuce, Combat à mains nues, Loi des rues et Roublardise Équipement : aucun Argent : 15 pièces d'or

### **Le Moine**

L'ordre religieux qui vous a recueilli à l'âge de huit ans a été interdit quelques jours après que vous avez fêté votre quinzième anniversaire. Jeté à la rue, vous avez enduré tous les tourments dans une cité où l'on persécute ceux qui partagent votre foi. Mais aujourd'hui, ayant quitté la cité de Godorno, vous caressez l'espoir de percer les secrets de la forêt d'Arden, de trouver cet Arbre de la Connaissance qui vous permettra d'acquérir le savoir des âges et de retourner parmi les hommes en sauveur. POINTS DE VIE : 11

Compétences : Agilité, Combat à mains nues, Sortilèges et Survie  
Équipement : un Bâton magique Argent : 8 pièces d'or

## **Le Voleur**

Vous veniez de fêter vos quinze ans quand Gornild, suzerain de Godorno, a bouleversé le cours de votre existence en interdisant l'ordre des moines de Hégalopolis. Et il a fait du jeune homme promis à un avenir brillant un vulgaire vide-gousset dont les derniers exploits ont bien failli vous valoir la corde. Comme la ville est devenue trop dangereuse, vous avez décidé de vous faire oublier pour quelque temps. C'est pourquoi vous avez quitté Godorno avant de prendre une décisipri irrévocable : vous ne reviendrez qu'à la condition d'avoir trouvé un moyen de rendre à l'homme sa dignité perdue et d'inscrire ainsi votre nom dans l'histoire. POINTS DE VIE : 10

Compétences : Agilité, Astuce, Roublardise et Tir à l'arc

Équipement : un arc et deux gemmes Argent : 16 pièces d'or

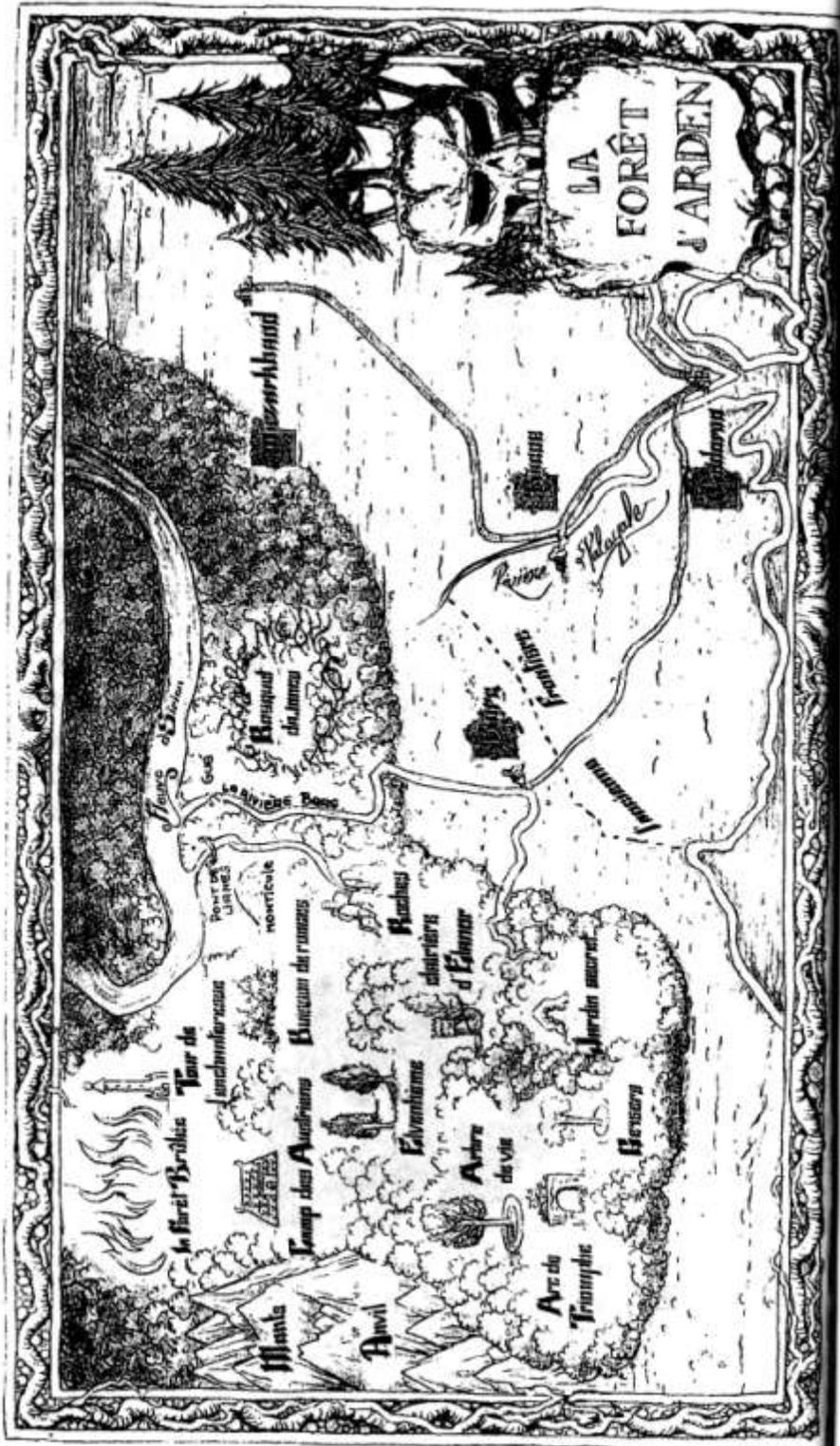
# Prologue

Écœuré par le cynisme et la cruauté de vos concitoyens, vous avez quitté la cité de Godorno, laissant derrière vous ses ruelles nauséabondes et sa foule grouillante de mendiants et d'esclaves. Depuis quelques jours, vous vous enivrez à loisir des charmes de la nature. Grisé par les parfums d'une terre fertile, vous cheminez en admirant la beauté paisible d'un paysage de collines boisées et de vallons verdoyants. Cette randonnée solitaire est l'occasion d'une longue rêverie. Des souvenirs entrent dans votre esprit et vous vous rappelez... Le jour de votre naissance - c'est du moins ce que l'on vous a raconté - Praxis la Pourpre, l'Étoile de la destinée, se para de l'éclat mordoré de Moraine, le dieu de la Guerre. Hélas, pendant que Praxis scintillait de mille feux, votre mère mourut d'épuisement en vous mettant au monde. Ses trois sœurs veillèrent sur vous en l'absence de votre père, un marin disparu en mer qui ne revint jamais de son dernier voyage. Vous aviez huit ans quand vos tantes vous firent entrer au collège de l'académie de Hégalopolis où, sous la férule de moines lettrés, vous avez passé les dernières années de votre enfance et les premières années de votre adolescence. Votre soif de connaissances était alors si difficile à étancher que vos maîtres vous prédisaient un avenir brillant. Malheureusement, à l'aube de vos quinze ans, Gornild, le suzerain de Godorno, ordonna la dissolution de tous les monastères du territoire des Marches. A l'évidence, ce seigneur tout-puissant, un véritable despote, craignait que l'éducation du peuple ne finisse un jour par nuire à son pouvoir. Votre ordre fut ainsi dispersé, ses biens confisqués, et vous avez dû chercher votre salut dans les rues d'une cité rongée par la corruption. L'existence cloîtrée que vous aviez menée à l'abri des hautes tours du collège ne vous avait pas préparé à affronter la trop dure réalité des miséreux de Godorno, de pauvres gens minés par la terreur et par la faim. Mais vous avez pourtant trouvé la force d'endurer ce calvaire et de vous adapter aux nécessités de votre nouvelle existence en suivant, quand les circonstances l'exigeaient, la maxime selon laquelle qui veut la fin veut les moyens. A votre place, la plupart des hommes

auraient perdu toute capacité à s'émouvoir et, de ce fait, ce désir tenace de révolte qui permet à l'opprimé de conserver sa dignité. Mais vous n'êtes pas devenu insensible même si vous avez parfois eu peur de vous dessécher à force de vous aguerrir. Votre âme ne s'est pas endurcie et votre cœur ne s'est pas fermé. De plus, même dans l'adversité, vous n'avez jamais oublié les auspices sous lesquels vous êtes né : tristes mais favorables. En votre for intérieur, vous savez que Praxis la Pourpre éclairera votre destinée si vous franchissez le mur de la Vieille Frontière, si vous allez aux confins du pays des hommes. A condition que les légendes aient un fond de vérité, vous contemplerez la splendeur d'Elvenhèmet la cité mythique des elfes immortels de la forêt d'Arden, vous admirerez l'écorce d'or et le feuillage d'argent de l'Arbre de la Connaissance et vous obtiendrez le savoir des âges. Ensuite, vous retournerez parmi les hommes en libérateur et vous inscrirez votre nom dans l'histoire.

Vous ferez tout cela... à moins que les elfes n'existent pas ou, comme le prétend la rumeur, qu'ils soient, en réalité, des monstres armés de longs cimenterres recourbés en guise de mains, d'horribles créatures pour lesquelles le voyageur imprudent offre le plaisir d'infliger mille tortures et la joie d'inventer de nouveaux supplices. A cette pensée, vous sentez un frisson de mort dans vos veines. Autour de vous, les ténèbres s'épaississent. La nuit tombe quand... Cette lumière qui nimbe d'un éclat d'or la couleur cramoisie de Praxis la Pourpre : c'est un signe ! En quittant Godorno, vous vous êtes concilié la bienveillance du dieu Moraine. Dans la forêt d'Arden, vous accomplirez le destin d'un héros. Rendez-vous au 1.





LA FORÊT D'ARDENNE

Namur

Dinant

Forêt de Stavelot

Forêt de Famenne

Forêt de Hainaut

Forêt de Brabant

Forêt de Luxembourg

Forêt de Hollande

Forêt de Belgique

Forêt de France

Forêt de Prusse

Forêt de Danemark

Forêt de Suède

Forêt de Norvège

Forêt de Finlande

Forêt de Russie

Forêt de Pologne

Forêt de Hongrie

Forêt de Roumanie

Forêt de Serbie

Forêt de Bulgarie

Forêt de Grèce

Forêt de Turquie

Forêt de Perse

Forêt de Chine

Forêt de Japon

Forêt de Corée

Forêt de Sibirie

Forêt d'Amérique

Forêt d'Australie

Forêt d'Inde

Forêt d'Asie

Forêt d'Europe

Forêt d'Afrique

Forêt d'Asie Mineure

Forêt de Palestine

Forêt de Syrie

Forêt de Liban

Forêt de Jordanie

Forêt d'Israël

Forêt de Libye

Forêt d'Égypte

Forêt de Tunisie

Forêt d'Algérie

Forêt de Maroc

Forêt d'Espagne

Forêt de France

Forêt de Belgique

Forêt de Hollande

Forêt de Danemark

Forêt de Suède

Forêt de Norvège

Forêt de Finlande

Forêt de Russie

Forêt de Pologne

Forêt de Hongrie

Forêt de Roumanie

Forêt de Serbie

Forêt de Bulgarie

Forêt de Grèce

Forêt de Turquie

Forêt de Perse

Forêt de Chine

Forêt de Japon

Forêt de Corée

Forêt de Sibirie

Forêt d'Amérique

Forêt d'Australie

Forêt d'Inde

Forêt d'Asie

Forêt d'Europe

Forêt d'Afrique

Forêt d'Asie Mineure

Forêt de Palestine

Forêt de Syrie

Forêt de Liban

Forêt de Jordanie

Forêt d'Israël

Forêt de Libye

Forêt d'Égypte

Forêt de Tunisie

Forêt d'Algérie

Forêt de Maroc

Forêt d'Espagne

Forêt de France

Forêt de Belgique

Forêt de Hollande

Forêt de Danemark

Forêt de Suède

Forêt de Norvège

Forêt de Finlande

Forêt de Russie

Forêt de Pologne

Forêt de Hongrie

Forêt de Roumanie

Forêt de Serbie

Forêt de Bulgarie

Forêt de Grèce

Forêt de Turquie

Forêt de Perse

Forêt de Chine

Forêt de Japon

Forêt de Corée

Forêt de Sibirie

Forêt d'Amérique

Forêt d'Australie

Forêt d'Inde

Forêt d'Asie

Forêt d'Europe

Forêt d'Afrique

Forêt d'Asie Mineure

Forêt de Palestine

Forêt de Syrie

Forêt de Liban

Forêt de Jordanie

Forêt d'Israël

Forêt de Libye

Forêt d'Égypte

Forêt de Tunisie

Forêt d'Algérie

Forêt de Maroc

Forêt d'Espagne

Forêt de France

Forêt de Belgique

Forêt de Hollande

Forêt de Danemark

Forêt de Suède

Forêt de Norvège

Forêt de Finlande

Forêt de Russie

Forêt de Pologne

Forêt de Hongrie

Forêt de Roumanie

Forêt de Serbie

Forêt de Bulgarie

Forêt de Grèce

## 1

Le raidillon que vous suivez à la clarté du ciel étoilé vous mène au sommet d'une colline barrée par les vestiges de l'antique muraille qui, à en croire les légendes, marquait autrefois la frontière entre le territoire des hommes et le domaine des elfes. Vous laissez derrière vous les ruines couvertes de mousse pour descendre de l'éminence. Le petit sentier serpente maintenant vers une vallée abritée où vous apercevez les murs blanchis et les tuiles grises coupées en triangle du village de Burg. Malgré l'heure tardive, il y a encore des paysans à l'ouvrage dans les champs : des glaneurs en quête d'épis échappés des moissons. « Les portes sont encore ouvertes », pensez-vous en décidant de parcourir sans presser le pas la distance qui vous sépare du village. La nuit est tombée depuis deux bonnes heures et le ciel s'est couvert de nuages quand, ayant franchi l'enceinte de Burg, vous trouvez une auberge. La bâtisse est étonnamment vaste pour un petit village isolé. Sans doute s'agit-il d'une ancienne demeure seigneuriale érigée du temps où les nobles du territoire des Marches pensaient pouvoir étendre leurs domaines entre le mur de la Vieille Frontière et la forêt d'Arden. Un éclair déchire le ciel et une lourde pluie d'orage se met à tomber quand vous ouvrez la porte de l'hôtellerie. A l'intérieur, une jeune fille allume des lampes à huile à l'aide d'une bougie. Vous comptez sept tables rondes dans la salle commune de l'auberge : trois à proximité d'une grande cheminée, éclairées par la flambée, et quatre à l'écart du foyer, dans la faible lueur diffusée par les lampes. Si vous attendez près du seuil que vos yeux s'habituent à la pénombre, rendez-vous au [37](#). Si vous êtes pressé d'aller vous réchauffer près de l'âtre, rendez-vous au [55](#).

## 2

- La forêt absorbe l'air vicié par les hommes et le rend frais et respirable. Sans elle, toutes les créatures suffoqueraient et finiraient par mourir. Les arbres transforment et bonifient la pourriture, les déchets et les poisons. Les miasmes des grandes

cités sont filtrés et purifiés par la forêt. Elle est le poumon du monde !

La prêtresse a parlé avec conviction, en pesant chacun de ses mots et sans jamais vous quitter des yeux.

- Assez de bavardages ! dit-elle soudain. Je suis accablée de fatigue et je dois prendre quelques heures de repos. Je vous souhaite bonne nuit et j'espère qu'un jour viendra où vous comprendrez combien les arbres sont indispensables à la survie des hommes.

Vous saluez Elanor, conscient d'avoir manqué une occasion de mieux connaître la forêt d'Arden en lui demandant pourquoi il lui semblait si grave de couper les arbres. Quelques minutes plus tard, après vous être longuement reproché d'avoir écourté une conversation qui aurait pu être enrichissante, vous décidez de prendre une chambre pour la nuit. Rendez-vous au **333**.

### 3

Ce que vous voyez maintenant apparaître dans la soucoupe de jade, à la surface de l'eau, défie votre entendement. La vision représente la dépouille d'un homme étendu dans le sous-bois, livré à la vermine et aux charognards. Et cet homme porte... vos bottes !

- Qu'avez-vous fait de mon anneau ? s'exclame Elanor d'une voix froide en vous regardant d'un œil noir. Je croyais que vous aviez confiance en moi.

Mais je vois qu'il n'en est rien. Puisqu'il en est ainsi, je ne pourrai pas vous venir en aide. Agissez donc comme bon vous semble. Je trouverai un homme plus digne que vous de sauver la forêt. Partez et ne revenez jamais !

Vous voulez défendre votre cause mais, avant que vous n'ayez le temps de dire un seul mot, la dame des bois et son hibou disparaissent comme par enchantement. Rendez-vous au **70**.

## 4

Vous êtes né sous une bonne étoile ! Comme vous l'aviez espéré, personne ne vous a vu apparaître au moment où votre sortilège d'invisibilité s'est achevé. Dans les minutes suivantes, Valérian parle beaucoup. Son accent est différent de celui des Austrasiens, mais il est clair que le druide lunaire s'est totalement rallié à la cause des hommes de l'Ouest. A en juger par ses propos, il leur enseigne sa connaissance de la forêt d'Arden dans le but affiché de la raser.

- Tu avais une information importante à nous communiquer, Valérian, dit soudain le chef des Austrasiens. J'espère que je n'ai pas rassemblé mes conseillers pour rien.

- En effet, monseigneur, annonce le druide d'une voix mielleuse. Je suis heureux de vous apprendre que je connais un moyen radical de détruire la forêt.

- Quel est ce moyen ?

- Il suffit pour cela d'abattre l'Arbre de Vie. Si vous le tuez, tous les arbres périront avec lui.

- Tu as toujours été de bon conseil, conclut le chef des Austrasiens. Nous agissons donc ainsi.

Notez le mot de passe *Corne de buffle* sur la *Feuille d'Aventure*. Ensuite, si vous pensez pouvoir convaincre le maître des hommes de l'Ouest en lui disant que l'anéantissement de la forêt entraînera inéluctablement la mort de tous les êtres vivants, rendez-vous au [198](#). Sinon, essayez de quitter discrètement la tente et rendez-vous au [38](#).

## 5

Le personnage qui s'est présenté à vous sous le nom de Valérian se lève d'un bond avant d'écartier lentement les bras révélant sous sa cape une cuirasse légère - une protection qui ne résisterait pas à l'assaut d'une lame - et trois bourses de couleur pendues à sa ceinture. Si vous demeurez immobile, rendez-vous au 27. Si vous préférez aller au-devant du danger, ruez-vous à l'attaque et rendez-vous au [65](#).

## 6

En suivant les indications données par le roi des elfes, vous gagnez au plus vite les abords de la colline aux ossements.

- Gwelpwstar ! hurlez-vous une fois en vue de l'ancre du dragon.

Bientôt, au bout d'un long cou serpentifère, une tête monstrueuse s'approche. ,

- Je ne m'appelle pas Gwelpwstar, dit la créature d'une voix à rompre les tympanes. Et je déteste que l'on écorche mon nom !

Vous voulez présenter vos plus humbles excuses mais la bête ne vous en laisse pas le temps. Elle ouvre brusquement ses mâchoires puissantes, ses narines se dilatent... Dans un instant, le souffle mortel d'un dragon de jade dont vous aviez espéré deviner le nom va ruiner tous vos espoirs de mener votre quête à bien. La forêt est perdue et votre aventure se termine ici, dans le nuage de vapeur toxique où vous mourez, brûlé jusqu'aux os.

## 7

Vous utilisez la formule magique de l'invisibilité et vous disparaissiez instantanément. Hélas, cela n'empêche pas le monstre de métal de continuer sa sinistre besogne. Vous perdez un temps précieux ! L'invisibilité ne vous étant d'aucun secours, quel sortilège allez-vous maintenant invoquer ?

L'explosion des viscères

Rendez-vous au [64](#)

La stupeur

Rendez-vous au [113](#)

L'asservissement

Rendez-vous au [186](#)

Le brouillard toxique

Rendez-vous au [346](#)

## 8

Le farfadin est ravi de ses petits disques d'or et il les pose sur lui pour mieux juger de leur effet. Comme vous réclamez son aide, il s'enfuit en grimpant au tronc central. Il a obtenu ce qu'il voulait et vous pouvez toujours aller vous faire pendre ailleurs. Pour cela, il a rouvert le passage entre les ronces et vous vous empressez de fuir avant qu'il ne vous réclame autre chose. Rendez-vous au [406](#).

## 9

- Avant de savoir si vous êtes vraiment celui que j'attendais, je dois vous poser quelques questions. Voici la première : est-il plus important pour vous de trouver l'Arbre de la Connaissance ou de sauver la forêt d'un grave péril ?

Si vous répondez que votre mission la plus urgente est de trouver l'Arbre pour dispenser au plus vite un peu de son savoir aux hommes, rendez-vous au [24](#). Si vous considérez que la forêt est bien trop belle pour être détruite, dites à Elanor que la protection d'Arden passe avant votre désir d'améliorer le sort de vos semblables et rendez-vous au [40](#).

## 10

- Dans ce cas, pourquoi me déranges-tu ? demande le dragon en bâillant et en fermant les yeux. Par ta faute, je vais avoir des aigreurs d'estomac... Petit homme, si tu n'as rien à faire ici, va-t'en et laisse-moi dormir en paix !

Tout bien réfléchi, allez-vous demander au dragon qu'il vous donne une partie de son trésor (rendez-vous au [79](#)) ou bien, sans vous faire prier davantage, quitter la dépression où cette créature de légende a élu domicile (rendez-vous au [49](#)) ?

## 11

Le meilleur moyen de retarder l'avancée des Austrasiens est d'appeler le dragon de la forêt d'Arden à la rescousse. Il vous a promis son aide et vous avez toute confiance en sa parole. Fort de cette certitude, vous partez sans perdre une seconde. Rendez-vous au [83](#).

## 12

Bien que réticent, Pozzo se plie finalement à votre décision. Il part - après vous avoir remercié et assuré que vous serez toujours le bienvenu dans son auberge. Une fois seul, vous vous éloignez du chantier des Austrasiens jusqu'à ne plus entendre les bruits de leurs machines infernales. Si vous décidez de poursuivre votre quête vers :

L'ouest	Rendez-vous au <a href="#">43</a>
L'est	Rendez-vous au <a href="#">427</a>
Le sud-ouest	Rendez-vous au <a href="#">70</a>
le sud	Rendez-vous au <a href="#">78</a>

## 13

Ne sachant quelle direction prendre, vous décidez d'aller vers l'ouest sans vous éloigner du grand fleuve Sirion. A la tombée de la nuit, vous êtes fatigué par des heures d'une marche éprouvante et vous avez la fâcheuse impression de n'avoir guère avancé. Dans l'ombre de la forêt, les bruits semblent s'intensifier. Tout autour de vous, cela crie, siffle ou grogne. Las de marcher dans la boue, vous partez à la recherche d'un endroit sec. Vous avisez un

monticule de terre et vous décidez d'y établir votre bivouac. Si vous avez une Protection magique et votre Amulette, rendez-vous au [361](#). Sinon, rendez-vous au [419](#).

## 14

- Cette menace est plus terrible encore que vous ne l'imaginez. La puanteur et les miasmes des villes sont filtrés par la forêt. La nature transforme et bonifie la pourriture, les déchets et les poisons des hommes. Les arbres absorbent l'air vicié et le rendent pur, frais et respirable. La forêt est le poumon du monde ! Sans elle, toutes les créatures suffoqueraient et finiraient par périr. Mais vous le savez déjà, n'est-ce pas ?

Sentant qu'Elanor vous accorde sa confiance, vous lui parlez de l'Arbre de la Connaissance sur le ton de la confiance.

- Si vous venez dans mon refuge de la forêt, dit-elle en vous regardant dans le blanc des yeux, je pourrai vous conduire au grand arbre. Mais je dois vous prévenir que si vous détruisez ne serait-ce qu'une feuille, vous ne quitterez jamais Arden.

- Un homme averti en vaut deux, répliquez-vous sans ambages. Mais comment trouverai-je votre refuge ?

- Suivez la rive orientale de la Berg en direction du grand fleuve Sirion, répond la vieille femme. Mes amis me rendront compte de votre progression.

- Vos amis ? demandez-vous.

- Les animaux de la forêt sont mes meilleurs compagnons, rétorque la prêtresse en sortant une flûte de bois d'un pli de sa robe. Si jamais vous vous perdez, jouez de cet instrument. Il n'est pas impossible qu'un de mes amis se porte à votre secours. Mais assez de bavardages ! Il est tard et je suis épuisée. Je vous souhaite bonne nuit et j'espère vous revoir bientôt.

Quelques minutes après avoir remercié et salué Elanor, vous décidez de prendre une chambre pour la nuit. Notez la flûte d'érable sur la *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [333](#).

## 15

Le petit farfadin enfile l'anneau d'émeraude comme s'il s'agissait d'un bracelet. Aussitôt, le bijou magique se referme autour de son poignet.

- Bouh ! Je ne pourrai jamais plus enlever ce maudit objet ! se lamente-t-il.

- Aide-moi et tu pourras retirer l'anneau.

- Nan ! On ne marchand pas avec le farfadin !

- A ta guise, répondez-vous en haussant les épaules. Tu es maintenant le prisonnier de la dame des bois et tous les habitants de la forêt sauront que tu n'es pas son ami. C'est bien fait pour toi...

Le farfadin vous lorgne de travers tout en ruminant vos propos.

- Prends la chair du champignon, dit-il bientôt. Infuse-la dans du vin de sureau et donne-le à boire à tes ennemis. Ils dormiront tout leur saoul et même le tonnerre ne pourra pas les réveiller. Regarde, j'ouvre le passage pour que tu puisses partir. A ces mots, l'anneau d'émeraude reprend sa taille normale et tombe à terre. Vous allez le ramasser et vous arrachez par la même occasion une large portion de champignon que vous glissez dans votre havresac. Avant qu'il ne se ravise, vous le saluez bien bas et vous prenez le chemin de la sortie. Notez à nouveau l'anneau d'émeraude ainsi que la chair de la russule ferrugineuse sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [406](#).

## 16

Vous entrez dans l'auberge à pas mesurés, sans vous approcher de la cheminée, quand la voix résonne à nouveau dans la salle. Cette fois, une colère froide l'anime.

- Es-tu sourd ? Tu crois pouvoir débarquer ici et nous traiter comme si nous n'existions pas ? Personne n'ignore Valérian. Tu vas payer cher ton insolence ! Ces menaces ont un effet immédiat : les clients de l'auberge vident les lieux en toute hâte. Seule une vieille femme habillée d'une robe grise est restée pour suivre l'affrontement qui vous oppose maintenant à l'homme vêtu d'une longue cape noire. Si vous quittez l'auberge sans vous retourner, rendez-vous au [117](#). Si vous préférez combattre, rendez-vous au [5](#).

## 17

Alertés par les cris de leur chef, les gardes de faction à l'extérieur font irruption dans la tente et vous ne pouvez rien faire pour les empêcher de vous immobiliser. Vous avez les bras dans le dos et vous êtes à genoux quand le maître des hommes de l'Ouest dégainé lentement son épée. Le regard brûlant de haine du chef des Austrasiens sera la dernière image que vous emporterez d'un monde dont vous savez qu'il ne survivra pas à la folie de votre bourreau. La lame s'abat sur votre nuque... Votre aventure se termine dans une mare de sang.

## 18

En moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, une centaine d'elfes surgissent de la pénombre à l'orée de la clairière. La couleur acajou de leurs cheveux longs, la teinte vert pâle aux reflets argentés de leur chair, leurs vêtements aux coloris automnaux... Pendant un instant, l'incroyable faculté de ces êtres à se fondre dans la forêt vous a donné l'impression que les arbres se déplaçaient.

- Préparez le combat ! ordonne le roi. Aussitôt, les elfes forment un large cercle autour de vous, un cercle qu'ils délimitent en posant leurs armes sur le sol avant de reculer d'un pas.

- Celui qui sortira de l'anneau du défi sera déclaré vaincu, annonce le roi des elfes. A présent, ajoute-t-il à votre intention, dis-moi comment tu veux lutter et je choisirai un champion pour t'affronter.

Si vous disposez de Sortilèges et si vous avez un Bâton magique, rendez-vous au [33](#). Si vous pratiquez l'Escrime, rendez-vous au [50](#). Si vous maîtrisez les techniques du Combat à mains nues, rendez-vous au [63](#). Si vous ne possédez aucune de ces compétences, déclarez-vous vaincu et rendez-vous au [163](#).

## 19

Le dragon vous saisit délicatement entre ses griffes au moment où vous sortez de la caverne.

- Il y a bien longtemps que je n'avais pas rencontré une tortue d'or dans cette région, raille-t-il avant de vous emporter à la lisière de la forêt, hors de la dépression où il a élu domicile.

- Je vous en prie, dites-vous quand le dragon vous libère enfin. Vous ne pouvez pas me laisser dans cet état !

- Tu voulais être riche, petit homme, rétorque le dragon. Je n'ai fait qu'exaucer ton vœu. Je te conseille maintenant de disparaître de ma vue et de ne plus jamais revenir troubler mon sommeil. Je m'en voudrais de souffler la mort sur une créature aussi précieuse que toi.

Ainsi mis en garde, vous ne pouvez que laisser le dragon retourner vers son antre sans mot dire. Rendez-vous au [39](#).

## 20

Soudain, le roi désigne le disque du soleil. Puis il lève la tête et crache en direction de l'astre. Vous vous demandez quelle mouche a bien pu piquer l'elfe quand, à votre grand étonnement, le soleil change brusquement de couleur.

- Alors, humain, déclare le roi quelques secondes plus tard, au moment où l'astre reprend sa couleur originelle. Es-tu comme moi capable de peindre le soleil en vert ?

Si vous disposez de Sortilèges et si vous possédez un Bâton magique, il vous est facile d'imiter le roi des elfes. Pour ce faire, créez une illusion identique à la sienne afin de remporter l'épreuve et rendez-vous au [232](#). Sinon, avouez-vous vaincu et rendez-vous au [69](#).

## 21

Vous quittez la dépression après avoir pris congé de Garosthar. « Maintenant, pensez-vous alors que vous atteignez le bosquet de sorbiers d'où vous aviez cru voir une colline, les Austrasiens n'ont qu'à bien se tenir ! Si j'ai su rallier un dragon à ma cause, je réussirai à convaincre les elfes. » Fort de cette certitude, vous reprenez la direction d'Elven-hème. Vous marchez pendant des jours en empruntant des chemins qui semblent surgir du fond de votre mémoire et vous atteignez enfin une clairière qui vous semble familière.

- Elfes ! criez-vous à la ronde en espérant que ce lieu est bien celui où vous avez rencontré les habitants d'Elvenhème pour la première fois. Elfes ! Si vous voulez sauver la forêt, montrez-vous ! Garos-thar, le dragon de jade, m'a promis son aide. A lui seul, il pourra nous débarrasser de la moitié des Austrasiens.

Pour toute réponse, vous obtenez un silence absolu. Des oiseaux à la plus petite feuille, la nature entière semble être suspendue à vos lèvres. Vous allez renouveler votre appel quand une voix s'élève soudain dans votre dos.

- Le dragon ne te suffit pas pour vaincre tes semblables ? dit-elle pendant que vous vous retournez.

- Le dragon effraiera les Austrasiens, répondez-vous à un elfe dont le regard possède un éclat particulier qui le distingue de tous les autres. Et je suis sûr, roi d'Elvenhème, que leurs troupes dispersées par Garosthar tomberont comme des mouches sous les flèches de vos archers.

- Voilà des propos courageux pour un mortel, déclare votre interlocuteur en vous adressant un sourire froid. Mais pour que les elfes t'acceptent en leur conseil, il faut encore gagner leur respect.

- Que dois-je faire pour cela ? demandez-vous aussitôt.

- Battre mon champion en un duel équitable, répond le roi des elfes. Si tu y parviens, nous t'écouterons.

Si vous connaissez la Mythologie, rendez-vous au [215](#). Si vous possédez le mot de passe *Spéculum*, rendez-vous au [309](#). Dans tous les autres cas, relevez le défi et rendez-vous au [137](#).

## 22

L'image de votre visage change soudain d'expression. A en juger par les traits de votre reflet, l'esprit du miroir s'absorbe dans la méditation. - Je ne possède pas le pouvoir de te donner la connaissance de tout ce que l'homme peut savoir, dit-il enfin. Mais je vois ce qui est caché et je devine... Si la cupidité et l'orgueil ne te mènent pas vers un sort fatal, tu te conduiras en héros et tes actes sauveront la forêt d'Arden. Tu dois te mettre sans tarder en quête d'Elanor, la dame grise. Quand tu l'auras rencontrée, il faudra trouver les elfes et obtenir leur aide. Ce ne sera pas une tâche facile : les elfes sont fiers, réservés et terriblement têtus. Ensuite, tu chercheras le camp des Austrasiens et tu tenteras de découvrir leurs plans avant qu'ils ne détruisent la forêt. Ainsi s'achève ma prophétie. Si vous tenez

votre promesse de briser le miroir, rendez-vous au [418](#). Sinon, rendez-vous au [105](#).

## 23

Tout bien réfléchi, vous estimez que vous n'arriverez pas à terrasser la machine infernale des Austrasiens en vous interposant entre elle et l'Arbre de Vie. Si vous voulez attaquer la troupe chargée de la protection de la chaudière, rendez-vous au 203. Si vous préférez tenter de sectionner le tuyau qui la relie au monstre de métal, rendez-vous au [397](#).

## 24

- Les Austrasiens, poursuit la dame grise, brûlent et abattent les arbres. Ils affirment qu'il faut détruire toutes les fourmis de la forêt parce qu'elles mangent les récoltes. Qu'en pensez-vous ?

Si vous dites que les fourmis sont un fléau qu'il faut éliminer, rendez-vous au [51](#). Si vous répondez que les fourmis assurent le nettoyage du sous-bois, rendez-vous au [67](#). Si vous possédez la compétence de Survie, rendez-vous au [171](#).

## 25

Dans les minutes suivantes, Valérian parle beaucoup. Son accent est différent de celui des Austrasiens, mais il est clair que le druide lunaire s'est totalement rallié à la cause des hommes de l'Ouest. A en juger par ses propos, il leur enseigne sa connaissance de la forêt d'Arden dans le but clairement affiché de la raser.

- Cet homme est un imposteur ! s'exclame soudain le druide en vous désignant. Arrêtez-le !

Tout à coup, les douze conseillers du chef des Austrasiens se tournent vers vous et vous comprenez en les regardant que votre sortilège de bienveillance ne les affecte plus. Quant à Valérian, à

en juger par son attitude, il est évident qu'il se prépare à opérer un charme.

- A la garde ! hurle le maître des hommes de l'Ouest. A la garde !

Si vous voulez jeter un sortilège, rendez-vous au [450](#). Sinon, tentez de prendre la fuite et rendez-vous au [17](#).

## 26

A la fois troublé et fasciné, vous laissez la dame grise vous prendre la main et promener vos doigts à la surface de l'eau. Aussitôt, une troisième image apparaît. Des écailles lustrées, couleur de jade, des yeux de braise, des naseaux d'où sortent des volutes de fumée verdâtre, un grognement assourdissant... « C'est un dragon ! » pensez-vous en observant la créature, de la taille d'une colline, qui ondule entre des arbres noirs et se tourne brusquement vers vous. Vous esquissez un mouvement de recul avant île vous rappeler qu'il s'agit d'une vision.

Vous devrez dominer le dragon, l'être le plus puissant de la forêt, déclare Elanor. Alors, il combattra à vos côtés.

Cela dit, la dame grise vous reprend la main. Pour la seconde fois, elle promène vos doigts à la surface de l'eau qui, tout à coup, semble glacée. Rendez-vous au [41](#).

## 27

A en juger par son attitude, Valérian se prépare à opérer un charme. Si vous disposez comme lui de Sortilèges et si vous possédez un Bâton magique, vous pouvez répliquer en utilisant un sort d'attaque (rendez-vous au [169](#)) ou bien essayer de contrer l'offensive en employant un sort de défense (rendez-vous au [182](#)). Sinon, rendez-vous au [87](#).

Craignant à tout instant de recevoir un coup fatal, vous plongez votre dague dans l'épais tuyau de caoutchouc qui relie le monstre à la chaudière. Les deux extrémités du tuyau sectionné se cabrent sous la pression et fouettent l'air ! Les Austrasiens qui accouraient vers vous sont fauchés d'un coup et un nuage de vapeur vous jaillit au visage. Aveuglé, vous titubez et vous allez vous mettre à l'abri. Le monstre métallique, privé de son énergie vitale,



recule avec des gestes de pantin et part à l'aveuglette. Il vacille et tombe avec fracas dans le bassin qui jouxte l'Arbre de Vie. Les Austrasiens poussent des cris effarés et se replient en désordre, harcelés à nouveau par les archers elfes. Rendez-vous au [500](#).

Valérian est occupé par le chef des Austrasiens qui lui désigne divers points de la carte. Vous en profitez pour vous éclipser. Vous n'êtes pas à plus de dix pas de la sortie quand le druide lunaire se redresse, le regard braqué dans votre direction. - Quelque chose se déplace dans la pièce ! s'écrie-t-il en désignant l'endroit où vous vous trouvez. Si vous pensez avoir le temps de

quitter la tente avant que l'alarme ne soit donnée et que les deux gardes postés à l'extérieur de la tente ne vous barrent le passage, rendez-vous au [451](#). Si vous trouvez plus judicieux d'utiliser un sortilège de bouclier défensif, rendez-vous au [441](#).

### 30

Vous rejoignez l'Arbre de la Connaissance - les elfes le nomment l'Arbre de Vie - en deux jours, rassemblant sur votre passage une troupe de plus de sept cents guerriers. Le surlendemain, les armées austrasiennes sont en vue et le combat s'engage. Vos alliés sont courageux et ils se défendent avec une énergie farouche mais ils combattent sans épées et ils n'ont que des cuirasses légères, ils succombent donc très rapidement sous le nombre des hommes de l'Ouest. Vous combattez avec les derniers survivants rassemblés en cercle autour de l'Arbre lorsque vous perdez la vie en voulant défendre celle du souverain d'Elvenhème. La disparition du peuple des elfes est un effroyable gâchis et rien ne peut plus désormais arrêter l'avance austrasienne. L'Arbre de Vie sera abattu et, après lui, toute la forêt d'Arden. Votre aventure se termine ici.

### 31

A votre appel, le brouillard toxique s'élève du sol autour du monstre métallique. Malheureusement, les jets de vapeur qui s'échappent en cadence de la machine infernale dispersent rapidement le nuage empoisonné. Quel sortilège allez-vous maintenant invoquer pour tenter de vaincre la machine infernale ? Si vous choisissez :

L'explosion des viscères

Rendez-vous au [64](#)

La stupeur

Rendez-vous au [113](#)

L'asservissement

Rendez-vous au [186](#)

## 32

Le sifflement se fait à nouveau entendre et vous pressez l'allure. Vous avez l'impression que les bruits de gargouillis se rapprochent et vous êtes bientôt convaincu d'avoir été pris en chasse par un dragon. Soudain, vous cédez à la panique. Vous bondissez par-dessus les fougères et vous courez à perdre haleine. Lorsque vous vous arrêtez, le souffle court, les bruits ont cessé. Si vous êtes véritablement à proximité du dragon de la colline aux ossements, vous devez prendre à droite et voyager pendant plusieurs jours vers l'ouest. Si vous agissez ainsi, rendez-vous au [43](#). Si vous préférez remonter au nord, selon votre direction initiale, rendez-vous au [127](#).

## 33

- Je choisis de me battre sur le terrain de la magie, déclarez-vous, convaincu de la supériorité de vos pouvoirs.

- Tu penses donc être de taille à affronter les charmes des elfes ? s'étonne le roi, le sourire aux lèvres. Dans ce cas, je serai ton adversaire.

- Quelles sont les règles du duel ? demandez-vous.

- Nous n'userons d'aucun sortilège mortel, répond votre adversaire. Mais nous pourrons utiliser des pouvoirs capables d'infliger des blessures que les potions de soin concoctées par mon peuple seront capables de guérir. Lorsque tu auras compris que tu n'as aucune chance de me vaincre, soumets-toi. Ne me force pas à te tuer !

Si vous êtes impatient de montrer au roi des elfes lequel de vous deux est le plus fort magicien, dites que vous êtes prêt à livrer bataille et rendez-vous au [76](#). Si, à la réflexion, vous souhaitez éviter ce duel, déclarez que vous préférez affronter les Austrasiens plutôt que les elfes dont vous réclamez l'aide et rendez-vous au [92](#).

## 34

Il est impossible que vous soyez à proximité de la colline aux ossements, qui est à plusieurs jours de marche vers l'est. Qui plus est, la végétation de cette zone ne ressemble en rien à celle qui jouxte la colline. Pour vous en assurer, vous marchez en direction des bruits. Rendez-vous au [68](#).

## 35

Vous marchez dans la forêt jusqu'à une tonnelle d'aubépine. Elanor, toujours aussi belle, porte une robe de soie légère aux reflets argentés. Elle verse l'eau d'un vase d'argent dans une soucoupe de jade posée sur un linteau de pierre. Dès qu'elle vous aperçoit, elle demande d'un air enjoué si vous vous sentez brave en ce jour. Malgré son sourire, vous décelez une certaine tension dans sa voix et vous décidez de faire taire ses craintes.

- Rassurez-vous, répondez-vous en la saluant. Je ne me suis jamais senti aussi hardi.

- J'en suis fort aise, dit-elle. Désirez-vous entrevoir votre avenir ?

Cette perspective ne vous enchante guère. A Godorno, vous avez toujours évité les diseurs de bonne aventure qui, s'ils prédisent d'heureuses nouvelles, font croire à l'homme crédule que la fortune lui tombera du ciel sans qu'il ait rien à faire pour l'obtenir. Et s'ils annoncent de sombres auspices, le naïf sombre dans le désespoir pour devenir l'instrument de sa propre perte. A vos yeux, les devins sont des charlatans dont le seul talent est de dire aux gens ce qu'ils veulent entendre. Mais Elanor, la dame grise... Ce que vous voyez maintenant apparaître dans la soucoupe de jade, à la surface de l'eau, défie votre entendement. La vision représente des arbres coupés, à perte de vue, et une machine infernale vomissant des nuages de fumée noire. A moins de deux cents pas de l'engin, six hommes entretiennent un immense brasier sous un gigantesque chaudron. Tous ont le teint pâle et les traits émaciés. Dans une langue inconnue, ils hurlent pour couvrir le vacarme de la machine. A la lisière de la forêt, de

longs attelages traînent des billots de bois qui, entre les mains d'autres hommes, sont débités pour nourrir de grands feux à côté desquels vous apercevez des enfants à la peau sombre aiguisant des scies et des faux. Vous êtes terrifié par ce spectacle quand, soudain, l'image se trouble. Mais, l'instant suivant, la surface de l'eau vous révèle une nouvelle vision : comme autant de doigts accusateurs, de rares troncs d'arbres carbonisés se dressent encore entre une terre de cendres noires et un ciel obscurci par une fumée épaisse. - Voilà ce qui arrivera si vous ne menez pas votre quête à bien, dit Elanor.

Notez le mot de passe *Pince de crabe* sur la *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [26](#).

### 36

Tandis qu'il approche la tête, le dragon bâille à s'en décrocher la mâchoire. Il a une gueule énorme, dotée de crocs acérés et vous savez qu'il possède le pouvoir d'expirer un souffle mortel. Si vous avez la certitude d'être né sous une bonne étoile, rendez-vous au [178](#). Sinon, tournez les talons pour prendre la fuite et rendez-vous au [165](#).

### 37

A en juger par leurs vêtements élimés et leur visage buriné, les deux hommes qui discutent devant l'âtre

passent sûrement le plus clair de leur temps au grand air. Le visage du plus grand vous fait penser à un renard alors que la face prognathe du plus petit vous rappelle la tête d'un bouledogue. Dans la salle, à quelques mètres de la cheminée, vous distinguez d'autres silhouettes attablées. L'une d'elles est emmitouflée dans une longue houppelande noire à capuche.

- Hé, l'étranger ! Que fais-tu dans l'ombre, tapi comme un voleur ? Viens donc près du feu qu'on voie ton visage !



37 *Vous distinguez une silhouette emmitouflée dans une longue houppelande noire à capuche.*

Vous ne savez pas qui vous a apostrophé, mais le ton employé n'avait rien d'amical. Si vous décidez :

D'obéir	Rendez-vous au <a href="#">108</a>
D'ignorer l'injonction	Rendez-vous au <a href="#">16</a>
De quitter l'auberge	Rendez-vous au <a href="#">117</a>

### 38

Vous attendez que le chef des Austrasiens, ses conseillers et Valérien discutent sur des détails pour vous éloigner discrètement. Personne ne vous remarque quand vous sortez de la tente et vous passez entre les deux gardes postés à l'entrée d'une démarche assurée. Vous atteignez la lisière de la forêt quelques minutes plus tard et vous vous éloignez de la clairière jusqu'à ne plus entendre le bruit des forges austrasiennes. Si vous possédez les mots de passe *Porteur d'eau* et *Corne de buffle*, rendez-vous au [53](#). Si vous décidez de poursuivre votre quête vers :

L'ouest	Rendez-vous au <a href="#">43</a>
L'est	Rendez-vous au <a href="#">427</a>
Le sud-ouest	Rendez-vous au <a href="#">70</a>
Le sud	Rendez-vous au <a href="#">78</a>

### 39

Chargé comme vous l'êtes, vous ne pouvez raisonnablement plus envisager de poursuivre votre quête. Quant à regagner la civilisation pour trouver un moyen de vous délester de l'or qui vous encombre... Lorsque les braconniers de Burg vous verront, ils se feront un plaisir de vous soulager de votre fardeau et de se partager votre trésor après s'être débarrassé de vous. Vous êtes certainement l'homme le plus riche de tout le territoire des

Marches, mais vous ne profiterez jamais de votre trésor. Votre cupidité vous est fatale ! A cause d'elle, votre aventure prend fin.

## 40

- Les Austrasiens, poursuit la dame grise, brûlent et abattent les arbres. Ils affirment qu'il faut détruire toutes les fourmis de la forêt parce qu'elles mangent les récoltes. Qu'en pensez-vous ? Si vous dites que les fourmis sont un fléau qu'il faut éliminer, rendez-vous au [75](#). Si vous répondez que les fourmis assurent le nettoyage du sous-bois, rendez-vous au [67](#). Si vous possédez la compétence de Survie, rendez-vous au [171](#).

## 41

Dans la soucoupe de jade, l'image du dragon a disparu et vous découvrez maintenant un tableau confondant. Dans un endroit où la forêt doit être très dense, vous apercevez des créatures au teint vert d'eau et aux longs cheveux auburn qui se déplacent silencieusement entre les arbres, l'arc à la main. « Les elfes d'Arden ! » pensez-vous, hébété, en assistant à un incroyable spectacle. Les elfes tirent maintenant leurs flèches sur les premiers rangs d'une armée en marche. Des dizaines d'hommes périssent, mais l'armée austrasienne compte tant de soldats que rien ne semble pouvoir l'arrêter. Submergés par le nombre de leurs ennemis, les elfes se replient et se tournent vers... C'est bien vous que vous voyez maintenant à la surface de l'eau et vous comprenez sans peine ce que les elfes attendent de vous: un acte décisif! Soudain, une créature infernale fait son apparition. Vous ne pouvez dire en la voyant s'il s'agit d'un homme ou d'une machine. Cette chose de la taille d'un géant est vêtue d'une lourde armure et des jets de fumée sortent de ses articulations. Elle porte une lourde hache et marche vers vous avec des gestes mécaniques. La vision disparaît au moment où le monstre cauchemardesque lève son arme pour vous frapper.

- L'instant de vérité, mon héros, dit Elanor. Vous devez vous préparer à affronter l'homme de métal. N'oubliez pas cette

vision, elle contient la clef de votre succès. Mais, avant de combattre cette créature ignoble, vous devez partir à la recherche des elfes. Comme je vous l'ai dit hier, c'est aujourd'hui le solstice d'été, le seul jour de l'année où ils acceptent de rencontrer les hommes. Réclamez-vous de mes amis et ils vous épargneront peut-être, si leurs flèches meurtrières ne vous atteignent pas avant même que vous les ayez vus. Prenez soin de ne rien détruire dans la forêt, ne serait-ce qu'une feuille. Les elfes vous jugeront d'abord à la manière dont vous respectez la nature. Sur ces mots, la dame des bois et son hibou disparaissent comme par magie. Rendez-vous au [70](#).

## 42

Force vous est de reconnaître que vous ne savez rien des plans des Austrasiens. Si vous voulez essayer, à moins que vous ne l'ayez déjà fait, de trouver le camp des hommes de l'Ouest pour les espionner, rendez-vous au [270](#). Sinon, sans perdre une seconde, conduisez tous les elfes que vous pourrez réunir sur le sentier de la guerre et rendez-vous au [30](#).

## 43

Au terme d'un périple de plusieurs jours en direction de l'ouest, vous atteignez les premiers contreforts des monts Anvil. Si vous continuez dans cette direction, vous allez quitter la forêt d'Arden ! Tout en maudissant votre bévue, vous décidez de revenir sur vos pas. Hélas, quelques jours plus tard, vous faites une découverte macabre : des centaines de cadavres d'elfes gisent dans le sous-bois. A en juger par l'aspect de leur dépouille, ces infortunées créatures sont mortes récemment et, contrairement à ce qu'affirment les légendes, elles n'étaient pas immortelles. Un terrible fléau s'est abattu sur la forêt. Vous n'obtiendrez pas le savoir des âges. La forêt est perdue et votre quête se termine ici.

## 44

Au milieu de l'après-midi, un nouvel obstacle vient interrompre votre progression: un affluent du Sirion. Mais, en allant vers le

sud, vous trouvez un pont de cordages qui enjambe le cours d'eau. En apparence fragile, l'édifice semble pourtant être en bon état et l'espace entourant les arbres qui le maintiennent a été récemment entretenu. Vous avancez d'un pas hésitant sur la construction, qui tangué dangereusement quand vous approchez du centre. Soudain, sans crier gare, une créature végétale armée de lianes tentaculaires surgit de la rivière. « C'est un capteur Carnivore ! » pensez-vous un instant avant d'être déséquilibré, de basculer et de tomber à l'eau. Si vous pratiquez le Combat à mains nues, rendez-vous au [61](#). Si vous êtes compétent à l'Escrime, rendez-vous au [81](#). Si vous n'avez aucune de ces compétences, rendez-vous au [103](#).

## 45

Si vous vous trouvez véritablement à proximité du dragon de la colline aux ossements, il faudra prendre à droite et voyager pendant plusieurs jours vers l'ouest. Si vous agissez ainsi, rendez-vous au [43](#). Si vous préférez explorer d'abord l'endroit d'où proviennent les bruits que vous avez entendus, rendez-vous au [68](#).

## 46

- Alors, mon héros, déclare Elanor au moment où vous entrez sous la tonnelle. Sentez-vous au plus profond de votre cœur la force et la bravoure nécessaires à l'accomplissement de votre destin ?

- Rassurez-vous, répondez-vous en la saluant. Je ne me suis jamais senti aussi hardi.

En disant cela, vous avez le sentiment que votre détermination avait davantage de force quand vous portiez l'anneau d'émeraude.

- J'en suis fort aise, annonce la dame des bois. Désirez-vous entrevoir votre avenir ?

Cette perspective ne vous enchante guère. A Godorno, vous avez toujours évité les diseurs de bonne aventure qui, s'ils prédisent d'heureuses nouvelles, font croire à l'homme crédule que la fortune lui tombera du ciel sans qu'il ait rien à faire pour l'obtenir. Et s'ils annoncent de sombres auspices, le naïf sombre dans le désespoir pour devenir l'instrument de sa propre perte. A vos yeux, les devins ne sont que des charlatans dont le seul talent est de dire aux gens ce qu'ils veulent entendre. Mais Elanor, la dame grise... Rendez-vous au [3](#).

## 47

Vous commencez à gravir la colline. Le sol, particulièrement dur, bouge sous vos pieds et vous avez l'impression de marcher sur un pavage de pierre posé sur un lit de boue, sur une terre lisse et polie qui ne ressemble pas à de la végétation. Vous n'êtes plus qu'à quelques mètres du sommet de l'éminence quand l'aigrette prend son envol et s'éloigne à tire-d'aile. Si vous souhaitez continuer à grimper, rendez-vous au [66](#). Si vous préférez redescendre de l'éminence, rendez-vous au [56](#).

## 48

A grands coups de lame, vous sectionnez deux tentacules qui risquaient de s'enrouler autour de votre bras et un troisième qui menaçait de s'abattre sur votre tête. Ainsi blessée, la créature abandonne le combat et plonge dans les eaux troubles. Sans perdre une seconde, vous nagez aussi vite que vous le pouvez. Vous avez traversé la rivière et vous courez déjà vers le sous-bois quand vous entendez, derrière vous, les hurlements de souffrance d'un capteur Carnivore sans doute à l'agonie. Rendez-vous au [13](#).

## 49

Vous remontez vers le nord, laissant derrière vous les terres ravagées et vous pénétrez à nouveau dans les bois, à la recherche du campement des Austrasiens. Bientôt, la forêt cède la place à un terrain vallonné et la végétation se fait plus rare. Quelques

arbres malingres émergent de massifs de sureau et de houx et vous débouchez finalement devant un enchevêtrement de ronces qui s'élèvent dans les airs comme le dôme d'une cathédrale végétale. Vous sondez la paroi compacte mais elle est constituée d'un unique buisson d'épineux. Par endroits, vous repérez les ossements blanchis de petits mammifères venus se perdre dans ce piège, mais quelques os plus imposants semblent être ceux d'un elfe ou d'un homme. Rendez-vous au [135](#).

## 50

Votre décision prise, un elfe de haute taille entre dans le cercle à l'appel de son roi. Il est armé d'une épée qu'il porte dans le dos, entre les épaules. D'un geste ample, il sort du fourreau une lame aux contours irréguliers dont le tranchant scintille à la lumière.

- Devrons-nous combattre à mort, sire ? demande l'elfe en s'inclinant devant son roi.

- Oui, répond le souverain, à moins que l'un de vous ne se déclare vaincu.) Si vous êtes blessés, nous possédons deux potions. La dame des bois qui pourront vous guérir. Ne pousse pas Zorolotl à te tuer, ajoute discrètement le roi pendant que votre adversaire va se placer au centre du cercle. Lorsque tu auras compris que tu n'as aucune chance de le vaincre, soumets-toi !

Si vous êtes impatient de montrer que vous êtes meilleur bretteur que Zorolotl, rendez-vous au [437](#). Si, à la réflexion, vous souhaitez éviter ce duel, déclarez que vous préférez affronter les Austrasiens plutôt que les elfes dont vous réclamez l'aide et rendez-vous au [92](#).



## 51

Vous n'êtes pas celui que j'attendais, déclare Elanor en se levant. Vous devez partir. Je vous laisse quatre jours pour quitter la forêt. Passé ce délai, tous les animaux se liguèrent contre vous. Si vous n'acceptez pas la sentence qu'Elanor vient de prononcer contre vous, rendez-vous au [85](#). Sinon, prenez congé de la dame grise et rendez-vous au [73](#).

## 52

Alors que vous puisez au plus profond de vos ressources pour trouver la force d'invoquer un sortilège de bouclier défensif, le roi des elfes passe à l'action. Ses deux simulacres se volatilisent comme des bulles de savon dès qu'il fait un pas dans votre direction et vous voyez, autour de sa main gauche, un halo de lumière qui ne vous dit rien qui vaille. Tout à coup, sans que vous ayez eu le temps de lancer votre sortilège, un faisceau lumineux jaillit des doigts du roi des elfes. Il atteint votre poitrine dans l'instant suivant et vos jambes se dérobent aussitôt. - Soumets-toi ! s'écrie votre adversaire tandis que vous tombez lourdement

à terre. Je t'ai vaincu ! Si vous acceptez la défaite, rendez-vous au [255](#). Si vous voulez poursuivre la lutte, rendez-vous au [272](#).

### 53

Vous vous hâtez de retourner auprès des elfes pour les informer des intentions de l'ennemi. Empruntant des voies qui semblent jaillir des profondeurs de votre esprit, vous débouchez finalement de la forêt à l'orée d'une clairière. Un elfe attendait votre arrivée pour vous conduire à Elvenhème et tenir un conseil de guerre. Rendez-vous au [256](#).

### 54

Connaissez-vous le nom du dragon de la forêt d'Arden ? Si vous pensez qu'il s'appelle :

Gwelpwstar

Rendez-vous au [6](#)

Garoshtar

Rendez-vous au [83](#)

Skardrig

Rendez-vous au [93](#)

Bethshebel

Rendez-vous au [10](#)

### 55

Devant la cheminée se trouvent deux hommes qui s'écartent à votre arrivée près de l'âtre. Les traits de leur visage offrent un contraste saisissant : la figure du plus petit est aussi ronde et joufflue que celle d'un bouledogue alors que la face du plus grand fait penser à un renard. Pendant que vous frottez vos mains devant le foyer, les deux gaillards vous adressent des regards en coin. « Ils doivent se demander d'où je viens », pensez-vous en remarquant que ces hommes ont l'allure et le teint de ceux qui passent leur vie au grand air. Si vous souhaitez engager la conversation pour les informer des raisons de votre présence à Burg, rendez-vous au [72](#). Si vous préférez garder le silence, rendez-vous au [94](#).



56 *La tête du dragon s'approche de vous au bout d'un long cou serpentin.*



## 56

Vous êtes descendu de l'éminence et vous avez décidé de vous en éloigner quand, soudain... « Par le glaive de Moraine ! jurez-vous en votre for intérieur. La colline... Elle bouge ! » Hébété, la gorge nouée, vous restez immobile pendant un instant qui semble durer une éternité. Vous êtes résigné à périr dans un tremblement de terre lorsque vous comprenez que le sol ne s'ouvrira pas sous vos pieds. Ce n'est pas une colline qui se dresse devant vous, mais un dragon dont la tête s'approche de vous au bout d'un long cou serpentin. Si vous pensez que votre salut réside dans une attaque foudroyante, bondissez sur le crâne du dragon et rendez-vous au [74](#). Si vous estimez qu'il est plus prudent d'arborer votre plus beau sourire, rendez-vous au [36](#).

## 57

Comme vous l'aviez espéré, l'attaque surprise de Garosthar a fait perdre un temps précieux à l'armée austrasienne. Vous vous en rendez compte quand un guide vous conduit d'Elvenhème à la clairière de l'Arbre de Vie où le roi des elfes vous apprend qu'il a déjà déployé ses troupes et organisé la défense. Des milliers de guerriers quasi invisibles sont dissimulés à l'orée d'une vaste clairière. Au centre, à côté d'un vaste et profond bassin d'eau claire, se dresse un arbre majestueux à l'écorce d'or et à feuillage d'argent. « L'Arbre de la Connaissance ! » pensez-vous, émerveillé, en remerciant mentalement Praxis la Pourpre, l'étoile de la destinée, et Moraine, le dieu de la Guerre. Si l'astre et la divinité ne s'étaient pas penchés sur votre berceau, vous n'auriez jamais découvert ce lieu magique. Rendez-vous au [434](#).

- J'accepte le défi, dites-vous solennellement. Cependant, je ne veux pas me battre avec n'importe qui. C'est contre vous, roi des elfes, que je souhaite livrer bataille, d'esprit à esprit.

- D'esprit à esprit ? s'étonne le roi, les yeux pétillants de malice. L'idée est plaisante... Nous allons voir lequel de nous deux se montrera le plus astucieux.

Cela dit, votre adversaire ramasse une petite pierre sur le sol. Ensuite, il arrache de sa cape un fil qui devient rigide entre ses doigts puis se tord pour prendre la forme d'un tire-bouchon.

- Entre ! ordonne alors le roi en rapprochant le fil de la pierre.

Sous vos yeux ébahis, le fil traverse la pierre avant de redevenir souple.

- A toi de jouer, déclare le roi. Retire le fil de la pierre et montre-moi que tu es capable de le remettre en place.

L'objet en main, vous réfléchissez à ce que vous devez faire. La magie des elfes vous est étrangère mais... en retirant le fil de la pierre, vous remarquez que le caillou est percé. Vous enflez aussitôt le fil, hélas sans réussir à lui faire traverser la pierre.

- Je suis déçu, soupire le roi avec une nuance d'ironie dans le ton. Tu abandonnes ?

- Pas question ! rétorquez-vous au moment où une idée vous vient à l'esprit. Je vais vous montrer que la nature est capable de faire un prodige équivalent à celui de votre magie.

Vous mettez votre plan à exécution sous le regard étonné du roi des elfes. D'abord, vous enduisez une extrémité du fil avec la résine d'un arbre. Ensuite, vous collez le fil sur le dos d'une fourmi. Après plusieurs tentatives infructueuses, vous parvenez à vos fins : l'insecte entre dans le trou de la pierre.

- C'était un jeu d'enfant, dites-vous au moment où la fourmi et le fil réapparaissent de l'autre côté du caillou.

- Dans ce cas, dit le roi pendant que vous libérez la fourmi en décollant le fil de son dos avec délicatesse, passons à une épreuve un peu plus sérieuse.

- Mais c'est mon tour de tester votre sagacité ! protestez-vous en donnant la pierre à votre adversaire.

- Pas encore, réplique-t-il en jetant le caillou au loin. Cette première expérience n'était qu'un coup d'essai.

Écœuré par la mauvaise foi du roi des elfes, vous sentez la moutarde vous monter au nez. Si vous demandez à combattre un adversaire loyal, rendez-vous au [18](#). Sinon, faites contre mauvaise fortune lion cœur, acceptez la seconde épreuve du roi des elfes et rendez-vous au [187](#).

## 59

Vous jouez de malchance ! Vos pieds dérapent à la réception du saut et vous faites une chute douloureuse. Vous êtes encore sous le choc quand le dragon de jade vous immobilise en vous posant une griffe sur la poitrine. Dans un instant, le souffle mortel d'une créature de légende va ruiner tous vos espoirs de mener votre quête à bien. Votre aventure se termine dans un nuage de vapeur toxique.

## 60

Vous marchez depuis deux bonnes heures et vous passez à proximité d'un bosquet quand un frisson vous parcourt l'échine : quelqu'un vous observe ! Si vous criez que vous êtes un ami d'Elanor et que vous voulez rencontrer les elfes, rendez-vous au [109](#). Sinon, vous pouvez :

Courir vous cacher

Rendez-vous au [80](#)

Scruter la végétation alentour

Rendez-vous au [90](#)

## 61

Dès que vous remontez à la surface, la créature essaie de vous assommer en utilisant ses tentacules comme autant de bâtons. L'attaque est violente, mais maladroite : les appendices végétaux donnent des coups dans l'eau sans vous toucher. Agissant d'instinct, vous prenez appui sur deux tentacules en partie immergés pour escalader le corps boursoufflé du capteur Carnivore qui, surpris, réagit avec lenteur. Et, avant que ce monstre cauchemardesque n'ait eu le temps d'utiliser ses tentacules à la manière de fouets, vous atteignez son crâne bomba et vous assenez de puissants coups de poing entra ses yeux vitreux. Le prédateur, sans doute étonna de rencontrer une telle résistance, plonge aussitôt dans les eaux troubles. Vous profitez de l'aubaine el vous nagez aussi vite que vous le pouvez. Vous ave; traversé la rivière et vous courez déjà vers le sous bois quand vous entendez, derrière vous, s'élever le hurlement de rage d'un capteur Carnivore furieux d'avoir laissé sa proie s'échapper. Rendez-vous au [13](#).

## 62

Vous retrouvez la civilisation au terme d'un long voyage sans encombre. L'aubergiste de Burg, fidèle à sa promesse, tue un cochon gras et organise un grand festin en votre honneur. Vous avez passé plu sieurs jours en compagnie de cet homme généreux et de sa charmante fille quand vous décidez de poursuivre votre quête. Hélas, en retournant dans la forêt d'Arden, vous comprenez que vous arrive; trop tard. Pendant que vous faisiez la fête, les hommes venus des plaines lointaines de l'Ouest sont arrivés à leurs fins. Le silence de mort qui règne maintenant sur une nature corrompue par un mal mystérieux en témoigne. La forêt se meurt, e vous savez que sa perte entraînera celle de l'humanité. Quant à l'Arbre de la Connaissance, aucun doute

n'est permis : les Austrasiens l'ont abattu Vous avez échoué. Votre quête se termine ici.

### 63

Votre décision prise, un combattant entre dans le cercle à la demande de son roi. « La force en plus de la rapidité et de l'agilité », pensez-vous en observant votre adversaire : un elfe sans doute jeune mais doté d'une musculature fine et noueuse qui offre un contraste saisissant avec l'apparence efflanquée de ses semblables.

Devrons-nous combattre à mort, sire ? demande-t-il en s'inclinant devant son roi.

Oui, répond le souverain, à moins que l'un de vous ne se déclare vaincu. Si vous êtes blessés, nous possédons deux potions de la dame des bois qui auront vous guérir. Ne pousse pas Gathkeri à te l'offrir, ajoute discrètement le roi pendant que votre adversaire va se placer au centre du cercle en sautillant pour s'échauffer. Lorsque tu auras compris que tu n'as aucune chance de le vaincre, soumets-toi ! Si vous êtes impatient de montrer que vous êtes meilleur lutteur que Gathkeri, rendez-vous au [201](#). Si, à la réflexion, vous souhaitez éviter ce duel, déclarez que vous préférez affronter les Austrasiens plutôt que les elfes dont vous réclamez l'aide et rendez-vous au [92](#).

### 64

Vous puisez au creuset des forces surnaturelles de la magie, en vous demandant comment la machine infernale des Austrasiens va réagir à votre sortilège d'explosion des viscères. La réponse ne se fait pas attendre. A peine avez-vous invoqué votre charme que le guerrier de métal se comporte de façon insensée. Il gesticule pendant plus d'une minute comme un pantin articulé par un marionnettiste fou. Il se rapproche du bassin qui jouxte l'Arbre de Vie et vous espérez... Hélas, le guerrier d'acier retrouve soudain ses esprits. Votre sortilège ne l'affecte plus ! Il repart de plus belle à l'assaut de l'Arbre de Vie et son armée, un moment

inactive et silencieuse, reprend le combat avec une ardeur décuplée. L'explosion des viscères n'ayant plus aucun effet sur votre adversaire, quel sortilège allez-vous maintenant invoquer ? Si vous choisissez :

L'asservissement

Rendez-vous au [207](#)

La stupeur

Rendez-vous au [372](#)

## 65

La brusquerie de votre attaque, si elle surprend Valérian, ne l'empêche pas de réagir. - Sanctuaire ! hurle-t-il en claquant des mains. Au deuxième claquement l'homme a disparu sans que vous ayez eu le temps de le frapper ! Vous vous précipitez aussitôt hors de l'auberge, mais la ruelle est déserte. A votre retour dans l'hôtellerie, là vieille femme vêtue d'une robe grise vous adresse un regard pénétrant avant de hocher la tête en signe d'approbation. Si vous souhaitez vous asseoir à sa table pour discuter, rendez-vous au [181](#). Si vous préférez prendre une chambre pour la nuit, rendez-vous au [333](#).

## 66

Au moment où le sol bouge sous vos pieds, vous vous demandez s'il s'agit d'un tremblement de terre. Agissant par réflexe, vous vous jetez à plat ventre. Dans l'instant suivant, un sifflement strident se fait entendre et vous voyez un jet de vapeur s'élever dans les airs de l'autre côté de., Vous n'êtes pas sur une colline ! Vous vous trouvez sur le dos d'un dragon dont la tête, au bout d'un long cou serpentin, s'approche lentement de la créature qui vient de troubler son sommeil. Si vous pensez que votre salut réside dans une attaque foudroyante, bondissez sur le crâne du dragon et rendez-vous au [74](#). Si vous estimez qu'il est plus prudent d'arborer votre plus beau sourire, rendez-vous au [36](#).

## 67

- Voici ma troisième question, déclare Elanor sans que son visage laisse rien deviner du jugement qu'elle porte sur votre dernière réponse. Les Austrasiens détestent les araignées. Selon eux, tuer une araignée, c'est détruire une créature diabolique, laide et venimeuse. Qu'en pensez-vous ? Si vous répondez que vous ne voyez aucun mal à tuer des araignées, rendez-vous au [51](#). Si vous dites le contraire, rendez-vous au [106](#). Si vous possédez la compétence de Survie, rendez-vous au [136](#).

## 68

Caché derrière les fougères, vous découvrez une contrée désolée et rocailleuse. Le vent souffle des vapeurs nauséabondes, chargées de soufre. Les rares plantes qui émergent de la roche nue sont brunâtres et biscornues. L'étrange gargouillis reprend bientôt au loin. Soudain, à quelques pas de vous, une colonne de fumée s'élève du sol, aussitôt suivie d'un bouillonnement inquiétant. Si vous prenez la fuite, rendez-vous au [32](#). Sinon, rendez-vous au [88](#).

## 69

Tu es très habile pour un homme, déclare le roi. Mais pas assez pour défier un elfe ! Vous voulez vous défendre, mais le maître d'Elvenhème ne vous en laisse pas le temps. D'un geste vif, il vous lance au visage une poudre jaune qui, instantanément, vous aveugle et vous fait éternuer. L'effet de cette poudre est bref, mais les elfes se sont éclipsés lorsque vous recouvrez la vue. Vous êtes de nouveau seul et vous quittez la clairière le visage encore baigné de larmes. Rendez-vous au [78](#).

## 70

Consultez votre *Feuille d'Aventure*. Si vous possédez les mots de passe *Porteur d'eau* et *Corne de buffle*, rendez-vous au [256](#). Si vous n'avez que le mot de passe *Porteur d'eau*, rendez-vous au

[42](#). Si vous n'avez aucun mot de passe ou seulement *Corne de buffle*, rendez-vous au [60](#).

## 71

Le roi n'est pas encore revenu de l'état de stupeur où vous l'aviez plongé quand, grâce à votre sortilège d'asservissement, vous placez sa volonté sous le joug de votre esprit. Si vous combattiez un homme, vous pourriez savourer une victoire bien méritée. Mais vous luttez contre un elfe aguerris par des siècles d'existence et d'exercice du pouvoir, un être capable de lutter contre votre domination. Aussi décidez-vous sans plus attendre de contraindre votre adversaire à faire disparaître ses simulacres - ils se volatilisent en éclatant comme des bulles de savon - avant de l'obliger à déclarer forfait. Forcé d'obéir à un pouvoir qu'il n'est pas encore en mesure d'annihiler, le souverain d'Elvenhème déclare que vous avez remporté le duel. Rendez-vous au [263](#).

## 72

- Je vais dans la forêt d'Arden, déclarez-vous à l'intention des deux hommes. Je veux trouver l'Arbre de la Connaissance.

- Si tu cherches l'Arbre, dit le plus grand des deux gaillards, tu auras besoin d'un bon guide. Moi, Goupil, je suis le meilleur ! Je connais bien les pièges et les dangers de la forêt d'Arden. Si tu pars seul, il y a de fortes chances pour que tu te perdes en chemin ou que tu trouves la mort.

Bah ! ricane le plus petit. Foi de Marek, j'affirme que tu ne sais pas où se trouve l'Arbre.

Qu'est-ce qu'un chasseur comme toi peut savoir île l'Arbre de la Connaissance ! rétorque Goupil, piqué au vif.

A peu près autant que toi. C'est-à-dire pas grand-chose... réplique le chasseur avant de vous tourner le dos et de s'éloigner vers le comptoir de l'auberge, Goupil s'éloigne de la cheminée et

va s'asseoir seul .i une table après avoir haussé les épaules et poussé un profond soupir. Puis il vous invite à le rejoindre d'un geste de la main. Une fois assis à sa table, allez-vous questionner cet homme au sujet de l'Arbre de la Connaissance (rendez-vous au [130](#)) ou bien lui demander s'il connaît les autres clients de l'auberge (rendez-vous au [145](#)) ?

### 73

Vous errez dans la forêt depuis des jours quand, par un matin pluvieux, vous faites une découverte macabre : des centaines de cadavres d'elfes gisent dans le sous-bois. Un terrible fléau s'est abattu sur ces êtres qui, contrairement à ce qu'affirment les légendes, n'étaient pas immortels. Vous n'obtiendrez pas le savoir des âges. La forêt est perdue et votre quête se termine ici.

### 74

Réussirez-vous la réception de votre saut sur les écailles glissantes du crâne du dragon ? Si l'Agilité est une de vos compétences, rendez-vous au [86](#). Sinon, rendez-vous au [59](#).

### 75

- Voici ma troisième question, poursuit la dame; des bois sans que son visage laisse deviner le jugement qu'elle porte sur votre dernière réponse. Les Austrasiens détestent les araignées. Selon eux, tuer une araignée, c'est détruire une créature diabolique laide et venimeuse. Qu'en pensez-vous ?

Si vous répondez que vous ne voyez aucun mal à tuer les araignées, rendez-vous au [51](#). Si vous dite le contraire, rendez-vous au [89](#).

### 76

Deux solutions s'offrent à vous : vous pouvez i prendre position à l'ouest du cercle, sur un terrain plat et avec le vent dans le dos, ou bien à l'est, sur un terrain accidenté et avec le vent de face.

Notez ce choix sur la *Feuille d'Aventure* en indiquant seulement si vous vous placez face au vent ou le dos au vent. Ensuite, rendez-vous au [110](#).

## 77

Vous passez à gué, ayant de l'eau jusqu'aux genoux, avant de reprendre votre marche vers le nord sur la berge occidentale de la Berg. Peu après, vous atteignez la rive du plus large des fleuves que vous ayez jamais contemplés. Au-delà des eaux bouillonnantes qui s'écoulent en charriant un tapis de branches mortes et de feuillages, la rive opposée du Sirion est distante d'au moins cinq kilomètres. Ici, vous avez l'impression désagréable d'être coincé entre les arbres de la forêt - ils forment une muraille dense et déploient leurs branches à plus de trente mètres de haut - et le bord du fleuve où croissent en pleine vase des espèces aux racines aériennes entre lesquelles se baignent des buffles sauvages. Sur cette terre marécageuse, vous devez déployer des trésors d'énergie et de volonté. Vous vous enfoncez jusqu'aux chevilles dans un sol boueux à chaque pas en direction de l'ouest. Rendez-vous au [44](#).

## 78

Il y a beau temps que vous marchez dans la forêt quand, à la faveur des premiers feux du soleil, vous remarquez que la végétation est plus clairsemée, l'eu après, vous débouchez du sous-bois dans une contrée rocailleuse. Comme vous hésitez sur la direction à prendre, un hibou aux plumes argentées descend du ciel pour se percher sur un arbuste, à dix pas de vous.

Tu es perdu ? Le bec de l'oiseau ne s'est pas ouvert, mais vous n'avez pas le moindre doute : le hibou vous parle. Si vous possédez l'anneau d'émeraude et le mot de passe *Pince de crabe*, rendez-vous au [440](#). Si vous possédez l'anneau d'émeraude et le mot de passe *tête double*, rendez-vous au [459](#). Sinon, vous pouvez admettre que vous êtes perdu (rendez-vous au [258](#)) ou

ignorer le volatile et prendre une direction au hasard (rendez-vous au [277](#)).

## 79

Tu veux devenir riche ? demande le dragon qui découvre l'entrée d'une caverne en se déplaçant lentement. Je n'y vois pas d'objection. Tout ce que tu pourras transporter sera à toi. Déterminé à profiter de l'aubaine, vous pénétrez dans l'ancre du dragon pour contempler un spectacle qui défie l'entendement. Il y a tant de merveilles en ce lieu que vous ne savez pas où poser le regard. Vous marchez sur un sol couvert de pièces d'or, entre des coffres débordant de bijoux et d'objets précieux ! Soudain, alors que vous admirez la beauté d'un collier de perles noires, vous éprouvez une sensation de gêne. Dans l'instant suivant, vous n'en croyez pas vos yeux : vos bottes sont recouvertes de pièces d'or ! Stupéfait, vous essayez de décoller les pièces du cuir. Hélas, non seulement vous n'y parvenez pas, mais d'autres pièces sautent maintenant du sol pour se plaquer contre votre corps. En moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, les pièces d'or animées par la magie du dragon forment une carapace qui vous enveloppe de la tête aux pieds, à l'exception des yeux, des oreilles et de la bouche. Vous pouvez encore vous mouvoir, mais le poids de votre butin est un véritable fardeau et, malgré tous vos efforts, vous ne pouvez retirer la moindre pièce. Rendez-vous au [19](#).

## 80

Vous courez depuis peu lorsque vous apercevez un buisson. Vous vous embusquez, immobile, aux aguets pendant un temps qui semble durer une éternité. Mais vous avez beau être tout oreilles, vous n'entendez pas de bruits inhabituels et vous décidez d'abandonner votre cachette. Une demi-heure plus tard, vous avez de nouveau l'impression d'être épié. Si vous criez que vous êtes un ami d'Elanor et que vous voulez rencontrer les elfes, rendez-vous au [109](#). Sinon, vous pouvez :

Courir vous cacher	Rendez-vous au <a href="#">129</a>
Scruter la végétation alentour	Rendez-vous au <a href="#">90</a>
Feindre l'indifférence	Rendez-vous au <a href="#">150</a>

## 81

Au moment où vous remontez à la surface pour respirer une bonne goulée d'air, la créature ouvre une bouche en corolle et exhale dans votre direction un souffle fétide. La puanteur est telle que vos forces défaillent. Mais, au prix d'un formidable effort de volonté, vous trouvez le courage de dégainer votre épée et de la brandir au-dessus de votre tête pour combattre les appendices végétaux qui fouettent l'air et battent l'eau tout autour de vous. Si vous voulez prendre appui sur les tentacules en partie immergés du monstre afin d'escalader son corps boursoufflé et lui plonger votre lame entre les yeux, rendez-vous au [287](#). Si vous préférez frapper les appendices qui cherchent à vous saisir ou à vous assommer, rendez-vous au [48](#).

## 82

Au moment où votre bouclier magique entre en action, vous comprenez qu'il ne vous sera d'aucune utilité contre le guerrier de métal. A l'évidence, votre adversaire est totalement dépourvu de pouvoirs surnaturels et votre bouclier vous protège seulement contre les attaques physiques d'origine magique. Vous perdez un temps précieux ! Quel sortilège allez-vous maintenant invoquer? Si vous choisissez :

I 'explosion des viscères	Rendez-vous au <a href="#">64</a>
la stupeur	Rendez-vous au <a href="#">113</a>
I 'asservissement	Rendez-vous au <a href="#">186</a>
Le brouillard toxique	Rendez-vous au <a href="#">346</a>

## 83

I n suivant les indications données par le roi des elfes, vous gagnez au plus vite les abords de la colline aux ossements.

Garosthar ! hurlez-vous une fois en vue de l'ancre du dragon. La forêt et ses habitants réclament ton aide !

Bientôt une tête monstrueuse s'approche au bout d'un long cou serpent.

- Nous avons besoin de toi, Garosthar, poursuivez-vous en réprimant un frisson de terreur lorsque la bête fixe sur vous ses yeux aux pupilles écarlates Les Austrasiens menacent d'abattre l'Arbre de Viel Si tu n'interviens pas pour retarder leur armée, les elfes n'auront pas le temps de se rassembler.

- L'heure est donc venue d'entrer en guerre, petit homme, dit le dragon de jade avant de vous invite! à grimper sur son dos.

Garosthar attend que vous vous soyez installé entre ses longues ailes membraneuses pour prendre son envol. A peine les a-t-il déployées que le vent s'y engouffre et les fait claquer comme les voiles d'un navire livré à la tempête. Si vous voulez rester avec le dragon de la forêt d'Arden pendant qu'il attaque les Austrasiens, rendez-vous au [228](#). Si vous préférez lui demander de vous déposer à Elvenhème avant qu'il ne parte combattre les hommes de l'Ouest, rendez-vous au [247](#).

## 84

Vous êtes dans la plus complète perplexité quand une troupe de soldats austrasiens se ruent sur vous en brandissant leurs épées. Quelques secondes plus tard, vous oubliez le guerrier de métal qui, à quelques pas, indifférent au carnage, continue d'abattre sa hache sur l'Arbre de Vie à grands gestes mécaniques. Vous combattez avec vaillance, mais vous succombez bientôt sous le nombre. La forêt est perdue et rien ne pourra plus empêcher les Austrasiens de la détruire. Votre aventure se termine ici.

## 85

Elanor s'éloigne d'un pas vif et vous avez beaucoup de mal à la suivre.

Qu'ai-je donc fait pour vous déplaire ? demandez-vous. Ce n'est pas ma faute si j'ai toujours vécu dans les rues de Godorno. Je ne demande qu'à mieux connaître la forêt. Voulez-vous m'aider? La dame grise vous fausse compagnie alors que vous allez l'implorer de ne pas vous abandonner. D'un bond de côté, elle disparaît derrière un rideau de plantes grimpantes.

Par tous les diables ! pestez-vous après avoir traversé la haie végétale à votre tour. Vous avez beau promener vos regards alentour... Elanor s'est volatilisée! De nouveau seul, vous errez dans la forêt pendant des jours. Vous êtes las et fatigué quand, par un matin pluvieux, vous faites une découverte macabre : des centaines de cadavres d'elfes gisent dans le sous-bois. Un terrible fléau s'est abattu sur ces êtres qui, contrairement à ce qu'affirment les légendes, n'étaient pas immortels. Vous n'obtiendrez pas le savoir des âges. La forêt est perdue et votre quête se termine ici.

## 86

Vos pieds glissent à la réception du saut mais l'agilité dont vous êtes capable dans les circonstances les plus critiques vous permet d'éviter le pire. Alors que vous tombez, vous attrapez d'une main un des barbillons qui entourent les bords de la gueule du dragon. Si vous vous servez de ce barbillon comme d'une corde pour remonter sur le crâne du monstre, rendez-vous au [116](#). Si vous préférez prendre le risque d'une chute dont vous savez qu'elle pourrait être mortelle, rendez-vous au [125](#).

## 87

Un lasso d'argent se matérialise devant vous et bondit dans les airs pour se resserrer autour de votre cou ! Vous avez beau lutter de toutes vos forces, vous ne parvenez pas à repousser l'arme

surnaturelle qui, après s'être enroulée autour de votre gorge, se resserre inexorablement. Le sortilège de Valérian vous est fatal. Votre aventure se termine dans l'auberge du village de Burg.

## 88

De longues minutes s'écoulent sans qu'il se passe quoi que ce soit. Nerveusement, vous vous approchez de l'endroit d'où a jailli la fumée et vous découvrez une cheminée sans fond, percée dans la roche. Brusquement, un sifflement strident monta du gouffre. Vous pensez aussitôt à un nid de serpents ou à un dragon reprenant son souffle, mais l'éruption d'eau chaude d'un geyser s'élève dans les airs. Vous poussez un soupir de soulagement. Il n'y a aucun dragon dans cette région et vous n'êtes pas à proximité de la colline aux ossements. Si vous désirez partir vers l'ouest, rendez-vous au [43](#). Si vous préférez remonter au nord, selon votre direction initiale, rendez-vous au [127](#).

## 89

- Une question en appelle une autre, ajoute Elanor Pourquoi, selon vous, est-il néfaste de tuer les araignées ?

Si vous affirmez haut et clair que toute chose bonne ou mauvaise, doit être tolérée dans la forêt rendez-vous au [104](#). Si vous répondez que le: oiseaux ne survivraient pas sans araignées à manger et que la gent ailée est indispensable à la survie des jeunes arbres dont ils mangent les baies, rendez vous au [128](#).

## 90

Vous regardez autour de vous quand un sifflement... Et, sans que vous ayez eu le temps de réagir, une flèche se plante au beau milieu de votre poitrine. Hébété, vous regardez d'abord le trait, puis vous relevez la tête. Votre bourreau se trouve devant vous, à une quinzaine de pas, entre deux arbres.

Pourquoi ? demandez-vous à la créature qui s'approche lentement, l'arc à la main et le sourire aux lèvres. Pourquoi ?

Mortellement touché, vous exhalez votre dernier souffle et vous tombez aux pieds de votre assassin. Votre première rencontre avec un elfe de la forêt d'Arden vous est fatale. Votre aventure se termine ici.

## 91

Les ondes insidieuses du sortilège d'asservissement quittent votre esprit pour s'imposer à votre adversaire. Hélas, des siècles d'existence et d'exercice du pouvoir ont considérablement endurci la volonté du roi et la force de son esprit prend peu à peu le pas sur la vôtre. Ses pensées s'insinuent dans votre cerveau et vous forcent à obéir.

Tel est pris qui croyait prendre, ricane le souverain d'Elvenhème.

Vous tremblez comme une feuille et vous suez à grosses gouttes quand, obéissant à votre adversaire, vous vous agenouillez devant lui en signe de soumission. Vous êtes vaincu. Rendez-vous au [163](#).

## 92

Comment ? s'étonne le roi des elfes en vous toisant avec mépris. Tu prétends engager nos vies contre la puissante armée des Austrasiens et tu n'oses même pas affronter un seul d'entre nous ? Gardes ! Tuez-moi ce couard !

- Attendez ! criez-vous. J'accepte de...

Les plus rapides des archers du royaume d'Elvenhème ne vous laissent pas le temps de finir votre phrase. Une flèche vous traverse la gorge tandis que trois autres vous transpercent la poitrine et le cœur. Votre aventure se termine ici.

## 93

En suivant les indications données par le roi des elfes, vous gagnez au plus vite les abords de la colline aux ossements.

- Skardrig ! hurlez-vous une fois en vue de l'ancre du dragon.

Bientôt, une tête monstrueuse s'approche au bout d'un long cou serpentin.

- Je ne m'appelle pas Skardrig, dit la créature d'une voix à rompre les tympanes. Et je déteste que l'on écorche mon nom !

Vous voulez présenter vos plus humbles excuses; mais la bête ne vous en laisse pas le temps. Elle ouvre brusquement ses mâchoires puissantes, ses narines se dilatent... Dans un instant, le souffle mortel d'un dragon de jade dont vous aviez espéré deviner le nom va ruiner tous vos espoirs de mener votre quête à bien. La forêt est perdue et votre aventure se termine ici, dans le nuage de vapeur toxique où vous mourez, brûlé jusqu'aux os.

## 94

Les deux hommes bavardent sans plus se soucier de vous. Mais la discussion s'envenime quand le plus grand prétend connaître la forêt mieux que personne.

- Parole de chasseur ! déclare le plus petit avec brusquerie. Si tu avais vu ce que moi, Marek, j'ai vu de mes propres yeux, ton sang se serait figé dans tes veines !

Et peut-on te demander ce que tu as vu ? demande le plus grand sur un ton railleur.

Des choses terribles, Goupil. Des fantômes verts qui traversent les arbres et, au plus profond de la forêt, bien au-delà des rives du Sirion... j'ai vu un monstre énorme, plus grand qu'une colline !

Mon pauvre ami. Tu es resté trop longtemps seul clans les bois.  
Tu as rêvé...

Je l'ai vu, te dis-je ! Il a posé un œil sur moi ! Un œil de la taille d'un bouclier ! « Voilà qui est intéressant », pensez-vous en décidant d'engager la conversation avec les deux hommes.  
Rendez-vous au [162](#).

## 95

Vous sortez de la tente comme vous y êtes entré, sans encombre. Quelques minutes plus tard, vous retrouvez la sécurité du sous-bois. Si vous décidez île poursuivre votre quête vers :

L'ouest	Rendez-vous au <a href="#">43</a>
L'est	Rendez-vous au <a href="#">427</a>
Le sud-ouest	Rendez-vous au <a href="#">70</a>
Le sud	Rendez-vous au <a href="#">78</a>

## 96

Vous atteignez bientôt le bord du plus large des fleuves que vous ayez jamais contemplé. Au-delà des eaux bouillonnantes qui s'écoulent en charriant un tapis de branches mortes et de feuillages, la rive opposée du Sirion est distante d'au moins cinq kilomètres. Ici, vous avez l'impression désagréable d'être coincé entre les arbres de la forêt - ils forment une muraille dense et déploient leurs branches à plus de trente mètres de haut - et le bon du fleuve où croissent en pleine vase des espèce aux racines aériennes entre lesquelles se baignent des buffles sauvages. La berge du Sirion est uni terre marécageuse où vous marchez avec peine. Vo chevilles s'enfoncent dans la boue à chaque pas e vous devez redoubler de vigilance. En moins d'un heure, vous avez failli tomber à l'eau - une liane avait cédé sous votre poids - et évité d'un rien la charge d'un buffle. Vous décidez donc de quitter

h berge du fleuve pour vous aventurer dans le sous bois. Rendez-vous au [131](#).

## 97

- En détruisant la forêt d'Arden, déclare le chef des Austrasiens, j'assure la sécurité de mon peuple sur les territoires conquis par nos armées.

- J'ai entendu dire, annoncez-vous sur le ton de la confiance, que les arbres produisent l'air que nous respirons. Ne prenons-nous pas un grand risque en rasant la forêt ?

- Sornettes ! s'exclame le maître des hommes de l'Ouest. Comme le dit si bien notre druide Valérian, mon conseiller, la forêt est une offense aux dieux et le devoir des hommes est de cultiver ce don des cieux qu'est notre terre. Un ivrogne t'aura sûrement raconté une histoire à dormir debout.

- Un ivrogne... C'est ma foi vrai, dites-vous en redoutant que votre interlocuteur ne devienne soupçonneux. Je me trouvais en effet dans une auberge quand j'ai entendu dire que la forêt serait le poumon du monde.

- Une auberge ? s'interroge votre interlocuteur. Je me demandais justement... Où nous sommes-nous rencontrés ? Était-ce à l'auberge du Corbeau, à Bessaraban ?

- C'est exact, répondez-vous, prêt à tous les mensonges.

L'auberge du Corbeau n'est pas la plus belle de Bessaraban, poursuit le chef des Austrasiens, mais elle est de loin la meilleure pour faire la fête. Te souviens-tu de cette vieille servante qui enlevait sa jambe de bois pour attiser le feu ? Le chef des Austrasiens vous regarde avec insistance en vous posant cette question. Si vous dites n'avoir aucun souvenir de la servante à la jambe de bois, rendez-vous au [367](#). Si vous prétendez que vous n'avez pas oublié cette femme, mais que vous ne vous rappelez pas son nom, rendez-vous au [358](#).

## 98

La dame grise vous regarde partir d'un air désolé sans chercher à vous retenir. Pourquoi est-elle si peinée de votre départ ? « La solitude lui a sans doute fait perdre la raison », pensez-vous en quittant le havre paisible de sa clairière. Si vous décidez île poursuivre votre quête vers :

L'ouest

Rendez-vous au [43](#)

L'est

Rendez-vous au [427](#)

Le sud-ouest

Rendez-vous au [70](#)

## 99

Le dragon ne vous laisse pas le temps de le frapper.

Il agit à la vitesse de l'éclair et il vous expédie à terre d'un magistral coup de patte. Vous êtes étourdi par la violence du coup reçu et le choc de la chute lorsque la créature vous pose une griffe sur la poitrine. Plaqué au sol, incapable de détacher le regard des yeux écarlates du dragon, vous ne pouvez rien faire pour l'empêcher d'approcher sa tête monstrueuse et d'ouvrir ses mâchoires puissantes.. Dans un instant, le souffle mortel d'un dragon d< jade mettra un terme à votre aventure.

## 100

Une vingtaine de mètres vous séparent des soldats quand l'un d'eux vous aperçoit. - Arrêtez cet homme ! hurle-t-il aussitôt, si fort que le son de sa voix parvient à couvrir le bruit des sifflements de la machine.

Tous les regards se tournent dans votre direction Dans l'instant suivant, les gardes marchent vers vous. Bien entendu, vous pourriez tenter de fuir. Mais il suffirait que l'un de ces huit hommes coure plus vite que vous et... De plus, même si vous atteignez le sous-bois, vous n'êtes pas sûr de leur échapper. Fort

de ces réflexions, vous n'avez que deux partis possibles : laisser les soldats vous arrêter (rendez-vous au [151](#)) ou défendre chèrement votre vie (rendez-vous au [202](#)).

### 101

Les yeux rivés sur le roi, vous invoquez la stupeur La formule de votre sortilège affecte bel et bien l'esprit du souverain qui vous fixe d'un regard vide. Tétanisé, votre adversaire est hors d'état de nuire. Malheureusement, il n'est pas non plus en mesure de déclarer forfait et de reconnaître votre victoire. Vous vous trouvez donc dans l'obligation d'annuler votre sortilège de stupeur pour en lancer un autre, Allez-vous maintenant invoquer l'explosion des viscères (rendez-vous au [111](#)) ou bien l'asservissement (rendez-vous au [71](#)) ?

### 102

En suivant les indications données par le roi des elfes, vous gagnez les abords de la colline aux ossements au plus vite.

Bethshebel ! hurlez-vous une fois en vue de l'ancre du dragon.

Bientôt, une tête monstrueuse s'approche au bout d'un long cou serpentin.

Je ne m'appelle pas Bethshebel, dit la créature d'une voix à rompre les tympanes. Et je déteste que l'on écorche mon nom !

Vous voulez lui présenter vos plus humbles excuses mais la bête ne vous en laisse pas le temps. Elle ouvre brusquement ses mâchoires puissantes, ses narines se dilatent... Dans un instant, le souffle mortel d'un dragon de jade dont vous aviez espéré deviner le nom va ruiner tous vos espoirs de mener votre quête à bien. La forêt est perdue et votre aventure se termine ici, dans le nuage de vapeur toxique où vous mourez, brûlé jusqu'aux os.

### 103

Vous priez mentalement le dieu Moraine qu'il vous aide à un moment où votre vie est gravement menacée quand... Le capteur Carnivore ne vous laisse pas le temps d'atteindre la surface ! Il enroule ses tentacules autour de vos jambes et vous êtes incapable de lui résister lorsqu'il vous entraîne brutalement dans les profondeurs de la rivière. En fin de compte, vous n'étiez sûrement pas né sous une bonne étoile. Votre aventure prend fin dans les eaux troubles de la Berg.

### 104

J'ai une autre question à vous poser, dit Elanor. I es Austrasiens disent qu'ils brûleront le sous-bois après avoir abattu les arbres de la forêt. Ils prétendent que le feu nourrit la terre. Selon eux, incendier la végétation qui pousse sous les arbres permettra aux hommes d'obtenir des récoltes abondantes. Pensez-vous qu'ils aient tort ? Si vous dites que les Austrasiens ont raison, rendez-vous au [51](#). Si vous répondez que la forêt doit rester inviolée car elle fournit aux hommes l'air qu'ils respirent, rendez-vous au [147](#).

### 105

- Tu t'es joué de moi, susurre l'esprit d'une voix sifflante. Tu n'as aucune intention de me libérer.

- Réfléchis un peu, rétorquez-vous. Si je brise le miroir maintenant, le bruit va réveiller ta geôlière. Sois patient, je dois d'abord trouver un moyen de...

- Non ! s'écrie le miroir. Tu m'as trompé ! Tu voulais m'utiliser, tout comme elle. Mais je ne me laisserai pas faire cette fois-ci. Maîtresse ! Maîtresse ! Un mortel s'est introduit dans votre boudoir. Rendez-vous au [499](#).

## 106

- Une question en appelle une autre, ajoute Elanor. Pourquoi, selon vous, est-il néfaste de tuer les araignées ?

Si vous affirmez haut et clair que toute chose, bonne ou mauvaise doit être tolérée dans la forêt, rendez-vous au [51](#). Si vous répondez que les, oiseaux ne survivraient pas sans araignées à manger et que la gent ailée est indispensable à la survie des, jeunes arbres dont ils mangent les baies, rendez-j vous au [128](#).

## 107

- J'ai suivi vos pérégrinations dans le miroir de mon refuge secret, dit-elle. Et j'ai cru déceler en vous l'étoffe d'un héros.

Vous avez dû prendre beaucoup de plaisir à me voir peiner pour trouver mon chemin, répliquez-vous en sentant la moutarde vous monter au nez. - Pas du tout, j'avais bon espoir. Mais la loi de la forêt ne peut pas être enseignée. Elle doit être vécue. D'autre part, je voulais éprouver votre courage. Le sourire qu'Elanor vous décoche maintenant vous plonge dans un abîme de perplexité. Si vous accordez votre confiance à la dame grise, rendez-vous au [9](#). Si vous êtes convaincu qu'elle est folle à lier, prenez congé et rendez-vous au [98](#).

## 108

Vous vous dirigez vers les flammes de l'âtre et vous sentez, en dépit de l'obscurité ambiante, que tous les regards sont posés sur vous. Les deux hommes qui se réchauffaient à la flambée s'éloignent à votre approche. Ils vont s'asseoir au fond de la salle.

On n'aime guère les étrangers par ici. Que viens-tu faire à Burg, toi, l'homme du Sud ? demande le personnage vêtu d'une longue cape noire, sur un ton aussi inamical que celui qu'il avait employé pour vous accueillir à votre entrée dans l'auberge.

Si vous connaissez la Loi des rues, rendez-vous au [188](#). Sinon, vous pouvez révéler que vous comptez explorer la forêt d'Arden pour trouver l'Arbre de la Connaissance (rendez-vous au [124](#)) ou bien prétendre que vous êtes un émissaire de Godorno chargé de visiter les contrées éloignées (rendez-vous au [154](#)).

## 109

Je suis un ami d'Elanor, la dame grise ! hurlez-vous. Je suis venu ici sur son conseil pour rencontrer le peuple des elfes, l'as de réponse...

- Je sais que vous m'entendez, criez-vous quelques secondes plus tard. Auriez-vous peur d'un ami de la dame des bois ?

Cette fois, votre appel n'est pas sans conséquence.

Rendez-vous au [120](#).



## 110

La rapidité d'action du roi vous surprend. A peine a-t-il donné le départ de l'affrontement qu'il clame une formule magique et disparaît.

- Ce n'est pas loyal ! vous exclamez-vous, ulcéré par l'attitude de votre adversaire. Vous n'avez pas attendu que je sois prêt !

- Ainsi sont les hommes, dit la voix du roi. Toujours à se plaindre...

- Montrez-vous ! déclarez-vous avec force. Vous, verrez lequel de nous deux se lamentera le premier !

- Si tel est ton désir, réplique le roi. Nous voilà ! Trois elfes apparaissent devant vous, mais vous comprenez que vous êtes sous le joug d'un sortilège d'hallucination. Là où vos yeux voient trois rois des elfes, votre esprit sait qu'il n'en existe qu'un et que les deux autres sont des simulacres. « Rira bien qui rira le dernier », pensez-vous le poing serré sur votre Bâton magique. Quel sortilège voulez-vous invoquer ? Si vous choisissez :

L'asservissement	Rendez-vous au <a href="#">174</a>
Le bouclier défensif	Rendez-vous au <a href="#">326</a>
Le brouillard toxique	Rendez-vous au <a href="#">143</a>
L'explosion des viscères	Rendez-vous au <a href="#">347</a>
Les hallucinations	Rendez-vous au <a href="#">249</a>
L'invisibilité	Rendez-vous au <a href="#">122</a>
La stupeur	Rendez-vous au <a href="#">347</a>

## 111

Vous murmurez la formule de votre sortilège tout en désignant le roi. Dans l'instant suivant, l'elfe se lorde de douleur alors que ses deux simulacres disparaissent en éclatant comme des bulles de savon. « Je le tiens ! » pensez-vous en regardant le souverain d'Elvenhème lutter de toute son énergie pour rester debout malgré la souffrance, pour ne pas perdre la face devant son peuple. Cette attitude chaleureuse force votre admiration: vous n'aviez encore jamais vu quelqu'un résister aussi longtemps à l'explosion des viscères.

- Arrête, dit le roi entre deux gémissements. Tu as gagné.

Sur d'avoir remporté le duel, vous mettez un terme au calvaire de votre adversaire en formulant l'invocation qui annule le sortilège. Rendez-vous au [263](#).

### 112

Pensez-vous que la sagesse de l'Arbre de la Connaissance doit être prodiguée aux hommes ? Si vous répondez qu'en effet, le savoir de l'Arbre apportera à l'humanité la sagesse qui lui fait cruellement défaut, rendez-vous au [104](#). Si vous dites que l'homme n'est pas encore prêt et que le savoir de l'Arbre doit rester entre les mains de quelques initiés, rendez-vous au [140](#).

### 113

Votre sortilège de stupeur semble n'avoir aucune prise sur la machine infernale qui continue à fendre le tronc de l'Arbre de Vie à grands coups de hache Soudain, après avoir raté sa cible pour la première fois, le colosse d'acier s'éloigne de sa victime et titubant. Une clameur effrayée monte des troupes austrasiennes quand leur idole s'arrête, dans un grincement métallique, à quelques pas des eaux profondes du bassin proche de l'Arbre de Vie. Quel sortilège voulez-vous invoquer pour achever votre adversaire ? Si vous choisissez :

Le brouillard toxique

Rendez-vous au [31](#)

L'asservissement

Rendez-vous au [207](#)

L'explosion des viscères

Rendez-vous au [362](#)

### 114

- Tu as bien joué, déclare le roi des elfes. Mais tu as perdu !

Paniqué, vous bafouillez un autre mot que le roi ne vous laisse pas le temps d'achever. En deux temps trois mouvements, il dégrafe sa large cape, il vous la jette à la tête et vous êtes aveuglé par cette houppe^ lande aux senteurs de miel, d'une incroyable

légèreté. Vous vous remettez très vite de votre surprise mais, lorsque vous voulez saisir la cape, vous avez une poignée de feuilles d'un vert jaune dans chaque main. Abasourdi, vous regardez alentour... Les elfes se sont volatilisés! Vous êtes de nouveau seul et vous n'avez pas d'autre choix que de quitter la clairrière. Rendez-vous au [78](#).

## 115

Vous êtes immobile derrière le siège du chef des Austrasiens quand un garde fait son entrée dans la tente.

Valérian, le druide lunaire, demande à être reçu, déclare-t-il sur un ton solennel. Il dit avoir des nouvelles importantes à vous communiquer. Le soldat, comme son chef, parle votre langue avec un accent guttural qui, fort heureusement, ne vous empêche pas de les comprendre. Bientôt, un homme enveloppé dans une houppelande noire s'approche de la grande table. Vous le reconnaissez sans peine. Vous l'avez vu à l'auberge de Burg... et le regard étrange qu'il lance dans votre direction en fronçant les sourcils ne vous dit rien de bon.

J'ai pu éloigner les colonies d'ours, dit-il après avoir salué respectueusement son hôte. Vos troupes n'auront plus à s'en plaindre. De nouveau, Valérian fronce les sourcils et il écarquille les yeux en regardant vers vous. L'inquiétude vous gagne quand le chef des Austrasiens détourne l'attention de l'homme en noir. D'une voix forte, il appelle ses conseillers et déroule à nouveau sa carte de la forêt. Peu après, une troupe d'une douzaine d'hommes est rassemblée autour de la table. Si vous avez peur que votre sortilège ne prenne fin à un bien mauvais moment, quittez la tente et rendez-vous au [29](#). Si vous pensez avoir une chance de passer inaperçu en apparaissant juste derrière un des douze hommes penchés sur la grande table, rendez-vous au [4](#).

## 116

Vous vous trouvez sur la tête du monstre, entre ses yeux, quand une patte titanesque se dresse dans les airs. Si vous tentez de

tuer le dragon, rendez-vous au [99](#). Si vous préférez lui parler, rendez-vous au [178](#). Si vous jugez plus judicieux de vous préparer à esquiver un éventuel coup de griffes, rendez-vous au [133](#).

## 117

Un vent violent s'engouffre par rafales dans les ruelles désertes du village. Les nuages cachent le ciel et vous êtes enveloppé dans une profonde nuit. Vous vous éloignez de l'auberge sous une pluie battante, dans l'espoir de recevoir l'hospitalité d'un habitant de Burg. Quand des rais de lumière filtrent à travers les volets d'une maison, vous cognez à la porte. Mais les villageois restent sourds à vos appels. La pluie a cessé de tomber et vous êtes trempé comme une soupe lorsqu'une femme ouvre brusquement une des fenêtres du premier étage de sa demeure.

- Tu ferais mieux de t'enfuir avant qu'ils ne ferment les portes et ne lâchent les chiens, dit-elle avant de clore les persiennes.

Quelques secondes plus tard, vous entendez des aboiements inquiétants s'élever d'une ruelle voisine et vous prenez vos jambes à votre cou. Vos poursuivants - il s'agit certainement de paysans et de molosses chargés de la protection du village pendant la nuit - vous traquent jusqu'aux portes de Burg, qu'ils referment derrière vous. Sans doute ont-ils été alertés de la présence d'un étranger dans le village par les clients de l'auberge.

- Misérables ! criez-vous, furieux mais impuissant, avant de vous éloigner de l'enceinte de Burg.

« La vengeance est un plat qui se mange froid », pensez-vous le lendemain matin, en sortant du petit bois où vous avez passé une nuit très inconfortable.

Vous êtes courbaturé, mais il fait beau et vous avez hâte de continuer votre quête. Rendez-vous au [210](#).



## 118

I es bienfaits des pouvoirs magiques de l'esprit sont instantanés et vous ressentez une sensation étrange.

Maintenant, chuchote-t-il, tu dois tenir ta promesse. Libère-moi !

Ajoutez 1 point au total de départ de vos POINTS DE VU: sur la *Feuille d'Aventure*. Ensuite, rendez-vous au [418](#) si vous respectez votre engagement. Sinon, rendez-vous au [105](#).

## 119

Vous pénétrez dans le passage pour déboucher dans un vaste espace dégagé. Vous embrassez du regard la paroi broussailleuse qui s'élève à plusieurs mètres du sol en formant une voûte qui masque le soleil. Cette architecture extraordinaire est le fruit d'un seul et unique roncier dont le tronc occupe le centre de l'espace. Au moment de repartir, vous des interloqué : le passage a disparu ! La paroi derrière vous n'est plus qu'un enchevêtrement inextricable de ronces aux épines acérées. Vous cherchez une sortie quand une petite voix flûtée résonne derrière vous.

- Bienvenue messire. Bel endroit pour y finir ses| jours, n'est-ce pas ?

Une créature étrange, de la taille d'un singe capucin, est assise en tailleur au sommet d'un large j champignon. Malgré la pénombre qui plane sur les; lieux, vous pouvez distinguer les grosses taches

suspectes qui recouvrent la surface de son siège improvisé. Le petit être en arrache un morceau et vous le tend d'un air engageant.

- Viens donc partager mon repas, dit-il. Rien de tel que la chair d'une russule ferrugineuse pour un héros de ta trempe.

Si vous acceptez ce présent, rendez-vous au [138](#). Sinon, vous pouvez attaquer la créature (rendez-vous au [148](#)) ou bien réclamer son aide (rendez-vous au [158](#)).



## 120

Fasciné, vous assistez à un spectacle qui défie votre entendement. En moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, vous êtes encerclé par des créatures apparemment humaines, et pourtant si différentes des hommes. Des figures enfantines, de grands yeux en amande brillant d'une lueur qui trahit une sagesse venue du fond des âges, une peau de couleur vert pâle aussi lisse que celle d'un nouveau-né, des cheveux acajou, longs et raides... Nul besoin d'être devin pour comprendre que vous êtes confronté à une troupe d'elfes

Je suis un ami de la forêt, dites-vous, désireux d'engager la conversation avec ces êtres dont l'attitude ne vous semble pas hostile. Je lutte contre les défricheurs. Rendez-vous au [180](#).

## 121

La chance est avec vous ! Pendant que vous le dévisagez, le roi situé à votre gauche esquisse l'ombre d'un sourire qui ne s'affiche pas sur les lèvres de ses deux simulacres. « C'est lui ! » pensez-vous, prêt à ni découdre. Quel sortilège allez-vous maintenant invoquer? Si vous choisissez :

La stupeur	Rendez-vous au <a href="#">101</a>
L'explosion des viscères	Rendez-vous au <a href="#">111</a>
L'asservissement	Rendez-vous au <a href="#">91</a>

## 122

Vous prononcez la formule magique qui vous permet de disparaître et vous vous déplacez aussitôt à la droite pour préparer un nouveau sortilège mais vous remarquez que les elfes suivent vos mouvements comme si vous étiez parfaitement visible.

Soudain, les deux simulacres s'évanouissent et le roi formule une seconde incantation. Aussitôt, vos jambes se dérobent.

- Soumets-toi ! s'écrie votre adversaire pendant que vous tombez lourdement à terre. Je t'ai vaincu ! Si vous acceptez la défaite, rendez-vous au [255](#). Si vous voulez poursuivre la lutte, rendez-vous au [272](#).

- C'est tout ? demandez-vous sur un ton triomphant. Franchement, sire, je suis un peu déçu.

- Moi de même, réplique le roi des elfes en sortant" de sa poche un mouchoir de soie verte. Mais tu as tort de considérer que ton bouclier magique te met à l'abri de tous mes sortilèges. Sais-tu que certains objets ne déçoivent jamais ?

En disant ces mots, votre adversaire laisse tomber son mouchoir et - vous avez beau faire - vous ne parvenez pas à détacher votre regard du carré de soie verte.

- Vois le monde tel qu'il est mortel, déclare alors le souverain d'Elvenhème. Vois le monde tel qu'il est et désespère !

Ces paroles se répercutent dans votre crâne comme l'écho sur les parois d'une vaste caverne et vous éprouvez une sensation de vertige. Des images s'imposent à votre esprit étourdi, des visions que vous tentez vainement de repousser. Les racines des arbres jaillissent du sol pour vous fouetter. Des animaux surgissent de tous côtés, prêts à piquer ou à mordre. La nature tout entière se ligue contre vous !

- Tu es sorti de l'anneau du défi, ricane le roi des elfes au moment où vous recouvrez vos esprits, un instant après que son mouchoir a touché le sol. Tu as donc perdu.

Force vous est de reconnaître votre défaite. Sans vous en être rendu compte, la peur vous a donné des ailes. Submergé par la terreur, vous avez effectivement quitté l'enceinte du défi. Rendez-vous au [163](#).

Je vais dans la forêt d'Arden, annoncez-vous d'une voix assez forte pour être entendue par tous les clients de l'auberge. Je veux trouver l'Arbre de la Connaissance.

Un silence profond accueille votre déclaration et vous profitez de ce répit pour jeter à la ronde des regards inquisiteurs. Vous observez d'abord l'homme vêtu d'une cape noire, sans voir son visage dissimulé par une large capuche. Ensuite, à une table voisine, une vieille femme habillée d'une robe grise. Vous vous demandez pourquoi elle vous observe avec tant d'insistance quand les deux personnages qui s'étaient éloignés à votre arrivée près du feu quittent leur table et reviennent vers vous.

Je m'appelle Goupil, dit le plus grand, et voici Marek. Je suis guide et il est chasseur. Dis-moi, pourquoi cherches-tu l'Arbre de la Connaissance ?

Idiot ! s'exclame l'homme à la houppelande noire. Ne lui parle pas de l'Arbre. Le savoir des âges est perdu à jamais.

Tu aimerais que ce soit le cas, lui répond la vieille femme d'une voix étonnamment jeune. Car tu n'as pas ta place dans la forêt, Valérian. L'Arbre a vu la noirceur de ton âme.

Comment ? s'écrie l'homme en noir. Tu oses prétendre que je suis un ennemi de la forêt ? Laissant exploser sa colère, le personnage qui se nomme Valérian se lève d'un bond et la capuche de sa houppelande glisse sur son crâne rasé, révélant un visage blême taillé à la serpe. Il porte une barbiche noire et son regard a la dureté du silex.

- Tu t'es perdu dans la forêt il y a quelques années, ajoute la vieille femme. T'en souviens-tu ?

- Je ne l'ai pas oublié, rétorque Valérian. Et je n'ai pas oublié non plus que je n'ai pas eu besoin de toi ou de tes valets pour retrouver mon chemin.

- Les animaux de la forêt savent que le mal est en toi, poursuit-elle.

- Grand bien leur fasse ! peste Valérian avec rage. Mais à mon tour de te rappeler qu'un pouvoir nouveau est en marche dans la forêt. Avant peu, il te balaira, toi et tes bêtes, comme des fétus de paille. Les hommes régneront bientôt sur Arden. Le temps est venu où tout doit changer... ou bien périr !

Sur cette déclaration menaçante, Valérian s'emmitoufle dans sa cape et quitte l'auberge précédé par trois paysans visiblement terrifiés. Cependant, avant de partir, il vous dévisage pendant un long moment, comme s'il voulait graver vos traits dans sa mémoire. Si vous souhaitez prendre une chambre pour la nuit, rendez-vous au [333](#). Si vous désirez discuter d'abord avec des gens de l'auberge, allez-vous engager la conversation avec Goupil et Marek (rendez-vous au [297](#)) ou bien aborder la vieille femme vêtue d'une robe grise (rendez-vous au [181](#))?

## 125

Le dragon éternue au moment où vous lâchez prise et l'air expulsé par ses narines et sa bouche vous projette au loin. Vous êtes encore entre ciel et terre quand la mort vous fauche. Vous avez respiré le souffle d'un dragon de jade. Votre aventure se termine dans un nuage de vapeur toxique.

## 126

Sire, déclarez-vous en adressant un sourire entendu au roi des elfes, je préfère garder votre anneau pendant quelque temps. J'ai gagné ce droit île haute lutte et vous savez que j'ai besoin de votre aide pour combattre les Austrasiens. Grâce à vous, sire, et avec cet anneau qui scelle aujourd'hui notre alliance, les ennemis de la forêt périront, le roi sourit à son tour. Il ne peut pas vous obliger à lui rendre l'emblème de son pouvoir, mais vos propos lui ont évité de perdre la face aux yeux des siens.

Tu as parlé avec sagesse, mortel, dit-il en vous adressant un regard admiratif. Ta quête est désormais celle du peuple d'Elvenhème. Inscrivez l'anneau du roi des elfes sur la *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [232](#).

### 127

I es épineux cèdent à nouveau la place aux grands arbres. Sur votre passage, un caméléon change de couleur et adopte une teinte dorée. Un papillon aux ailes noir et mauve se pose un instant sur votre épaule avant de poursuivre son vol. Un sentiment de bien-être et d'harmonie vous envahit au spectacle de cette nature paisible et vous avez plus que jamais le désir de mener votre quête à bien. Rendez-vous au [277](#).

### 128

Assez de questions pour aujourd'hui, déclare Elanor. Je vous interrogerai plus tard. En attendant, je vais vous enseigner quelques secrets de la nature. Vous passez trois jours en compagnie de la dame des bois, dans le havre de paix de sa clairière. Pendant ce temps, vous découvrez la forêt sous un jour nouveau. Elanor vous montre à quel point les êtres vivants dépendent les uns des autres pour survivre et vous comprenez pourquoi elle considère que le bien et le mal n'existent que dans la mesure où une menace pèse sur l'équilibre naturel. Au soir du troisième jour, après avoir partagé un délicieux repas de champignons et de framboises, la dame grise vous interroge de nouveau. Rendez-vous au [112](#).

### 129

Cette fois, vous vous dissimulez entre les racines d'un arbre visiblement abattu par le vent. Votre cœur bat la chamade et le sang vous monte au visage. Êtes-vous le jouet d'une hallucination ? Les ricanements cruels qu'il vous semble entendre dans le lointain sont-ils réels ou le fruit d'une imagination trop fertile ? Plusieurs heures se sont écoulées lorsque vous osez quitter votre cachette. Vous marchez à pas de velours, mais vous avez encore

les nerfs à fleur de peau et vous sursautez au moindre bruit. Le jour du solstice touche à sa fin quand vous décidez d'installer votre bivouac. Vous ne rencontrerez pas les elfes aujourd'hui. Rendez-vous au [139](#).

### 130

- L'Arbre de la Connaissance se trouve au beau: milieu de la forêt, près d'un bassin d'eau pure. C'est un arbre très vieux, à l'écorce verte et aux feuilles d'or et d'argent qui ne tombent jamais.

- L'avez-vous déjà vu ? demandez-vous.

- Une fois, de loin. Mais je n'ai pas osé lui adresser la parole.

- Il parle ?... Y a-t-il à Burg des gens qui lui ont déjà parlé ?

- Non. Si vous questionnez les gens d'ici à propos de l'Arbre, ils vous raconteront des histoires. Mais pourquoi ne viendriez-vous pas passer la nuit chez moi ? Je vous offre l'hospitalité et, si vous le souhaitez, je deviendrai votre guide. Nous pourrions partir dès demain matin, aux premières lueurs de l'aube.

Si vous acceptez l'offre de Goupil, rendez-vous au [224](#). En revanche, si vous trouvez que le guide semble bien pressé de vous éloigner de l'auberge, déclinez sa proposition et rendez-vous au [176](#).

### 131

Hélas, cette région de la forêt d'Arden est un labyrinthe végétal et vous perdez rapidement le sens de l'orientation. Vous cherchez désespérément un point de repère pour guider vos pas - vous n'entendez plus le Sirion - quand vous apercevez... un sentier! En suivant ce chemin étroit, s'il s'agit bien d'un chemin et non d'un caprice de la nature, vous passez entre les innombrables lianes qui tombent des branches tordues d'arbres dont les troncs noueux ont parfois l'aspect de monstres aux visages grimaçants.

Vous poussez un soupir de soulagement quand le sentier débouche enfin du sous-bois dans une petite clairière. Si vous voulez prendre le temps de réfléchir à votre situation, au risque de céder au découragement, rendez-vous au [156](#). Si vous préférez poursuivre votre marche dans la forêt, rendez-vous au [177](#).

## 132

Vous jouez de malchance ! Votre sortilège n'affecte pas votre adversaire, mais un de ses deux simulacres. L'illusion éclate comme une bulle de savon et votre méprise accorde au roi le temps nécessaire pour riposter.

Vois le monde tel qu'il est, mortel, déclare le souverain d'Elvenhème en sortant de sa poche un mouchoir de soie verte.

- Vois le monde tel qu'il est et désespère !

Ces paroles se répercutent dans votre crâne comme l'écho sur les parois d'une vaste caverne. Vous éprouvez une sensation de vertige et, vous avez beau faire, vous êtes incapable de détourner le regard du petit carré de soie verte que le roi vient de laisser tomber. Des images s'imposent à votre\* esprit étourdi, des visions que vous tentez vainement de repousser. Les racines des arbres jaillissent du sol pour vous fouetter. Des animaux surgissent de tous côtés, prêts à piquer ou à mordre. La nature tout entière se ligue contre vous !

- Tu es sorti de l'anneau du défi, ricane le roi des elfes au moment où vous recouvrez vos esprits, un instant après que son mouchoir a touché le sol. Tu as donc perdu.

Force vous est de reconnaître votre défaite. Sans vous en être rendu compte, la peur vous a donné des ailes. Submergé par la terreur, vous avez effectivement quitté l'enceinte du défi. Rendez-vous au [163](#).

### 133

Vous êtes trop lent ! Le dragon vous surprend et son; attaque vous expédie à terre, avec force. Pour comble de malchance, la violence du coup reçu et votre chute vous ont étourdi. Lorsque vous recouvrez vos esprits, vous êtes plaqué au sol ! Le dragon vous a posé une griffe sur la poitrine et vous ne parvenez pas à détacher le regard de ses yeux écarlates. Soudain, la tête de la créature s'approche lentement, elle ouvre ses mâchoires puissantes... En un instant, le souffle mortel d'un dragon de jade met fin à votre aventure.

### 134

Depuis votre cachette, vous remarquez un homme enchaîné dont les traits vous rappellent... Vous avez beau faire, vous n'arrivez pas à mettre un nom sur ce visage. Si vous voulez en avoir le cœur net, tentez de libérer ce prisonnier et rendez-vous au 264. Si vous estimez que le jeu n'en vaut pas la chandelle, rendez-vous au [279](#).

### 135

Vous longez la paroi de ronces, à l'ombre des massifs d'ombellifères formant une voûte au-dessus de vous. Bientôt, vous découvrez un passage obscur qui s'enfonce dans la muraille d'épineux. De toute évidence, cette percée n'est pas l'œuvre de la nature. Allez-vous pénétrer dans le massif d'épineux (rendez-vous au [119](#)) ou bien presser le pas et poursuivre votre route sans même vous retourner (rendez-vous au [127](#)) ?

### 136

Vous connaissez bien les liens complexes qu'entretiennent toutes les choses vivantes de la forêt et la réponse est facile à donner :

- Les oiseaux mourraient s'ils n'avaient plus d'araignées à manger. Et comme les oiseaux mangent aussi des baies et

dispersent leurs graines, sans eux, il n'y aurait plus de jeunes arbres. Et sans arbres, plus de forêt... Rendez-vous au [128](#).

### 137

Si l'Astuce est l'une de vos compétences, rendez-vous au [58](#). Si vous pratiquez le Tir à l'arc, lancez un défi au meilleur archer elfe et rendez-vous au [159](#). Sinon, laissez aux elfes le soin de choisir eux-mêmes les termes du duel et rendez-vous au [18](#).

### 138

Le champignon rouge sombre est parsemé de taches purpurines. Ses lamelles sont mauves. Rien de bien engageant...

- Est-ce un champignon empoisonné ? demandez-vous.

- Bien sûr que non, mon cher, répond-il d'un air outré. Les farfadins s'en régalaient chaque jour ! Rassuré par le ton de votre hôte, vous croquez dans la chair avec une moue dégoûtée. En dépit de son apparence douteuse, le champignon se révèle excellent. Malheureusement, une douce torpeur s'empare de vous et vous éprouvez une irrésistible envie de dormir. Allongez-vous sur l'herbe tendre, plongez dans un sommeil profond et rendez-vous au [189](#).

### 139

Le lendemain, vous vous réveillez avec l'aube. Vous avez pu prendre quelques heures d'un repos bien mérité mais, dès que vous reprenez votre marche, vous avez de nouveau l'impression d'être observé.

- Ça suffit ! déclarez-vous d'une voix forte et ferme. Montrez-vous !

Vous regardez autour de vous quand un sifflement... Et, sans que vous ayez eu le temps de réagir, une flèche se plante au beau milieu de votre poitrine. Hébété, vous regardez d'abord le trait,

puis vous relevez la tête. Votre bourreau se trouve devant vous, à une quinzaine de pas, entre deux arbres.

- Pourquoi ? demandez-vous à la créature qui s'approche lentement, l'arc à la main et le sourire aux lèvres. Pourquoi ?

- Au jour du solstice seulement, les hommes peuvent rencontrer les elfes. Tu ne le savais donc pas?

Vous expirez sans avoir le temps de répondre et vous tombez aux pieds de votre meurtrier. Votre aventure se termine ici.

## 140

Excellent, dit Elanor, visiblement soulagée. Je suis sûre à présent que votre cœur est pur et que vous vous souciez de tous les êtres vivants. Vous des le sauveur que j'attendais et je ferai tout ce qui est en mon pouvoir pour vous venir en aide. Vous devez empêcher les Austrasiens de poursuivre leur œuvre de destruction. Ils ont déjà ouvert de larges brèches dans la forêt et ils labourent le sol sans se soucier des conséquences de leurs actes. Un jour viendra où la terre sera emportée par le vent et les pluies. Sans arbres, la région deviendra un immense désert.

Combien sont-ils ? demandez-vous.

Ils arrivent par milliers depuis les plaines lointaines de l'ouest. Comme des colonies de termites, les longues caravanes austrasiennes détruisent tout sur leur passage. rendez-vous au [152](#).

## 141

Contrairement à ce que vous aviez espéré, le liquide rouge que vous venez de boire d'un seul irait ne possède pas de vertus curatives. Hélas, il est trop tard pour implorer le pardon d'Elanor : le poison injecté dans votre corps par les aiguillons de ses abeilles est mortel. C'en est fini de vous et de votre quête. Votre aventure se termine ici.

## 142

D'une main ferme, vous réussissez à saisir le col de Gathkeri. Le corps à corps s'engage aussitôt. Si vous voulez tenter d'étrangler votre adversaire, rendez-vous au [435](#). Si vous préférez essayer de l'entraîner au sol pour mieux l'immobiliser, rendez-vous au [425](#).

## 143

Vous levez les bras au ciel et vous soufflez à pleins poumons pour invoquer l'apparition du brouillard toxique. Dans un sifflement inquiétant, une épaisse! fumée verdâtre s'élève aussitôt du sol devant le roi et ses deux simulacres. Consultez la *Feuille d'Aventure*. Si le vent souffle dans votre dos, rendez-vous au [285](#). Si vous vous êtes placé avec le vent de face, rendez-vous au [294](#).

## 144

Vous courez vous dissimuler à l'abri d'un rocher. Le guerrier de métal retrouve son équilibre et s'attaque à nouveau à l'Arbre de Vie. Avec une force prodigieuse, il sectionne une branche, tuant du même coup les Austrasiens rassemblés au pied de l'Arbre. Les survivants se replient en hurlant tandis que la machine poursuit son œuvre impitoyable. Vous rassemblez assez de courage pour affronter à nouveau le monstre mais, hélas, vous avez trop tardé. Un dernier coup de hache agrandit encore l'entaille pratiquée dans le tronc. L'Arbre de Vie s'affaisse et s'écroule sur le sol dans un odieux craquement. Sa destruction anéantit vos derniers espoirs. Vous vous laissez arrêter sans réagir. Les elfes sont morts avec l'Arbre et leurs cadavres jonchent le sol de la forêt. La seule certitude qui vous reste pour l'avenir est que vous allez servir d'esclave à ce peuple que vous n'avez pas su vaincre.

## 145

- Lui, dit-il en désignant le petit homme accoudé au comptoir, une chope de bière à la main, c'est Marek, un simple chasseur qui s'imagine connaître la forêt mieux que moi. Elle, ajoute-t-il en

tournant la tête vers une vieille femme vêtue d'une robe grise, nous l'appelons la vieille aux chênes. Elle vit seule dans la forêt et vient de temps en temps à Burg. Elle ne mange jamais de viande et prétend que, si elle le faisait, ses amis les animaux le sauraient à son odeur et s'éloigneraient d'elle.

Et l'homme en noir ? demandez-vous à voix liasse. Qui est-ce ?

Je suis Valérian, déclare le personnage sur le compte duquel vous vouliez obtenir des renseignements. Et sachez, l'étranger, que je possède l'ouïe de la chauve-souris, l'œil de la chouette et la vivacité de la vipère !

A ces mots, Goupil vous abandonne pour rejoindre Marek au comptoir de l'auberge. Rendez-vous au [252](#).

## 146

Le chef des Austrasiens vous toise comme s'il examinait une bête de somme.

Je devrais te tuer, dit-il. Mais tu sembles robuste et en bonne santé. Tu feras un bon esclave. Qu'il aille tirer les billots !

Quelques minutes plus tard, vous êtes enchaîné à mi joug et vous partagez le sort d'un infortuné chasseur du village de Burg. Sans votre Bâton magique, dont Valérian s'est emparé, et privé du reste de votre équipement par les conseillers du maître des hommes de l'Ouest, vous perdez rapidement toutes vos illusions. La surveillance des soldats austrasiens est si étroite qu'elle ne vous laisse pas la moindre chance de prendre la fuite. Jour après jour, semaine après semaine, vous tirez sans relâche les troncs abattus et vous assistez, impuissant, à l'anéantissement de la forêt d'Arden. En fin de compte, force vous est de constater que vous n'étiez pas né sous une bonne étoile. Votre aventure se termine ici.

## 147

- Une dernière question, annonce la dame des; bois. Que dois-je faire des chasseurs qui, venant des villages proches de la forêt, tuent des animaux pour se nourrir et fabriquer des vêtements avec leurs fourrures ? Dois-je utiliser mes pouvoirs contre eux ?

Si vous répondez qu'il faut débarrasser la forêt de la présence de ces hôtes indésirables, rendez-vous au [51](#). Si vous déclarez qu'ils ne sont sûrement pas assez nombreux pour menacer l'équilibre naturel, rendez-vous au [140](#).

## 148

Le farfadin semble lire dans vos pensées.

- Tu médites de sombres projets, lance-t-il en sautant du champignon avant que vous ayez eu le temps de l'attaquer. Puisqu'il en est ainsi, je t'abandonne à ton destin !

Alors que vous hésitez sur la conduite à suivre, le petit être s'élançe vers le tronc du roncier. Il l'escalade avec l'agilité d'un singe avant de se faufiler entre les grosses épines. Jamais vous ne pourrez le suivre par cette voie. Vous devez trouver un autre moyen pour vous sortir du guêpier où vous vous êtes fourré. Rendez-vous au [432](#).

## 149

Vous jouez de malchance ! Votre sortilège n'affecte pas votre adversaire, mais un de ses deux simulacres. L'illusion éclate comme une bulle de savon et votre méprise accorde au roi le temps nécessaire pour riposter.

Vois le monde tel qu'il est mortel, déclare le souverain d'Elvenhème en sortant de sa poche un mouchoir de soie verte. Vois le monde tel qu'il est et désespère !

Ces paroles se répercutent dans votre crâne comme l'écho sur les parois d'une vaste caverne. Vous éprouvez une sensation de vertige et, vous avez beau faire, vous êtes incapable de détourner le regard du petit carré de soie verte que le roi vient de laisser tomber. Des images s'imposent à votre esprit étourdi, des visions que vous tentez vainement de repousser. Les racines des arbres jaillissent du sol pour vous fouetter. Des animaux surgissent de tous côtés, prêts à piquer ou à mordre. La nature tout entière se ligue contre vous !

Tu es sorti de l'anneau du défi, ricane le roi des elfes au moment où vous recouvrez vos esprits, un instant après que son mouchoir a touché le sol. Tu as donc perdu.

Force vous est de reconnaître votre défaite. Sans vous en être rendu compte, la peur vous a donné îles ailes. Submergé par la terreur, vous avez effectivement quitté l'enceinte du défi. Rendez-vous au [163](#).

## 150

Vous poursuivez votre marche comme si de rien n'était et vous avancez d'un bon pas entre de grands arbres. Vous n'avez plus l'impression d'être observé lorsque vous sentez une odeur inattendue mais familière : une odeur de brûlé. Quelques minutes plus tard, vous débouchez du sous-bois à l'orée d'une clairière d'herbe rase au centre de laquelle vous voyez un cercle de flammes. « Le i soleil a dû mettre le feu aux herbes sèches », pensez-vous un instant avant de voir un petit animal assis sur une grosse pierre au milieu du brasier, un écureuil tigré qui pousse des cris désespérés quand! il vous aperçoit. Si vous êtes déterminé à braver la fournaise pour sauver l'infortuné rongeur, rendez-vous au [160](#). Si vous estimez qu'il serait imprudent de vous aventurer en terrain découvert, abandonnez l'animal à son triste sort et rendez-vous au [490](#).

## 151

- Nous devrions te tuer, dit l'un des soldats, sans doute le chef de la troupe. Mais tu nous seras plus utile vivant que mort. Tu as l'air d'être robuste. Tu feras un bon esclave.

Si vous disposez de Sortilèges, rendez-vous au [229](#). Sinon, vous n'avez pas d'autre choix que de laisser les gardes s'approprier vos biens. Quelques minutes plus tard, vous êtes enchaîné à un joug et vous partagez le sort d'un infortuné chasseur du village de Burg. Jour après jour, semaine après semaine, vous tirez sans relâche les troncs abattus et vous assistez impuissant à l'anéantissement de la forêt d'Arden. La surveillance des soldats austrasiens est si étroite qu'elle ne vous laisse pas la moindre chance de prendre la fuite. Finalement, l'éclat mordoré dont s'était parée l'étoile de la destinée le jour de votre naissance était un mauvais présage. Votre aventure se termine ici.

## 152

- Mais comment les arrêter? demandez-vous. Je suis seul et je ne suis qu'un étranger dans cette forêt.

- Faites-vous des alliés ! s'exclame Elanor. Les elfes sont encore les véritables maîtres d'Arden. Dressez-les contre nos ennemis ! Vous pouvez aussi réveiller le grand dragon et l'envoyer contre les troupes austrasiennes. Enfin, les envahisseurs ont un chef. Préparez-vous à le combattre ! Si vous ne parvenez pas à le tuer, la forêt périra...

Dois-je vraiment faire tout cela ? Un seul de ces actes ne suffirait-il pas à repousser l'envahisseur?

Comment pourrais-je le savoir ? demande la clame grise.

Pouvez-vous me faire rencontrer les elfes ?

Hélas, non. Vous devrez les trouver seul, leur parler et les convaincre de vous aider à sauver la forêt. Demain, c'est le

solstice d'été, le seul jour de l'année où les elfes acceptent de rencontrer les hommes.

Mille et une questions assaillent votre esprit, mais le nectar de sureau que vous a servi Elanor et dont vous avez bu quelques gorgées pendant la discussion... Une douce sensation de bien-être, mêlée à la fatigue, vous engourdit peu à peu.

Dors à présent, murmure la dame des bois. A ton réveil, tu deviendras le héros d'une quête dont dépend l'avenir du monde. Rendez-vous au [166](#).

### 153

Ne crois pas que je sois un lâche, s'excuse votre guide quand il croise votre regard lourd de reproches. Mais aucun homme sain d'esprit ne s'aventurerait plus loin dans la forêt d'Arden. Le lendemain matin, vous vous réveillez à l'aube et vous voyez Goupil disparaître dans le sous-bois. « Il n'a pas perdu de temps », pensez-vous. Mais qu'importe, cette bonne nuit de sommeil vous a redonné des forces et vous poursuivez votre quête d'un pas confiant en vous éloignant peu à peu du grand fleuve Sirion. Supprimez 6 pièces d'or sur la *Feuille d'Aventure*. Ensuite, rendez-vous au [237](#).

### 154

- Dans ce cas, déclare l'homme en noir sur un ton agressif, va dire à tes maîtres que Burg est un petit hameau en ruine que la forêt commence à envahir. Va leur dire qu'il n'y a rien à prendre ici !

Le personnage qui vient de vous parler comme à un chien se lève brusquement. Pendant qu'il s'avance vers vous, vous voyez qu'il porte une longue barbe noire puis vous apercevez, sous la capuche de sa houppelande, les traits d'un visage taillé à la serpe. Dans l'instant suivant, les deux hommes qui s'étaient éloignés du feu à votre arrivée lui emboîtent le pas.

- On n'aime pas les étrangers, grogne le plus petit. Tu ferais mieux de filer avant qu'on ne lâche les chiens !

A l'évidence, tous vous prennent pour un espion de Godorno en quête de riches bourgades à piller. Mieux vaut partir avant que l'auberge ne devienne le théâtre d'une bagarre dont vous ne sortirez sûrement pas vainqueur. Rendez-vous au [117](#).

### 155

Vous prenez la fiole et vous avalez d'un trait le liquide bleu. Aussitôt, tous vos muscles se contractent. Vous êtes devenu insensible aux piqûres d'abeilles, mais vous ne pouvez plus bouger... ni respirer ! Votre cœur cesse de battre dans votre poitrine. Votre convoitise vous a perdu. Vous venez de boire un poison mortel... de la bile de lézard ! Votre aventure se termine dans la clairière de la dame grise.

### 156

Vous comprenez que vous êtes bel et bien perdu. Tour comble de malchance, la faim vous tenaille l'estomac. Si vous possédez la compétence de Survie, rendez-vous au [251](#). Sinon, rendez-vous au [211](#).

### 157

I es gestes du guerrier de métal sont lents et saccadés. Vous esquivez facilement la main qui cherche à vous empoigner et vous réussissez à déboulonner deux écrous. Ensuite, d'un magistral coup d'épaule, vous arrachez le heaume. A l'intérieur de la machine, un nain actionne toute une série de manettes. Il ne peut se défendre et vous lui assénez quelques bons coups de talon sur le crâne. Il s'écroule sur ses leviers, assommé. Le guerrier métallique semble alors pris de folie et titube au hasard. La masse vacillante se dirige vers le bassin d'eau profonde qui jouxte l'Arbre de Vie. Vous plongez au sol à l'instant même où le monstre tombe à l'eau ! Il s'ensuit une irruption de vapeur et une série d'explosions qui finissent de détruire la machine. Devant la

perte de leur principal atout, un vent de panique s'empare des Austrasiens qui s'enfuient à la hâte, harcelés par les tirs renouvelés des u chers elfes. Rendez-vous au [500](#).

## 158

- Que gagnerai-je à t'accorder mon aide ? demande le farfadin. Que pourrais-tu me donner en échange ?

Si vous voulez lui proposer de l'or, rendez-vous au [214](#). Si vous préférez réclamer son aide pour la sauvegarde de la forêt et de ses habitants, rendez-vous au [225](#). Sinon, à condition que ces objets soient en votre possession, vous pouvez lui donner l'anneau d'émeraude (rendez-vous au [236](#)) ou une fiole de potion magique (rendez-vous au [243](#)).

## 159

Un elfe aux cheveux couleur de lune s'avance à l'appel de son roi. Le bois de son arc est incrusté d'argent et d'ivoire et les plumes qui dépassent de son carquois sont d'une blancheur immaculée. - Hundranas sera mon champion, déclare le roi. Votre cible sera la branche de cet arbre à l'écorce noire sur laquelle pousse une orchidée mauve. En raison de l'habitude d'Hundranas à s'entraîner dans cette clairière, j'accorde un tir d'essai à son adversaire.

D'un geste déférent, l'archer elfe vous invite à tirer. Vous encochez une flèche, vous visez... Votre trait s'envole en sifflant mais, hélas, vous manquez la cible. Ce coup d'essai vous a au moins permis d'évaluer la distance et la force du vent. Hundranas tire et sa flèche transperce un pétale de l'orchidée avant de se planter dans la branche. L'elfe se tourne alors vers vous. Il vous adresse un regard dénué d'émotion puis, d'un nouveau geste respectueux, toujours sans mot dire, il vous invite à tirer votre second trait. Si vous décidez de :

Viser la cible sans prendre de risques      Rendez-vous au [320](#)

Tenter de transpercer le cœur de l'orchidée      Rendez-vous au [469](#)

Essayer de fendre la flèche de l'elfe      Rendez-vous au [276](#)

## 160

Vous traversez la clairière au pas de course, conscient de commettre une imprudence qui vous fait courir de grands dangers. Quelques secondes plus tard, vous vous élancez à travers les flammes. Mais... le brasier et l'écureuil ont disparu ! « Une illusion... » pensez-vous en découvrant que vous n'êtes pas au bout de vos surprises. Sans que vous vous en soyez rendu compte, vous avez été encerclé par des créatures apparemment humaines, et pourtant si différentes des hommes. Des figures enfantines, de grands yeux en amande brillant d'une lueur qui trahit une sagesse venue du fond des âges, une peau de couleur vert pâle aussi lisse que celle d'un nouveau-né, des cheveux acajou, longs et raides... Nul besoin d'être devin pour comprendre que vous êtes confronté à une troupe d'elfes.

Je suis un ami de la forêt, dites-vous, désireux d'engager la conversation avec ces êtres dont l'attitude ne vous semble pas hostile. Je lutte contre les défricheurs. Rendez-vous au [180](#).

## 161

Gathkeri se rapproche insensiblement. Soudain, il vous adresse une série de coups de pied en cherchant à frapper votre tête. Vous parez les attaques de l'elfe de l'avant-bras, puis vous reculez de trois pas avant de vous remettre en position de défense. Votre adversaire revient à la charge et tente à nouveau de vous toucher en employant la même tactique. A l'évidence, Gathkeri n'aime pas se battre au corps à corps. Il préfère sûrement lutter à distance sans jamais utiliser ses poings. Fort de cette déduction, allez-vous essayer d'empoigner l'elfe (rendez-vous au [183](#)) ou bien l'attaquer en lui donnant des coups de pied et des coups de poing (rendez-vous au [172](#))?

## 162

- Je vais dans la forêt d'Arden, déclarez-vous à l'intention des deux hommes. Je veux trouver l'Arbre de la Connaissance.

- Si tu cherches l'Arbre, dit le plus grand des deux hommes, tu auras besoin d'un bon guide. Moi,<sup>1</sup> Goupil, je suis le meilleur ! Je connais bien les pièges et les dangers de la forêt d'Arden. Si tu pars seul, il y a de fortes chances pour que tu te perdes en chemin ou que tu trouves la mort.

- Bah ! ricane le plus petit. Goupil ne sait pas où se trouve l'Arbre que tu cherches. Cela, je te le garantis !

- Qu'est-ce qu'un chasseur comme toi peut savoir de l'Arbre de la Connaissance ! rétorque le guide, piqué au vif.

- A peu près autant que toi. C'est-à-dire pas grand-chose... réplique Marek avant de se diriger vers le comptoir de l'auberge.

Goupil s'éloigne de la cheminée et va s'asseoir seul à une table après avoir haussé les épaules et poussé un profond soupir. Quelques secondes plus tard, il vous invite à le rejoindre d'un geste de la main. Si vous voulez interroger le chasseur à propos du monstre qu'il a affirmé avoir rencontré dans la forêt d'Arden, rendez-vous au [281](#). Si vous préférez vous asseoir à la table de Goupil, vous pourrez le questionner au sujet de l'Arbre de la Connaissance (rendez-vous au [130](#)) ou lui demander s'il connaît les autres clients de l'auberge, rendez-vous au [145](#).

## 163

A votre grande honte, vous n'avez pu sortir vainqueur de l'épreuve des elfes. Vous les regardez donc ramasser leurs armes sans mot dire et vous ne tentez pas de les retenir lorsqu'ils se retirent dans le sous-bois après vous avoir ordonné, sous peine de mort, de quitter la forêt d'Arden. Rendez-vous au [384](#).

## 164

Vous courez de toutes vos forces, mais le poison injecté par les fourmis rouges, piquant et corrosif, finit par avoir raison de votre résistance. Vous vous arrêtez pour tenter de vous débarrasser des insectes voraces par de grands gestes désordonnés. Mais l'acide formique a fait son œuvre et vous éprouvez soudain un vertige qui vous fait perdre l'équilibre... Votre aventure se termine ici.

## 165

S'il ne fait rien pour vous empêcher de prendre la poudre d'escampette, le dragon de jade n'a pas l'intention de vous laisser la vie sauve. Il exhale dans votre direction un nuage de vapeur empoisonnée. Votre course s'achève brutalement quand vous respirez le souffle mortel. Ainsi s'achève votre aventure.

## 166

Le lendemain matin, vous vous réveillez au meilleur de votre forme. Vous avez dormi dans la cabane d'Elanor, sur son matelas de chanvre. Quelques minutes après vous être levé, force vous est de constater que la dame des bois est introuvable. Vous êtes de nouveau seul face à une destinée dont vous savez désormais qu'elle est étroitement liée à la sauvegarde de la forêt. Mais vous portez un témoignage d'espoir au majeur de la main droite : une émeraude enchâssée dans le chaton d'une bague d'argent en forme de feuille (inscrivez l'anneau d'émeraude de la dame grise sur la *Feuille d'Aventure* et rétablissez vos POINTS DE VIE au total de départ).

- S'il le faut, j'accomplirai cette quête au péril de mon existence, déclarez-vous d'une voix solennelle, un instant avant de penser aux dangers qui vous attendent et d'éprouver une brusque sensation de malaise.

Vous avez peur ! Mais vos craintes s'évanouissent dès que vos yeux se posent sur l'anneau d'émeraude. Serait-il magique ? Est-ce ce bijou qui vous donne la vaillance d'un héros ? Si vous

désirez retirer la bague, rendez-vous au [179](#). Si vous avez toute confiance en Elanor, gardez l'anneau au doigt et rendez-vous au [35](#).

## 167

Goupil accepte finalement de vous guider à votre but. Vous sombrez dans le sommeil et, le lendemain matin, vous maudissez cet homme qui a volé votre bourse avant de disparaître dans la nature. Encore heureux qu'il ne vous ait pas tranché la gorge pour effacer les traces de son forfait. Supprimez toutes vos pièces d'or de la *Feuille d'Aventure*. Ensuite, poursuivez votre quête en vous éloignant progressivement du grand fleuve Sirion et rendez-vous au [237](#).

## 168

La pommade noire a une odeur de putréfaction qui vous soulève le cœur, mais qui n'incommode pas les abeilles. Harcelé de tous côtés, vous reprenez ; votre course folle. Malheureusement, les insectes vous piquent sans relâche pendant que vous fuyez à l'aveuglette. Ils sont bientôt si nombreux à bourdonner devant votre visage que vous n'y voyez plus rien. Vous heurtez plusieurs arbres de plein fouet avant de trébucher contre une grosse racine. Vous avez commis l'irréparable. La forêt d'Arden sera votre dernière demeure. Votre aventure se termine dans la clairière de la dame grise.

## 169

Vous invoquez votre meilleur sortilège d'attaque : le javelot magique qui ne manque jamais sa cible. L'arme surnaturelle apparaît dans votre main à l'instant où un lasso d'argent se matérialise dans les airs entre vous et votre adversaire. Le javelot traverse la pièce dans une gerbe d'étincelles et le nœud coulant fond vers votre tête. Valérian crie soudain la formule d'un sort d'annulation qui fait disparaître les deux armes.

- Si j'avais su à qui j'avais affaire, j'aurais fait montre de plus de patience, dit-il d'une voix amène. Entre sorciers, il est inutile de se quereller. Sans dire un mot de plus, Valérien retourne s'asseoir à sa table. Si vous voulez lancer un second sortilège, rendez-vous au [206](#). Si vous préférez aborder la vieille femme qui est restée imperturbable pendant que vous combattiez, asseyez-vous à sa table pour discuter et rendez-vous au [181](#).

## 170

Vous avez bien fait d'attaquer sur le flanc opposé au bras avec lequel vous tenez votre arme. De cette façon, vous êtes en mesure de vous protéger des coups portés par les combattants situés au centre de la première rangée des soldats austrasiens. La bataille est rude. Vous frappez de taille et d'estoc, tant et si bien que trois gardes gisent bientôt à terre. Les cinq autres soldats filent en hurlant pour appeler du renfort. Vous tournez les talons et vous foncez vers l'orée de la clairière. Une troupe d'une dizaine de soldats vous prend en chasse mais vos poursuivants abandonnent rapidement tout espoir de vous retrouver dans le sous-bois. En semant ces 11 hommes, vous avez longé la limite des terres déboisées et vous avez certainement découvert le quartier général des Austrasiens. Vous vous trouvez maintenant tout près de grandes forges et vous apercevez, un peu plus loin, un immense vélarium rouge et noir, de forme carrée, installé au milieu de tentes plus petites. A en juger par ce que vous voyez, il y a quatre entrées, une à chaque angle. Chacune est gardée par deux soldats armés de hallebardes qui portent une impressionnante armure d'acier. Si vous voulez attendre la tombée de la nuit pour vous glisser dans le camp des Austrasiens, rendez-vous au [217](#). Si vous décidez de poursuivre votre quête vers :

L'ouest

Rendez-vous au [43](#)

L'est

Rendez-vous au [427](#)

Le sud-ouest

Rendez-vous au [70](#)

**171**

Grâce aux connaissances acquises au collège d'Hé-galopolis, il vous est facile de répondre. Vous savez que les fourmis, ainsi que d'autres insectes, assurent le nettoyage du sous-bois. En mangeant les feuilles et les branches mortes, ces insectes empêchent la formation d'une couche trop importante de matières décomposées qui finirait par étouffer la forêt. Rendez-vous au [67](#).

**172**

Vous attaquez Gathkeri en lui donnant une série de coups de pied latéraux qu'il esquive aisément. A la fin de l'assaut, il parvient à bloquer votre jambe sous son bras et il vous décoche un violent coup de genou dans la poitrine. Vous vous pliez en deux sous le choc, le souffle coupé : l'elfe vient de vous briser une côte et vous perdez 5 POINTS DE VIE ! Quand Gathkeri vous lâche la jambe (à condition que vous ne soyez pas passé de vie à trépas), vous hésitez sur la conduite à suivre. Si vous reculez vivement afin de vous placer en position défensive, rendez-vous au [381](#). Sinon, vous pouvez poursuivre la lutte sans changer de technique de combat (rendez-vous au [422](#)) ou chercher à lutter au corps à corps (rendez-vous au [142](#)).

**173**

La direction que vous avez choisie vous conduit sur un terrain pentu, dans une partie de la forêt où la végétation est si dense qu'elle étouffe les bruits. Ici, vous avez le sentiment de voir le monde tel qu'il était à l'aube des temps. Vous êtes sans doute le premier homme à marcher dans cette nature sauvage. Absorbé dans vos réflexions, vous éprouvez soudain un besoin irrésistible de vous gratter les mollets, et vous découvrez l'origine de vos démangeaisons : des fourmis rouges, des milliers de fourmis rouges qui viennent de tous côtés à l'assaut de vos jambes ! Pris de panique, vous filez ventre à terre. Si vous montez la pente,

rendez-vous au [164](#). Si vous préférez la descendre, rendez-vous au [199](#).

## 174

Les ondes insidieuses du sortilège d'asservissement partent de votre esprit pour imposer votre volonté à votre adversaire. Hélas, les méandres de la pensée du roi des elfes vous sont étrangers. Vous sondez l'esprit d'un elfe, un esprit aguerrí par des siècles d'existence, ramifié comme les branches d'un arbre, sur lequel vous n'avez aucune prise et qui menace de vous mettre sous le joug de sa détermination. Décontenancé par cette expérience éprouvante, vous annulez votre sortilège d'asservissement. Rendez-vous au [52](#).

## 175

Comme l'elfe ne vous oppose aucune résistance^ vous l'attachez au tronc de l'arbre le plus proche grâce à une longue liane. - Tu peux cesser de me regarder, dit-il. Après avoir vérifié la solidité des liens qui entravent votre prisonnier, vous décidez de fouiller les environs à la recherche de ses compagnons. A votre retour, quelques minutes plus tard, l'elfe a disparu : de la liane qui l'attachait, il ne reste qu'un petit tas de cendres grises. Vous vous lancez à sa recherche mais il a disparu sans laisser de traces. Rendez-vous au [380](#).

## 176

Hormis l'hôtelière, le guide et le chasseur qui vient de vous rejoindre, une chope de bière à la main, vous comptez cinq personnes dans la salle commune de l'auberge : trois hommes attablés ensemble, une vieille femme et un personnage d'allure sinistre, vêtu d'une longue cape noire à capuche. A en juger par leurs vêtements, les trois hommes sont des paysans de Burg. Ils vous regardent à la dérobée, avec suspicion, mais ils semblent inoffensifs. La vieille femme vous observe avec insistance. Ses cheveux et sa robe ont la même couleur grise et son visage, tanné par le grand air, est sillonné de rides. Quant à l'homme vêtu

d'une grosse houppelande noire, sa figure se perd dans l'ombre de sa capuche relevée. Si vous souhaitez rester à la table de Goupil et de Marek, rendez-vous au [297](#). Si vous voulez aborder la vieille femme qui ne vous quitte pas des yeux, asseyez-vous à sa table et rendez-vous au [181](#). Si vous préférez savoir à quoi ressemble l'homme à la cape noire, rendez-vous au [324](#).

## 177

Vous avez quitté la clairière depuis quelques minutes quand vous décidez de marquer l'écorce d'un arbre pour être en mesure de revenir sur vos pas. Celui que vous choisissez est aisément repérable. Un mètre au-dessus de votre tête, la forme de son tronc vous fait penser au visage d'un vieillard ou à la face d'une chouette. Ce qui se produit quand vous arrachez un morceau d'écorce défie l'entendement. Sous vos yeux hébétés, le bois mis à nu se recroqueville et se flétrit. L'instant suivant, un hurlement s'élève dans le lointain. Pantois, le souffle coupé, vous voyez le bois se tordre soudain dans de violentes convulsions. Tout à coup, sans que vous ayez eu le temps de reprendre vos esprits, les racines de l'arbre jaillissent de terre pour s'enrouler autour de vos jambes. Si vous possédez une flûte d'érable, rendez-vous au [222](#). Sinon, rendez-vous au [196](#).

## 178

Bon... bon... bonjour, bredouillez-vous, à la fois fasciné par les yeux écarlates du dragon et terrorisé par la vapeur qui sort de ses narines.

Pourquoi troubles-tu mon sommeil, petit homme ? demande la créature d'une voix de basse puissante et sifflante. Aurais-tu la prétention de devenir un tueur de dragon ?

Non ! vous exclamez-vous, surpris d'entendre cette créature de légende s'exprimer dans votre langue. Je n'ai pas du tout l'intention de vous combattre.

- Dans ce cas, que me veux-tu ? Si vous demandez au dragon :

Les secrets de la magie

Rendez-vous au [185](#)

Son aide

Rendez-vous au [205](#)

Un dixième de son trésor

Rendez-vous au [194](#)

Rien de particulier

Rendez-vous au [10](#)



### 179

Vous êtes sur le point de retirer le bijou quand vous apercevez le hibou perché près du seuil de la cabane, qui vous observe de ses grands yeux ronds. Si vous décidez d'ôter l'anneau et de vous en débarrasser en le jetant dans le bassin, au pied du chêne, rendez-vous au [195](#). Si vous enlevez le bijou pour le glisser dans votre poche, rendez-vous au [208](#). Enfin si vous changez d'avis, gardez la bague au doigt et rendez-vous au [220](#).

### 180

Vos propos ne provoquent pas la moindre réaction de la part des elfes. Ils n'ont manifestement aucun désir de vous effrayer - ceux qui possèdent un arc le portent dans le dos - mais ils continuent pourtant à vous fixer d'un regard perçant. Une aura étrange émane de ces créatures dont vous savez qu'elles étaient de ce monde à l'aube des temps.

- Je suis l'ennemi des Austrasiens, annoncez-vous en espérant briser la glace. Je veux les empêcher de détruire la forêt.

- Quelques hommes ont croisé mon chemin au cours de ce dernier millénaire, déclare un elfe d'une voix cristalline. Ils

n'étaient pas méchants, mais mauvais. Ici, dans la forêt, nous sommes protégés de leur esprit sournois, de la noirceur de leur âme et de leurs discours stériles.

- Tous les hommes ne sont pas des monstres ! dites-vous avec conviction.

Comment pourriez-vous le savoir, déclare l'elfe. Il a fallu des siècles et des siècles à notre peuple pour apprendre qu'il est impossible de vivre en harmonie avec les tiens. Les hommes ne nous inspirent qu'un seul et unique sentiment : la pitié ! « La partie est loin d'être gagnée », pensez-vous en votre for intérieur. Si vous répliquez que les Australiens ne connaissent pas la pitié et que la forêt d'Arden ne sera bientôt plus qu'un champ de cendres, rendez-vous au [219](#). Si vous préférez tenter de vaincre la méfiance des elfes en vous excusant de les avoir dérangés sur leurs terres, rendez-vous nu [209](#).

## 181

Je m'appelle Elanor, dit-elle à mi-voix. Je suis une prêtresse de la déesse mère, celle qui donne la vie depuis le début du monde... Au fur et à mesure que cette vieille femme vous parle de sa foi, son visage rayonne de joie. Sans cesser de vous parler *mezza voce*, elle vous apprend que Valérian - elle précise que les villageois de Burg le surnomment l'homme en noir - est un druide lunaire qui lui dispute vainement le contrôle de la forêt et des animaux.

- La jalousie ronge son âme, affirme-t-elle. Il s'est rangé du côté des Austrasiens, des hommes venus de l'Ouest en grand nombre, pour abattre et brûler les arbres de la forêt.

D'un seul coup, le visage de votre interlocutrice s'est empreint de gravité. Si vous lui dites qu'il s'agit effectivement d'une terrible menace, rendez-vous au [14](#). Si vous préférez lui demander pourquoi il lui semble si grave de couper les arbres de la forêt, rendez-vous au [2](#).

## 182

Votre invocation crée un bouclier défensif à l'instant même où un lasso d'argent se matérialise devant vous. Vous croyez être protégé, mais le nœud coulant bondit dans les airs. Dans l'instant suivant, le lasso magique s'enroule autour de votre gorge et se resserre inexorablement sans que vous ayez rien pu faire pour vous défendre. Le sortilège de Valérian vous est fatal ! Votre aventure se termine dans l'auberge du village de Burg.

## 183

Vous attendez l'instant propice pour vous ruer en avant et repousser Gathkeri hors des limites de l'anneau du défi. Vous parvenez à l'empoigner mais il se débat avec la souplesse d'un chat et vous force à lâcher prise. Ce faisant, il perd l'équilibre et tombe à la renverse, à l'intérieur du cercle. Il se relève très vite mais il trébuche sur une racine. Si vous souhaitez attendre que l'elfe vous assaille, rendez-vous au [161](#). Sinon, vous pouvez tenter de vaincre Gathkeri sans changer de technique de combat (rendez-vous au [142](#)) ou l'attaquer en lui donnant des coups de pied et des coups de poing (rendez-vous au [172](#)).

## 184

Toutes les abeilles s'éloignent de vous et s'envolent au loin dès que vous ouvrez le pot de gelée blanche. Soulagé, vous vous enduisez le visage avec cette pommade providentielle à l'odeur âcre qui possède le pouvoir de faire fuir les insectes. Si vous décidez de poursuivre votre quête vers :

L'ouest	Rendez-vous au <a href="#">43</a>
L'est	Rendez-vous au <a href="#">427</a>
Le sud-ouest	Rendez-vous au <a href="#">70</a>

## 185

Puisque tu m'as réveillé, déclare le dragon, je vais t'enseigner un sortilège de sommeil. Vous êtes heureux d'avoir la chance d'apprendre quelque chose mais vous comprenez, hélas trop tard, que vous venez de faire une étourderie car l'incantation est si puissante que vous succombez à un de ces sommeils où l'on tombe comme dans un trou. Quand vous vous réveillerez, dans un siècle ou deux, la forêt d'Arden aura depuis longtemps cessé d'exister. Votre aventure se termine dans les liras de Morphée.

## 186

Vous focalisez l'énergie surnaturelle de votre sortilège d'asservissement sur la tête du monstre mécanique en espérant... Vous avez vu juste ! La machine infernale n'agit pas de son propre chef et votre pouvoir magique a bel et bien surpris l'Austrasien qui, aux commandes du colosse d'acier, lutte maintenant pour échapper au contrôle de votre esprit. Grâce à vous, l'ennemi s'est immobilisé. Hélas, le pilote du titan de métal résiste à votre sortilège et le monstre mécanique abat sa hache sur vous, trop lentement pour vous atteindre, mais avec assez de précision pour vous obliger à vous déplacer et à briser votre concentration. Vous êtes encore sous le choc et vous n'avez pas eu le temps de lancer un nouveau sortilège lorsque la machine infernale ruine tous vos espoirs de mener votre quête à bien. Coupé en deux par un coup d'une puissance phénoménale, l'Arbre de Vie s'effondre dans un craquement sinistre. Fermant les oreilles aux cris de joie des Austrasiens, vous n'entendez que les hurlements de douleur de vos alliés. En un instant, la mort fauche les elfes aussi sûrement que le colosse d'acier vient d'abattre l'Arbre de Vie. Ayant perdu tout espoir, vous n'opposez aucune résistance aux soldats qui vous entourent et vous arrêtent. Vous finirez votre existence comme esclave et vous assisterez, impuissant, à la destruction de la forêt d'Arden. Votre aventure se termine ici.

Le roi s'avance vers un buisson de genévrier et le secoue sans vergogne.

- Réveille-toi, dit-il au buisson. Réveille-toi et livre-moi un secret.

- Sous mes racines, répond une voix étouffée qui s'élève du buisson, une taupe à qui il manque une griffe vient d'avalier un ver de terre.

- Es-tu capable d'en faire autant ? demande le roi en se retournant vers vous et en arborant un air de triomphe.

- Je ne suis pas ventriloque, répondez-vous du tac au tac, mais je connais un autre moyen de percer les secrets de dame nature.

Suivi du roi et de sa cour, vous arrachez une branche de l'arbre le plus proche. Ensuite, vous ramassez des brindilles sèches et vous allumez un petit feu dans lequel vous plongez le bout de la branche.

Ma patience a des limites, déclare le roi des elfes au moment où vous retirez la branche du feu. Cherches-tu à gagner du temps ?

- Vous n'y êtes pas du tout, rétorquez-vous. Je vous montrerai de quoi je suis capable dès que le bout de cette branche ne sera plus un tison brûlant, l'eu après, vous retirez votre cape d'une main et vous demandez à un elfe de l'étaler sur le sol. I ensuite, devant un public intrigué, vous vous servez du bout carbonisé de la branche comme de la mine d'un crayon et vous écrivez sur votre cape: « Le nom secret du roi des elfes est... »

Assez ! s'exclame le roi en vous arrachant la branche des mains pour la briser. Tu es rusé, mortel, mais tu ne réussiras pas à éluder l'épreuve à laquelle je vais te soumettre maintenant. Si vous répliquez que c'est à votre tour de proposer un défi de l'esprit, rendez-vous au [221](#). Sinon, rendez-vous au [20](#).

A Burg comme à Godorno, les hommes se méfient sûrement des étrangers. Aussi décidez-vous de ne pas parler de l'Arbre de la Connaissance.

- Je suis à la recherche de la bergeronnette mauve, déclarez-vous d'une voix assez forte pour être entendu par tous les clients de l'auberge. Et je paie-tai un bon prix à celui qui me montrera son nid, ajoutez-vous en tapotant votre bourse.



- Je n'ai jamais entendu dire qu'un tel oiseau nichait dans nos forêts, dit une vieille femme vêtue d'une robe grise. Je n'ai même jamais entendu parler d'une bergeronnette de couleur mauve. Sans vous démonter, vous expliquez qu'il s'agit d'une espèce fort rare mentionnée dans d'anciens manuscrits et vous demandez quelles sortes d'oiseaux vivent dans la forêt d'Arden. Visiblement intéressée par votre question, la vieille femme vous invite à sa table. Vous la remerciez avant de vous asseoir, non sans avoir remarqué que l'homme à la houppelande noire ne vous quitte pas des yeux et vous regarde avec hostilité. Rendez-vous au [181](#).

## 189

A votre réveil, le farfadin a disparu et le tunnel entre les ronces est de nouveau ouvert. Vous quittez ce lieu étrange sans perdre une seconde en vous disant que vous avez eu de la chance. S'il l'avait voulu, l'étrange petit être aurait pu vous tuer. Rendez-vous au [406](#).

## 190

Non ! criez-vous. L'épreuve est terminée et j'en suis le vainqueur !

Hundranas était sur le point de décocher sa seconde flèche. A en juger par le regard qu'il vous adresse en abaissant son arc, il ne pensait sûrement pas que vous alliez contester une décision royale.

A force de vivre hors du temps, avez-vous oublié ce que signifient la vérité, la justice, l'honneur, la courtoisie et le courage ? annoncez-vous d'une voix assez forte pour être entendu par toute l'assemblée. Visiblement atteints dans leur orgueil par vos propos, tous les elfes baissent les yeux.

Tu as gagné, dit le roi. Mon peuple t'accordera son aide.

Rendez-vous au [232](#).

## 191

I n moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, vous niez une flèche qui brise celle d'Hundranas en pleine course. Vous aviez une chance sur mille ! Vous poussez un profond soupir de soulagement. I e sourire aux lèvres, vous vous tournez vers l'elfe. I archer demeure immobile pendant un moment qui semble durer une éternité. Il reste figé dans sa position de tir, bouche bée, ses yeux perçants rivés à l'endroit où son trait est tombé du ciel. J'ai perdu... dit-il soudain en donnant l'impression de sortir d'une transe. Moi, Hundranas, je ne mérite plus le titre de

champion du roi. Sur cette déclaration, votre infortuné adversaire brise net son arme sur son genou, puis il laisse tomber son carquois avant de vous saluer avec déférence, de tourner les talons et de s'éloigner d'un pas grave. En pensant à la guerre qui vous attend contre les Austrasiens, vous regrettez la perte de cet archer d'exception. Mais la victoire que vous venez de remporter contre lui vous assure le soutien et le respect des elfes. Rendez-vous au [232](#).

## 192

Si vous n'aviez pas pris le temps d'observer le guerrier de métal, vous auriez certainement pu sectionner le tuyau qui le relie à l'énorme chaudière et voir... Hélas, les soldats ont profité de votre attentisme pour vous encercler. Vous n'avez donc plus d'autre choix que de livrer un combat dont vous devinez qu'il sera le dernier. Vous luttez avec bravoure, mais vous succombez bientôt sous le nombre de vos assaillants. Personne ne pourra plus empêcher la machine infernale des Austrasiens d'arriver à ses fins. L'Arbre de Vie sera abattu et la forêt tout entière sera détruite. Votre aventure se termine ici.

## 193

Conscient d'avoir commis une bévue, vous implorez le pardon du hibou. Mais le rapace fait la sourde oreille et il disparaît rapidement dans la forêt. De nouveau seul, vous vous en remettez à votre intuition pour choisir une direction. Quelques minutes se sont écoulées depuis que le hibou vous a maudit quand vous êtes attaqué... par un couple de fauvettes ! A votre grand étonnement - jamais vous n'avez vu de tels oiseaux s'en prendre à un homme - les deux volatiles descendent en piqué et vous devez agiter les bras pour vous protéger la tête des attaques de leur bec pointu. Heureusement, les deux fauvettes sont trop petites pour combattre longtemps et elles n'ont aucune chance de vous blesser sérieusement. Elles cessent rapidement de vous harceler. « La peste soit de la gent ailée ! » pensez-vous en

suivant du regard le vol des deux oiseaux qui s'éloignent de vous en rase-mottes. Rendez-vous au [173](#).

## 194

Tu veux emporter un dixième de mon trésor ? demande le dragon qui découvre l'entrée d'une taverne en se déplaçant lentement. Je n'y vois pas d'objection. Tout ce que tu pourras transporter sera toi.

Déterminé à profiter de l'aubaine, vous pénétrez dans l'ancre du dragon pour y contempler un spectacle qui défie l'entendement. Il y a tant de merveilles en ce lieu que vous ne savez pas où poser le i égard. Vous marchez sur un sol couvert de pièces d'or, entre des coffres débordant de bijoux et d'objets précieux ! Vous admirez la beauté d'un collier île perles noires et vous éprouvez soudain une sensation de gêne : vos bottes se recouvrent de pièces «l'or ! Stupéfait, vous essayez de décoller les pièces du cuir. Hélas, non seulement vous n'y parvenez pas, mais d'autres pièces sautent maintenant du sol pour se plaquer contre votre corps. En moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, les pièces d'or animées par la magie du dragon forment une carapace qui vous enveloppe de la tête aux pieds, à l'exception des yeux, des oreilles et de la bouche. Vous pouvez encore vous mouvoir, mais le poids de ce butin est un véritable fardeau et, malgré tous vos efforts, vous ne pouvez retirer aucune pièce. Rendez-vous au [19](#).

## 195

A l'instant où vous retirez l'anneau, vous éprouvez un sentiment de vide, comme celui qui suit un accès de fièvre. Aucun doute n'est permis : **cette** bague est magique et elle influence vos pensées ! D'un geste résolu, vous la jetez dans le bassin (supprimez l'anneau d'émeraude sur la *Feuille d'Aventure*).

- Quel gâchis ! s'exclame le hibou en clignant des yeux. Si ma maîtresse t'a donné cet anneau, ce n'**est** sûrement pas pour nourrir les poissons ! Si vous décidez de profiter de l'absence d'Elanor, emparez-vous de ses préparations magiques avant de

prendre la fuite et rendez-vous au [235](#). Si vous préférez demander à l'oiseau où trouver sa maîtresse, rendez-vous au [244](#).

## 196

Vous criez quand les racines de l'arbre vous déséquilibrent brutalement. Et, une fois tombé à la renverse, vous hurlez de terreur. La dernière vision que vous emporterez de ce monde est celle d'un arbre déraciné qui s'abat sur vous. Votre aventure se termine ici.

## 197

Vous courez à l'aveuglette, assailli par l'armée vrombissante des abeilles d'Elanor. Les insectes vous piquent partout, y compris au visage et jusque dans la bouche. Vous endurez le martyre quand, après avoir heurté plusieurs arbres de plein fouet, vous trébuchez, contre une grosse racine. En **attaquant** la dame grise sur ses terres, vous avez signé votre arrêt de mort ! Vous ne serez pas le sauveur de la forêt d'Arden... La forêt d'Arden sera votre tombeau. Votre aventure se termine ici.

## 198

Des rires et des haussements d'épaules accueillent votre plaidoyer en faveur de la forêt.

Qui est cet olibrius ? demande le chef. Que fait-il ici et qui lui a donné l'autorisation d'assister à mon conseil ?

Ne l'écoutez pas ! déclarez-vous en désignant Valérian. Si vous suivez ses conseils, vous signez votre arrêt de mort ! Le monde périra si vous détruisez l'Arbre de la Connaissance !

Cet homme est fou ! s'exclame le maître des hommes de l'Ouest. Arrêtez-le ! D'un seul coup, les regards amusés des douze conseillers du chef des Austrasiens deviennent menaçants. Quant à Valérian, qui n'a pas cessé de vous observer pendant que vous

parliez, vous comprenez à son attitude qu'il se prépare à opérer un charme. Si vous voulez jeter un Sortilège, rendez-vous au [450](#). Sinon, vous pouvez :

Tenter de fuir

Rendez-vous au [451](#)

Vous rendre sans résister

Rendez-vous au [146](#)

## 199

I a chance est avec vous ! Au bas de la pente, vous apercevez une large mare. Vous vous précipitez vers la nappe puis, ayant de l'eau jusqu'à mi-cuisses, vous ôtez vos vêtements. Un grand nombre «le fourmis rouges flottent bientôt à la surface, noyées. Vous êtes sauf, mais le poison sécrété par les insectes - l'acide formique - vous a tout de même affaibli (vous perdez 2 POINTS DE VIE). La colonie de fourmis semble avoir définitivement déserté les environs quand, quelques minutes plus tard, vous enfilez vos vêtements trempés et vous décidez de regagner la terre ferme. Soudain, sans que vous l'ayez vu ou entendu s'approcher de vous, un serpent vous attaque. Le reptile, un constricteur immense, enserre brutalement vos jambes dans l'étau de ses puissants anneaux et il s'en faut d'un rien que vous ne perdiez l'équilibre. Dans l'instant suivant, l'animal détend le haut de son corps avec la rapidité d'un ressort. La langue bifide de votre agresseur siffle au-dessus de votre tête quand une idée vous vient à l'esprit : la malédiction du hibou ! Fort de cette pensée, allez-vous considérer que le rapace est à l'origine du comportement agressif des animaux de la forêt à votre égard ? Si vous répondez à cette question par la négative, rendez-vous au [218](#). Sinon, implorez la clémence de l'oiseau et rendez-vous au [227](#).

## 200

A la suite de Goupil, vous franchissez les portes de Burg pour emprunter le chemin qui longe la berge orientale de la Berg en direction du nord. La rivière coule au fond d'une vallée encaissée et vous **ne** voyez rien de la campagne environnante, sinon la cime des arbres qui barre l'horizon au loin. Vous avez marché

pendant des heures avant de pénétrer enfin dans la forêt d'Arden. Vous êtes frappé **par** l'humidité de l'atmosphère et la luxuriance de la végétation. Les arbres gigantesques sont couverts de plantes grimpantes et de mousse. Le feuillage tamise la lumière du soleil qui éclaire le sous-bois parsemé de fleurs. De plus, vous êtes surpris par le bruit : un brouhaha permanent, ponctué de cris et de sifflements. Le sentier que vous suiviez depuis votre départ de Burg s'étant terminé à la lisière de la forêt, vous n'avez pas d'autre choix que de vous fier à votre guide. Quand Goupil s'écarte de la Berg ni prétendant connaître un raccourci qui vous permettra d'aller tout droit plutôt que d'avoir à suivre un long méandre du fleuve, vous ne savez pas s'il dit la vérité ou s'il cherche à vous faire perdre du temps pour gagner un peu plus d'argent. Loin de la rivière, dont les eaux s'écoulent lentement à travers la forêt, vous perdez votre unique point de repère. Au troisième jour d'un voyage paisible, vous percevez un bruit insolite.

J'entends quelque chose d'étrange, dites-vous. Une sorte de murmure.

C'est le grand fleuve, déclare votre guide, le Sirion. D'ici peu, ce n'est plus un murmure que tu entendras, mais un grondement dont le vacarme ' ouvrira tous les autres bruits de la forêt. Quelques minutes plus tard, vous sortez du sous-bois pour retrouver la berge de la Berg.

Nous allons traverser ici, dit Goupil en désignant un gué. Puis nous longerons la rive jusqu'au Sirion. Ensuite, nous marcherons vers l'ouest pendant le reste de la journée.

Vous passez à gué, de l'eau jusqu'aux genoux, avant «le reprendre votre marche vers le nord sur la berge occidentale de la rivière. Peu après, vous atteignez le bord du plus large des fleuves que vous ayez Minais contemplés. Au-delà des eaux bouillonnantes qui s'écoulent en charriant un tapis de hanches mortes et de feuillages, la rive opposée du 'm ion est distante d'au moins cinq kilomètres. Ici, vous avez l'impression désagréable

d'être coincé entre les arbres de la forêt - ils forment une muraille dense et déploient leurs branches à plus de Trente mètres de haut - et le bord du fleuve où croissent en pleine vase des espèces aux racines aériennes entre lesquelles se baignent des buffles sauvages.

- La progression va être difficile, annonce votre guide en s'emparant de son coupe-coupe pour vous frayer un passage à travers le sous-bois.

Au milieu de l'après-midi, un nouvel obstacle vient interrompre votre progression : un affluent du Sirion. Mais, en allant vers le sud, Goupil vous conduit à un pont de cordages qui enjambe le cours d'eau. Fragile en apparence, l'édifice semble être en bon état et l'espace entourant les arbres qui le maintiennent a été récemment entretenu.

- Les elfes ont construit ce pont, affirme votre guide.

Goupil s'avance sur la construction et vous lui emboîtez le pas. Vous êtes à mi-distance des deux rives quand un bouillonnement anime les eaux et une créature végétale armée de tentacules surgit de la rivière. Le monstre, un capteur Carnivore, s'attaque à votre guide, sans que vous puissiez rien faire pour l'en empêcher. Il enroule un de ses j appendices autour du torse et des bras de Goupil avant de le faire basculer et tomber à l'eau. Si vous voulez sauver votre guide, rendez-vous au [316](#), Sinon, traversez le pont et rendez-vous au [343](#).

## 201

- Que le meilleur gagne ! déclare le roi des elfes quelques secondes après que vous vous êtes placé en face de Gathkeri.

Votre adversaire tourne autour de vous à petits **pas** chassés. Il est si rapide qu'il semble voler et vous pouvez lire dans son regard l'expression d'une fureur meurtrière. Si vous souhaitez attendre que l'elfe attaque le premier, rendez-vous au [161](#).

Sinon, vous pouvez tenter d'empoigner Gathkeri (rendez-vous au [183](#)) ou bien l'attaquer en lui donnant des coups de pied et des coups de poing (rendez-vous au [172](#)).

## 202

Vos huit adversaires portent une cotte de mailles et ils sont armés d'une épée. Si vous êtes compétent à l'Escrime, rendez-vous au [461](#). Si vous avez une Protection magique et votre Amulette, rendez-vous au [471](#). Si vous connaissez la Loi des rues, rendez-vous au [481](#). Si vous disposez de Sortilèges et si vous avez un Bâton magique, rendez-vous au [442](#). Si vous n'avez aucune de ces compétences, rendez-vous au [491](#).

## 203

Vous vous élancez à l'attaque en hurlant. Un groupe de soldats austrasiens se détache aussitôt du r.ros de la troupe et se déploie dans le but évident île vous interdire l'accès à la chaudière. Vous ne feriez qu'une bouchée de chacun de ces hommes, mais vous avez affaire à un groupe de mercenaires aguerris et vous vous retrouvez rapidement encerclé. Si vous tentez de briser le cercle en attaquant un seul de vos adversaires, rendez-vous au [376](#). Sinon, affrontez-les tous et rendez-vous au [84](#).

## 204

Comme vous l'aviez espéré, vous sortez de la tente avant l'arrivée des conseillers du maître des hommes de l'Ouest. Vous atteignez la lisière de la forêt quelques minutes plus tard et vous vous éloignez de la clairière jusqu'à ne plus entendre le bruit îles forges austrasiennes. Si vous possédez les mots île passe *Porteur d'eau* et *Corne de buffle*, rendez-vous au [53](#). Sinon, si vous décidez de poursuivre votre quête vers :

L'ouest

Rendez-vous au [43](#)

L'est

Rendez-vous au [427](#)

Le sud-ouest

Rendez-vous au [70](#)

Le sud

Rendez-vous au [78](#)

## 205

Vous expliquez au dragon que vous voulez sauver la forêt de la destruction entreprise par l'armée des hommes de l'Ouest.

- Tu es bien le premier homme qui vient me voir pour me demander autre chose que des connaissances magiques ou des richesses matérielles. Quant à ceux que tu appelles les Austrasiens... Je dormais d'un sommeil de dragon. Je rêvais que des hommes brûlaient la forêt sans imaginer que ce cauchemar puisse être la réalité. Garosthar est mon nom, petit homme. Tu auras mon aide lorsque le moment sera venu de combattre tes ennemis. Notez le mot de passe *Scorpion* sur la *Feuille d'Aventure*. Si vous possédez le mot de passe *Porteur d'eau*, rendez-vous au [49](#). Sinon, rendez-vous au [21](#).

## 206

Voyant que vous vous préparez à opérer un nouveau charme, Valérian réagit sans perdre une seconde.

- Sanctuaire ! hurle-t-il en claquant des mains. Au deuxième claquement, sans que vous ayez eu le temps de l'attaquer, l'homme a disparu ! Vous vous précipitez aussitôt hors de l'auberge, mais la ruelle est déserte. A votre retour dans l'hôtellerie, vous hésitez sur la conduite à suivre. Si vous voulez discuter avec la vieille femme qui a assisté à votre combat sans broncher, asseyez-vous à sa table et rendez-vous au [181](#). Si vous préférez prendre une chambre pour la nuit, rendez-vous au [333](#).

## 207

Vous focalisez l'énergie surnaturelle de votre sortilège d'asservissement sur la tête du monstre mécanique en espérant... Vous avez vu juste ! La machine infernale n'agit pas de son

propre chef et votre pouvoir magique a bel et bien surpris l'Austrasien qui, aux commandes du colosse d'acier, lutte maintenant pour échapper au contrôle de votre esprit. Grâce à vous, l'ennemi s'est immobilisé. Hélas, le pilote du titan de métal résiste et vous comprenez que vous ne parviendrez pas à le subjuguier. Quel sortilège allez-vous invoquer dans l'espoir de vaincre votre redoutable adversaire ? Si vous choisissez :

L'explosion des viscères

Rendez-vous au [64](#)

La stupeur

Rendez-vous au [372](#)

Le brouillard toxique

Rendez-vous au [395](#)

## 208

« Une bague magique ! » pensez-vous au moment où vous retirez l'anneau. Soudain, vous éprouvez un sentiment de vide... mais cette impression désagréable ne dure qu'un instant et vous comprenez que, dans votre poche, le pouvoir de l'anneau d'émeraude n'a plus d'emprise sur votre esprit. Rendez-vous au [244](#).

## 209

Tu te trouves en effet sur notre terre et tu dois la quitter.

Un par un, les elfes s'éloignent en marchant à reculons et vous comprenez qu'il est vain d'essayer de les retenir. Vous les regardez donc s'en aller sans dire un seul mot et vous remarquez un fait étrange : les elfes s'immobilisent quand vous les fixez droit dans les yeux. Quelques secondes plus tard, il ne reste plus qu'un seul elfe en votre compagnie. Le reste de la troupe a disparu dans la forêt. Rendez-vous au [230](#).

Laissant derrière vous le village de Burg, vous prenez le chemin qui longe la berge orientale de la Berg en direction du nord. La rivière coule au fond d'une vallée encaissée et vous ne voyez rien de la campagne environnante, sinon la cime des arbres qui, au loin, barrent l'horizon. Vous avez marché pendant des heures quand vous pénétrez enfin dans la forêt d'Arden. Vous êtes frappé par l'humidité de l'atmosphère et la luxuriance de la végétation. Les arbres gigantesques sont couverts de plantes grimpantes et de mousse. Le feuillage tamise la lumière du soleil qui éclaire le sous-bois parsemé de fleurs. Vous êtes également surpris par le bruit : un brouhaha permanent, ponctué de cris et de sifflements. Le sentier que vous suiviez depuis votre départ de Burg s'étant terminé à la lisière de la forêt, la rivière est désormais votre seul point de repère dans ce monde sauvage. Aussi décidez-vous d'aller de l'avant sans vous éloigner de la Berg dont les eaux s'écoulent lentement à travers la forêt, si tortueusement que vous avez parfois l'impression de revenir sur vos pas. Rien n'est venu troubler la tranquillité de votre voyage quand, trois jours plus tard, vous percevez un murmure qui s'amplifie au fur et à mesure que vous avancez en direction du nord jusqu'à devenir un grondement dont le vacarme couvre progressivement la cacophonie des animaux. Vous estimez que le Sirion ne doit plus être bien loin et vous repérez un endroit de la rivière où l'eau est assez basse pour passer à gué. Si vous voulez traverser la Berg avant de reprendre votre marche vers le nord jusqu'au fleuve, rendez-vous au [77](#). Si vous préférez poursuivre votre progression vers le Sirion sans quitter la rive orientale de la rivière, rendez-vous au [96](#).

Vous donneriez tout ce que vous possédez pour quelques gorgées d'eau ou un vieux quignon de pain. En cherchant bien, vous finissez par trouver des baies et des racines, mais ces végétaux ont un goût infect, affreusement amer, et vous avez peur de périr empoisonné. Quant aux insectes rampants, les seuls animaux qui

semblent vivre dans cette région de la forêt d'Arden... Après des jours de jeûne, vous succombez à la tentation. Hélas, la chair de votre infortunée victime est acide et vous êtes pris d'une nausée soudaine. Pour votre raison, déjà minée par la fièvre, c'en est trop ! Elle sombre dans la démence et vous perdez l'esprit. Votre aventure se termine dans la forêt d'Arden.

## 212

« Comme c'est bizarre... » pensez-vous en considérant la clarté de l'herbe rase qui recouvre la colline. Jamais vous n'avez vu la nature refléter la lumière avec autant d'intensité ! Si cette observation vous incite à contourner l'éminence, rendez-vous au [408](#). Sinon, escaladez l'éminence et rendez-vous au [47](#).

## 213

En deux temps trois mouvements, vous immobilisez Elanor en lui faisant une clef de bras et vous l'obligez à s'approcher de l'étagère aux récipients de verre.

- Qu'espérez-vous obtenir en agissant ainsi ? demande-t-elle ?
- Les préparations, répondez-vous. A quoi servent-elles ?
- Le liquide bleu, dit calmement la dame des bois, guérit de tous les maux, à l'exception des blessures graves.

A l'instant où Elanor dit le mot blessure, une abeille f vous pique au poignet.

- La pommade noirâtre est obtenue à partir de bile de lézard de feu. C'est un poison violent.

Deux abeilles vous piquent à nouveau, une à la nuque et l'autre à la jambe. D'autres pénètrent dans la cabane et bourdonnent tout autour de vous. Là où l'aiguillon à venin des insectes s'est planté dans votre peau, la douleur est vive. Si vous buvez le liquide bleu, rendez-vous au [292](#). Sinon, dans l'espoir que l'une de ces



## 217

Caché derrière un arbre à l'orée de la clairière, vous attendez patiemment que le jour tombe sur le campement des Austrasiens. Au crépuscule, vous apercevez un homme vêtu d'une longue houppelande noire à capuche entrant sous le vélarium rouge et noir. Aucun doute n'est permis ! Vous avez déjà vu cette silhouette dans l'auberge de Burg... Les ténèbres s'épaississent quand l'homme en noir sort de la tente une heure plus tard. Il fait nuit, une nuit sans lune. Le camp est calme et tranquille quand vous décidez de passer à l'action. Rendez-vous au [452](#) si vous possédez des Sortilèges et un Bâton magique et si vous voulez faire usage de votre compétence pour vous faufiler dans le camp. Sinon, comptez sur votre discrétion et rendez-vous au [462](#).

## 218

Vous luttez de toutes vos forces, mais le serpent combat dans son élément et la puissance de ses anneaux finit par avoir raison de votre résistance. Vous succombez, la cage thoracique broyée. Votre aventure s'achève dans le ventre d'un reptile.

## 219

Tout à coup, l'expression des elfes n'a plus rien d'énigmatique. Ils ont l'air franchement courroucé.

- Nous sommes plus vieux que la forêt, déclare l'un d'eux. Nous étions sur cette terre avant les premiers arbres et nous serons là quand ils ne seront plus.

- Mais si vous n'arrêtez pas les Austrasiens, répliquez-vous, ils brûleront votre royaume.

- Hélas, soupire un autre elfe. Le temps des hommes est venu. Il sonne le glas de la forêt.

Si vous exhortez vos interlocuteurs à réagir sans délai contre les envahisseurs, rendez-vous au [483](#). Si vous estimez plus judicieux de faire preuve d'humilité et de supplier les elfes de vous montrer Elvenhème avant qu'elle ne disparaisse, rendez-vous au [436](#).

## 220

Tout à coup, vous redoutez que l'anneau d'émeraude ne prenne peu à peu le contrôle de votre esprit et vous avez l'impression d'être épié ! Elanor ! Où se cache-t-elle ? Quel est son but ? Êtes-vous en passe de devenir son esclave ?... Mais vous chassez les sombres pensées qui vous assaillent, mettant votre nervosité et votre suspicion sur le compte de votre imagination : la dame grise est digne de confiance, il faut conserver son anneau.

- Peut-être es-tu vraiment celui qui nous sauvera, dit le hibou. Suis-moi, je vais te conduire auprès d'Elanor.

Rendez-vous au [35](#).

## 221

- Soit, dit le roi. Je t'écoute.

Vous gratifiez l'elfe d'un large sourire, puis vous exécutez un tour complet sur vous-même avant de vous planter en face de lui.

- Voilà mon épreuve, sire, dites-vous en plongeant votre regard dans le sien. Pouvez-vous en faire autant ?

Le roi tente de détourner le visage, mais une force implacable le contraint à rester aussi immobile qu'une statue.

- Maudits soient les yeux des hommes ! jure-t-il d'une voix tendue en froissant nerveusement le pan de sa cape. Tu as gagné. Cesse de me fixer ainsi ! Je serai ton allié.

Rendez-vous au [232](#).

En vous fiant à une intuition, vous prenez dans votre poche la flûte que vous a donnée Elanor dans l'auberge de Burg et vous portez l'instrument à vos lèvres. La flûte émet un son mélodieux, doux et apaisant. Au moment où vous cessez de souffler, un silence étrange règne dans la forêt. Vous comprenez alors que vos jambes sont libres : les racines qui vous emprisonnaient sont retournées dans le sol ! Vous n'êtes pas encore remis de vos émotions quand une petite grenouille verte mouchetée de points rouges tombe sur votre épaule. Elle saute à terre puis s'éloigne en bondissant. Vous pressentez que l'apparition de ce batracien ne doit rien au hasard et vous décidez de le suivre. Vous marchez un long moment dans le sous-bois. Tout à coup, la grenouille disparaît ! Sur le coup, cette disparition subite vous inquiète. Votre flair vous aurait-il trompé ? « Non ! » pensez-vous en entendant un bruit lointain, un murmure que vous identifiez sans peine. En suivant le petit batracien, vous avez retrouvé la direction du Sirion. Il fait presque nuit quand vous atteignez la berge du fleuve et vous décidez de dormir quelques heures avant de poursuivre votre quête. Le lendemain, rien ne vient troubler la tranquillité de votre voyage. Vous longez le Sirion vers l'ouest, puis la rive orientale de la Berg en direction du sud et vous retrouvez le gué que vous n'aviez pas voulu traverser la veille. Vous le passez, de l'eau jusqu'aux genoux, avant de reprendre votre marche vers le nord sur la berge occidentale de la rivière, jusqu'au Sirion. Ensuite, vous marchez de nouveau vers l'ouest. Au milieu de l'après-midi, un nouvel obstacle vient interrompre votre progression : un affluent du fleuve. Mais, en allant vers le sud, vous trouvez un pont de cordages qui enjambe le cours d'eau. Fragile en apparence, l'édifice semble être en bon état et l'espace entourant les arbres qui le maintiennent a été récemment entretenu. Une fois de l'autre côté de la rivière, vous succomez à la fatigue. Vous avez dormi d'un sommeil de plomb et, levé aux aurores, vous poursuivez votre marche vers l'ouest en vous éloignant progressivement du Sirion. Rendez-vous au [237](#).

## 223

Comme vous l'aviez espéré, votre feinte trompe Zorolotl. En deux temps trois mouvements, vous détournez la lame de l'elfe d'une parade habile avant de riposter. Votre adversaire hébété tombe à genoux, grièvement blessé. Le souverain d'Elven-hème annonce aussitôt la fin du duel, puis il ordonne à l'un des siens de faire boire une potion à Zorolotl. Rendez-vous au [263](#).

## 224

La demeure de Goupil est petite mais assez confortable pour un homme qui, à en croire ses dires, vit seul et reçoit rarement. Après avoir installé une pailleasse et vous avoir prêté une couverture, il propose de vous conduire dans la forêt en échange d'une pièce d'or par jour de voyage. Vous acceptez ce marché et vous lui apportez la preuve que vous pourrez le payer en lui montrant votre argent. Ensuite, vous prenez soin de dormir en cachant votre bourse sous votre lit de fortune. Votre guide vous réveille à l'aube et vous sert un bol de brouet. Tandis que vous buvez la soupe à petites gorgées, il vous annonce qu'il veut aussi une pièce d'or par jour pour le trajet du retour, que vous soyez avec lui ou non. Si vous acceptez les termes de ce nouveau marché, rendez-vous au [200](#). Si vous préférez vous risquer seul en forêt, rendez-vous au [210](#).

## 225

Le farfadin entame une ritournelle d'une voix haut perchée :

Je me contrefiche des autres habitants de la forêt ! Je travaille en chantant de l'aube au matin dans la joie et l'allégresse. Et ma voix se perd dans ce tombeau joli. Je suis seul sans personne et c'est bien mieux ainsi.

Si vous lui dites que cette solitude doit parfois être pesante, rendez-vous au [323](#). Si vous lui affirmez que les autres habitants prendront soin de lui s'il vous vient en aide, rendez-vous au [284](#).

## 226

L'elfe vous blesse une seconde fois sans que vous soyez parvenu à le toucher et vous perdez 4 POINTS DE VIE (consignez cette perte sur la *Feuille d'Aventure*). Si vous survivez à ce nouveau coup du sort, vous constatez que votre adversaire manifeste enfin des signes de fatigue. Vous saisissez l'occasion pour vous ruer sur lui en fouettant l'air de votre épée. Ce faisant, vous parvenez à lui porter un coup avant de le coincer contre un tronc d'arbre. Sous la menace de votre lame, l'elfe laisse tomber sa dague et il vous promet solennellement de vous conduire à Elvenhème, auprès de son roi. Consultez la *Feuille d'Aventure*. Si vous possédez une fiole pleine d'un liquide rouge, vous pouvez regagner tous les POINTS DE VIE que vous avez perdus, il suffit de boire le liquide rouge et de supprimer la fiole de la *Feuille d'Aventure*. Vous avez également la possibilité de vous approprier le poignard de l'elfe en l'ajoutant à la liste de votre équipement. Ensuite, rendez-vous au [331](#).

## 227

Le serpent enroule un nouvel anneau autour de votre corps quand vous implorez la clémence du hibou en criant de toutes vos forces. Quelques secondes plus tard, comme vous l'aviez espéré, le rapace se porte à votre secours. Il tombe sur votre assaillant dans un bruissement d'ailes à peine perceptible tant ses plumes sont légères et douces. Blessé par les coups de bec qu'il reçoit sur la tête, le reptile desserre son étreinte et s'enfuit dans les eaux troubles sans demander son reste. Le hibou attend que vous soyez remis de vos émotions et que vous ayez regagné la terre ferme pour vous adresser la parole.

- Suis-moi, dit-il avant de battre des ailes pour prendre son envol. Tu as besoin d'amis pour survivre dans la forêt. Je vais te conduire au refuge de la dame grise. Rendez-vous au [241](#).

## 228

Vous survolez la forêt et Garosthar repère bientôt une colonne de soldats qui s'étend à perte de vue et avance en abattant tout sur son passage. « Ils sont des milliers ! » pensez-vous en remarquant que les guerriers austrasiens portent tous de lourdes armures de plaques. A l'avant-garde, un groupe de trois cents hommes avance en terrain découvert : ils sondent les abords d'une clairière. A l'arrière-garde, vous ne voyez pas de machines de guerre. Si vous voulez que Garosthar attaque, rendez-vous au [273](#). Si vous préférez demander au dragon de poursuivre son vol afin de repérer une autre colonne de soldats austrasiens, rendez-vous au [248](#).

## 229

Bien que le chef des gardes se soit approprié votre équipement, votre situation n'est pas désespérée. De toute évidence, ces soldats sont incapables de faire la différence entre un bâton de marche et un Bâton magique.

Donnez-lui une pelle ! Qu'il creuse ici ! déclare le chef après avoir planté votre Bâton dans le sol. Nous avons besoin d'une nouvelle fosse d'aisance. Quand il aura terminé, qu'il aille tirer les billots ! Vous creusez depuis une dizaine de minutes sous la surveillance de deux gardes armés d'une lance et d'une épée quand l'occasion se présente enfin de mettre un terme à votre emprisonnement. Vous profitez d'un moment d'inattention de vos geôliers pour saisir votre Bâton et lancer un sortilège d'invisibilité. Quand ils se retournent dans votre direction, les soldats vous cherchent du regard. « Ils ne donneront pas l'alerte, pensez-vous. Ils ont trop peur d'être punis. » Votre intuition se confirme quelques secondes plus tard. Après avoir échangé quelques mots, les deux gardes décident d'aller chercher un autre esclave pour achever le travail que vous avez commencé. Dès qu'ils se sont éloignés d'une vingtaine de pas, vous vous précipitez : votre sortilège ne durera pas une éternité et vous voulez récupérer votre équipement. Vous retrouvez sans peine le chef des Austrasiens et vous lui reprenez

vosre bien sans encombre. L'homme est occupé à aiguiser un coutelas et il ne regarde pas dans votre direction quand votre équipement devient invisible à votre contact. Vous prenez la poudre d'escampette et vous courez à toutes jambes vers l'orée de la clairière. Vous redevenez visible quelques secondes après avoir atteint la lisière de la forêt. Là, caché derrière un arbre, vous remarquez un homme enchaîné dont les traits vous rappellent... Vous avez beau faire, vous n'arrivez pas à mettre un nom sur ce visage. Si vous voulez en avoir le cœur net, tentez de libérer ce prisonnier et rendez-vous au [264](#). Si vous estimez que le jeu n'en vaut pas la chandelle, rendez-vous au [279](#).

### 230

- Pourquoi sont-ils partis ? demandez-vous.
- Ce sont des elfes. Tu es un homme et ils ne désirent pas te parler.
- Tu es un elfe toi aussi. Et pourtant tu me parles.
- Je n'en ai aucune envie.
- Dans ce cas, pourquoi es-tu resté avec moi ?
- Pour te demander de fermer les yeux pendant quelques secondes.

Si vous faites ce que l'elfe vous demande, rendez-vous au [240](#). Sinon, regardez votre interlocuteur bien en face et rendez-vous au [250](#).

### 231

Vous franchissez sans encombre la distance qui vous sépare de la tente rouge et noire et vous avancez d'un pas confiant vers les deux gardes postés à l'une des entrées. Abusés par votre sortilège de bienveillance, les sentinelles écartent leurs hallebardes et vous pénétrez dans la tente. Au premier regard, vous trouvez ce pour

quoi vous avez pris le risque de vous aventurer dans la gueule du loup : une grande table couverte de documents. Assis à cette table, un homme de forte corpulence - sans doute le chef des Austrasiens - consulte une carte.



Il lève la tête quand vous le saluez après vous être approché de quelques pas. Pendant un instant, il fronce les sourcils et vous craignez que votre sortilège n'ait aucune prise sur lui. Mais une lueur amicale brille soudain dans ses petits yeux avides.

- Venez voir, dit-il sur un ton amène. Nous progressons à pas de géant.

La carte représente la forêt d'Arden et vous découvrez une tache brune qui marque certainement la limite actuelle des terres déjà déboisées, des petits points noirs qui figurent sans aucun doute les campements des Austrasiens et un triangle au centre duquel un arbre et un petit point d'eau ont été représentés.

- Dans un premier temps, nous interviendrons ici, ici et là, poursuit votre interlocuteur en désignant d'un doigt potelé les différents lieux qu'il compte dévaster bientôt.

Mille et une questions brûlent vos lèvres et vous avez l'occasion de répondre à l'une d'elles en interrogeant le maître des hommes de l'Ouest. Si votre question concerne l'Arbre de la Connaissance, rendez-vous au [337](#). Si vous préférez demander au chef des Austrasiens les raisons pour lesquelles il veut détruire la forêt, rendez-vous au [97](#). Si vous jugez plus utile d'obtenir des informations sur les soldats austrasiens et leurs esclaves, en espérant que l'obéissance des uns et la servilité des autres ne soient pas sans faille, rendez-vous au [354](#).

### 232

Le roi vous apprend que dix mille elfes vivent dans la forêt d'Arden. Il vous révèle également l'existence d'autres tribus qui vivent hélas dans des contrées trop lointaines pour qu'il soit utile de les alerter. Notez le mot de passe *Porteur d'eau* sur la *Feuille d'Aventure*. Si vous possédez le mot de passe *Corne de buffle*, rendez-vous au [256](#). Sinon, rendez-vous au [42](#).

### 233

Votre projectile manque de peu sa cible : la pierre passe à quelques centimètres de la tête du hibou. Le rapace a l'air courroucé et, après s'être posé sur la branche d'un arbuste, il se retourne et laisse éclater sa colère.

- Tu as osé frapper un serviteur de la dame grise, déclare-t-il avec fureur. Sois maudit ! Troublé par cette imprécation, vous laissez l'oiseau reprendre son vol vers la forêt sans tenter de jeter une seconde pierre. Rendez-vous au [193](#).

### 234

La colère est mauvaise conseillère ! Zorolotl est beaucoup plus rapide que vous. Il pare tous vos assauts avec une aisance stupéfiante avant de feinter votre dernière attaque et de vous blesser au liane, près de l'aine. Vous perdez 8 POINTS DE VIE. Si vous êtes encore de ce monde, rendez-vous au [238](#).

## 235

A l'exception du vase plein de strates de terres colorées qui est trop incommode à transporter, vous glissez dans votre sac à dos tous les récipients de verre qui se trouvent dans la cabane d'Elanor : la liole pleine d'un liquide rouge, la bouteille contenant une mélasse noirâtre, le pot rempli d'une gelée blanche et le flacon plein d'un liquide bleu azur (notez ces objets sur la *Feuille d'Aventure*). Le hibou vole au-dessus de vous, à bonne distance, pendant que vous traversez la clairière de la dame grise. Soudain, le rapace s'éloigne à tire-d'aile en direction du sous-bois. Vous entendez alors un bruit inquiétant. « Un essaim d'abeilles ! » pensez-vous en prenant vos jambes à votre cou. Vous filez ventre à terre, poursuivi par une nuée d'insectes bourdonnants, quand vous ressentez une douleur intolérable. Vous avez été piqué à la nuque ! Si vous pensez que votre salut réside dans la fuite, rendez-vous au [197](#). Sinon, arrêtez-vous afin d'utiliser une des quatre préparations de la dame grise. Vous pouvez :

Boire le liquide bleu	Rendez-vous au <a href="#">155</a>
Enduire votre peau de gelée blanche	Rendez-vous au <a href="#">184</a>
Couvrir votre corps de mélasse noire	Rendez-vous au <a href="#">168</a>
Avaler le liquide rouge	Rendez-vous au <a href="#">141</a>

## 236

Devant l'anneau d'émeraude, les petits yeux chafouins du farfadin brillent de convoitise.

- C'est l'anneau de la Dame ! s'exclame-t-il. L'anneau du pouvoir ! D'un bond incroyable, le fourbe agrippe votre avant-bras, vous déleste prestement de l'anneau, il s'élançe vers le tronc du roncier et l'escalade avec la vivacité d'un singe pour aller se réfugier entre les épines du dôme. Vous abandonnez tout de suite l'idée de le poursuivre. Le farfadin vous nargue depuis son perchoir et vous adresse force grimaces en contemplant son

trésor. Vous lui demandez en retour de vous aider dans votre quête, comme convenu.

- Gna, gna, gna ! Le farfadin fait ce qu'il veut, réplique-t-il en vous tirant la langue.

Si vous lui dites de passer l'anneau, rendez-vous au [15](#). Si vous avez la compétence de Sortilèges et un Bâton, rendez-vous au [375](#).

### 237

Pour progresser dans la forêt sans courir le risque de tourner en rond, vous prenez un arbre comme point de repère et vous avancez vers lui sans le quitter des yeux. Lorsque vous l'atteignez, vous cherchez celui que vous aviez repéré précédemment afin d'en choisir un nouveau dans la même direction. En suivant cette méthode, épuisante mais efficace, vous progressez bientôt sur un sol moussu. La nuit tombe quand un parfum inhabituel parvient à vos narines. « Des violettes ! » pensez-vous, stupéfait, en découvrant un sentier bordé de fleurs qui serpente entre les arbres jusqu'à une tour de pierre. Si vous souhaitez explorer ce donjon solitaire, rendez-vous au [394](#). Si vous préférez poursuivre votre chemin, rendez-vous au [454](#).

### 238

- Abandonne, déclare Zorolotl en reculant de deux pas. L'herbe est rouge de ton sang. Tu t'en es tiré avec honneur.

Si vous déclarez forfait, laissez la victoire à votre adversaire et rendez-vous au [344](#). Si vous refusez de vous avouer vaincu, reprenez le combat et rendez-vous au [269](#).

### 239

Vous n'êtes plus qu'à quelques pas de la tente rouge et noir quand une sentinelle vous aperçoit et donne l'alarme. Vous tournez les talons et vous filez ventre à terre en direction du

sous-bois. Hélas, un groupe de huit soldats vous barre le chemin de la forêt et vous jugez plus prudent de vous laisser arrêter. Rendez-vous au [151](#).

## 240

Lorsque vous ouvrez les yeux quelques secondes plus tard, l'elfe a disparu... Il vous a trompé ! Furieux, vous marchez dans la forêt en proférant des injures grossières. Vous avez l'impression d'être épié et vous vous demandez si les ricanements cruels qu'il vous semble entendre dans le lointain sont réels ou bien le fruit de votre imagination. Plusieurs heures se sont écoulées et le jour du solstice touche à sa fin. Si vous voulez établir votre bivouac en espérant revoir les elfes demain, rendez-vous au [139](#). Si vous préférez abandonner toute idée d'obtenir l'aide du peuple des immortels, rendez-vous au [493](#).

## 241

Vous marchez pendant le reste de la journée, à la suite de votre guide ailé. Le soir, vous dormez d'un sommeil de plomb. Le lendemain matin, après quelques heures de marche, vous vous demandez si le rapace ne cherche pas à vous égarer.

- Sommes-nous bientôt arrivés ? demandez-vous, fatigué de piétiner dans le sous-bois.

- Ce n'est plus très loin, répond le volatile en virevoltant.

Comme le temps passe, vous répétez la question à maintes reprises. Mais l'oiseau, inlassablement, vous donne toujours la même réponse. Vous vous demandez quel goût peut bien avoir la chair d'un hibou cuit à la broche quand vous vous apercevez que la forêt a changé de nature. Ici, il n'y a pas deux arbres qui se ressemblent et vous avez l'impression que toutes les espèces sont représentées. Vous voulez faire part de cette étonnante observation à votre guide, mais le rapace a disparu. Rendez-vous au [259](#).

## 242

Les abeilles sont de plus en plus nombreuses et vous avez besoin de vos deux mains pour ouvrir le pot de gelée blanche. Comme vous n'avez pas le choix, vous décidez de laisser Elanor libre de ses mouvements pour vous saisir du récipient de verre. La dame grise profite de l'occasion pour s'échapper. Elle bondit sur le côté et tire sur une branche de lierre, ouvrant un passage secret dans la cloison de planches de sa cabane. Elle attrape une corde et s'élanche dans le vide au moment où vous ouvrez le pot. Dans l'instant, toutes les abeilles s'éloignent de vous et s'envolent au loin. Soulagé, vous vous enduisez le visage avec cette pommade providentielle à l'odeur âcre qui, à l'évidence, possède le pouvoir de faire fuir les insectes. Ainsi protégé, vous jetez un coup d'œil hors de la cabane, par le passage qui a permis à Elanor de s'enfuir et vous apercevez la dame des bois à l'orée de la clairière.

Il est trop loin pour que vous puissiez espérer la rattraper, mais vous avez la possibilité de vous approprier ses préparations magiques, à l'exception du vase plein de strates de terres colorées qui est trop incommode à transporter. Vous pouvez donc prendre la fiole pleine d'un liquide rouge, la bouteille contenant une mélasse noirâtre, le pot rempli d'une gelée blanche et le flacon plein d'un liquide bleu azur. Notez vos acquisitions sur la *Feuille d'Aventure* avant de les glisser dans votre sac à dos. Si vous décidez de poursuivre votre quête vers :

L'ouest

Rendez-vous au [43](#)

L'est

Rendez-vous au [427](#)

Le sud-ouest

Rendez-vous au [70](#)

## 243

- Une potion magique ? Pour moi ? s'exclame le farfadin. Oh ! oui, j'aimerais bien. Je peux l'avoir maintenant ? Chouette, je vais pouvoir lancer des sortilèges, appeler des monstres. Après



## 246

Résolu à vous porter au secours de votre guide, vous plongez dans les eaux troubles en maudissant votre bête. A en juger par les insultes dont il vous abreuve dès que vous remontez à la surface, Goupil n'est pas mort. Il vous traite d'assassin quand le capteur Carnivore se manifeste à nouveau et vous soulève dans une gerbe d'écume. Rendez-vous au [287](#).

## 247

Vous vous trouvez encore à Elvenhème quand un elfe vous raconte comment Garosthar a semé la panique et la mort dans l'avant-garde d'une colonne de plusieurs milliers de soldats austrasiens.

- C'était à la fois merveilleux et terrifiant ! s'exclame-t-il. Malheureusement, le dragon a dû battre en retraite après avoir été touché par une volée de carreaux d'arbalète.

- Où est-il maintenant ? demandez-vous, inquiet.

- Je l'ai retrouvé tout près d'Elvenhème, répond réclaireur. Il m'a dit qu'il était épuisé et qu'il devait dormir pour recouvrer ses forces. Je l'ai aidé à se débarrasser des traits de nos ennemis avant qu'il ne succombe à un sommeil dont il ne sortira que dans quelques années. Rendez-vous au [57](#).

## 248

A moins qu'il ne vous ait pas entendu, Garoshtar n'a pas pu résister à l'envie d'attaquer les Austrasiens. Il descend en piqué, à une vitesse inouïe, dans l'intention évidente de tuer. Il sème la panique dans les rangs de l'avant-garde austrasienne. Les soldats qui sondaient les abords de la clairière sont terrifiés. Ils fuient à toutes jambes dans l'espoir de se mettre à couvert lorsque le dragon de jade, après avoir fouetté l'air du battement de ses longues ailes membraneuses afin de se cabrer, libère son souffle. La mort fauche des dizaines d'hommes en un instant, mais les

guerriers qui se trouvent maintenant à la tête de la colonne ripostent. Ils lancent des carreaux d'arbalète quand Garoshtar reprend de l'altitude. Touchée par une nuée de traits, votre monture se tord de douleur. Si l'Agilité est une de vos compétences, rendez-vous au [319](#). Sinon, le dragon vous démonte et vous tombez à une vitesse vertigineuse. Votre aventure se termine au moment précis où votre corps heurte le sol.

## 249

« Œil pour œil, dent pour dent », pensez-vous en invoquant à votre tour la formule magique des hallucinations. Lorsque vous apparaissez, après avoir disparu aux yeux de tous pendant quelques secondes, vous avez créé une illusion : sur votre gauche se trouvent deux simulacres de vous-même.

Quel sortilège allez-vous lancer pour tenter de vaincre le roi des elfes ? Si vous choisissez :

Le brouillard toxique	Rendez-vous au <a href="#">143</a>
L'explosion des viscères ou la stupeur	Rendez-vous au <a href="#">347</a>
Le bouclier défensif	Rendez-vous au <a href="#">326</a>
L'asservissement	Rendez-vous au <a href="#">91</a>

## 250

- Tu cherches à me transformer en pierre ? demande votre interlocuteur sur un ton railleur. Pourquoi me dévisages-tu ainsi ?

- Je ne tiens pas à te laisser partir, répondez-vous. J'ai surmonté trop d'épreuves pour trouver les elfes d'Arden. Il ne reste que toi et j'ai décidé de ne pas te quitter des yeux.

- Comme il te plaira, rétorque l'elfe avant de s'asseoir en tailleur. J'attendrai que le sommeil te gagne.

Quelques minutes se sont écoulées quand, à votre grande surprise, l'elfe semble devenir nerveux. Vous devinez qu'il lutte pour ne rien laisser paraître de son trouble, mais il tremble légèrement et son visage pâlit.

- Attache-moi si tu veux ! s'écrie-t-il en se levant brusquement. Mais cesse de braquer ton regard sur moi ou je vais devenir fou !

- Tiens donc, dites-vous. Mes yeux exerceraient-ils un pouvoir sur toi ?

-Un elfe ne peut détourner son regard de celui d'un homme, avoue-t-il à contrecœur. Vos yeux nous emprisonnent aussi solidement que des fers. C'est la raison pour laquelle nous vous évitons. Voilà, tu m'as forcé à révéler ce secret. Pourrais-tu à présent détourner ton regard ?

Si vous faites ce que l'elfe vous demande, rendez-vous au [330](#). Si vous préférez lui ordonner de vous conduire à Elvenhème, rendez-vous au [340](#).

## 251

Votre connaissance des plantes - vous les avez étudiées au collège d'Hégalopolis - vous permet de trouver quelques baies comestibles pour apaiser votre faim. Ensuite, adossé contre un arbre à l'orée de la clairière, vous ruminez de sombres pensées. Une question vous traverse l'esprit : « Où sont les animaux ? » Cette interrogation vous fait prendre conscience d'un fait troublant. Exception faite des insectes rampants, vous n'avez pas vu une seule bête dans la forêt depuis que vous avez été attaqué par un buffle près de la berge du Sirion. - A malin, malin et demi, dites-vous avant de vous asseoir au pied de l'arbre, entre deux grosses racines.

Quelques minutes plus tard, immobile, ayant recouvert votre corps d'humus et de feuilles mortes, vous attendez. Bientôt, une troupe d'une dizaine de petits cervidés au museau camus apparaît dans votre champ de vision. En les suivant, d'assez loin pour qu'ils ne détectent pas votre présence, vous quittez la clairière et vous pénétrez dans le sous-bois. Le jour tombe quand vous entendez enfin le bruit que vous espériez : le murmure lointain du Sirion. Il fait presque nuit quand vous atteignez la berge du fleuve et vous décidez de dormir quelques heures avant de poursuivre votre quête. Le lendemain, rien ne vient troubler la tranquillité de votre voyage. En longeant le Sirion vers l'ouest, puis la rive orientale de la Berg en direction du sud, vous retrouvez le gué que vous n'aviez pas voulu traverser la veille. Vous le passez, de l'eau jusqu'aux genoux, avant de reprendre votre marche vers le nord sur la berge occidentale de la rivière, jusqu'au Sirion. Ensuite, vous marchez de nouveau vers l'ouest. Au milieu de l'après-midi, un nouvel obstacle vient interrompre votre progression : un affluent du Sirion. Mais, en allant vers le sud, vous trouvez un pont de cordages qui enjambe le cours d'eau. Fragile, en apparence, l'édifice semble être en bon état et l'espace entourant les arbres qui le maintiennent a été récemment entretenu. Une fois île l'autre côté de la rivière, vous succombez à la fatigue. Vous avez dormi d'un sommeil de plomb et, levé aux aurores, vous poursuivez votre marche vers l'ouest en vous éloignant progressivement du Sirion. Rendez-vous au [237](#).

## 252

Depuis sa table, l'homme en noir vous toise d'un regard dur.

Que viens-tu faire à Burg ? demande-t-il sur un Ion menaçant.

Si vous connaissez la Loi des rues, rendez-vous au [188](#). Sinon, vous pouvez quitter l'auberge séance tenante (rendez-vous au [117](#)), déclarer que vous cherchez l'Arbre de la Connaissance (rendez-vous au [324](#)) ou répliquer avec vigueur en disant à cet homme de s'occuper de ses affaires (rendez-vous au [336](#)).

## 253

Vous voulez porter un coup fatal, mais Elanor agit à la vitesse de l'éclair. Elle réussit à vous échapper, bondit sur le côté, tire sur une branche de lierre, ouvrant un passage secret dans la cloison de planches de sa cabane et, l'instant suivant, elle attrape une corde et s'élançe. Quelques secondes plus tard, ses pieds touchent le sol. - Vous ne quitterez jamais la forêt ! hurle-t-elle avant de prendre la fuite. Toutes les créatures vivantes vont se liguer contre vous ! La concrétisation de cette menace ne se fait pas attendre. La dame des bois court vers l'orée de sa clairière quand vous êtes blessé par de nouvelles piqûres d'abeilles. Vous avez à présent la possibilité de vous approprier les préparations magiques d'Elanor, à l'exception du vase contenant des strates de terres colorées qui est trop inconmode à transporter. Hélas, faute de temps, vous ne pouvez pas prendre plus de trois préparations qu'il faut choisir entre la fiole pleine d'un liquide rouge, la bouteille contenant une mélasse noirâtre, le pot rempli d'une gelée blanche et le flacon plein d'un liquide bleu azur. Notez vos trois acquisitions sur la *Feuille d'Aventure*. Ensuite, quittez au plus vite l'arbre de la dame grise pour échapper à ses abeilles et rendez-vous au [322](#).

## 254

Le farfadin vous arrache la fiole des mains et, avant même que vous puissiez l'avertir, il en avale goulûment le contenu. La bile de lézard est un poison mortel, aussi bien pour vous que pour lui et sa frêle constitution n'y résiste pas. Le pauvre farfadin s'écroule foudroyé. Vous abandonnez le petit cadavre en soupirant et vous reportez votre attention sur les parois. Après quelques minutes d'efforts, vous découvrez une légère brèche dans les ronces, dans laquelle vous pouvez vous glisser, Vous émergez finalement à l'extérieur, non sans mal, et vos multiples écorchures vous coûtent 1 POINT DE VIE. Rendez-vous au [406](#).

## 255

- Je me soumetts, criez-vous. Vous êtes vainqueur ! Le roi des elfes vous adresse un regard satisfait, mais sans bienveillance aucune.

- Tes petits pouvoirs seront insuffisants pour vaincre les Austrasiens, déclare-t-il. Je te laisse une semaine pour quitter la forêt d'Arden. Passé ce délai, ta vie sera en danger.

Le ton menaçant du roi d'Elvenhème vous incite à vous tenir coi : tranquille et silencieux, vous regardez les elfes ramasser leurs armes et vous ne tentez pas de les retenir lorsqu'ils se retirent dans le sous-bois en vous laissant seul dans la clairière. Rendez-vous au [384](#).

## 256

Quelque temps plus tard, assis dans le cercle du conseil des anciens, vous mettez au point des stratégies pour défendre l'Arbre de Vie quand un émissaire accourt dans la clairière et s'incline devant le roi.

Sire, les Austrasiens sont en marche. Deux armées se dirigent vers l'Arbre de Vie. Je n'ai pu les compter tant ils sont nombreux !

Combien de temps mettront-ils à l'atteindre ? demandez-vous.

Trois jours, répond le roi. Quatre tout au plus...

Et quel délai faut-il pour rassembler tous les elfes ?

Le roi réfléchit un instant et ses traits se décomposent.

Il faudra compter une semaine. La forêt est si vaste. Vous devez absolument trouver un moyen de ralentir les Austrasiens jusqu'à ce que les elfes soient réunis.

Si vous possédez le mot de passe *Scorpion*, rendez-vous au 11. Sinon, allez-vous tenter d'assassiner le chef des Austrasiens (rendez-vous au [433](#)), rallier la colline aux ossements pour discuter avec le dragon de la forêt d'Arden (rendez-vous au [54](#)) ou bien prendre la tête des tribus elfes que vous pourrez rassembler et livrer bataille devant l'Arbre de Vie (rendez-vous au [30](#)) ?

## 257

A en juger par son petit air narquois, Zorolotl est sûr de remporter la victoire. La maladresse de votre première attaque l'a visiblement rassuré et il attend que vous l'attaquiez à nouveau. Si la moutarde vous monte au nez, montrez à l'elfe de quoi vous êtes capable, enchaînez plusieurs attaques composées et rendez-vous au [234](#). Si vous préférez provoquer son engagement, faites une feinte et rendez-vous au [223](#).

## 258

- Je suis perdu, en effet, répondez-vous.

- Et je suppose que tu désires quitter cette forêt, déclare votre surprenant interlocuteur. Pendant un instant, vous êtes tenté de répondre oui, mais un sursaut de fierté vous fait affirmer le contraire.

- Vraiment ? s'étonne le rapace. Dans ce cas, tu ne dois pas être un ennemi de la forêt. Si tu le souhaites, je peux te conduire au refuge de la dame grise. Celle qui m'a donné la parole te rencontrera, j'en suis sûr, avec le plus grand intérêt.

Si vous acceptez l'offre du hibou, rendez-vous au [241](#). Si vous préférez lui demander qu'il vous indique le chemin de l'Arbre de la Connaissance, rendez-vous au [328](#).

## 259

Quelques secondes plus tard, vous passez à pas de velours entre un cèdre bleu et un haut peuplier en remarquant que le tronc du peuplier est orné d'une spirale de glycine violette alors que celui du cèdre est couvert de plantes grimpantes. Au fur et à mesure que vous avancez, les bruits de la forêt s'adoucissent. Vous ne les entendez plus quand, ayant franchi un rideau de clématites et de chèvrefeuille, vous pénétrez dans une petite clairière. Un cercle d'arbres fruitiers entoure ce lieu baigné de soleil où voletent des nuées de papillons et de libellules aux ailes mordorées. Un chêne vert se reflète dans les eaux miroitantes d'un vaste bassin et vous remarquez une échelle qui va du pied du tronc à une cabane posée entre les branches.

Je t'avais dit que ce n'était pas loin, déclare le hibou perché sur un rameau du chêne. Si seulement tu n'étais pas si lent...

Il suffit ! commande une voix flûtée. Ce n'est pas ainsi que l'on accueille un visiteur. Après avoir écarté la tenture de raphia qui masque l'entrée de la cabane, une jeune femme vêtue d'une robe gris perle apparaît sur le seuil. D'un geste, elle vous invite à monter. Si vous avez une Protection magique et votre Amulette, rendez-vous au [283](#). Sinon, rendez-vous au [299](#) si vous possédez une flûte d'érable ou au [310](#) si vous ne disposez pas de cet instrument.

## 260

Vous grimpez au sommet d'une hauteur d'où vous découvrez un paysage dévasté. Vous voyez une machine infernale abattre les arbres en vomissant îles nuages de fumée noire. A moins de deux cents pas de cet engin destructeur et à environ cinquante pas de vous, six hommes entretiennent un immense brasier sous un gigantesque chaudron gardé par une troupe de huit soldats. Tous, ouvriers et sentinelles, ont le teint pâle et les traits émaciés. Dans une langue inconnue, ils hurlent pour couvrir le vacarme de la machine. A la lisière de la forêt, de longs attelages



260 *Une machine infernale abat les arbres en vomissant des nuages de fumée noire.*

traînent des billots de bois qui sont débités pour nourrir de grands feux à côté desquels vous apercevez des enfants à la peau sombre aiguisant des scies et des faux. Si vous descendez de l'éminence pour aller à la rencontre des soldats, rendez-vous au [100](#). Si vous préférez rester caché à la lisière du bois, rendez-vous au [134](#).

## 261

Vous détournez les yeux et vous annoncez à l'elfe qu'il est libre de partir. La réponse de votre adversaire ne se fait pas attendre : avec une précision diabolique, il vous porte un coup fatal ! La gorge tranchée, vous tombez à genoux avant de vous écrouler aux pieds de votre meurtrier. Votre aventure se termine ici.

## 262

Votre premier coup d'épée touche au but. Il ouvre une profonde entaille dans le tentacule végétal, Grièvement blessé, le monstre pousse un cri **de** douleur et libère Goupil avant de plonger dans les eaux troubles. Votre guide nage à toute vitesse vers la rive pendant que vous traversez le pont à grandes enjambées. Vous retrouvez Goupil sur la berge où vous courez à perdre haleine en direction du sous-bois. Rendez-vous au [398](#).

## 263

L'indifférence des elfes à votre égard, ce détachement qui les sépare du monde des hommes, se manifeste au moment de votre victoire : ils ramassent leurs armes sans mot dire et sans vous adresser le moindre regard.

- Tu as su prouver ta valeur, déclare le roi. Mon peuple combattra donc à tes côtés. Parle et nous t'écouterons.

Si vous avez subi des blessures au cours du duel, le souverain d'Elvenhème vous invite à boire une potion dont les vertus curatives vous permettent de rétablir vos POINTS DE VIE au total de départ inscrit sur la *Feuille d'Aventure*.

- Suis-moi, dit le roi. Nous allons travailla ensemble à la perte des Austrasiens. Rendez-vous au [232](#).

## 264

L'homme qui vous intéresse fait partie d'un groupe de cinq esclaves. Les pauvres bougres changent lit roue brisée d'une charrette sous la surveillance d'un garde, près de la lisière de la forêt. Trois des prisonniers tiennent le véhicule à bout de bras pendant que les deux autres cherchent à mettre la roue en place. Tous travaillent dur quand, soudain, le garde s'approche d'eux et distribue quelques coups de bâton à la ronde. Lorsqu'il est frappé, le prisonnier dont le visage ne vous est pas inconnu lâche un juron. Son geôlier lui assène aussitôt une grêle de coups. Le pauvre homme hurle de douleur avant de tomber à terre et de crier grâce. Si votre sang ne fait qu'un tour dans vos veines, attaquez le garde et rendez-vous au [315](#). Sinon, restez caché et rendez-vous au [334](#).

## 265

Le farfadin soulève le couvercle et renifle la pommade d'un air soupçonneux. Il en porte un peu sur la langue et recrache aussitôt. Il vous jette le pot au visage en brailant à l'imposture. Si vous possédez I Agilité nécessaire, vous rattrapez le pot au passage et, dans ce cas, vous pouvez le noter à nouveau sur votre *Feuille d'Aventure*. Sinon, il se brise en touchant le sol. Le farfadin s'impatiente. Vous devez lui proposer autre chose. Retournez au [158](#) et faites un autre choix.

## 266

Vous invoquez un sortilège d'invisibilité puis franchissez la centaine de pas qui vous sépare de la lente rouge et noir en traversant le camp à pas feu-irés. Vous passez silencieusement entre les deux cardes de faction devant la porte du vélarium, une tenture de soie que vous soulevez avec précaution dans le dos des deux hommes. Une fois entré, vous voyez d'abord un groupe de scribes qui écrivent avec soin sur des rouleaux de parchemin.

Ensuite, vos regards se dirigent vers une grande table derrière laquelle est assis un homme de forte corpulence aux petits yeux avides. Il s'agit sûrement du chef des Austrasiens. Vous contournez le bureau en silence et vous jetez un coup d'oeil par-dessus son épaule. Il consulte une carte qui représente la forêt d'Arden. Sur ce document, vous découvrez une tâche brune qui marque certainement la limite actuelle des terres déboisées, des petits points noirs qui figurent sans aucun doute les campements des Austrasiens et un triangle au centre duquel un arbre et un petit point d'eau ont été représentés. Vous cherchez en vain le nom d'Elvenhème, la cité mythique des elfes d'Arden, et vous n'arrivez pas à lire les petites annotations écrites en marge de la carte. Vous savez que votre sortilège d'invisibilité prendra fin dans quelques minutes. Soudain, le chef des Austrasiens roule sa carte avec d'autres documents et renvoie les scribes d'un ton bourru. Si vous voulez rester sous la tente dans l'espoir d'en apprendre davantage sur les projets des hommes de l'Ouest, rendez-vous au [115](#). Si vous jugez plus prudent de mettre un terme à votre investigation, rendez-vous au [95](#).

## 267

Le charme que vous utilisez pour vous débarrasser de l'aigrette fonctionne à merveille. Comme vous commencez à gravir la colline, l'oiseau cesse **de** piailler, prend son envol et s'éloigne rapidement. La consistance du sol vous intrigue. A la fois lisse et dur, il bouge sous vos pieds comme si vous marchiez sur de la boue recouverte d'un pavage **de** pierres.

- Que Moraine me vienne en aide ! vous exclamez-vous au moment où vous arrivez au sommet **de** l'éminence.

Vous ne vous trouvez pas sur une colline ! Vous êtes perché sur le dos d'un gigantesque dragon qui, à en juger par la tête monstrueuse dont vous distinguez maintenant les contours entre ses pattes antérieures, n'a visiblement pas conscience de votre présence. « Il dort... » pensez-vous en hésitant sur la conduite à suivre. Si vous voulez descendre vers la tête du dragon dans

l'espoir de le tuer, rendez-vous au 116. Mais vous pouvez vous fier à la légende selon laquelle les dragons seraient doués de parole et le réveiller pour lui parler. Rendez-vous au [178](#) dans ce cas.

## 268

- Un savoir secret ? s'interroge l'esprit du miroir, Réfléchissons un peu... J'y suis ! Il y a très long temps, le vent m'a rapporté les paroles d'un chant où il est question du nom du roi des elfes.

Le nom du roi des elfes ? demandez-vous, intrigué.

Je me souviens fort bien de ce chant, ajoute votre reflet dans la glace, et je sais qu'une ancienne coutume oblige un elfe à obéir à quiconque connaît son nom secret.

Comment s'appelle le roi des elfes ?

A l'époque, si j'avais été sûr de connaître son nom, je m'en serais servi et je ne serais sûrement pas ici aujourd'hui. Mais les elfes sont prudents et leur chant disait : « Arawn, Elivager, Obéron, Bring. Le nom du roi des elfes est un si grand mystère que si tu le prononces ou le lui chantes en clair, il devra te donner son anneau sigillaire. »

Quatre noms ! pestez-vous en réprimant un éclat de voix.

Certes, murmure l'esprit. C'est beaucoup pour un seul elfe. Mais l'aide du roi serait pour toi une véritable bénédiction. A présent, hâte-toi de tenir ta promesse. Libère-moi !

Notez le mot de passe *Spéculum* sur la *Feuille d'Aventure*. Ensuite, rendez-vous au [418](#) si vous respectez votre engagement. Sinon, rendez-vous **au [105](#)**.

## 269

L'elfe repart à l'assaut avec rage. Vous défendez chèrement votre vie, mais votre blessure vous a beaucoup affaibli et vous ne résistez pas plus de quelques secondes à la fureur de Zorolotl. Touché deux fois de plus, vous tombez à genoux. Devant le spectacle de votre souffrance, l'elfe ne peut retenir une moue incrédule et presque désapprobatrice : il a compris que sa dernière attaque vous avait donné le coup de grâce. Aucune potion, même concoctée par le plus puissant des magiciens, ne pourra vous ramener à la vie. Votre aventure se termine dans l'anneau du défi.

## 270

Les elfes vous conduisent par des chemins connus d'eux seuls jusqu'à proximité du campement des Austrasiens. Là, avant de vous souhaiter bonne chance, ils vous annoncent qu'ils n'iront pas plus loin et vous comprenez qu'ils ont peur d'être capturés. Vous laissez vos guides reprendre la direction d'Elvenhème sans tenter de les retenir : un espion travaille toujours mieux en solitaire. Rendez-vous au [260](#).

## 271

Quelques parades suffisent à vous faire une opinion. L'elfe a beau être très agile, le fait qu'il ne puisse pas vous quitter des yeux le désavantage. Il n'a pas d'autre solution pour contrer vos assauts que de rompre en arrière ou sur le côté. Si vous plongez dans le but de donner l'estocade, rendez-vous au [291](#). Si vous préférez feindre une attaque à la tête et porter un coup au ventre, rendez-vous au [245](#).

## 272

- Pauvre fou ! dit le roi des elfes en voyant que vous refusez de vous avouer vaincu. Je t'avais pour» tant prévenu !

Le souverain d'Elvenhème ne vous laisse pas **le** temps de vous relever. L'étrange mélodie qu'**il** chante maintenant d'une voix lugubre vous glace **le** sang. Dès les premières notes, la température **de** votre corps s'abaisse rapidement. Vos mains sont bientôt froides comme la glace et vous ne sentez plus votre cœur battre. Votre aventure s'achève au moment où, incapable de résister à la magie du roi des elfes, vous tombez dans l'état de demi-torpeur qui précède le grand sommeil.

### 273

Garoshtar ne se fait pas prier. Il descend en piqué, à une vitesse inouïe, dans l'intention évidente de tuer. Il sème la panique dans les rangs de l'avant-garde austrasienne. Les soldats qui sondaient les abords de la clairière sont terrifiés. Ils fuient à toutes jambes dans l'espoir de se mettre à couvert lorsque le dragon de jade, après avoir fouetté l'air du battement de ses longues ailes membraneuses afin de se cabrer, libère son souffle. La mort fauche des dizaines d'hommes en un instant, mais les guerriers qui se trouvent maintenant à la tête de la colonne ripostent. Ils lancent des carreaux d'arbalète pendant que Garoshtar reprend de l'altitude. Touchée par une nuée de traits, votre monture se lord de douleur. Si l'Agilité est une de vos compétences, rendez-vous au [286](#). Sinon, le dragon vous démonte et vous tombez à une vitesse vertigineuse. Votre aventure se termine au moment précis où votre corps heurte violemment le sol.

### 274

Vous recouvrez votre corps d'humus quand... la terre cède sous votre poids ! Saisi d'horreur, vous comprenez que vous glissez dans un trou étroit aux parois chitineuses : le terrier d'un scarabée géant ! Un guide vous aurait prévenu, mais il est trop tard. Tous vos efforts sont vains ! Vous avez beau vous débattre, votre aventure se termine dans l'estomac d'un insecte monstrueux.

## 275

Le farfadin vous arrache la fiole des mains et commence à l'avalier à grandes gorgées.

- Pas si vite ! dites-vous. Cela guérit les blessures. Attends d'avoir besoin de te soigner.

Le farfadin vous regarde d'un air soupçonneux et observe son pouce sous toutes les coutures.

- C'est vrai ! Je m'étais égratigné le pouce et il n'y a plus rien. Efficace, la potion !

Il embrasse le flacon et ajoute :

- Prends la chair du champignon et mets-la à infuser dans du vin de sureau. Donne ça à boire à tes ennemis et ils dormiront tout leur saoul ; même le tonnerre ne pourra pas les réveiller. Regarde, j'ouvre le passage pour que tu puisses partir. Suivant ses conseils, vous arrachez une large portion de champignon que vous glissez dans votre sac. Avant qu'il ne se ravise, vous le saluez bien bas et vous prenez le chemin de la sortie. Notez la chair de la russule ferrugineuse sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [406](#).

## 276

Votre tir fait mouche ! Votre flèche atteint celle d'Hundranas, éclatant la tige de bois qui s'ouvre en étoile. Satisfait, vous hochez la tête et vous baissez votre arc. Hundranas, impassible, bande à nouveau son arc d'un bras résolu. Mais, dans sa précipitation à vous imiter, il manque son tir et sa flèche se perd dans le sous-bois.

- Cela suffit, dites-vous à l'intention du roi de» elfes. Je n'ai aucune envie d'humilier votre champion. Admettez que je suis vainqueur !

- Non ! intervient le roi. Tu as eu droit à un tir d'essai et il me semble juste d'accorder une seconde chance à Hundranas. Mon champion sera déclaré vainqueur s'il parvient à fendre ta flèche. Si vous n'êtes pas d'accord, revendiquez la victoire et rendez-vous au [190](#). Sinon, laissez Hundranas tirer une seconde flèche et rendez-vous au [300](#).

## 277

Les jours succèdent aux jours et vous poursuivez votre errance sans rencontrer âme qui vive. Vous trouvez assez de baies et de racines comestibles pour apaiser votre faim, mais le temps passe et vous êtes sûr que vous ne pourrez jamais trouver votre chemin sans aide. De plus, vous avez parfois l'impression d'être épié. Vous êtes découragé quand, par un matin froid et humide, vous entendez des bruits étranges : des sons métalliques et des sifflements stridents. Rendez-vous au [260](#).

## 278

L'aigrette vous prend de court. Elle s'envole en piaillant et vous lancez votre sortilège sans avoir eu le temps de doser sa puissance. Cet événement imprévu est lourd de conséquences : vous vouliez assommer l'oiseau, mais l'énergie libérée par votre Mâton magique est si puissante qu'elle le fait exploser dans un bruit assourdissant. Vous redoutez que des Austrasiens n'aient entendu la détonation quand... le sol bouge soudain sous vos pieds. Un tremblement de terre ? Vous éprouvez les pires difficultés à conserver votre équilibre lorsque votre question trouve une réponse : vous n'êtes pas sur une colline mais sur le dos d'un dragon dont la tête, au bout d'un long cou serpentin, s'approche lentement de la créature qui vient de troubler son sommeil. Si vous pensez que votre salut réside dans une attaque foudroyante, bondissez sur le crâne du dragon et rendez-vous au [74](#). Si vous estimez qu'il est plus prudent d'arborer votre plus beau sourire, rendez-vous au [36](#).

## 279

Après avoir tourné le dos au chantier des Austrasiens, vous reprenez votre marche dans la forêt. Mais vous hésitez sur la direction à prendre. Si vous décidez de poursuivre votre quête vers :

L'ouest	Rendez-vous au <a href="#">43</a>
L'est	Rendez-vous au <a href="#">427</a>
Le sud-ouest	Rendez-vous au <a href="#">70</a>
Le sud	Rendez-vous au <a href="#">78</a>

## 280

Si vous êtes gaucher, rendez-vous au [170](#). Si vous êtes droitier, rendez-vous au [473](#).

## 281

Délaissant Goupil, vous vous dirigez vers le comptoir. Lorsque vous interrogez Marek au sujet du monstre, le chasseur tressaille. Quoi qu'il ait vu, ou cru voir, le petit homme a connu la frayeur de sa vie.

- Il occupait le centre d'une clairière, affirme-t-il avec conviction. J'ai d'abord cru qu'il s'agissait d'une colline. Mais ça bougeait ! Je me suis alors rendu compte que j'allais grimper sur le flanc verdâtre d'un monstre. J'étais terrifié. La peur me clouait sur place. C'est alors qu'il a tourné la tête vers moi et ouvert un œil... un œil gros comme une lune ! De la fumée sortait de ses narines ! J'ai cru qu'il allait me tuer, mais il n'a pas bougé. Tout à coup, la terreur que j'éprouvais m'a donné de» ailes. J'ai tourné les talons et j'ai couru pendant dei heures.

Vous demandez au chasseur s'il pourrait retrouver cette clairière, mais il refuse catégoriquement d'y retourner.

- Remontez la Berg jusqu'au grand fleuve Sirion, dit-il. Ensuite, allez à l'ouest, vers les terres qui montent, et vous trouverez l'endroit.

Quelques secondes plus tard, ayant vidé la chope de bière qu'il tenait à la main, Marek prétexte l'heure tardive pour prendre congé de vous. Vous décidez de l'imiter et vous retenez une chambre pour la nuit. Rendez-vous au [333](#).

## 282

- Je ne pourrai jamais retrouver mon chemin seul, gémit l'aubergiste. Je m'étais perdu dans la forêt quand les Austrasiens m'ont capturé. Ma pauvre fille ! Que va-t-elle devenir sans son père ?

Si vous décidez de raccompagner Pozzo à Burg, rendez-vous au [62](#). Si vous vous contentez de lui dire comment vous vous y prendriez pour quitter la forêt, rendez-vous au [12](#).

## 283

l'endant que vous montez les échelons, vous touchez discrètement votre Amulette du bout des doigts et vous murmurez la formule qui commande son pouvoir protecteur. Le pendentif reste froid. Apparemment, vous ne courez aucun danger. Si vous possédez une flûte d'érable, rendez-vous au [299](#). Sinon, rendez-vous au [310](#).

## 284

- Je n'ai aucune envie que l'on prenne soin de moi, réplique-t-il. Nous autres farfadins sommes assez grands pour nous débrouiller seuls.

De toute évidence, vous l'avez courroucé en le prenant en pitié.

- Puisqu'il en est ainsi, je vais te garder prisonnier pendant quelques jours... ou quelques mois... ou quelques années, jusqu'à

ce que je me lasse de toi. A ces mots, il escalade le tronc central et vous adresse un pied de nez avant de disparaître entre les ronces. Haussant les épaules, vous scrutez la paroi à la recherche d'un passage. Rendez-vous au [432](#).

## 285

Poussées par le vent, les vapeurs empoisonnées du brouillard toxique submergent votre adversaire et ses deux simulacres. Dans l'instant suivant, les deux illusions créées par le sortilège d'hallucination disparaissent et la face du roi des elfes devient cramoisie. Il suffoque, porte la main à sa gorge et tombe à genoux. Dans un souffle, il implore votre grâce. Si vous décidez de laisser la vie au maître d'Elvenhème, rendez-vous au [353](#). Sinon, rendez-vous au [365](#).

## 286

Vous avez le réflexe de vous accrocher aux écailles de Garoshtar et vous évitez ainsi d'extrême justesse une chute qui aurait été fatale. Par chance, les blessures du dragon ne sont pas mortelles. Lorsque les Austrasiens tirent à nouveau - il faut heureusement plus de temps pour réarmer une arbalète que pour encocher une flèche à un arc - votre monture vole hors de portée de leurs carreaux. Vous êtes donc tiré d'affaire, mais Garoshtar est épuisé. Il a besoin de repos et vous décidez, d'un commun accord, d'atterrir le plus vite possible à proximité d'Elvenhème où, après que vous l'avez aidé à se débarrasser des traits de vos ennemis, le dragon de jade succombe à un sommeil dont il ne sortira que dans quelques années. Ralliez maintenant la cité des elfes de la forêt d'Arden et rendez-vous au [57](#).

## 287

Vous empoignez un tentacule de votre main libre et, brandissant votre épée, vous tentez de vous hisser jusqu'à la tête du monstre. La riposte ne se fait pas attendre : tel un serpent fondant sur sa proie, un appendice végétal se referme autour de votre poignet, l'enserrant comme dans un étau. Vous hurlez de douleur et vous

lâchez votre arme un instant avant que d'autres lianes ne s'enroulent autour de votre torse et de vos membres. Vous n'êtes plus de ce monde quand, après vous avoir broyé les os, le capteur Carnivore entraîne votre corps dans les profondeurs de la rivière. Votre aventure se termine dans les eaux troubles de la Berg.

## 288

Vous lancez le poignard de l'autre côté de la colline dans l'intention d'effrayer le volatile pour qu'il s'éloigne. Mais, vous n'aviez pas prévu que votre arme toucherait l'aigrette qui, malheureusement pour elle, s'est envolée un instant avant que le poignard ne quitte votre main. Grièvement blessé, l'oiseau poursuit son vol. Il est loin de vous quand il cesse de battre des ailes pour tomber du ciel et s'écraser au sol. Supprimez le poignard de l'elfe sur la *Feuille d'Aventure*. Ensuite, vous n'avez que deux partis possibles : escalader la colline pour avoir une vue panoramique sur les environs (rendez-vous au [314](#)) ou rebrousser chemin et contourner la dépression par l'est (rendez-vous au [429](#)).

## 289

« Ce lieu est maudit ! » pensez-vous, en proie à un sombre désespoir. Le destin des hommes est à l'image de cet arc de triomphe d'où émanent des ondes maléfiques presque palpables : autrefois glorieux, ce n'est plus aujourd'hui qu'une ruine oubliée de tous. En présence de ce vestige, comment pourriez-vous ne pas broyer du noir ? Comme ce monument, vous êtes perdu dans la forêt et personne ne se soucie de savoir où vous vous trouvez. Jamais vous n'aviez éprouvé un sentiment de solitude aussi accablant et, pour surmonter ce malaise, vous devez vous convaincre que la sagesse de l'Arbre de la Connaissance vous apportera un peu de réconfort. Hélas, quelques jours plus tard, vous faites une découverte macabre : des centaines de cadavres d'elfes gisent dans le sous-bois. Un terrible fléau s'est abattu sur la forêt. Vous n'obtiendrez pas le savoir des âges. La forêt est perdue et votre quête se termine ici.

## 290

Si vous avez vu venir la main du guerrier de métal, vous n'avez rien pu faire pour l'empêcher de vous empoigner. Les os brisés, vous exhalez votre dernier souffle au pied de l'Arbre de Vie. Hélas, le sacrifice de votre vie ne sauvera ni les elfes ni **la** forêt. Votre aventure se termine ici.

## 291

Vous vous fendez d'un coup droit... mais votre lame ne rencontre que le vide ! L'elfe a bondi sur **le** côté et il riposte maintenant en vous donnant un coup de poignard. Vous êtes blessé au flanc et vous perdez 5 POINTS DE VIE (n'oubliez pas d'en prendre note sur votre *Feuille d'Aventure*). Si vous êtes encore de ce monde, vous pouvez poursuivre le combat (rendez-vous au [226](#)) ou baisser les yeux pour permettre à l'elfe de s'enfuir (rendez-vous au [261](#)).

## 292

Vous saisissez la fiole et vous buvez le liquide bleu d'un trait. Quand vous avez fini, Elanor éclate d'un rire sardonique.

- Pauvre fou... Vous venez d'avalier de la bile de lézard !

En un instant, tous vos muscles se contractent. Vous ne sentez plus les piqûres des abeilles, mais vous ne pouvez plus bouger... ni respirer ! Votre cœur cesse de battre. Votre convoitise vous a perdu. Votre aventure se termine dans le logis de la dame grise.

## 293

Le regard de Zorolotl a perdu de son éclat. Un masque de douleur déforme ses traits et vous voyez qu'il lutte pour conserver l'équilibre.

J'abandonne, dit-il juste avant de s'agenouiller devant vous en signe de soumission. Vous m'avez vaincu.

Rendez-vous au [263](#).

## 294

Une soudaine rafale de vent rabat le brouillard dans votre direction. Si vous reculez pour que le nuage chargé de vapeurs empoisonnées vous dissimule à votre adversaire, rendez-vous au 306. Si vous préférez invoquer la formule d'annulation de votre sortilège, rendez-vous au [318](#).

## 295

Vous chargez le guerrier d'acier en brandissant votre épée et vous frappez de toutes vos forces, à plusieurs reprises. Hélas, votre lame se brise net à hauteur du pommeau sans que vos coups répétés soient parvenus à ébrécher l'armure de votre adversaire. Fou de rage, vous jetez au loin ce qui reste de votre épée. Que vous maîtrisiez ou non l'art **du** Combat à mains nues, préparez-vous à vous servir de vos poings et rendez-vous au [327](#).

## 296

- Les terres colorées ! criez-vous. A quoi servent-elles ?

- Elles sont jolies n'est-ce pas ? répond Elanor sur un ton à la fois moqueur et malicieux. Je les trouve très décoratives, pas vous ?

Harcelé par les abeilles, vous décidez de quitter l'arbre de la dame des bois sans perdre une seconde et sans lui dire que vous n'appréciez pas du tout son sens de l'humour. Prenez la fuite et rendez-vous au [197](#).

## 297

En réponse à vos questions concernant la forêt d'Arden, Goupil parle d'abord des elfes. Il prétend que ces créatures immortelles ressemblent à **des** enfants et qu'elles évitent tout contact avec **les** humains. Ensuite, il vous raconte que des esprits vivent dans les arbres et qu'il a eu maintes fois l'occasion de voir des

monstres étranges. Pour ne **pas** être en reste, Marek affirme avoir rencontré un dragon. Vous vous demandez si leurs propos méritent d'être crus quand ils changent de sujet pour évoquer la présence des Austrasiens dans la forêt. A **en** croire leurs dires, ces hommes venus de l'ouest **en** grand nombre coupent et débitent les arbres afin **de** nourrir des monstres de fer qui crachent de la fumée.

- Ils sont fourbes et cruels, affirme Marek avec une moue dégoûtée. Mieux vaut mourir en forêt que de tomber entre leurs mains.

Quand la discussion s'achève, à une heure tardive, vous n'avez rien appris de plus et vous êtes accablé de fatigue. Si vous décidez d'accepter l'hospitalité de Goupil, rendez-vous au [224](#). Si vous préférez passer la nuit à l'auberge, rendez-vous au [333](#).

## 298

La rapidité d'exécution de votre mouvement sur la gauche surprend Zorolotl et vous donne un avantage certain : l'elfe est gaucher et vous pouvez l'attaquer sur le côté droit. Pour ce faire, allez-vous fouetter l'air de haut en bas d'un large mouvement en diagonale afin d'atteindre votre adversaire même s'il recule (rendez-vous au [377](#)) ou vous fendre, frapper d'un coup d'estoc et vous remettre aussitôt en garde (rendez-vous au [364](#)) ?

## 299

- Bonjour, déclare la jeune femme à l'instant où vous posez le pied sur le seuil de la cabane. Nous nous sommes déjà rencontrés, à l'auberge de Burg. Vous vous souvenez peut-être d'une vieille femme habillée en gris ? C'était moi. Je suis la dame grise ou, si vous préférez m'appeler ainsi, Elanor, la dame des bois, et je suis heureuse que vous ayez fini par découvrir le chemin de mon modeste ermitage. Entrez ! Nous allons boire un peu de nectar de sureau. Je suis sûre que vous trouverez cette boisson très rafraîchissante.

Vous acceptez l'offre de bonne grâce et vous entrez dans la cabane. A l'exception d'un matelas de chanvre, le logis d'Elanor est dépourvu de mobilier.

Mais la dame grise, après s'être installée dans un petit hamac de lianes, vous montre une large branche incurvée, recouverte de mousse, sur laquelle vous vous asseyez aussi confortablement que dans un fauteuil. Vous apercevez cinq récipients de verre rangés sur une étagère formée par les entrelacs du lierre qui couvre les cloisons de planches de la cabane : une fiole pleine d'un liquide rouge, une bouteille contenant une mélasse noirâtre, un pot rempli d'une gelée blanche, un flacon plein d'un liquide bleu azur et un vase contenant des strates de terres colorées, qui sont sûrement des préparations magiques.

- Êtes-vous prêt à devenir le sauveur de la forêt? demande-t-elle tout de go.

Si vous répondez par l'affirmative, rendez-vous au [9](#). Si vous déclarez que votre seul but est de trouver l'Arbre de la Connaissance, rendez-vous au [329](#). Enfin, si vous faites mine de réfléchir pour mettre au point un plan qui vous permettra de vous approprier les préparations magiques de la dame grise, rendez-vous au [341](#).

### 300

Le roi des elfes esquisse un geste discret au moment où Hundranas décoche sa flèche. Quelques secondes plus tard, le projectile fend votre trait après avoir décrit une courbe étrange dans les airs, L'archer, visiblement ulcéré, se tourne vers le roi **et** le foudroie du regard. Les deux elfes se toisent **en** silence, mais le champion s'incline et baisse **les** yeux.

- Hundranas est déclaré vainqueur ! annonce **le** roi.

- Je suis navré, déclare l'archer elfe en vous saluant respectueusement. Nous savons tous deux que **la** magie de mon roi te prive d'une victoire bien méritée.

Rendez-vous au [69](#).

### 301

Vous marchez dans la forêt en maudissant les elfes. Vous avez l'impression d'être épié et vous vous demandez si les ricanements cruels qu'il vous semble entendre dans le lointain sont réels ou le fruit de votre imagination. Plusieurs heures se sont écoulées et le jour du solstice touche à sa fin. Si vous voulez établir votre bivouac en espérant revoir les elfes demain, rendez-vous au [139](#). Si vous préférez abandonner l'idée d'obtenir l'aide du peuple des immortels, rendez-vous au [493](#).

### 302

- Tu as bien joué, déclare le roi des elfes. Mais tu as perdu !

Paniqué, vous bafouillez un autre mot que le roi ne vous laisse pas le temps d'achever. En deux temps trois mouvements, il dégrafe sa large cape, vous la jette à la tête et vous êtes aveuglé par cette houppelande aux senteurs de miel, d'une incroyable légèreté. Vous vous remettez très vite de votre surprise mais, lorsque vous voulez saisir la cape, vous vous retrouvez avec une poignée de feuilles d'un vert jaune dans chaque main. Abasourdi, vous regardez alentour... Les elfes se sont volatilisés ! Vous êtes de nouveau seul et vous n'avez pas d'autre solution que de quitter la clairière. Rendez-vous au [78](#).

### 303

Si vous avez blessé Zorolotl à trois reprises, rendez-vous au [293](#). Si vous avez perdu un nombre de POINTS DE VIE supérieur ou égal à 7, rendez-vous au [351](#). Dans tous les autres cas, rendez-vous au [415](#).

### 304

- La gelée blanche ! hurlez-vous. Est-ce un baume ? Votre question reste sans réponse. Vous menacez Elanor, mais elle

reste muette. Si vous voulez tuer la dame des bois, rendez-vous au [253](#). Si vous vous emparez du pot de gelée blanche pour vous en badigeonner, rendez-vous au [242](#). Si vous buvez le liquide rouge, rendez-vous au [141](#). Si vous préférez quitter l'arbre d'Elanor sans perdre une seconde, prenez la fuite et rendez-vous au [197](#).

### 305

Quelques secondes plus tard, treize hommes entrent dans la tente et s'approchent de la grande table. Tous saluent respectueusement leur chef sans se soucier de votre présence. L'un d'eux est enveloppé dans une houppelande noire. Vous le reconnaissez sans peine. Vous l'avez vu à l'auberge de Burg...

- Tu avais une information importante à nous communiquer, Valérian, dit soudain le chef des Austrasiens en s'adressant à l'homme en noir.

- En effet, monseigneur, annonce le druide d'une voix mielleuse. Je suis heureux de vous apprendre que je connais un moyen radical de détruire la forêt.

- Quel est ce moyen ?

- Il suffit pour cela d'abattre l'Arbre de Vie. Si vous le tuez, tous les arbres périront avec lui et les elfes perdront leur immortalité.

- Tu as toujours été de bon conseil, conclut le chef des Austrasiens. Nous agirons donc ainsi.

Notez le mot de passe *Corne de buffle* sur la *Feuille d'Aventure*. Si vous voulez assister au conseil de guerre des hommes de l'Ouest, rendez-vous au [25](#).

Sinon, essayez de quitter discrètement la tente et rendez-vous au [38](#).

## 306

En agissant ainsi, vous commettez une erreur grossière.

- Notre roi a gagné ! déclare un des elfes situés juste derrière vous. L'homme est sorti de l'anneau du défi.

Vous voulez protester, mais les mots restent coincés dans votre gorge. En reculant, sans vous en rendre compte, vous avez bel et bien franchi la limite du cercle.

- Tes petits pouvoirs seront insuffisants pour vaincre les Austrasiens, déclare le souverain d'Elvenhème alors que ses deux simulacres disparaissent et que le vent dissipe les vapeurs empoisonnées de votre brouillard toxique. Je te laisse une semaine pour quitter la forêt d'Arden. Passé ce délai, ta vie sera en danger.

Le ton menaçant du roi d'Elvenhème vous incite à vous tenir coi. Vous regardez les elfes ramasser leurs armes sans tenter de les retenir lorsqu'ils se retirent dans le sous-bois en vous laissant seul. Rendez-vous au [384](#).

## 307

Cinq jours se sont écoulés depuis que vous avez quitté la cité d'Elvenhème et vous marchez en direction du camp des Austrasiens. Vous êtes seul -aucun elfe n'a accepté de vous accompagner - et fermement résolu à obtenir des informations qui vous permettraient de convaincre les habitants d'Elvenhème de se lancer à l'attaque des destructeurs de la forêt d'Arden. Le soleil s'est levé depuis peu sur le sixième jour de votre voyage quand vous débouchez d'un bosquet de sorbiers au sommet d'une crête d'où vous découvrez une dépression profonde couverte de cendres, œuvre malfaisante des Austrasiens. Un tertre solitaire de six mètres de haut se dresse au centre de ce paysage apocalyptique. Sa couleur vert de jade offre un contraste saisissant avec la noirceur des terres brûlées qui l'entourent et la blancheur des nappes de brume qui l'entourent. En promenant

vos regards sur l'éminence, vous apercevez d'abord un amas de pierres grisâtres dont les formes vous font penser à des ossements, puis au sommet une aigrette qui picore tranquillement. Si vous voulez traverser la dépression, rendez-vous au [439](#). Si vous préférez la contourner par l'est, rendez-vous au [429](#).

### 308

L'elfe s'empare d'un long poignard qu'il dissimulait sous sa tunique et bondit comme un fauve ! Vous tentez d'esquiver l'attaque, mais votre adversaire vous porte un coup d'une précision diabolique. Le cœur transpercé, vous tombez à genoux avant de vous écrouler aux pieds de votre bourreau. Votre aventure se termine ici.

### 309

- J'ai entendu dire, altesse, annoncez-vous avec détachement, que chaque elfe a un nom secret et qu'il suffit de connaître ce nom pour détenir le pouvoir de s'en faire obéir. Est-ce vrai ?

Comme vous le regardez droit dans les yeux, une inquiétude vague semble envahir le roi.

- Voilà bien le discours d'un humain, déclare-t-il après quelques secondes d'un silence lourd de sous-entendus.

Si vous dites que le nom du roi des elfes est :

Arawn	Rendez-vous au <a href="#">302</a>
Elivager	Rendez-vous au <a href="#">387</a>
Obéron	Rendez-vous au <a href="#">69</a>
Elring	Rendez-vous au <a href="#">114</a>

## 310

- Bonjour, déclare la jeune femme à l'instant où vous posez le pied sur le seuil de la cabane. Je suis Elanor, la dame grise ou, si vous préférez m'appeler ainsi, la dame des bois. Mais entrez donc ! Nous allons boire un peu de nectar de sureau. Je suis sûre que vous trouverez cette boisson très rafraîchissante.

Vous acceptez l'offre de bonne grâce et vous entrez dans la cabane. A l'exception d'un matelas de chanvre, le logis d'Elanor est dépourvu de mobilier. Mais la dame des bois, après s'être installée dans un petit hamac de lianes, vous montre une large branche incurvée, recouverte de mousse, sur laquelle vous vous asseyez aussi confortablement que dans un fauteuil. Vous apercevez cinq récipients de verre rangés sur une étagère formée par les entrelacs du lierre qui couvre les cloisons de planches de la cabane : une fiole pleine d'un liquide rouge, une bouteille contenant une mélasse noirâtre, un pot rempli d'une gelée blanche, un flacon plein d'un liquide bleu azur et un vase contenant des strates de terres colorées qui sont sûrement des préparations magiques.

- Je cherche un homme digne d'accomplir une grande quête, déclare-t-elle sans ambages. Êtes-vous cet homme ? Êtes-vous prêt à devenir le sauveur de la forêt ?

Si vous répondez par l'affirmative, rendez-vous au [9](#). Si vous déclarez que votre seul but est de trouver l'Arbre de la Connaissance, rendez-vous au [329](#). Enfin, si vous faites mine de réfléchir pour mettre au point un plan qui vous permettra de vous approprier les préparations magiques de la dame grise, rendez-vous au [341](#).

## 311

Votre attitude pleine d'orgueil vous conduit à votre perte. D'un coup de pied au visage, l'elfe vous empêche de le frapper. Vous êtes K.O. debout en recevant un coup de genou dans l'estomac,

puis le tranchant de la main de votre adversaire vous brise la nuque. Ce coup fatal met un terme à votre existence.

### 312

Vous avez présumé de vos forces ! Zorolotl vous donne le coup de grâce d'un coup d'épée qui s'abat sur votre tête. Aucune potion, même concoctée par le plus puissant des magiciens, ne pourra soigner votre crâne fendu. Votre aventure se termine dans l'anneau du défi.

### 313

- Le liquide rouge ! hurlez-vous. Calme-t-il la douleur?

- Tout à fait, répond Elanor. Comment avez-vous deviné ?

Si vous voulez tuer la dame des bois, rendez-vous au [253](#). Si vous vous emparez du pot de gelée blanche pour vous en badigeonner, rendez-vous au [242](#). Si vous buvez le liquide rouge, rendez-vous au [141](#). Si vous préférez quitter l'arbre d'Elanor sans perdre une seconde, rendez-vous au [197](#).

### 314

Vous êtes intrigué par la consistance du sol de la colline. A la fois lisse et dur, il bouge sous vos pieds comme si vous marchiez sur de la boue recouverte d'un pavage de pierres.

- Par tous les saints ! pestez-vous au moment où vous atteignez le sommet de l'éminence. Ce n'est pas une colline ! Vous êtes perché sur le dos d'un gigantesque dragon qui, à en juger par la tête monstrueuse dont vous distinguez maintenant les contours entre ses pattes antérieures, n'a visiblement pas conscience de votre présence. Il doit dormir et vous hésitez sur la conduite à suivre. Allez-vous bondir sur le crâne du dragon dans l'espoir de le tuer (rendez-vous au [74](#)) ou, vous fiant à la légende selon laquelle les dragons seraient doués de parole, le réveiller pour lui parler (rendez-vous au [178](#)) ?

La situation vous est favorable : la charrette est assez proche de la lisière de la forêt pour que vous puissiez attaquer le garde sans être repéré par les sentinelles en faction près du chaudron. Il faut agir vite car le geôlier s'acharne maintenant sur sa victime avec l'intention de la tuer pour faire un exemple en montrant aux autres esclaves ce qu'il en coûte de se rebeller. Quelques secondes plus tard, vous vous approchez à pas de velours derrière le garde, une grosse pierre à la main, sous les regards pleins d'espoir des quatre prisonniers qui assistaient impuissants à la mise à mort de leur compagnon d'infortune. Votre bras ne tremble pas quand la pierre heurte brutalement la nuque du tortionnaire. Assommé, à moins que vous ne lui ayez porté un coup fatal, le garde tombe par terre. Vous le fouillez et vous vous emparez de son trousseau de clefs. Une fois les esclaves libérés, vous regagnez tous le sous-bois. Le prisonnier battu souffre des coups qu'il a reçus, mais il est heureusement capable de marcher sans aide. Bientôt, le groupe se disperse dans la forêt et vous restez en compagnie de l'homme à qui vous venez de sauver la vie. Vous êtes loin du chantier des Austrasiens quand la mémoire vous revient.

- Vous êtes un parent de l'hôtelière de Burg, n'est-ce pas ? demandez-vous en vous souvenant du visage de la jeune fille qui allumait des lampes à huile lorsque vous avez poussé la porte de l'auberge de Burg.

- En effet, répond l'homme. C'est ma fille et j'ai hâte de la retrouver. Mais je vous dois une fière chandelle. Venez avec moi, vous serez traité comme un prince. J'organiserai un grand banquet en votre honneur.

Si vous acceptez cette proposition, rendez-vous au [62](#). Si vous répondez que vous voulez rester dans la forêt pour espionner les Austrasiens, rendez-vous au [378](#).

### 316

Si vous disposez de Sortilèges et d'un Bâton magique, rendez-vous au [355](#). Si vous pratiquez le Combat à mains nues, rendez-vous au [368](#). Si vous pratiquez l'Escrime, rendez-vous au [404](#). Si vous n'avez aucune de ces compétences, rendez-vous au [382](#).

### 317

- Hélas, soupire le porte-parole des elfes. S'il est vrai qu'aucun homme n'a jamais égalé l'un des nôtres au tir à l'arc, les Austrasiens sont cent fois plus nombreux et nous n'avons pas d'épées.

Si vous affirmez que les arcs suffiront, à condition que vous puissiez espionner le camp des hommes de l'Ouest pour connaître leurs objectifs, rendez-vous au [307](#). Si vous préférez monter une expédition pour vous emparer des épées fabriquées par les forges austrasiennes, rendez-vous au [325](#).

### 318

La formule que vous utilisez, associée au pouvoir magique de votre Bâton, a un effet immédiat. A votre commandement, le brouillard toxique que vous aviez invoqué se dissipe. Vous pousseriez volontiers un soupir de soulagement, mais le roi des elfes se prépare à lancer une nouvelle offensive. Si vous voulez agir sans perdre une seconde, employez un sortilège de protection et rendez-vous au [326](#). Sinon, prenez le temps nécessaire à l'exécution d'un sortilège d'attaque et rendez-vous au [335](#).

### 319

Vous avez le réflexe de vous accrocher aux écailles de Garoshtar et vous évitez ainsi d'extrême justesse une chute qui aurait été fatale. Par chance, les blessures du dragon ne sont pas mortelles. Lorsque les Austrasiens tirent à nouveau - il faut heureusement plus de temps pour réarmer une arbalète que pour encocher une

flèche à un arc - votre monture vole hors de portée de leurs carreaux. Vous êtes donc tiré d'affaire, mais Garosthar est épuisé. Il a besoin de repos et vous décidez, d'un commun accord, d'atterrir le plus vite possible à proximité d'Elvenhème où, après que vous l'avez aidé à se débarrasser des traits de vos ennemis, le dragon de jade succombe à un sommeil dont il sortira dans quelques années. Ralliez maintenant la cité des elfes de la forêt d'Arden et rendez-vous au [57](#).

### 320

Votre seconde flèche touche au but. Comme Hundranas, vous réussissez à transpercer un pétale de l'orchidée. Vous pensez alors avoir de bonnes chances de vaincre le champion du roi des elfes mais, l'épreuve se poursuivant, les tirs se succèdent sans vous départager. Vous pourriez poursuivre le duel si... Votre bras fatigue à force de tendre la corde de votre arc et vous comprenez que votre adversaire, visiblement très résistant, finira tôt ou tard par remporter la victoire.

- C'est assez ! lancez-vous au roi. Cette compétition fait gagner un temps précieux à nos ennemis austrasiens.

- Fort bien, déclare le roi. Nous allons donc poursuivre par un duel avec mon champion. Rendez-vous au [18](#).

### 321

Vous tournez les talons et vous courez aussi vite que vous le pouvez lorsque vous entendez un sifflement... Si l'Agilité est une de vos compétences, vous esquivez le poignard de l'elfe qui se plante dans un arbre, trois mètres devant vous. Sinon, la dague vous atteint à l'épaule et vous perdez 3 POINTS DE VIE (n'oubliez pas d'en prendre note sur votre *Feuille d'Aventure*). Si vous êtes encore vivant, vous entendez votre adversaire s'écrier :

- Quitte la forêt ! Tu n'as rien à faire ici !

Si vous voulez ajouter le poignard de l'elfe à votre équipement, inscrivez-le sur la *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [301](#).

### 322

Elanor a disparu dans la forêt quand vous traversez la clairière au pas de course, poursuivi par un essaim d'abeilles bourdonnantes. Si vous pensez que votre salut réside dans la fuite, rendez-vous au [197](#). Sinon, arrêtez-vous afin d'utiliser une des préparations de la dame grise. A condition de posséder la préparation appropriée, vous pouvez :

Boire le liquide bleu	Rendez-vous au <a href="#">155</a>
Vous enduire de gelée blanche	Rendez-vous au <a href="#">184</a>
Vous couvrir le corps de mélasse noire	Rendez-vous au <a href="#">168</a>
Avaler le liquide rouge	Rendez-vous au <a href="#">141</a>

### 323

- Dans ce cas, tu ne verras aucune objection à me tenir compagnie. Je pourrais t'aider bien sûr, oh oui, mais tu dois gagner ma sympathie.

Vous protestez que votre mission est urgente et qu'elle ne saurait souffrir le moindre délai.

- Épargne-moi tes boniments. Tu es bien comme tous les autres. Qui se soucie du farfadin ? Personne, hélas.

Le petit prend un air piteux et, au bout du compte, vous lui demandez ce que vous pourriez faire pour lui être agréable.

- Accepte mon hospitalité et mange un morceau de russule ferrugineuse.

Voyant que vous hésitez, le farfadin se fâche.

- Tu vois ! Tu es bien comme les autres ; tu n'accordes aucune confiance au farfadin...

Si vous mangez le morceau de champignon qu'il vous tend, rendez-vous au [138](#). Si vous ne pouvez vous y résoudre malgré toute votre bonne volonté, rendez-vous au [438](#).

### 324

Quelques secondes plus tard, l'homme vêtu d'une cape vous invite à prendre place à sa table. Il porte



une longue barbiche noire et vous apercevez, sous la capuche, un visage blême taillé à la serpe avec un regard pareil à celui d'une statue. Une fois assis, vous demandez à cet étrange personnage s'il connaît bien la région. Il répond que la forêt d'Arden n'a plus de secrets pour lui et, à votre grande surprise, il vous parle de l'Arbre de la Connaissance avant même que vous n'en ayez soufflé mot. - Ce n'est pas une légende, dit-il. Je lui ai parlé et j'ai pu bénéficier de ses bienfaits. Savez-vous que l'Arbre pourrait vous apprendre le savoir des âges et vous enseigner certains charmes surnaturels. Mais le cherchez-vous ?... Votre silence est éloquent. Bien sûr, vous le cherchez. Dans ce cas, suivez le cours de la Berg à travers la forêt jusqu'au grand fleuve Sirion. Ensuite, longez la rive du fleuve vers l'est, puis grimpez quand les terres s'élèveront. Vous finirez par trouver une clairière et vous verrez

une caverne. Là se trouve le gardien de l'Arbre. Tuez-le et vous obtiendrez le savoir des âges.

Vous vous répétez mentalement les instructions de l'homme à la cape noire qui se lève et quitte l'auberge sans vous saluer ni se retourner. A peine a-t-il franchi le seuil de la porte que vous sentez se poser sur vous les regards de tous les clients de l'hôtellerie. Vous éprouvez une sensation désagréable. Mais la salle commune se vide peu après le départ de votre interlocuteur et vous décidez de prendre une chambre pour la nuit. Rendez-vous au [333](#).

### 325

L'expédition a été un succès mais une telle stratégie ne pouvait vous mener qu'à la défaite. Le rassemblement de tous les elfes à Elvenhème a pris plus d'une semaine. Au bout du compte, ils étaient dix mille. Chacun possédait un arc et un sur trois seulement portait une des épées que vous aviez dérobées aux Austrasiens. Comme ils étaient tous inexpérimentés, il a encore fallu perdre du temps pour leur inculquer quelques rudiments de stratégie militaire et de maniement d'armes avant de livrer bataille. Les elfes ont combattu avec une énergie farouche mais, à un contre dix, leur détermination ne pouvait suffire à vaincre l'armée des hommes de l'Ouest. Moins de cent elfes étaient encore en vie et vous saviez qu'il n'y aurait pas de prisonniers quand un coup d'épée a mis fin à votre aventure.

### 326

Votre bouclier défensif entre en action au moment où un faisceau lumineux jaillit des doigts de la main gauche du roi des elfes et de ses simulacres. Dans une pluie d'étincelles, les jets de lumière traversent l'espace à la vitesse de l'éclair avant de heurter avec fracas la plaque argentée de votre protection magique. Si vous voulez invoquer un sortilège de stupeur, d'explosion des viscères ou d'asservissement, rendez-vous au [347](#). Sinon, conservez votre bouclier défensif et rendez-vous au [123](#).

### 327

Vous avez mal aux mains et vous décidez de renoncer à combattre le guerrier de métal à mains nues. Non seulement vous n'avez pas trouvé de point faible à son armure, mais une troupe de soldats s'approche dangereusement tandis que la machine infernale continue d'abattre sa hache sur l'Arbre de Vie à grands gestes mécaniques. Allez-vous battre en retraite (rendez-vous au [144](#)) ou bien affronter sur place les Austrasiens qui vous menacent (rendez-vous au [409](#)) ? Si aucune de ces deux perspectives ne vous enchante, vous pouvez encore vous précipiter sur le tuyau qui relie le colosse d'acier à la gigantesque chaudière (rendez-vous au [397](#)) ou consacrer quelques instants supplémentaires à examiner votre adversaire dans l'espoir de trouver un défaut à sa cuirasse (rendez-vous au [420](#)).

### 328

Dès que vous mentionnez l'Arbre de la Connaissance, le hibou prend son envol et s'éloigne à tire-d'aile. Si vous ne voyez aucune raison de l'empêcher d'atteindre la forêt, poursuivez votre quête en choisissant une direction au hasard et rendez-vous au [173](#). Sinon, vous pouvez jeter une pierre (rendez-vous au [233](#)) ou faire appel à la magie si vous disposez de Sortilèges et d'un Bâton (rendez-vous au [216](#)).

### 329

Le visage d'Elanor s'assombrit. Votre réponse a certainement dû la décevoir.

- Nombreux sont les hommes qui ont cherché auprès de l'Arbre un savoir que seuls Valérian et moi-même avons pu obtenir. Mais cette connaissance ne vous servirait à rien... maintenant que la fin du monde est si proche !

Si vous pensez que la dame grise est folle à lier, prenez congé et rendez-vous au 98. Sinon, restez assis et rendez-vous au [107](#).

### 330

Qu'avez-vous fait ? Il a suffi que vous baissiez les yeux pendant quelques secondes... L'elfe a disparu ! Furieux, vous marchez dans la forêt en proférant des injures grossières. Vous avez l'impression d'être épié et vous vous demandez si les ricanements cruels qu'il vous semble entendre dans le lointain sont réels ou bien le fruit de votre imagination. Plusieurs heures se sont écoulées et le jour du solstice touche à sa fin. Si vous voulez établir votre bivouac en espérant revoir les elfes demain, rendez-vous au [139](#). Si vous préférez abandonner l'idée d'obtenir l'aide du peuple des immortels, rendez-vous au [493](#).

### 331

L'elfe tient parole. Il vous conduit dans la forêt sans chercher à vous fausser compagnie. Vous marchez depuis des heures quand vous remarquez que votre guide lève de plus en plus souvent la tête. Vous l'imitiez, mais vous ne voyez rien de suspect dans les arbres. Si vous voulez tuer l'elfe avant qu'il ne vous entraîne dans un traquenard, rendez-vous au [421](#). Si vous jugez plus prudent de lui emboîter le pas sans mot dire, rendez-vous au [431](#).

### 332

- Ce mortel dit vrai, déclare le porte-parole des elfes. La destruction de la forêt entraînera la perte du monde et le règne des hommes s'achèvera dans le chaos.

- Allez-vous attendre que la mort s'abatte sur Elvenhème sans rien faire ? demandez-vous. Armez vos arcs et combattez les Austrasiens ! C'est votre seule chance de préserver les beautés qui vous entourent et notre seul espoir de sauver le monde. Hommes ou elfes, nous avons tous besoin de la forêt.

Rendez-vous au [317](#).

La jeune fille qui tient l'auberge - vous l'aviez vue allumer des lampes à huile à votre arrivée - vous réclame une pièce d'or pour la chambre et le souper que vous prenez avant d'aller vous coucher (tenez compte de cette dépense sur la *Feuille d'Aventure*). Le lendemain, vous vous réveillez de bon matin, reposé des fatigues de la veille. Quelques minutes après vous être débarbouillé à l'eau froide, vous descendez l'escalier qui permet d'accéder à la salle commune où l'hôtesse lave le sol. En l'interrogeant, vous apprenez que sa seconde cliente - elle l'appelle la femme en gris - est partie une heure avant l'aube.

- Attendez ! s'exclame la jeune fille alors que vous traversez la pièce pour quitter l'auberge. Vous n'avez pas pris de petit déjeuner. Asseyez-vous, je vais vous donner un bol de gruau. C'est la maison qui vous l'offre.

Quelques secondes plus tard, l'hôtesse vous sert avec empressement. Vous remarquez à cet instant qu'elle tremble comme une feuille et vous devinez qu'elle est en proie à un profond malaise.

- Que vous arrive-t-il ? lui demandez-vous.

- Mon père n'est pas rentré, répond-elle. Il était parti en forêt chercher des champignons et cueillir des fines herbes. Les Austrasiens l'ont sûrement fait prisonnier. On dit que ces hommes venus de l'ouest détruisent la forêt et qu'ils réduisent en esclavage tous ceux qui ont le malheur de tomber entre leurs mains...

A ces mots, elle éclate en sanglots. Vous tentez de la consoler, vous lui demandez de décrire son père et vous lui promettez d'essayer de le retrouver. - Bonne chance, déclare la jeune fille. Vous êtes mon unique espoir. Rendez-vous au [210](#).

## 334

Le prisonnier, déjà affaibli par des semaines de sévices, s'évanouit sous les coups de son cruel tortionnaire. Vous hésitez encore à intervenir quand le garde, désireux de faire un exemple et de montrer aux autres esclaves ce qu'il en coûte de se rebeller, abrège brutalement les souffrances de sa victime en abattant son arme sur la tête de son prisonnier. Écœuré par tant de barbarie, vous tournez le dos au chantier des Austrasiens, puis vous reprenez votre marche dans la forêt. Mais vous hésitez sur la direction à prendre. Si vous décidez de poursuivre votre quête vers :

L'ouest	Rendez-vous au <a href="#">43</a>
L'est	Rendez-vous au <a href="#">427</a>
Le sud-ouest	Rendez-vous au <a href="#">70</a>
Le sud	Rendez-vous au <a href="#">78</a>

## 335

Vous êtes trop lent ! Vous n'êtes pas encore en condition de lancer un sortilège d'attaque que les deux simulacres du roi des elfes disparaissent. Vous voyez un halo de lumière apparaître autour de la main gauche de votre adversaire et, sans que vous ayez eu le temps d'agir, un faisceau lumineux jaillit des doigts du souverain d'Elvenhème. Il vous atteint à la poitrine et vos jambes se dérobent aussitôt.

- Soumets-toi ! s'écrie votre adversaire alors que vous tombez lourdement à terre. Je t'ai vaincu !

Si vous acceptez la défaite, rendez-vous au [255](#). Si vous voulez poursuivre la lutte, rendez-vous au [272](#).

## 336

Vos paroles ont un effet immédiat : seule la vieille femme en robe grise reste assise pendant que tous les autres clients de l'auberge vident les lieux en toute hâte.

- Prends garde, Valérian ! déclare-t-elle en se levant. Je protège cet étranger.

- Peu m'importe l'étranger, rétorque-t-il. Mais ne te fie pas trop à ta chance, vieille femme. Tu sais qu'un pouvoir nouveau est en marche dans la forêt. Avant peu, il te balaiera, toi et tes bêtes, comme des fétus de paille. Les hommes régneront bientôt sur Arden. Le temps est venu où tout doit changer... ou bien périr !

Sur cette déclaration menaçante, Valérian s'emmitoufle dans sa cape et quitte l'auberge. Cependant, avant de partir, il vous dévisage pendant un long moment, comme s'il voulait graver vos traits dans sa mémoire. Si vous souhaitez prendre une chambre pour la nuit, rendez-vous au [333](#). Si vous désirez aborder la vieille femme en gris, asseyez-vous à sa table et rendez-vous au [181](#).

## 337

- L'Arbre de la Connaissance ? interroge votre interlocuteur. Tu veux sans doute parler de l'Arbre de Vie. En fait, tout ce que je sais au sujet de cet arbre, je le tiens de Valérian, le druide lunaire. A cet instant, un garde entre dans la tente.

- Vos conseillers demandent à être reçus, déclare-t-il sur un ton solennel. Valérian les accompagne et il dit avoir des nouvelles importantes à vous communiquer.

- Qu'ils entrent ! ordonne le chef des Austrasiens.

- A vos ordres, répond la sentinelle.

- Tu as de la chance, dit le maître des hommes de l'Ouest. Tu vas pouvoir assister à notre conseil de guerre.

Rendez-vous au [305](#).

### 338

Vous tentez de convaincre l'elfe de capituler quand, soudain, il se baisse sans vous quitter des yeux et ramasse une poignée de terre qu'il vous jette au visage. Vous esquivez l'attaque et vous en profitez pour plaquer votre adversaire au sol et refermer vos mains autour de sa gorge. Immobilisé par le genou que vous avez enfoncé dans son estomac, l'elfe vous promet solennellement de vous conduire à Elven-hème, auprès de son roi, si vous lui laissez la vie. Vous acceptez mais, par mesure de sécurité, vous délestez le vaincu de son arme avant de le relâcher. Notez le poignard de l'elfe sur la *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous au [331](#).

### 339

Vous passez en revue les sortilèges que vous pouvez employer contre la machine infernale des Austrasiens. L'invisibilité vous permet de disparaître et de vous déplacer à l'insu de tous. Le brouillard toxique crée un nuage empoisonné. L'explosion des viscères provoque d'insupportables douleurs à l'estomac. Le bouclier défensif vous protège contre les attaques physiques d'origines surnaturelles. La stupeur paralyse le cerveau d'un ennemi. L'asservissement vous permet d'hypnotiser un adversaire et de le soumettre à votre volonté. Sachant cela, quel sortilège voulez-vous invoquer ? Si vous choisissez :

L'invisibilité	Rendez-vous au <a href="#">7</a>
Le brouillard toxique	Rendez-vous au <a href="#">31</a>
L'explosion des viscères	Rendez-vous au <a href="#">64</a>
Le bouclier défensif	Rendez-vous au <a href="#">82</a>

La stupeur

Rendez-vous au [113](#)

L'asservissement

Rendez-vous au [207](#)

### 340

- Je ne peux pas te conduire à Elvenhème, déclare l'elfe. Plutôt mourir que de trahir le secret de mon peuple.

- Mourir ! vous exclamez-vous. Vous n'êtes donc pas immortels ? Dans ce cas, puisque tu ne veux pas me guider, donne-moi une seule bonne raison de ne pas te tuer !

- Seuls les dieux sont immortels, annonce votre interlocuteur dont les yeux verts expriment soudain une frayeur indicible. Les elfes ont seulement l'avantage sur les hommes de ne pas connaître la vieillesse et la maladie.

- Je te tuerai si tu ne m'emmènes pas à Elvenhème, dites-vous sèchement.

- Je te l'ai dit, réplique l'elfe. J'accepte de sacrifier ma vie pour préserver le secret de mon peuple. Je ne veux pas mourir, mais aucun homme ne doit contempler notre cité.

Si vous voulez mettre votre menace à exécution, rendez-vous au [370](#). Sinon, vous pouvez attacher l'elfe (rendez-vous au [175](#)) ou le laisser partir (rendez-vous au [360](#)).

### 341

Vous vous levez et vous faites quelques pas dans la cabane en faisant semblant de réfléchir. Un mètre vous sépare de l'étagère aux récipients de verre quand Elanor se lève d'un bond et s'interpose entre vous et l'objet de votre convoitise. La dame des bois vous regarde maintenant d'un air farouche. Si vous l'attaquez, rendez-vous au [389](#). Si vous préférez découvrir comment vous pourriez devenir le sauveur de la forêt, retournez vous asseoir et rendez-vous au [9](#).

## 342

L'elfe est gaucher et vous pouvez donc l'attaquer sur le côté droit, le plus vulnérable. Il se défend de son mieux, mais vous prenez l'avantage et vos talents de bretteur finissent par avoir raison de sa garde. D'un coup de maître, vous réussissez à blesser Zorolotl au flanc. Rendez-vous au [303](#).

## 343

Convaincu de votre impuissance à porter secours à Goupil, vous traversez le pont au pas de course. Une fois sur la berge, vous prenez vos jambes à votre cou. Vous êtes hors de danger mais, ne sachant quelle direction prendre, vous décidez de marcher vers l'ouest sans vous éloigner du grand fleuve Sirion. A la tombée de la nuit, vous êtes fatigué par des heures d'une marche éprouvante sur un sol marécageux, vous avez la fâcheuse impression de n'avoir guère avancé et vous déplorez encore la perte de votre guide. Dans l'ombre de la forêt, les bruits semblent s'intensifier. Tout autour de vous, cela crie, siffle, grogne. Las de marcher dans la boue, vous partez à la recherche d'un endroit sec. Vous avisez un monticule de terre et vous décidez d'y établir votre bivouac. Si vous avez une Protection magique et votre Amulette, rendez-vous au [361](#). Sinon, rendez-vous au [419](#).

## 344

- Je m'avoue vaincu, déclarez-vous la mort dans l'âme en saluant respectueusement votre adversaire.

Zorolotl attend que vous ayez remis l'épée au fourreau pour exulter et brandir la sienne vers le ciel. A la demande du roi, un elfe accourt à vos côtés et vous donne une potion. Le breuvage est amer, mais il possède des propriétés stupéfiantes : vos plaies cicatrisent en quelques secondes ! Rétablissez vos POINTS DE VIE au total de départ sur la *Feuille d'Aventure*. Ensuite, rendez-vous au [163](#).

### 345

- Vous autres humains êtes de nature guerrière, dit le porteparole des elfes. Notre peuple n'est pas fait de ce bois.

Si vous voulez exhorter vos interlocuteurs à combattre, rendez-vous au [317](#). Si vous préférez déclarer que les destructeurs de la forêt menacent l'existence de tous, rendez-vous au [332](#).

### 346

Le brouillard toxique s'élève du sol autour du monstre métallique mais les jets de vapeur qui s'échappent en cadence de la machine infernale dispersent le nuage empoisonné. Vous vous préparez à invoquer un nouveau sortilège lorsque le colosse d'acier ruine tous vos espoirs de mener votre quête à bien. Coupé en deux par un coup d'une puissance phénoménale, l'Arbre de Vie s'effondre dans un craquement sinistre. Fermant les oreilles aux cris de joie des Austrasiens, vous n'entendez que les hurlements de douleur de vos alliés. En un instant, la mort fauche les elfes aussi sûrement que le colosse d'acier vient d'abattre l'Arbre de Vie. Ayant perdu tout espoir, vous n'opposez aucune résistance aux soldats qui vous entourent et vous arrêtent. Vous finirez votre existence comme esclave et vous assisterez, impuissant, à la destruction de la forêt d'Arden. Votre aventure se termine ici.

### 347

Le front ridé par une intense concentration, vous vous apprêtez à lancer votre sortilège. Hélas, votre pouvoir magique ne vous permet pas d'attaquer plus d'un adversaire. L'hallucination dont vous êtes la victime ne vous laisse donc qu'une chance sur trois de toucher le souverain d'Elvenhème et vous avez deux chances sur trois de vous en prendre à l'un de ses simulacres. Conscient de courir la chance, lequel des trois rois des elfes qui vous font face allez-vous assaillir ? Si vous décidez d'attaquer l'elfe :

De droite Rendez-vous au [149](#)

Du centre Rendez-vous au [132](#)

De gauche Rendez-vous au [121](#)

### 348

Vous vous fendez et vous plongez votre lame dans la poitrine de Zorolotl. Le coup est mortel. L'elfe tombe à vos pieds lorsque vous retirez votre épée maculée de sang vert de son corps inanimé. Vous avez remporté le duel. Rendez-vous au [263](#).

### 349

La machine infernale poursuit son œuvre destructrice, indifférente à la souffrance des elfes qui vous regardent maintenant avec angoisse. Soudain, à une vitesse stupéfiante, le ciel se couvre de lourds nuages noirs. En moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, la clairière est plongée dans l'obscurité et l'orage éclate au moment où le monstre de métal abat sa hache sur l'Arbre de Vie pour la seconde fois dans la lumière violente d'un éclair. Vous devez agir ! Si vous connaissez des Sortilèges et si vous avez un Bâton magique, rendez-vous au [339](#). Si vous maîtrisez les techniques du Combat à mains nues, rendez-vous au [327](#). Si vous pratiquez l'Escrime et si vous possédez une épée, rendez-vous au [371](#). Si vous ne possédez aucune de ces compétences ou si vous ne souhaitez pas les utiliser, rendez-vous au [23](#).

### 350

Une activité fébrile règne entre les tentes du campement des Austrasiens et vous assistez à un va-et-vient incessant d'ouvriers, de soldats et de cavaliers. Si vous voulez vous mêler à la cohue pour passer inaperçu, rendez-vous au [239](#). Si vous préférez attendre la nuit pour agir, rendez-vous au [217](#).

### 351

Vous avez perdu beaucoup de sang. La tête vous tourne et votre vision est désormais celle d'un myope. Vous voyez encore Zorolotl, mais il semble se déplacer dans un épais brouillard. Il s'approche, lentement, et vous êtes incapable de le distinguer avec netteté. Si vous estimez que ce handicap est insurmontable, déclarez forfait et rendez-vous au [344](#). Sinon, poursuivez le combat et rendez-vous au [312](#).

### 352

- C'est bien essayé, dit Elanor en riant. Mais votre charme n'est pas assez puissant. Je pourrais vous ensorceler si je le voulais, mais je n'en ai pas l'intention. Gardez donc vos pouvoirs pour les Austrasiens !

Devant l'assurance de la dame des bois, vous retournez vous asseoir, curieux de savoir comment vous pourriez devenir le sauveur de la forêt. Rendez-vous au [9](#).

### 353

Vous invoquez la formule d'annulation de votre sortilège après avoir lu dans le regard de plusieurs elfes une expression de peur et de stupéfaction. Le brouillard toxique s'évanouit, mettant un terme au supplice du roi. Quelques secondes plus tard, visiblement éprouvé, le souverain recouvre ses esprits. Vous avez remporté le duel. Rendez-vous au [263](#).

### 354

- Les esclaves sont loin de chez eux, déclare votre interlocuteur, et je sais qu'ils craignent la forêt encore plus que nous. Bien sûr, quelques-uns se sont rebellés. Mais ils ont tous été retrouvés et mis à mort. Cela a découragé les autres.

- Et la troupe ? demandez-vous. Pas de mutins ?

- Nous n'avons pas encore eu à livrer bataille, répond le chef des Austrasiens. Naturellement, certains barons complotent. Mais ils ont trop peur de ma machine infernale pour oser s'attaquer à moi. Tant que le grand soufflant sera à mes côtés, je n'aurai rien à craindre.

A votre demande, le chef des Austrasiens vous décrit le grand soufflant. Il s'agit d'une machine de guerre d'une force titanesque, un automate de métal capable de couper un homme en deux d'un seul coup d'épée. Cette arme terrifiante fonctionne grâce à la vapeur d'une énorme chaudière et il suffit d'un seul homme pour actionner les commandes qui se trouvent à l'intérieur.

- En fait, ajoute le maître des hommes de l'Ouest à voix basse, mon grand soufflant n'a qu'un seul point faible : le tuyau qui le relie à la chaudière. Il suffirait de couper ce tuyau pour priver ma machine de son énergie. Mais il faudrait être fou pour oser tenir tête à mon grand soufflant.

A cet instant, un garde entre dans la tente.

- Vos conseillers demandent à être reçus, déclare-t-il sur un ton solennel. Valérien les accompagne et il dit avoir des nouvelles importantes à vous communiquer.

- Qu'ils entrent ! ordonne le chef des Austrasiens.

- A vos ordres, répond la sentinelle.

- Tu as de la chance, vous dit le maître des hommes de l'Ouest. Tu vas pouvoir assister à notre conseil de guerre.

Si vous prétextez une mission importante à remplir pour prendre congé du chef des Austrasiens avant que ses conseillers n'entrent dans la tente, rendez-vous au [204](#). Sinon, rendez-vous au [305](#).

### 355

Vous concentrez toute votre énergie dans le but d'ensorceler le capteur **Carnivore**. Hélas, le monstre disparaît dans les eaux troubles sans que vous ayez eu le temps d'agir et vous ne savez pas dans quelle direction lancer votre sortilège. Accablé par ce coup du destin, vous abandonnez tout espoir de sauver votre guide. Rendez-vous au [343](#).

### 356

Comme vous l'empoignez pour le plaquer au sol, l'elfe se baisse sans vous quitter des yeux et ramasse une poignée de terre qu'il vous jette au visage. Aveuglé, vous lâchez prise. Lorsque vous ouvrez les paupières, votre adversaire a disparu. Vous vous lancez aussitôt à sa poursuite... en pure perte : il est encore plus difficile de trouver un elfe dans sa forêt qu'une aiguille dans une meule de foin. Rendez-vous au [301](#).

### 357

Votre épée s'abat sur l'épaule de Zorolotl, mais l'elfe riposte d'un coup bien ajusté qui vous entaille la cuisse. Cette blessure vous fait perdre 4 POINTS DE VIE. Si vous êtes encore de ce monde, rompez pour vous remettre en garde et rendez-vous au [303](#).

### 358

- Et pour cause ! déclare le chef des Austrasiens sur un ton devenu brusquement hostile. Cette servante n'a jamais travaillé à l'auberge du Corbeau. Quant à toi, je suis sûr à présent de ne t'avoir jamais rencontré. Tu n'es qu'un imposteur ! A la garde ! Il faut fuir, et vite. Rendez-vous au [17](#).

### 359

Pendant que vous vous précipitez vers l'Arbre de Vie, le ciel se couvre de lourds nuages noirs. En moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, la clairière est plongée dans l'obscurité. Un coup de

tonnerre éclate au moment où le monstre de métal abat sa hache sur l'Arbre de Vie pour la seconde fois dans la lumière violente d'un éclair. Si vous connaissez des Sortilèges et si vous avez un Bâton magique, rendez-vous au [339](#). Si vous maîtrisez le Combat à mains nues, rendez-vous au [327](#). Si vous pratiquez l'Escrime et si vous possédez une épée, rendez-vous au [295](#). Si vous détenez une Protection magique et votre Amulette, rendez-vous au [391](#). Si vous ne possédez aucune de ces compétences ou si vous ne souhaitez pas les utiliser, rendez-vous au [84](#).



### 360

- Tu peux partir, dites-vous. J'irai seul à la recherche d'Elvenhème. Je dois à tout prix m'entretenir avec ton chef.

- Si tu le trouves, déclare l'elfe, notre roi appréciera peut-être ta bravoure. Mais ton courage confine à la folie ! A la tombée de la nuit, le jour du solstice sera passé et les miens te tueront. Quitte la forêt avant qu'il ne soit trop tard. Maintenant, s'il te plaît, ferme les yeux.

Lorsque vous ouvrez les paupières, l'elfe a disparu. Rendez-vous au [78](#).

## 361

Les mots qui sortent de votre bouche commandent les pouvoirs de l'Amulette. Grâce à cette incantation, la pierre incrustée dans le pendentif vous alertera si une bête féroce s'approche pendant votre sommeil. Vous êtes allongé depuis peu quand la magie de l'Amulette se manifeste. Vous scrutez les ténèbres et vous dressez l'oreille, mais vous n'entendez pas de bruits inhabituels. Pourtant, la pierre vous brûle la poitrine et vous percevez des vibrations qui s'élèvent du sol, comme si une créature marchait vers vous à pas de géant. Si vous voulez vous cacher sous la terre meuble du monticule, rendez-vous au [274](#). Si vous préférez grimper sur un arbre, rendez-vous au [392](#).

## 362

Tout en puisant au creuset des forces surnaturelles de la magie, vous vous demandez comment la machine infernale des Austrasiens va réagir à votre sortilège d'explosion des viscères. La réponse ne se fait pas attendre. Vous avez à peine invoqué votre charme que le guerrier de métal se comporte de façon insensée. Il gesticule pendant plus d'une minute comme un pantin articulé par un marionnettiste fou avant de laisser tomber sa hache pour se frapper l'abdomen à grands coups de poing, il fléchit les genoux et... il saute à pieds joints dans le bassin proche de l'Arbre de Vie ! L'armée des hommes de l'Ouest est en plein désarroi tandis que l'eau du bassin bout à gros bouillons sous l'action de la vapeur dégagée par le colosse d'acier. Les entrailles du monstre sont secouées par une série d'explosions. Les déflagrations ne sont pas violentes, mais vous n'avez aucune raison de vous exposer à un risque inutile. La machine infernale est vaincue et les hommes qui la vénéraient comme un dieu ont finalement perdu la partie. Rendez-vous au [500](#).

### 363

L'elfe a beau être très agile, le fait qu'il ne puisse pas vous quitter des yeux le handicape. Comme vous l'aviez espéré, vous le forcez à reculer et vous parvenez à le coincer contre un tronc d'arbre. Si vous voulez offrir à votre adversaire une chance de se soumettre, rendez-vous au [338](#). Si vous préférez profiter de votre situation avantageuse, rendez-vous au [356](#).

### 364

Jambe fléchie, vous tendez le bras. La pointe de votre épée transperce le flanc de l'elfe et vous rompez aussitôt pour vous remettre en garde. Un flot de sang vert s'écoule de la blessure de Zorolotl, mais l'elfe a encaissé le coup sans broncher. Si vous voulez combattre Zorolotl de front, rendez-vous au [257](#). Sinon, vous pouvez poursuivre la lutte en vous déplaçant sur la droite (rendez-vous au [393](#)) ou en faisant mouvement sur la gauche pour la seconde fois (rendez-vous au [403](#)).

### 365

Vous ne voulez pas faire de quartier, insensible à la lente agonie de votre adversaire et aux murmures horrifiés des elfes qui vous entourent. - J'ai vaincu votre roi ! déclarez-vous, triomphant, après avoir posé un regard satisfait sur la dépouille de votre victime. Vous devez m'aider à battre les Austrasiens.

Mais vous comprenez que vous avez commis une erreur irréparable en tuant leur souverain à l'aide d'un sortilège mortel. Les yeux du peuple d'Elvenhème n'expriment pas de l'admiration... mais de la haine ! Et une volée de flèches met fin à tous vos espoirs de jamais rallier les elfes à votre cause. Votre aventure se termine ici.

## 366

Si vous possédez le poignard de l'elfe et si vous souhaitez le lancer sur l'aigrette, rendez-vous au [288](#). Si vous disposez de Sortilèges et si vous avez un Bâton magique, rendez-vous au [278](#). Si vous détenez une Protection magique et votre Amulette, rendez-vous au [267](#). Si vous avez la compétence de Survie, rendez-vous au [388](#). Si vous ne possédez pas le poignard de l'elfe et aucune des compétences citées précédemment, vous n'avez aucun moyen de faire taire l'aigrette mais vous pouvez encore escalader la colline afin d'observer les environs (rendez-vous au [314](#)) ou rebrousser chemin et contourner la dépression par l'est (rendez-vous au [429](#)).

## 367

- Bien sûr, déclare le chef des Austrasiens, visiblement satisfait de votre réponse. Où avais-je la tête ? Cette femme ne travaille pas à l'auberge du Corbeau. Elle tient la taverne de l'Arc-en-ciel. Cela dit, le maître des hommes de l'Ouest vous adresse un sourire rassurant. Il est redevenu amical et vous pouvez lui poser une autre question. Si vous voulez l'interroger au sujet de l'Arbre de la Connaissance, rendez-vous au [337](#). Si vous jugez plus utile d'obtenir des informations sur le compte des soldats austrasiens et de leurs esclaves, en espérant que l'obéissance des uns et la servilité des autres ne soient pas sans faille, rendez-vous au [354](#).

## 368

Vous sautez dans la rivière à l'endroit où le capteur Carnivore vient de plonger et vous atterrissez sur la tête du monstre qui surgit une nouvelle fois hors de l'eau. Goupil est vivant, mais deux tentacules lui ligotent les bras. Fort d'une position avantageuse, vous assénez une série de coups de poing entre les yeux vitreux du monstre. Dans l'instant suivant, sans doute effrayé par la brutalité de votre attaque, la créature disparaît de nouveau dans les eaux troubles. Goupil est libre ! Comme vous, il nage aussi vite qu'il le peut en direction de la berge. Vous avez

tous les deux traversé la rivière et vous courez déjà vers le sous-bois quand vous entendez, derrière vous, le hurlement de rage d'un capteur Carnivore furieux d'avoir laissé sa proie s'échapper. Rendez-vous au [398](#).

### 369

Vous vous demandez ce que vous pourriez faire un instant avant que la machine infernale ne se mette en branle sous les acclamations de ses fervents adorateurs, étirant derrière elle le long tuyau qui la relie à l'énorme bouilloire. Les elfes dont vous croisez le regard tremblent de peur quand le monstre de métal franchit la distance qui le sépare de l'Arbre de Vie, mais vous pouvez lire une lueur d'espoir dans leurs yeux. A l'évidence, ils voient en vous le héros qui va les sauver. Vous hésitez encore sur la conduite à suivre lorsque le monstre de métal, dans un sifflement de vapeur, brandit sa hache de géant au-dessus de son heaume pour l'abattre brutalement sur l'Arbre de Vie. Tous les elfes poussent un cri de douleur. Vos alliés sont victimes d'un mal mystérieux et vous comprenez que leur existence est étroitement liée à celle de l'Arbre de Vie. Si vous voulez vous interposer entre le bourreau et sa victime, rendez-vous au [359](#). Sinon, rendez-vous au [349](#).

### 370

L'elfe ne peut pas se soustraire à votre regard, mais rien ne l'empêche de se défendre. Si vous pratiquez l'Escrime, rendez-vous au [399](#). Si vous disposez de Sortilèges et d'un Bâton magique, rendez-vous au [410](#). Si vous maîtrisez les techniques du Combat à mains nues, rendez-vous au [405](#). Si vous n'avez aucune de ces compétences, rendez-vous au [308](#).

### 371

Cette machine a été conçue par un génie démoniaque ; vous ne pouvez y déceler aucun point faible. Vous frappez de toutes vos forces mais votre épée ricoche contre l'armature de métal sans que la statue s'en rende compte ; vous n'êtes guère plus qu'une

fourmi énervée... Avec une ardeur méthodique, sa lourde hache s'abat sans relâche sur l'Arbre de Vie. Plusieurs soldats austrasiens s'approchent de vous avec une lueur meurtrière dans le regard. Allez-vous battre en retraite (rendez-vous au [144](#)), affronter l'ennemi sur place (rendez-vous au [84](#)) ou vous précipiter sur le tuyau qui relie la statue à la gigantesque chaudière (rendez-vous au [397](#))?

### 372

Vous n'en croyez pas vos yeux ! Contrairement à un humain qui serait frappé de stupeur, le guerrier de métal ne reste pas immobile : il gesticule comme un pantin articulé par un marionnettiste fou tout en marchant à reculons. Quelques secondes plus tard, il tombe à la renverse dans le bassin proche de l'Arbre de Vie ! L'armée des hommes de l'Ouest est en grand désarroi alors que l'eau du bassin bout à gros bouillons sous l'action de la vapeur dégagée par le colosse d'acier. Soudain, les entrailles du monstre sont secouées par une série d'explosions. Les déflagrations ne sont pas violentes, mais vous n'avez aucune raison de vous exposer à un risque inutile. La machine infernale est vaincue et les hommes qui la vénéraient comme un dieu ont finalement perdu la partie. Rendez-vous au [500](#).

### 373

Si l'Agilité est une de vos compétences, rendez-vous sans plus attendre au 213. Sinon, Elanor esquivé votre attaque d'un bond puis, sans que vous puissiez rien faire pour l'en empêcher, elle tire sur une branche de lierre, ouvrant un passage secret dans la cloison de planches de sa cabane. Dans l'instant suivant, elle attrape une corde et s'élance dans le vide. Quelques secondes plus tard, ses pieds touchent le sol.

- Vous ne quitterez jamais la forêt ! hurle-t-elle avant de prendre la fuite. Toutes les créatures vivantes vont se liguer contre vous ! La matérialisation de cette menace ne se fait pas attendre. La dame des bois court vers l'orée de sa clairière quand un insecte

vous pique la joue pendant qu'un autre s'attaque à votre poignet. En un instant, une nuée d'abeilles pénètre dans la cabane et virevolte autour de vous. Vous avez la possibilité de vous approprier les préparations magiques d'Elanor, à l'exception du vase contenant des strates de terres colorées qui est incommode à transporter. Hélas, faute de temps, vous ne pouvez pas prendre plus de trois préparations, à choisir entre la fiole pleine d'un liquide rouge, la bouteille contenant une mélasse noirâtre, le pot rempli d'une gelée blanche et le flacon plein d'un liquide bleu azur. Notez vos trois acquisitions sur la *Feuille d'Aventure*. Quittez au plus vite l'arbre de la dame grise pour échapper à ses abeilles et rendez-vous au [322](#).

### 374

Votre lame ouvre une profonde entaille dans un des tentacules, mais elle blesse l'infortuné Goupil par la même occasion. Le monstre pousse un hurlement abominable et lâche prise avant de plonger dans les eaux troubles. Votre guide est libre mais, à en juger par la couleur de l'eau autour de son corps, il saigne abondamment. Si vous êtes prêt à risquer votre vie pour aider Goupil à regagner la rive, rendez-vous au [246](#). Sinon, rendez-vous au [343](#).

### 375

Vous constatez vite que vos sortilèges n'opèrent pas dans l'enceinte surnaturelle de la cathédrale de ronces dont les parois s'animent et enflent. Le farfadin quitte les lieux en vous abreuvant d'injures tandis que le dôme descend lentement vers vous. Les ronces vous recouvrent et vous êtes pris dans une marée d'épines qui vous entraîne vers les parois. Le buisson vous expulse et vous abandonne sur le sol, sanguinolent, lacéré de toutes parts, comme si vous veniez de passer dans un laminoir. Cette éprouvante expérience vous fait perdre 6 POINTS DE VIE. Si vous êtes encore de ce monde, rendez-vous au [406](#).

## 376

Vous vous ruez brusquement sur le plus proche de vos assaillants et vous le repoussez violemment contre l'un de ses compagnons d'arme avant de filer à toutes jambes vers un amas rocheux. Ils sont trop nombreux et expérimentés pour que vous puissiez espérer monter sur le chariot et atteindre la chaudière. Mais votre bravoure a redonné du courage aux elfes et, de votre abri, vous observez le déroulement de la bataille. Les archers elfes harcèlent sans relâche les Austrasiens et les capitaines doivent user de leurs fouets pour forcer les troupes à l'assaut. Pendant ce temps, le colosse d'acier s'acharne sur l'Arbre de Vie en faisant trembler le sol à chacun de ses mouvements. Il ouvre de profondes entailles dans le tronc avec une belle constance, relevant lentement sa hache avant de l'abattre à nouveau de toute sa puissance. Chaque blessure faite à l'Arbre de Vie arrache des cris de douleur aux elfes. Si vous voulez tenter d'atteindre le tuyau qui relie le monstre de métal à la chaudière, rendez-vous au 397. Sinon, vous pouvez revenir sur votre décision et tenter de vous interposer entre la machine infernale des Austrasiens et sa victime végétale. Dans ce dernier cas, si vous connaissez des Sortilèges et si vous avez un Bâton magique, rendez-vous au 339. Si vous maîtrisez les techniques du Combat à mains nues, rendez-vous au [327](#). Si vous pratiquez l'Escrime et si vous possédez une épée, rendez-vous au [295](#). Si vous détenez une Protection magique et votre Amulette, rendez-vous au [391](#). Si vous ne possédez aucune de ces compétences ou si vous ne souhaitez pas les utiliser, rendez-vous au [84](#).

## 377

Vous atteignez Zorolotl à l'épaule, mais il riposte et vous touche au côté droit. Un sang aussi vert que le vôtre est rouge s'écoule de la blessure que vous venez d'infliger à l'elfe. Vous perdez 5 POINTS DE VIE. Si vous êtes encore de ce monde, vous pouvez poursuivre l'affrontement (rendez-vous au [303](#)) ou abandonner le combat (rendez-vous au [344](#)).

## 378

Avec Pozzo, l'aubergiste de Burg, vous retournez au sommet de la hauteur qui surplombe le chantier des Austrasiens. Pendant ce temps, l'hôtelier se fait un plaisir de vous révéler tout ce qu'il sait de ses anciens geôliers. Vous apprenez ainsi que le chef des hommes de l'Ouest tient ses quartiers dans une gigantesque tente rouge et noir située à proximité de grandes forges.

- Lorsque j'ai été capturé, dit votre compagnon, les Austrasiens m'ont demandé de préparer un repas et de servir leur maître. Ma cuisine ne lui a pas plu... Il faut dire que je n'y avais pas été de main morte avec le piment ! Cette petite vengeance m'a valu d'être affecté au transport du bois.

- As-tu vu quelque chose d'intéressant dans la tente ? demandez-vous.

- Des cartes étalées sur une grande table, répond l'aubergiste. Si vous le voulez je peux vous emmener à un endroit d'où vous verrez les forges et la tente du chef des Austrasiens.

Si vous acceptez la proposition de Pozzo, rendez-vous au [428](#). Si vous préférez poursuivre seul votre quête, renoncez à votre projet d'espionnage et rendez-vous au [282](#).

## 379

Vous traversez la clairière au pas de course. Vous n'êtes plus très loin du sous-bois lorsque vous apercevez, au-delà d'un rempart de boucliers, un groupe de soldats austrasiens qui, armés de cognées de bûcheron, s'emploient à abattre deux arbres plusieurs fois centenaires. Une pluie de flèches mortelles s'abat sur ces hommes mais, pour chaque ennemi tué, deux autres prennent la relève. Soudain, un des arbres s'écroule dans un craquement sinistre... Rendez-vous au [390](#).

### 380

La peur vous gagne. Les elfes sont peut-être là, cachés derrière les arbres, et vous craignez de devenir la cible de leurs archers et, frappé de terreur, vous prenez vos jambes à votre cou. Vous êtes hors d'haleine lorsque vous découvrez les ruines d'un monument : un arc de triomphe recouvert par la végétation. A en juger par ce que vous voyez, ce vestige a été édifié par des hommes et il date d'une époque très lointaine. Rendez-vous au [289](#).

### 381

Vous faites trois pas en arrière, mais Gathkeri ne vous laisse pas le temps de reprendre votre souffle. Il multiplie les assauts et vous devez reculer pour ne pas être blessé à nouveau.

- J'ai gagné ! exulte l'elfe en se martelant la poitrine d'un air triomphal. L'homme a quitté l'anneau du défi !

Force vous est de reconnaître votre défaite. Encore sous le choc de votre côte cassée, vous avez franchi les limites du cercle sans même vous en rendre compte. Si vous avez subi des blessures au cours du duel, le souverain d'Elvenhème vous invite à boire une potion dont les vertus curatives vous permettent de rétablir vos POINTS DE VIE au total de départ inscrit sur la *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous au [163](#).

### 382

Vous savez que vous allez commettre une folie, mais la vie d'un homme est en jeu ! Vous sautez dans la rivière, à l'endroit des remous et vous atterrissez sur le monstre qui, surpris par cette soudaine attaque, surgit une nouvelle fois hors de l'eau. Goupil est encore vivant ! Il se débat comme un beau diable, mais deux tentacules végétaux lui emprisonnent les bras. Malheureusement, le capteur Carnivore a encore quelques tentacules libres et deux lianes s'enroulent autour de vous. Vous êtes prisonnier d'un formidable étai quand la créature, ayant assuré sa prise, plonge à nouveau. Un instant avant d'exhaler

vosre dernier souffle et de périr noyé, vous pensez que vous n'êtes finalement pas né sous une bonne étoile. Votre aventure se termine dans les eaux troubles de la Berg.

### 383

L'elfe esquive votre assaut d'un bond sur le côté et il riposte d'un coup de pied chassé. Vous l'attaquez encore, mais il pare tous vos assauts pour mieux les retourner contre vous. Soudain, votre adversaire réussit à vous projeter par-dessus son épaule. Au terme d'un long vol plané, vous hurlez de douleur : vous avez deux côtes cassées et votre tête a violemment heurté une souche. A demi assommé, vous vous relevez en titubant, la vue brouillée. Vous perdez 5 POINTS DE VIE (n'oubliez pas de prendre note de cette perte sur la *Feuille d'Aventure*). Si vous êtes encore de ce monde, vous pouvez essayer de prendre la fuite (rendez-vous au [321](#)) ou tenter de surmonter la souffrance et repartir à la charge (rendez-vous au [311](#)).

### 384

Vous marchez pendant plusieurs jours sans cesser de ressasser des regrets. Vous ne supportez pas l'idée de devoir abandonner votre quête. Et, à force de vivre dans la forêt, vous avez découvert un monde que vous appréciez beaucoup plus que celui des rues de Godorno. Alors, vous décidez de rester : personne ne vous dictera votre conduite, vous braveriez la colère des elfes et vous risqueriez votre vie s'il le faut pour les persuader de vous prêter main-forte. Rendez-vous au [78](#).

### 385

Vous croisez le fer en une série d'assauts rapides et Zorolotl rompt le premier. De ses blessures s'écoule un sang vert tandis que le vôtre, rouge, macule la lame de son épée. Vous avez à nouveau touché l'elfe qui, malheureusement, vous a infligé une perte de 4 POINTS DE VIE. Consultez la *Feuille d'Aventure*. Si vous avez perdu 7 POINTS DE VIE OU davantage depuis le début du

combat, rendez-vous au [351](#). Sinon, préparez-vous à une nouvelle attaque de Zorolotl et rendez-vous au [415](#).

### 386

Le roi ne vous adresse pas la parole et son regard ne croise pas le vôtre. Il se contente de dire quelques mots dans sa langue avant de tourner les talons et de rentrer dans son palais. Quelques minutes plus tard, en compagnie d'une vingtaine d'elfes, vous redescendez le grand escalier qui vous a permis d'atteindre Elvenhème. Ensuite, vos guides vous conduisent au centre d'une clairière où ils s'assoient en formant un cercle autour de vous.

- La folie de ton peuple aura bientôt détruit notre royaume, déclare l'un des elfes. Tu seras alors le seul homme à pouvoir témoigner des splendeurs de notre monde.

- Mais pourquoi ne pas vous défendre ? demandez-vous. Il doit encore être possible de vaincre les Austrasiens et de les chasser de la forêt.

- Comment ? s'étonne le porte-parole des elfes. Tu nous conseilles de tuer tes semblables ?

Si vous voulez répondre que les hommes venus des lointaines plaines de l'ouest ne sont pas vos amis, rendez-vous au [345](#). Si vous préférez répliquer que les destructeurs de la forêt menacent l'existence de tous, rendez-vous au [332](#).

### 387

Vous avez vu juste ! Vous avez à peine dit son nom que le roi des elfes vacille sur ses jambes et cligne des yeux comme s'il avait un étourdissement.

- Quelque chose ne va pas ? demandez-vous avec ironie. Voulez-vous que je répète votre nom ?

- C'est inutile, répond l'elfe qui, visiblement, déploie des trésors de volonté pour dominer ses émotions. Le pacte que j'ai conclu il y a des siècles avec un de tes semblables m'oblige à te remettre l'emblème de mon pouvoir. Le roi ôte lentement son anneau, un joyau scintillant de mille feux, taillé d'une seule pièce dans une émeraude de la plus belle eau.

- Tu possèdes désormais le symbole de mon autorité royale, ajoute-t-il gravement en vous donnant l'anneau. Me le rendre sans délai serait un gage de bonne volonté.

Si vous accédez à la demande du roi d'Elvenhème, redonnez-lui le joyau et rendez-vous au [69](#). Sinon, insistez pour conserver l'anneau et rendez-vous au [126](#).

### 388

Avant qu'elle ne s'arrête pour vous observer, l'aigrette était occupée à picorer. Ces oiseaux se nourrissent d'insectes et vous n'en connaissez aucun qui vive à la surface des statues de bronze, quel que soit leur état. La seule conclusion possible est que cette gigantesque masse luisante est un Dragon endormi. Si vous vous enfoncez dans le marais pour vous éloigner du dragon, rendez-vous au [417](#). Si vous descendez dans la vallée pour vous approcher du monstre, rendez-vous au [439](#).

### 389

Si vous disposez de Sortilèges et d'un Bâton magique, vous pouvez invoquer la main de feu afin de chasser Elanor de sa cabane (rendez-vous au [407](#)). Si vous pratiquez l'Escrime, vous avez la possibilité de menacer la dame des bois de votre épée (rendez-vous au [416](#)). Si vous détenez une Protection magique et votre Amulette, vous serez peut-être capable de charmer Elanor (rendez-vous au [352](#)). Si vous n'avez aucune de ces compétences, il ne vous reste plus qu'à essayer d'immobiliser la dame grise (rendez-vous au [373](#)).



**390** *Une créature issue des forges de l'enfer apparaît, une hache monstrueuse entre les mains.*

## 390

Vous n'en croyez pas vos yeux ! Derrière l'arbre qui vient de tomber de toute sa masse en entraînant dans sa chute de nombreux elfes, une créature issue des forges de l'enfer apparaît : un titan de métal rutilant de mille feux, porteur d'une hache monstrueuse et d'une armure de plaques, qu'un tuyau relie à une gigantesque chaudière fumante dressée sur un grand chariot. Tous les Austrasiens ayant participé à l'abattage se replient aussitôt. Vous êtes bouche bée, les yeux rivés sur l'œuvre malfaisante des hommes de l'Ouest. Un instant après la sortie d'un jet de vapeur du heaume de la machine infernale dans un hurlement de harpie, le monstre lève lentement la tête et tourne son regard vers l'Arbre de Vie.

- Victoire ! hurlent les soldats austrasiens, maintenant inaccessibles à la peur. Victoire ! Si l'apparition du monstre de métal réjouit vos ennemis, il n'en va pas de même pour vos alliés : les elfes sont pétrifiés de terreur ! Vous devez donc agir seul et sans perdre une seconde, si vous voulez que le peuple d'Elvenhème reprenne courage avant qu'il ne soit trop tard. Rendez-vous au [369](#).

## 391

Vous faites fausse route ! Ce n'est pas la magie qui a créé le guerrier de métal, mais le labeur des hommes et de leurs forges. De ce fait, votre Amulette ne vous offre aucune protection contre la force physique du colosse d'acier. Si vous pratiquez l'Escrime et si vous possédez une épée, rendez-vous au [295](#). Sinon, que vous maîtrisiez ou non l'art du Combat à mains nues, préparez-vous à vous servir de vos poings et rendez-vous au [327](#).

## 392

Vous vous trouvez au pied d'un arbre quand vous osez jeter un regard en arrière. Saisi d'horreur, pétrifié, vous apercevez alors le reflet de la lueur des étoiles sur la carapace luisante d'un scarabée géant. La peur vous donne des ailes, vous grimpez de

toute la force de vos bras pour vous asseoir à califourchon sur une branche. Les mandibules tranchantes de l'insecte cisailent l'air à la ronde pendant que vous retenez votre souffle. Vous êtes bel et bien né sous des auspices favorables : le scarabée géant n'a pas eu l'intelligence de déraciner l'arbre qui vous sert de refuge, à moins que ses antennes ne lui aient pas permis de vous repérer. De guerre lasse, le monstrueux coléoptère regagne sa cachette, et il fabrique un mélange de terre et de salive pour en camoufler l'entrée. Vous attendez un long moment avant de descendre de votre perchoir et de vous éloigner du monticule à pas de loup. Une fois hors d'atteinte de la créature qui en voulait à votre vie, vous vous installez pour prendre un repos bien mérité. Le reste de la nuit s'écoule sans incident. Le lendemain matin, vous poursuivez votre quête en vous éloignant peu à peu du fleuve Sirion. Rendez-vous au [237](#).

### 393

Ce faisant, vous vous placez du côté du bras armé de Zorolotl. La violence de l'attaque de l'elfe vous prend de court : la pointe de sa lame vous entaille profondément la cuisse et vous perdez 4 POINTS DE VIE. Et votre adversaire ne vous laisse pas le temps de riposter : ayant donné son coup, il rompt aussitôt pour se placer hors de portée. Si vous avez perdu 7 POINTS DE VIE OU davantage depuis le début du combat, rendez-vous au 351. Sinon, allez-vous tenter de surprendre Zorolotl en vous déplaçant sur la gauche (rendez-vous au [342](#)) ou bien en l'affrontant de face (rendez-vous au [385](#)) ?

### 394

Les nombreux obstacles qui se dressent sur le chemin - arbres abattus ou buissons d'épineux - ne vous empêchent pas d'atteindre la clairière d'herbe rase au centre de laquelle se dresse la tour mystérieuse. Les rayons de la lune se réfléchissent sur les feuilles luisantes du lierre grimpant qui se cramponne aux lézardes des pierres. En contournant l'édifice, vous découvrez une porte de bois noir qu'un blason rongé de mousse surmonte.

Après avoir vainement tenté d'ouvrir cette porte - elle est munie d'une imposante serrure de fer forgé - vous dirigez vos regards sur le plus haut balcon de la tour, éclairé par une lueur verte, différente de celle des reflets de la lune sur le lierre. Pas de doute, quelqu'un habite ici. Rendez-vous au [489](#) si vous possédez la compétence de Roublardise et si vous voulez crocheter la serrure de l'unique porte de la tour. Rendez-vous au [464](#) si vous avez la compétence d'Agilité et si vous souhaitez grimper sur le lierre afin d'atteindre le balcon d'où provient l'étrange lueur verte. Dans tous les autres cas, revenez sur vos pas et rendez-vous au [454](#).

### 395

A votre appel, le brouillard toxique s'élève du sol autour du monstre métallique. Malheureusement, les jets de vapeur qui s'échappent en cadence de la machine infernale dispersent le nuage empoisonné. Le temps vous est compté ! Quel sortilège allez-vous invoquer pour tenter de vaincre la machine infernale ? Si vous choisissez :

L'explosion des viscères

Rendez-vous au [64](#)

La stupeur

Rendez-vous au [113](#)

L'asservissement

Rendez-vous au [186](#)

### 396

Agissant par réflexe, vous évitez le pire. Si vous étiez tombé...

- Maudite pierre ! marmonnez-vous en voyant un soldat se ruer à l'attaque.

Vous n'avez pas d'autre solution que d'engager le combat contre un adversaire qui, à votre grande surprise, ne cherche pas à vous frapper mais seulement à parer vos coups. Vous comprenez les raisons de son attitude quand vous voyez que les autres gardes vous encerclent lentement. Si vous êtes déterminé à tenter le tout

pour le tout, rendez-vous au [453](#). Si vous préférez vous tenir sur vos gardes jusqu'à ce qu'une occasion se présente d'échapper à vos assaillants, rendez-vous au [463](#).

### 397

Vous foncez en direction du tuyau qu'ils ont laissé sans protection. Vous avez une chance de le sectionner avec votre dague mais, si vous agissez ainsi, vos ennemis auront le temps de vous rejoindre. Allez-vous couper le tuyau (rendez-vous au [28](#)) ou battre en retraite (rendez-vous au [144](#)) ?

### 398

Le capteur Carnivore n'est plus qu'un mauvais souvenir quand vous partez à la recherche d'un endroit sec pour établir votre bivouac. La nuit tombe et vous êtes fatigué par des heures d'une marche éprouvante vers l'ouest, sur un sol marécageux, dans une végétation si dense que Goupil a dû se servir de son coupe-coupe pour vous frayer un chemin. Les bruits semblent s'intensifier dans l'ombre de la forêt. Tout autour de vous, on crie, siffle ou grogne. Vous êtes las de marcher dans la boue quand vous avisez un monticule de terre où vous pourriez établir un campement de fortune.

- Pas ici ! s'exclame votre guide en vous retenant par le bras. Cette butte est un terrier de scarabée géant.

Quelques minutes plus tard, Goupil décide de s'installer sur un terrain en pente douce, à quelques enjambées d'un ruisseau. Vous retirez vos bottes de daim trempées pour vous laver les pieds. Un limon verdâtre s'est infiltré entre vos orteils.

- Nos routes se séparent ici, annonce votre guide. Dès demain matin, je retournerai à Burg. Tu me dois six pièces d'or : trois jours pour l'aller et trois pour le retour.

- Comment ? Tu comptes me laisser seul après ce que j'ai fait pour toi ?

- Je tiens à la vie. N'insiste pas, je n'irai pas plus loin. Tu vois ce vieil if? Continue à marcher dans cette direction et tu trouveras ce que tu cherches. Si vous acceptez de payer Goupil, rendez-vous au [153](#). Si vous refusez de le régler avant qu'il ne vous ait conduit à l'Arbre de la Connaissance, rendez-vous au [167](#).

### 399

L'elfe s'empare d'un long poignard qu'il dissimulait sous sa tunique. Votre épée vous permet de le maintenir à distance, mais il se déplace avec une incroyable vitesse. Deux solutions s'offrent à vous : plonger en avant et frapper d'estoc (rendez-vous au [291](#)) ou parer les attaques de votre adversaire en attendant de trouver une faille dans sa défense (rendez-vous au [271](#)).

### 400

Obéissant à leurs chefs, les survivants de l'avant-garde austrasienne troquent leurs arbalètes contre des cognées. Vous ordonnez alors aux archers placés sous vos ordres de concentrer leur tir sur les bûcherons. Le résultat est à la hauteur de vos espérances : une nuée de flèches empêche les hommes de l'Ouest de mettre leur projet à exécution, et la tête de la colonne des arbalétriers austrasiens est mise en déroute. Les rescapés fuient à toutes jambes mais... soudain, les elfes poussent une plainte déchirante.

- Que se passe-t-il ? demandez-vous aux archers qui vous entourent. Qu'avez-vous ? Vos alliés sont victimes d'un mal mystérieux dont vous découvrez l'origine quelques secondes après qu'ils se sont tous effondrés, inanimés. Une machine monstrueuse, un titan de métal, vient d'abattre l'Arbre de la Connaissance ! Vous comprenez alors, hélas trop tard, que l'existence des elfes était étroitement liée à celle de l'Arbre de Vie. Votre aventure se termine ici. A un contre des milliers, vous n'avez plus la moindre chance de mener votre quête à bien.

## 401

Gathkeri recommence à tourner autour de vous à petits pas chassés. Ses yeux violets brillent toujours d'un éclat farouche. Si vous essayez de l'empoigner, rendez-vous au [142](#). Si vous préférez l'attaquer en lui donnant des coups de pied et des coups de poing, rendez-vous au [172](#).

## 402

Vous débouchez de la forêt sur une route bien entretenue qui mène à un large escalier en colimaçon. A plus de cinquante mètres du sol, cet ouvrage monumental et les arbres environnants sont reliés par un fabuleux réseau de passerelles. La montée est épuisante, mais vous ne tardez pas à être récompensé de votre effort. Entre ciel et terre, à la suite de vos guides, vous passez devant des maisons féeriques, toutes recouvertes de plantes grimpantes et de fleurs. Les elfes qui vous regardent passer du pas de leur porte ouvrent des yeux ronds. Aucun homme avant vous n'était entré dans la légendaire cité d'Elvenhème. Les arbres qui vous entourent sont les plus hauts que vous ayez jamais contemplés. Leurs branchages tressés forment des passages, des galeries et des tours décorés par des milliers de fleurs. Des oiseaux volettent de branche en branche et leur chant se mêle au bruissement du feuillage en une mélodie harmonieuse. Les passerelles que vous empruntez sont recouvertes de lierre et les branches qui les bordent luisent d'une couleur de jade. Des elfes vous emboîtent le pas. A en juger par l'expression de leur visage, ils sont stupéfaits de voir un humain dans leur cité. Vous arrivez bientôt devant les premières marches d'un escalier de chêne qui mène à une vaste bâtisse où des essences de bois précieux se mêlent en des camaïeux de vert et d'argent. Tous s'agenouillent au moment où un elfe sort de la demeure. « Le roi ! » pensez-vous avant que l'un de vos guides ne parle dans une langue inconnue. A ce moment de votre quête, vous savez que votre vie ne tient qu'à un fil. Un mot du roi des elfes et... Mais le souverain arbore une mine satisfaite qui vous rassure. Rendez-vous au [386](#).

### 403

Zorolotl est gêné par sa blessure. A en juger par la lenteur de ses mouvements, il y a de fortes chances pour que vous remportiez le prochain assaut. Allez-vous tenter de donner l'estocade à votre adversaire d'un coup au cœur (rendez-vous au [348](#)) ou vous contenter de le blesser à l'épaule pour lui laisser une chance d'abandonner (rendez-vous au [357](#)) ?

### 404

La puanteur qui se dégage du monstre est telle que vos forces défont. Mais, au prix d'un formidable effort de volonté, vous trouvez le courage de brandir votre épée pour combattre les appendices végétaux qui fouettent l'air autour de vous et menacent de vous faire tomber à l'eau. Si vous décidez de frapper les tentacules qui emprisonnent Goupil, rendez-vous au [374](#). Si vous voulez plonger votre lame entre les yeux du monstre, rendez-vous au [287](#). Si vous préférez affronter les tentacules qui tentent de vous saisir, rendez-vous au [262](#).

### 405

L'elfe s'empare d'un poignard qu'il dissimulait sous sa tunique et il se sert de son arme pour vous maintenir à distance. Soudain, alors que vous cherchez une faille dans sa défense, il se ravise et rengaine sa lame au fourreau. - A armes égales, dit-il.

Bien qu'il soit frêle, votre adversaire vous dépasse d'une tête et il se déplace avec une incroyable vivacité. Si vous tentez de le faucher aux jambes d'un coup de pied circulaire, rendez-vous au [383](#). Si vous préférez essayer de le pousser contre un arbre pour le saisir à la gorge, rendez-vous au [363](#).

### 406

Vous progressez à travers l'épais sous-bois, à la recherche du camp austrasien. Il règne une chaleur suffocante et moite, bien que les rayons du soleil ne traversent pas la couche de feuillage.

Toutes les plantes sont gorgées de sève et le sol spongieux adhère à vos semelles. Les insectes grouillent et se livrent une guerre silencieuse. Comme vous vous frayez un chemin à travers des fougères géantes, un sifflement retentit sur votre gauche, suivi d'un odieux gargouillis. Une image se forme dans votre esprit : le souffle du dragon. Pourtant, si vous êtes à proximité de la colline aux ossements, vous avez dévié de plusieurs jours vers l'est. Si vous possédez la compétence de Survie, rendez-vous au [34](#). Sinon, rendez-vous au [45](#).

## 407

Une vague de flammes jaillit de votre Bâton magique en direction d'Elanor. Mais la dame grise, vive comme l'éclair, esquive votre attaque et tire sur une branche de lierre, ouvrant un passage secret dans la cloison de planches de sa cabane. Dans l'instant suivant, elle attrape une corde et s'élanche dans le vide. Quelques secondes plus tard, ses pieds touchent le sol.

- Vous ne quitterez jamais la forêt ! hurle-t-elle avant de prendre la fuite. Toutes les créatures vivantes vont se liguer contre vous ! La matérialisation de cette menace ne se fait pas attendre. La dame des bois court vers l'orée de sa clairière quand un insecte vous pique la joue pendant qu'un autre s'attaque à votre poignet. En un instant, une nuée d'abeilles pénètre dans la cabane et virevolte autour de vous. Vous avez à présent la possibilité de vous approprier les préparations magiques d'Elanor, à l'exception du vase contenant des strates de terres colorées qui est trop inconmode à transporter. Hélas, faute de temps, vous ne pouvez pas prendre plus de trois préparations, à choisir entre la fiole pleine d'un liquide rouge, la bouteille contenant une mélasse noirâtre, le pot rempli d'une gelée blanche et le flacon plein d'un liquide bleu azur. Notez vos trois acquisitions sur la *Feuille d'Aventure*. Ensuite, quittez au plus vite l'arbre de la dame grise pour échapper à ses abeilles et rendez-vous au [322](#).

## 408

Vous progressez sur le terrain calciné et l'autre versant s'offre à votre regard. Vous remarquez qu'il adopte des formes étranges. Depuis le précédent point de vue, vous ne pouviez voir qu'une masse compacte et arrondie mais, à présent, la colline ressemble à une gigantesque statue de bronze patiné. A mesure que vous avancez, les contours se précisent et vous reconnaissez le dessin d'une gueule animale reposant sur des pattes griffues. La statue représente un dragon endormi. Si vous possédez la compétence de Survie, rendez-vous au [388](#). Sinon, allez-vous l'examiner de plus près (rendez-vous au [439](#)) ou rebrousser chemin pour entrer dans le marécage (rendez-vous au [417](#)) ?

## 409

Vous luttez avec bravoure, en héros, mais vous succombez bientôt sous le nombre de vos assaillants. Personne ne pourra plus empêcher la machine infernale des Austrasiens d'arriver à ses fins. L'Arbre de Vie sera abattu et la forêt sera détruite. Votre aventure se termine ici.

## 410

Vous murmurez la formule d'un sortilège d'enchevêtrement sans quitter l'elfe des yeux. Soudain, des racines et des ronces jaillissent du sol pour s'enrouler autour des jambes de votre adversaire. Mais, à votre grand étonnement, l'elfe emploie une incantation qui le libère de l'étreinte et votre prison végétale tombe en poussière. Sans perdre une seconde, vous puisez de nouveau au creuset des forces surnaturelles. Malheureusement, l'elfe ne vous laisse pas le temps d'agir. Alors que vous vous préparez à jeter le sortilège du broyeur, il se baisse et ramasse une poignée de terre qu'il vous lance au visage. Aveuglé, vous renoncez à la magie pour vous frotter les yeux. Lorsque vous ouvrez les paupières quelques secondes plus tard, votre adversaire a disparu. Rendez-vous au [380](#).

## 411

Les arbres d'Elvenhème sont les plus hauts que vous ayez jamais contemplés. Leurs branchages tressés forment des passages, des galeries et des tours décorés par des milliers de fleurs. Des oiseaux volettent de branche en branche et leur chant se mêle au bruissement du feuillage en une mélodie harmonieuse. Les passerelles que vous empruntez sont recouvertes de lierre et les branches qui les bordent luisent d'une couleur de jade. Des elfes vous emboîtent le pas. A en juger par l'expression de leur visage, ils sont visiblement stupéfaits de voir un humain dans leur cité. Vous arrivez bientôt devant les premières marches d'un escalier de chêne qui mène à une vaste bâtisse où des essences de bois précieux se mêlent en des camaïeux de vert et d'argent. Votre guide s'agenouille en tremblant au moment où un elfe sort de la demeure. « Le roi ! » pensez-vous avant que le pauvre bougre agenouillé à vos pieds ne parle dans une langue inconnue. A ce moment de votre quête, vous savez que votre vie ne tient qu'à un fil. Un mot du roi des elfes et... Mais le souverain arbore une mine satisfaite qui vous rassure. Rendez-vous au [386](#).

## 412

D'un bond, comme un diable sortant de sa boîte, vous vous ruez sur Gathkeri. Le choc est violent ! Votre coup de tête atteint l'elfe en plein ventre et le fait tomber à la renverse. D'instinct, votre adversaire se retourne.

- Je te tiens ! déclarez-vous en posant un genou sur la poitrine de Gathkeri et en levant le poing. Si tu bouges...

- Je me rends ! hurle l'elfe en frappant le sol du plat de la main. Vous m'avez vaincu.

Satisfait, vous retenez votre geste. Relevez-vous, aidez votre adversaire à se remettre debout et rendez-vous au [263](#).



### 413

Comme il faut beaucoup plus de temps pour réarmer une arbalète que pour encocher une flèche à un arc, l'avant-garde de la colonne austrasienne subit de lourdes pertes. Les arbalétriers tombent comme des mouches sous le tir nourri et précis des archers elfes. Devant l'étendue du carnage, l'ennemi ordonne bientôt le repli. Vous en tirez une juste fierté, mais les hommes de l'Ouest changent très vite de stratégie.

- Abattez les arbres ! hurlent les officiers alors qu'une immense clameur s'élève derrière vous, de l'autre côté de la clairière. Abattez les arbres ! Si vous pensez que votre devoir est d'empêcher la colonne des arbalétriers austrasiens d'accomplir son œuvre destructrice, rendez-vous au [400](#). Si vous estimez qu'il est beaucoup plus urgent de connaître l'origine des cris confus et tumultueux que vous venez d'entendre, rendez-vous au [379](#).

### 414

Vous vous réveillez après un temps indéfini pour constater que ce misérable farfadin vous a dépouillé de tous vos biens. Le fourbe ne vous a laissé que vos vêtements. Votre or, vos armes, vos objets... tout a disparu ! Seul l'anneau d'émeraude de la dame des bois, si vous le possédez, est encore à votre doigt. La rage au ventre, vous reprenez votre tâche mais, chaque nuit, le farfadin réduit votre travail à néant. Le champignon soporifique comme

seule nourriture vous fait perdre toute notion du temps mais vous persévérez et le farfadin finit par se lasser de votre présence et vous laisse achever votre tunnel. Sur la *Feuille d'Aventure*, supprimez l'ensemble de vos possessions, sachant que votre héros, selon les compétences que vous lui avez choisies, est désormais dans l'incapacité de pratiquer l'Escrime ou le Tir à l'arc, d'invoquer des Sortilèges ou de faire appel à une quelconque Protection magique. Reprenez maintenant votre périple vers le nord et rendez-vous au [406](#).

### 415

Zorolotl se fend. Pris de vitesse, vous ne réussissez pas à parer le coup. La lame de l'elfe vous entaille l'avant-bras d'une longue estafilade. Vous perdez 3 POINTS DE VIE, mais votre riposte fait mouche ! Tout en reculant d'un pas, vous touchez Zorolotl à la nuque. Hélas, le coup n'était pas assez puissant pour être décisif et votre adversaire se remet en garde. Si vous voulez maintenant combattre l'elfe de front, rendez-vous au [385](#). Sinon, vous pouvez poursuivre la lutte en vous déplaçant sur la droite (rendez-vous au [393](#)) ou bien en faisant mouvement sur la gauche (rendez-vous au [403](#)).

### 416

D'un mouvement vif, vous dégainez votre lame et vous posez sa pointe sous la gorge d'Elanor.

- Qu'espérez-vous obtenir en agissant ainsi ? demande-t-elle.
- Les préparations, répondez-vous. A quoi servent-elles ?
- Le liquide bleu, dit calmement la dame des bois, guérit de tous les maux, à l'exception des blessures graves.

A l'instant où Elanor dit le mot blessure, une abeille vous pique au poignet, près de la garde de votre épée.

- La pommade noirâtre est obtenue à partir de bile de lézard de feu. C'est un poison violent.

Deux abeilles vous piquent à nouveau, une à la nuque et l'autre à la jambe. D'autres encore pénètrent dans la cabane et bourdonnent autour de vous. Là où l'aiguillon s'est planté dans votre peau, la douleur est vive. Si vous buvez le liquide bleu, rendez-vous au [292](#). Sinon, dans l'espoir que l'une de ces préparations vous immunisera contre les piqûres, vous pouvez demander à quoi sert :

Le liquide rouge

Rendez-vous au [313](#)

La gelée blanche

Rendez-vous au [304](#)

L'empilage de terres colorées

Rendez-vous au [296](#)

#### 417

La traversée des marécages s'avère pénible et dangereuse. Des troncs abattus affleurent à la surface des eaux stagnantes. Vous voyez un oiseau se poser à proximité d'une mare. Un des troncs s'avance lentement et des mâchoires gigantesques happent l'animal avant de disparaître. La scène n'aura duré que quelques secondes. L'endroit grouille de crocodiles ! Vous jugez plus prudent de remonter vers la crête et vous retrouvez avec soulagement la terre ferme. Rendez-vous au [49](#).

#### 418

Comme vous ne pouvez pas briser le miroir dans la chambre sans prendre le risque de réveiller la dormeuse, vous le décrochez doucement du mur avant de vous rendre sur le balcon pour le jeter au loin. Vous n'attendez pas que l'objet atteigne son point de chute pour diriger vos regards vers le lit. Mais, au moment où vous entendez un bruit de verre brisé provenant de la clairière, la silhouette reste immobile. Quelques secondes plus tard, rassuré, vous tournez les talons... Vous n'en croyez pas vos yeux ! A la lumière de la lune, là où le miroir est tombé, s'élève une fumée

qui prend peu à peu forme humaine. Soudain, un souffle d'air chargé de senteurs printanières caresse votre visage. - Merci, murmure à vos oreilles cette bouffée de vent d'une voix cristalline.

Dans l'instant suivant, la fumée s'évanouit dans les airs et il ne reste plus dans la clairière que les reflets argentés de la lune sur les éclats de verre. Si vous désirez poursuivre votre inspection de la chambre, rendez-vous au [470](#). Si vous préférez quitter la tour sans perdre une seconde, rendez-vous au [479](#).

### 419

Au milieu de la nuit, le monticule de terre sur lequel vous vous êtes allongé cède brusquement sous votre poids et vous vous réveillez en sursaut. Terrifié, vous comprenez que vous glissez lentement dans un trou étroit aux parois chitineuses : le terrier d'un scarabée géant ! Un guide vous aurait prévenu, mais il est trop tard. Le dieu Moraine reste sourd à vos prières pendant que vous glissez, glissez... dans l'estomac de l'insecte monstrueux où votre aventure s'achève.

### 420

« J'y suis ! » pensez-vous, les yeux rivés sur l'un des quatre gros écrous qui, à en juger par leur présence autour du cou du guerrier de métal, servent à boulonner le heaume au reste du corps. Si, fort de cette découverte, vous voulez escalader le colosse d'acier sans perdre une seconde, rendez-vous au [430](#). Sinon, vous pouvez encore affronter les Austrasiens qui ne sont plus qu'à quelques mètres de vous (rendez-vous au [409](#)) ou vous précipiter sur le tuyau qui relie le colosse d'acier à la gigantesque chaudière (rendez-vous au [192](#)).

## 421

Vous vous débarrassez de votre guide par surprise, en silence, et vous cachez son corps sous un buisson. A l'instant où vous reprenez votre marche, une nuée de flèches s'envolent en sifflant et vous transpercent de part en part. Votre aventure s'achève à quelques mètres seulement de la légendaire cité d'Elvenhème.

## 422

Vous auriez mieux fait d'adopter une autre tactique. Votre côte cassée vous handicape et votre adversaire s'en donne à cœur joie pour enchaîner les coups de pied. Vous avez la présence d'esprit d'abandonner avant qu'il ne soit trop tard. - Je m'avoue vaincu, déclarez-vous la mort dans l'âme en saluant respectueusement votre adversaire.

Gathkeri exulte en se frappant la poitrine d'un air triomphal. Si vous avez subi des blessures au cours du duel, le souverain d'Elvenhème vous invite à boire une potion dont les vertus curatives vous permettent de rétablir vos POINTS DE VIE au total de départ inscrit sur la *Feuille d'Aventure*. Ensuite, rendez-vous au [163](#).

## 423

Les archers elfes accueillent les hommes de l'Ouest sous un flot nourri de flèches mortelles et l'avant-garde de la colonne austrasienne subit de lourdes pertes. Devant l'étendue du carnage, l'ennemi ordonne le repli. Mais les hommes changent très vite de stratégie. Sur l'ordre de leurs officiers et sous la protection d'un rempart de boucliers, les survivants de l'avant-garde troquent leurs armes contre des cognées de bûcheron et ils s'emploient à abattre deux arbres plusieurs fois centenaires. Une pluie de flèches mortelles s'abat sur ces hommes, mais pour chaque ennemi tué, deux autres prennent la relève. Soudain, un des arbres s'écroule dans un craquement sinistre... Rendez-vous au [390](#).

## 424

Le champignon, d'une couleur rouge sombre, est parsemé de taches purpurines. Ses lamelles sont mauves et il n'a rien de bien engageant. Le farfadin descend à mi-hauteur du tronc du roncier.

- Est-ce un champignon empoisonné ? demandez-vous.

- Bien sûr que non, mon cher, répond-il d'un air outré. Les farfadins s'en régalaient chaque jour ! N'en pouvant plus, vous croquez dans la chair avec une moue dégoûtée. En dépit de son apparence douteuse, le champignon se révèle excellent. Malheureusement, une douce torpeur s'empare de vous et vous éprouvez une irrésistible envie de dormir. Allongez-vous dans l'herbe tendre, plongez dans un sommeil profond et rendez-vous au [414](#).

## 425

De votre main libre, vous saisissez la tunique de Gathkeri. L'elfe se débat comme un diable mais vous le forcez à fléchir. Ensuite, vous le faites tomber d'un croc-en-jambe avant de le plaquer au sol. Tout en le maintenant du genou, vous levez le poing...

- Je me rends ! hurle votre adversaire en frappant le sol du plat de la main. Vous m'avez vaincu. Satisfait, vous retenez votre geste. Relevez-vous, aidez votre adversaire à se remettre debout et rendez-vous au [263](#).

## 426

Si vous êtes gaucher, rendez-vous au [473](#). Si vous êtes droitier, rendez-vous au [170](#).

## 427

Après un long périple vers l'est, vous atteignez la rive du fleuve Sirion. Vous avez fait fausse route ! Tout en maudissant votre bévée, vous décidez de revenir sur vos pas. Hélas, quelques jours

plus tard, vous faites une découverte macabre : des centaines de cadavres d'elfes gisent dans le sous-bois. A en juger par l'aspect des dépouilles, ces infortunées créatures sont mortes récemment et, contrairement à ce qu'affirment les légendes, elles n'étaient pas immortelles. Un terrible fléau s'est abattu sur la forêt. Vous n'obtiendrez pas le savoir des âges. La forêt est perdue et votre quête se termine ici.

## 428

Votre guide vous conduit jusqu'à l'orée d'une vaste clairière où vous voyez de grandes forges entre lesquelles de nombreux cavaliers vont et viennent sans raison apparente. A la suite de Pozzo, sans quitter le sous-bois, vous contournez les fourneaux.

- Nous y sommes, déclare l'aubergiste au moment où vous apercevez un immense vélarium rouge et noir, de forme carrée, installé au milieu de tentes plus petites. Ce vélarium est si vaste qu'il pourrait accueillir un banquet de plus de cent couverts. Il y a quatre entrées, une à chaque angle ; gardées par deux soldats armés de hallebardes qui portent une armure d'acier et surveillent les alentours d'un air farouche.

- Nos chemins se séparent ici, dites-vous à Pozzo. Ta fille t'attend à Burg et je suis sûr que tu lui manques.

- Vous avez raison, déclare l'aubergiste. Je suis courageux, mais pas téméraire. Je vous remercie du fond du cœur. Vous serez toujours le bienvenu sous mon toit.

De nouveau seul, vous estimez qu'une centaine de pas vous séparent de la tente rouge et noir. Si vous possédez des Sortilèges et un Bâton magique, vous pouvez vous rendre invisible (rendez-vous au [266](#)) ou bien jeter un sort de bienveillance sur la tente dans le but de passer pour un ami aux yeux des sentinelles et de leur chef (rendez-vous au [231](#)). Si vous n'avez pas cette compétence, il ne vous reste plus qu'à essayer d'entrer dans la tente sans être repéré. Rendez-vous au [350](#) dans ce cas.

## 429

En marchant vers l'est, vous découvrez bientôt un paysage qui ne vous dit rien de bon. Vous êtes à la frontière d'une région marécageuse. Si vous décidez de poursuivre votre quête sans changer de direction, rendez-vous au [417](#). Si vous préférez faire demi-tour et traverser la dépression, rendez-vous au [408](#).

## 430

Vous devez déployer des trésors d'énergie et de volonté pour vous hisser sur les épaules du guerrier de métal et atteindre sa nuque. Une fois à pied d'oeuvre, vous commencez à dévisser un écrou. Malheureusement, votre présence n'est pas passée inaperçue et le colosse d'acier met la main derrière son cou pour vous déloger. Si l'Agilité est une de vos compétences, rendez-vous au [157](#). Sinon, rendez-vous au [290](#).

## 431

Vous commencez à douter des intentions de l'elfe quand vous débouchez de la forêt sur une route bien entretenue qui mène à un large escalier en colimaçon. L'ouvrage, monumental, a visiblement été taillé dans le bois d'un seul arbre. Il s'élève, s'élève...

- Nom d'une pipe ! jurez-vous en levant la tête. A plus de cinquante mètres du sol, les arbres et l'escalier sont reliés par un fabuleux réseau de passerelles. La montée est épuisante, mais vous ne tardez pas à être récompensé de votre effort. Entre ciel et terre, à la suite de votre guide, vous passez devant des maisons féeriques, toutes recouvertes de plantes grimpantes et de fleurs. Les elfes qui vous regardent passer du pas de leur porte ouvrent des yeux ronds. Aucun homme avant vous n'était entré dans la légendaire cité d'Elvenhème. Rendez-vous au [411](#).

## 432

Aucun indice, branche cassée ou empreinte, ne vous permet de retrouver le passage par lequel vous êtes entré dans le roncier.

- Haut les cœurs ! clamez-vous un instant avant de vous lancer à l'assaut des épines. Vous avancez en arrachant les branches, une à une, et vous devez déployer des trésors de volonté pour ne pas penser aux piqûres qui vous blessent cruellement. Hélas, chaque fois que vous brisez une tige, deux autres apparaissent comme par enchantement. Tous vos efforts sont vains ! Aussi décidez-vous de creuser un tunnel malgré vos mains en sang. Par chance, la terre est meuble et, après quelques heures d'un travail acharné, votre ouvrage a vraiment bien avancé. Cependant, vous êtes épuisé et vous devez prendre quelques heures de repos. Vous revenez sur vos pas et vous ressortez à l'air libre avant de vous allonger près de l'entrée du tunnel. Le lendemain matin, une mauvaise surprise vous attend : le souterrain a été comblé et, à en juger par les multiples empreintes de pas dans la terre retournée, ce travail est l'œuvre du farfadin. Qui plus est, la faim vous tenaille et vous devez vous résoudre à manger un morceau de champignon pour ne pas défaillir. Rendez-vous au [424](#).

## 433

Vous parvenez à vous approcher des troupes aus-trasiennes sans être repéré, mais leur chef est absent. Sans doute se trouve-t-il en ce moment au quartier général de son camp, trop loin pour que vous puissiez espérer l'atteindre avant que ses barons n'aient achevé la sinistre besogne qu'il leur a confiée. Vous pourriez bien sûr tenter de tuer un, voire plusieurs barons de l'armée des hommes de l'Ouest, mais à quoi bon. A un contre dix, les elfes n'ont aucune chance de vaincre. Force vous est de reconnaître votre défaite. Désormais, rien ne peut plus empêcher la destruction de l'Arbre de Vie, du peuple d'Elvenhème et de la forêt d'Arden. Votre aventure se termine ici.

## 434

Hélas, un vacarme infernal rompt bientôt le silence qui unissait toutes les créatures de la forêt. L'ennemi approche, précédé par le sifflement déchirant de ses machines de guerre et le bruit terrifiant de milliers de bottes martelant le sol. Les animaux s'enfuient comme s'ils étaient menacés par le feu. Tous ceux qui peuvent courir détalent et des nuées d'oiseaux prennent leur envol en poussant des cris perçants. Le roi et ses archers, cachés dans les arbres, sont prêts à décocher leurs traits meurtriers. Vous attendez dans le sous-bois, entouré par une troupe d'elfes choisis parmi les plus valeureux. Vous êtes indécis. Vous savez que deux colonnes de soldats austrasiens, venant de directions opposées, convergent vers l'Arbre de Vie et vous vous demandez laquelle de ces armées vous allez attaquer. Si vous choisissez de livrer bataille contre la plus forte des colonnes, celle d'où provient le bruit des machines de guerre, rendez-vous au [423](#). Si vous préférez combattre un moins grand nombre d'hommes, attaquez la colonne d'arbalétriers de l'armée austrasienne et rendez-vous au [413](#).

## 435

Vos doigts se referment comme un étau autour de la gorge de Gathkeri mais l'allonge de votre adversaire est supérieure à la vôtre. Il parvient à vous repousser d'un violent coup de poing au visage. A demi assommé, vous posez un genou à terre alors que l'elfe revient lentement vers vous. Si vous vous élancez tête la première, rendez-vous au [412](#). Sinon, reculez pour vous mettre hors de portée et rendez-vous au [401](#).

## 436

Il semble que vos paroles aient enfin trouvé un écho favorable. Le regard des elfes n'exprime plus la moindre irritation, seulement de la tristesse. - Depuis des siècles, dit soudain le dernier à vous avoir adressé la parole, nous avons su protéger nos maisons du regard des hommes. Mais nous devons les

quitter et il ne restera plus que les animaux pour témoigner de la splendeur d'Elvenhème. Compagnons, cet homme a raison. Nous devons le conduire chez nous et lui permettre de rapporter aux siens combien notre monde était beau. Vous remerciez les elfes qui, sans vous répondre, se mettent en marche. En les observant, vous comprenez qu'ils pourraient aller beaucoup plus vite et qu'ils avancent à faible allure pour que vous puissiez les suivre. Après quelques heures d'une progression éprouvante dans un véritable labyrinthe végétal, vous découvrez enfin la légendaire cité d'Elvenhème. Rendez-vous au [402](#).

### 437

- En garde ! déclare le roi des elfes quelques secondes après que vous vous êtes placé en face de Zorolotl.

Votre adversaire est gaucher. Il tient son arme avec fermeté et vous pouvez lire dans ses yeux mauves une détermination sans faille. Si vous voulez combattre Zorolotl de front, rendez-vous au [415](#). Sinon, vous pouvez engager les hostilités en vous déplaçant sur la gauche (rendez-vous au [298](#)) ou sur la droite (rendez-vous au [393](#)). Dans tous les cas, au cours de la bataille que vous allez livrer, n'oubliez pas de prendre note sur la *Feuille d'Aventure* des POINTS DE VIE que vous perdrez, si vous en perdez, ainsi que du nombre de coups que vous porterez avec succès à votre adversaire.

### 438

- Puisqu'il en est ainsi, je vais te garder prisonnier pendant quelques jours... ou quelques mois... ou quelques années, jusqu'à ce que je me lasse de toi. A ces mots, il escalade le tronc central et vous fait un pied de nez avant de disparaître entre les ronces. Haussant les épaules, vous scrutez la paroi à la recherche d'un passage. Rendez-vous au [432](#).

## 439

Comme vous avancez vers la colline, l'aigrette s'envole en piaillant pour aller se poser de l'autre côté de l'éminence. Vous ne la voyez plus, mais ses petits cris aigus se répercutent en écho dans la dépression et vous craignez que le vacarme de ce volatile n'attire l'attention de vos ennemis. Si vous possédez la compétence de Survie, rendez-vous au [212](#). Sinon, vous pouvez :

Faire taire l'aigrette Rendez-vous au [366](#)

Escalader la colline pour observer les environs Rendez-vous au [314](#)

Contourner la dépression Rendez-vous au [429](#)

## 440

- Où désires-tu aller ? demande le hibou. Si vous voulez que l'oiseau vous conduise à proximité du camp des Austrasiens, rendez-vous au [260](#). Si vous possédez les mots de passe *Porteur d'eau* et *Corne de buffle*, demandez au hibou de vous conduire auprès de vos alliés et rendez-vous au [53](#).

## 441

Votre bouclier défensif se matérialise à l'instant où un lasso d'argent apparaît dans les airs, à la verticale de votre tête. Dans l'instant suivant, les deux armes magiques entrent en contact. Le pouvoir surnaturel qui les anime s'annule aussitôt et elles disparaissent dans une gerbe d'étincelles. Ce spectacle défie l'entendement des Austrasiens. Hébétés, ils restent sans voix. Quant à Valérian, vous ne lui laissez pas le temps d'opérer un second charme. Vous sortez de la tente et vous passez entre les deux gardes postés à l'entrée avant de vous précipiter vers la lisière de la forêt. Vous redevenez visible quelques secondes après avoir atteint le sous-bois. Ensuite, vous vous éloignez de la clairière jusqu'à ne plus entendre le bruit des forges austrasiennes. Si vous possédez les mots de passe *Porteur d'eau*

et *Corne de buffle*, rendez-vous au [53](#). Si vous décidez de poursuivre votre quête vers :

L'ouest           Rendez-vous au [43](#)

L'est               Rendez-vous au [427](#)

Le sud-ouest     Rendez-vous au [70](#)

Le sud             Rendez-vous au [78](#)

## 442

Vous invoquez rapidement un sortilège d'invisibilité et vous vous volatilisez instantanément sous les yeux ébahis des gardes. Dans l'instant suivant, vous tournez les talons et vous filez à toutes jambes vers la lisière de la forêt. Vous redevenez visible une fois entré dans le sous-bois, puis vous longez la limite des terres déboisées. Peu après, vous découvrez ce qui doit certainement être le quartier général des Austrasiens. Vous vous trouvez tout près de grandes forges et vous apercevez, un peu plus loin, un immense vélarium rouge et noir, de forme carrée, installé au milieu de tentes plus petites. A en juger par ce que vous voyez, il y a quatre entrées, une à chaque angle, gardées par deux soldats armés de hallebardes qui portent une impressionnante armure d'acier. Si vous voulez attendre la tombée de la nuit pour vous glisser dans le camp des Austrasiens, rendez-vous au [217](#). Si vous décidez de poursuivre votre quête vers :

L'ouest           Rendez-vous au [43](#)

L'est               Rendez-vous au [427](#)

Le sud-ouest     Rendez-vous au [70](#)

Le sud             Rendez-vous au [78](#)

## 443

Charmé par votre sortilège, l'esprit du conseiller tombe sous votre domination mentale et, comme vous le lui demandez de vive voix, l'homme tire sa lame du fourreau pour vous défendre. - Tuez ce traître ! hurle le chef des Austrasiens à l'intention de ses conseillers. A la garde ! A la garde !

L'Austrasien asservi par votre magie vous défend avec une énergie farouche mais ses compagnons d'armes le passent au fil de l'épée. Rendez-vous au [17](#).

## 444

Votre attente n'est pas récompensée. Hundranas se montre aussi précis que vous et les tirs se succèdent sans vous départager. Vous pourriez poursuivre le duel si... votre bras fatigue à force de tendre la corde de votre arc et vous comprenez que votre adversaire, très résistant, finira tôt ou tard par remporter la victoire.

- C'est assez ! lancez-vous au roi. Cette compétition fait gagner un temps précieux à nos ennemis austrasiens.

- Fort bien, déclare le roi. Nous allons donc poursuivre par un duel avec mon champion. Rendez-vous au [18](#).

## 445

Dans l'instant qui suit le moment où vous jetez votre sortilège, un nuage de vapeur toxique emplit l'espace de la tente. Si vous possédez au moins 8 POINTS DE VIE, rendez-vous au [495](#). Sinon, rendez-vous au [472](#).

## 446

Si vous voulez concentrer toutes vos attaques sur un seul adversaire, rendez-vous au [466](#). Si vous préférez bondir d'un soldat à l'autre et distribuer des coups à la volée, rendez-vous au [456](#).

## 447

Le maître des hommes de l'Ouest se plie à votre volonté et il ordonne à ses hommes de vous accompagner jusqu'à la lisière de la forêt. Sidéré, Valérian rompt l'invocation de son sortilège pour protester avec énergie. Il réclame votre arrestation, mais les conseillers obéissent à leur chef et, comme vous l'aviez espéré, vous quittez la tente sous bonne escorte. Vous restez concentré sur votre sortilège d'asservissement jusqu'à l'orée de la clairière. Là, sachant que vous serez bientôt trop loin du maître des hommes de l'Ouest pour exercer votre charme sur son esprit, vous faussez compagnie à la troupe et vous filez à toute allure entre les arbres. Lorsque vous cessez de courir, vous êtes hors d'haleine mais en sécurité dans le sous-bois. Si vous décidez de poursuivre votre quête vers :

L'ouest	Rendez-vous au <a href="#">43</a>
L'est	Rendez-vous au <a href="#">427</a>
Le sud-ouest	Rendez-vous au <a href="#">70</a>
Le sud	Rendez-vous au <a href="#">78</a>

## 448

Le maître des hommes de l'Ouest succombe à votre magie. Comme vous l'aviez prévu, il tombe dans un état d'inertie et d'insensibilité profondes. Mais Valérian a les yeux braqués sur vous et vous comprenez que le druide lunaire aura bientôt fini de formuler une invocation d'autant plus dangereuse qu'elle semble durer une éternité. Si vous voulez faire croire aux conseillers du

chef des Austrasiens que Valérien vient d'envoûter leur chef, rendez-vous au [476](#). Si vous préférez employer à nouveau la magie, vous pouvez jeter un sortilège de bouclier défensif (rendez-vous au [458](#)) ou d'explosion des viscères (rendez-vous au [468](#)).

## 449

Vous étouffez un cri de surprise et il s'en faut d'un rien que vous n'ayez un mouvement de recul quand vous soulevez le voile qui entoure le lit. « Des toiles d'araignées ! » pensez-vous en considérant vos mains couvertes de fils poisseux, un instant avant d'observer la jeune femme endormie, couchée sur un matelas de terreau et de feuilles, dont la tête repose sur un coussin de pétales violets. Des pommettes saillantes, des oreilles pointues, une peau d'une blancheur de lis, une longue chevelure noire et bouclée... A en croire les légendes, cette femme est une elfe. Morte ou vivante ? Pour le savoir, vous décidez de vous pencher sur l'inconnue et d'approcher votre oreille de sa bouche aux lèvres violines. Vous allez mettre votre projet à exécution quand vous entendez soudain une voix aiguë.

- Par ici, déclare-t-elle faiblement.

L'instant de surprise passé - vous avez sursauté -vous scrutez l'obscurité là où la lumière de la chandelle verte ne parvient pas à repousser les ténèbres.

- Par ici, répète la même voix.

Vous êtes encore sur vos gardes, prêt à affronter quiconque serait caché dans l'ombre quand, stupéfait, vous comprenez que la voix vient du miroir accroché au mur. Rendez-vous au [460](#).

## 450

Votre situation est critique et vous devez agir vite. Quel sortilège allez-vous invoquer ?

Le brouillard toxique                      Rendez-vous au [445](#)

L'asservissement                            Rendez-vous au [455](#)

Les hallucinations                          Rendez-vous au [465](#)

La stupeur                                      Rendez-vous au [475](#)

L'explosion des viscères                    Rendez-vous au [468](#)

## 451

Vous n'êtes pas à plus de trois pas de l'extérieur quand un lasso d'argent se matérialise devant vous et bondit dans les airs pour se resserrer autour de votre cou. Toute résistance est inutile... Votre corps redevient visible quelques secondes avant que l'arme surnaturelle du druide lunaire n'achève sa sinistre besogne d'étranglement. Votre aventure se termine dans le quartier général de l'armée austrasienne.

## 452

Vous invoquez un sortilège d'invisibilité puis vous franchissez la centaine de pas qui vous sépare de la tente rouge et noir en traversant le camp endormi à pas feutrés. Aucun bruit ne provient de l'intérieur du vélarium. Vous passez silencieusement entre les deux gardes de faction devant la porte, une tenture de soie que vous soulevez avec précaution dans le dos des deux hommes. Une fois entré, vous voyez d'abord, dans un coin, un groupe d'hommes allongés sur de gros coussins autour d'un brasero. Sans doute s'agit-il du chef des Austrasiens et de sa garde personnelle. Sensible à la magie, vous détectez une légère vibration. Ces hommes sont protégés par un sortilège et vous prendriez un risque certain si vous tentiez de vous approcher

d'eux. Ainsi averti, vous dirigez vos regards vers le coin opposé, une grande table éclairée par une petite lanterne de fer forgé. Vous y découvrez une carte qui représente la forêt d'Arden. La tache brune marque certainement la limite actuelle des terres déboisées. Les petits points noirs figurent sans aucun doute les campements des Austrasiens. Quant au triangle au centre duquel un arbre et un petit point d'eau ont été représentés... Vous frémissez en lisant le texte écrit à l'encre rouge sous le dessin : « Détruisez l'arbre et la forêt mourra. Le grand soufflant fera le travail. » Sous la carte, vous trouvez de nombreux autres documents : d'autres cartes qui ne vous apprennent rien de plus et des ordres de mission prêts à être signés. Une lecture rapide vous apprend que des troupes vont s'enfoncer dans la forêt et se déployer autour de l'Arbre. A plusieurs reprises, il est question de prendre les éventuels défenseurs en tenaille. Vous aimeriez bien poursuivre votre investigation, mais votre sortilège d'invisibilité prendra fin dans quelques minutes et il est grand temps de vider les lieux. Notez le mot de passe *Corne de buffle* sur la *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [95](#).

### 453

A situation désespérée, action désespérée ! Vous poussez un cri de guerre et vous décochez un violent coup de poing à la mâchoire du garde, vous repoussez l'homme qui titube, vous tournez les talons et vous fuyez sans demander votre reste vers l'orée de la clairière. Les autres soldats vous prennent en chasse mais vous êtes le premier à atteindre la forêt. Une fois entré dans le sous-bois, vous vous jouez de vos poursuivants qui abandonnent bientôt tout espoir de vous retrouver. En fuyant ces hommes, vous avez longé la limite des terres déboisées et vous avez certainement découvert le quartier général des Austrasiens. Vous êtes maintenant tout près de grandes forges et vous apercevez, un peu plus loin, un immense vélarium rouge et noir, de forme carrée, installé au milieu de tentes plus petites. A en juger par ce que vous voyez, il y a quatre entrées, une à chaque angle, gardées par deux soldats armés de hallebardes qui portent une impressionnante armure d'acier. Si vous voulez attendre la

tombée de la nuit pour vous glisser dans le camp des Austrasiens, rendez-vous au [217](#). Si vous décidez de poursuivre votre quête vers :

L'ouest           Rendez-vous au [43](#)

L'est               Rendez-vous au [427](#)

Le sud-ouest    Rendez-vous au [70](#)

Le sud            Rendez-vous au [78](#)

## 454

Il fait encore nuit et vous avez dormi quelques heures quand vous reprenez votre marche dans le sous-bois. Peu à peu, la végétation devient plus clairsemée. A l'aube, vous découvrez une contrée rocailleuse. Comme vous hésitez maintenant sur la direction à prendre, une voix s'élève derrière vous.

- Tu es perdu ?

Vous faites volte-face, mais la seule créature vivante que vous apercevez est un hibou aux plumes argentées, perché sur un arbuste.

- Tu es perdu ? répète la voix.

Aucun doute n'est permis... Bien que son bec ne s'ouvre pas, cet oiseau vous parle ! Si vous admettez que vous êtes perdu, rendez-vous au [258](#). Si vous préférez ignorer le volatile et prendre une direction au hasard, rendez-vous au [277](#).





soucoupe de jade, à la surface de l'eau, vous aviez vu votre dépouille livrée à la vermine et aux charognards !

- A la bonne heure ! déclare l'oiseau quand vous glissez la bague d'Elanor à votre doigt. La forêt a besoin d'un héros.

Sur la *Feuille d'Aventure*, remplacez le mot de passe *Tête double* par le mot de passe *Pince de crabe*. Rendez-vous au [440](#).

## 460

Vous vous approchez du miroir avec circonspection et le reflet de votre visage apparaît bientôt sur la surface polie. Vous vous trouvez le teint pâle et livide quand, soudain, votre image vous adresse un clin d'œil !

- Tu as entièrement raison de croire que je suis un miroir magique, susurre l'objet. Mais tu ne sais pas encore que je suis en réalité un esprit des airs prisonnier d'un écrin de verre. Il y a de nombreuses années qu'elle m'a enfermé pour que je lui prodigue mes conseils. Crains son courroux si jamais tu la réveilles...

Vous jetez un regard inquiet par-dessus votre épaule en direction du lit à baldaquin, mais la silhouette ne bouge pas.

- Qui est-elle ? murmurez-vous.

- C'est une enchanteresse fomorienne. Le dernier représentant d'un peuple depuis longtemps éteint, qui existait bien avant les elfes. Elle doit dormir beaucoup pour préserver sa beauté surnaturelle. Dans la glace, votre reflet prend maintenant un air de conspirateur.

- Brise le miroir et libère-moi, chuchote-t-il. Si tu acceptes, j'exaucerai un de tes vœux les plus chers... Si vous refusez cette proposition, vous pouvez quitter la tour (rendez-vous au [479](#)) ou poursuivre votre inspection de la chambre (rendez-vous au [470](#)). En revanche, si vous acceptez l'offre, allez-vous demander au miroir :

Plus de vigueur Rendez-vous au [118](#)

Plus de sagesse Rendez-vous au [22](#)

Un savoir secret Rendez-vous au [268](#)

## 461

Les huit soldats se déploient pour vous encercler et vous devez à tout prix les en empêcher. Si vous reculez, rendez-vous au [467](#). Si vous vous ruez sur le garde le plus proche, rendez-vous au [477](#).

## 462

Vous franchissez la centaine de pas qui vous séparent de la tente rouge et noir en traversant le camp endormi à pas feutrés et en prenant garde de ne pas vous faire repérer par les sentinelles de faction devant les portes. Aucun bruit ne provient de l'intérieur du vélarium quand vous vous glissez sous la toile. Une fois entré, vous voyez d'abord, dans un coin de la tente, un groupe d'hommes allongés sur de gros coussins autour d'un brasero. Sans doute s'agit-il du chef des Austrasiens et de sa garde personnelle. « Pas de risques inutiles ! » pen-sez-vous en dirigeant vos regards vers le coin opposé, une grande table éclairée par une petite lanterne de fer forgé, où vous découvrez une carte de la forêt d'Arden. La tache brune qui attire en premier lieu votre attention marque certainement la limite actuelle des terres déboisées. Les petits points noirs figurent sans aucun doute les campements des Austrasiens. Quant au triangle au centre duquel un arbre et un petit point d'eau ont été représentés... Vous frémissez en lisant le texte écrit à l'encre rouge sous le dessin : « Détruisez l'arbre et la forêt mourra. Le grand soufflant fera le travail. » Sous la carte, vous trouvez de nombreux autres documents : d'autres cartes qui ne vous apprennent rien de plus et des ordres de mission prêts à être signés. Une lecture rapide vous apprend que des troupes vont s'enfoncer dans la forêt et se déployer autour de l'Arbre. A plusieurs reprises, il est question de prendre les éventuels

défenseurs en tenaille. Vous aimeriez bien poursuivre votre investigation, mais un des dormeurs vient de bouger. Mieux vaut vider les lieux avant qu'il ne se réveille. Notez le mot de passe *Corne de buffle* sur la *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [95](#).

### 463

Vous cherchez en vain une faille dans la défense de votre adversaire. Manifestement, vous avez affaire à un bretteur expérimenté qui vous empêche de fuir sans prendre le moindre risque et permet à ses compagnons d'armes de vous encercler. Vous avez éliminé deux soldats quand un coup d'épée dans le dos met un terme à votre quête. Votre aventure se termine ici.

### 464

Les plantes grimpantes qui recouvrent les pierres de la tour étant assez solides pour supporter votre poids, vous tirez le meilleur profit de votre capacité à réaliser des prouesses acrobatiques. Les derniers mètres qui vous séparent du balcon sont cependant difficiles à franchir : plus vous grimpez, plus le lierre se raréfie. Mais vous conservez votre sang-froid et vous fournissez un ultime effort, les yeux braqués sur le but à atteindre. Quelques secondes plus tard, vous enjambez la balustrade du balcon d'un mouvement félin, puis vous passez sous la voûte de pierre d'une baie. Vous marchez à pas feutrés sur un sol pavé de marbre noir et vous voyez, dans un coin de la pièce, posée sur un haut bougeoir de fer forgé, une chandelle verte dont la flamme se reflète dans un miroir de métal accroché au mur. Comme vous fouillez du regard ce qui semble être une chambre, vous distinguez peu à peu le palier d'un escalier, au fond de la pièce, puis les objets situés dans le coin opposé à celui où se trouvent la bougie et le miroir. Vous apercevez un lit à baldaquin puis, dans ce lit, derrière des rideaux de dentelle, la silhouette d'une femme allongée, vraisemblablement plongée dans un profond sommeil. Si vous poursuivez votre inspection de la chambre, rendez-vous au [470](#). Si vous vous intéressez au miroir, rendez-vous au [460](#).

Si vous préférez vous approcher du lit à baldaquin, rendez-vous au [449](#).

### 465

Vous jetez votre sortilège et une image parfaite de vous-même apparaît à vos côtés. Hélas, ce double surnaturel est incapable de bouger : si vous faites le moindre geste, vous serez immédiatement repéré !

- Tuez-les tous les deux ! hurle le maître des Austrasiens à l'adresse de ses conseillers. Tuez-les ! D'abord réticents, les douze hommes finissent par obéir à leur chef. Votre double s'évanouit comme par enchantement au moment où vous tentez de prendre la fuite, avant d'être frappé dans le dos... C'en est fini de votre quête. La forêt est perdue, les hommes sont condamnés et votre aventure se termine dans le quartier général du maître des hommes de l'Ouest.

### 466

Vous choisissez le plus petit de vos adversaires qui tombe bientôt sous une véritable grêle de coups de poing et de coups de pied bien placés. Hélas, pendant que vous vous acharniez sur ce soldat, ses compagnons d'armes vous ont encerclé. C'en est fini de vous et de votre quête. Votre aventure s'achève au moment où l'épée des sept gardes austrasiens s'abat sur vous.

### 467

En reculant à mesure qu'ils avancent, vous empêchez les soldats de vous entourer et vous vous rapprochez lentement de la lisière de la forêt.

- En rang par quatre ! crie soudain un des Austrasiens.

A cet ordre, sans cesser d'avancer, les gardes se regroupent en quatre files de deux combattants. Si vous continuez à marcher à

reculons, rendez-vous au [487](#). Sinon, préparez-vous à livrer bataille et rendez-vous au [497](#).

### 468

Vous comprenez, hélas trop tard, que vous n'avez pas choisi un sortilège adapté à votre situation. Vous n'avez pas fini d'invoquer l'explosion des viscères quand la magie de Valérian entre en action. Un lasso d'argent se matérialise devant vous et bondit dans les airs pour se resserrer autour de votre cou. L'arme surnaturelle du druide lunaire vous empêche d'achever votre invocation et vous succomez à un inexorable étranglement. Votre aventure se termine dans le quartier général de l'armée austrasienne.

### 469

- En plein dans le mille ! vous exclamez-vous lorsque votre trait se plante dans la branche après avoir, comme vous l'aviez espéré, traversé le cœur de l'orchidée.

Le sourire aux lèvres, vous vous tournez vers Hundranas. Mais votre adversaire, tout à sa concentration, encoche une seconde flèche sans vous accorder un seul regard. Vous êtes impressionné par la perfection des gestes de l'archer elfe et vous devinez que son tir va égaler le vôtre. Si vous êtes déterminé à tenter le tout pour le tout pour apporter une preuve incontestable de votre supériorité, rendez-vous au [191](#). Si vous jugez plus prudent d'attendre votre tour pour démontrer votre suprématie, rendez-vous au [444](#).

### 470

En poursuivant votre examen de la chambre, vous apercevez une alcôve au mur tapissé de vigne vierge puis, dans cet enfoncement, un imposant coffre de bronze. Une lueur de convoitise brille dans vos yeux à la pensée des secrets que ce meuble pourrait receler. Hélas, si trésor il y a, jamais il ne vous appartiendra. Comme vous avancez une main avide vers le

couvercle du coffre, une dizaine de sarments de vigne jaillissent de l'alcôve et des sifflements de reptiles déchirent le silence. Reculez de trois pas et rendez-vous au [499](#).

### 471

Comment allez-vous utiliser le pouvoir surnaturel de votre Amulette ? Si vous voulez essayer de gagner l'amitié des soldats austrasiens, utilisez le fameux charme du retour du fils prodigue et rendez-vous au [488](#). Si vous préférez tenter de les effrayer et de les faire fuir, employez l'appréhension grandissante de Fibonacci et rendez-vous au [498](#).

### 472

Si vous avez une Protection magique et l'Amulette, rendez-vous au 495. Sinon, vous subissez les effets de votre piège. Les miasmes du nuage toxique ne sont pas mortels mais, hélas, vous n'êtes pas le premier à reprendre conscience. Le chef des Austrasiens recouvre ses esprits plus vite que vous et il alerte les gardes postés à l'extérieur de la tente. Les cris du maître des hommes de l'Ouest vous réveillent, mais vous êtes bien trop faible pour jeter un nouveau sortilège. Rendez-vous au [17](#).

### 473

Vous avez commis une erreur lourde de conséquences en attaquant les soldats austrasiens sur le flanc correspondant au bras avec lequel vous tenez votre épée. Dans cette position, sans bouclier, vous ne pouvez pas contrer l'attaque d'un des deux soldats situé au centre de la première rangée, qui plonge son épée dans votre poitrine. C'en est fini de votre quête. Votre aventure se termine ici.



- Occupez-vous du maître pendant que je cours après ce traître !  
déclarez-vous au moment où tous les regards se tournent de  
nouveau vers vous.

- Mais qui es-tu pour vouloir nous commander ? demande un des  
conseillers sur un ton peu amène.

- Le meilleur espion de notre chef, répondez-vous sans sourciller.  
Il se doutait que Valérian tenterait un jour ou l'autre de le  
tromper et il m'avait demandé de le surveiller. Mais trêve de  
bavardages ! Je sais où le druide se cache et il s'enfuira si je ne  
me lance pas immédiatement sur sa piste. Aucun des douze  
conseillers n'a la présence d'esprit suffisante pour s'apercevoir de  
l'énormité de vos mensonges. Non seulement ils ne font rien  
pour vous retenir, mais l'un d'eux va même jusqu'à crier aux  
gardes postés à l'entrée de la tente de vous laisser passer.  
Quelques minutes plus tard, vous retrouvez la sécurité du sous-  
bois. Vous prenez alors le temps de souffler, avant de vous  
éloigner de la clairière jusqu'à ne plus entendre le bruit des  
forges austrasiennes. Si vous décidez de poursuivre votre quête  
vers :

L'ouest                      Rendez-vous au [43](#)

L'est                         Rendez-vous au [427](#)

Le sud-ouest               Rendez-vous au [70](#)

Le sud                        Rendez-vous au [78](#)

## 477

Vous voulez frapper le garde avant de prendre la fuite, mais les  
autres soldats ne vous laissent pas le temps de mettre la seconde  
partie de votre projet exécution. Le cercle de vos assaillants se  
referme sur vous et l'Austrasien sur lequel vous venez d'abattre  
votre lame avec violence. Dans les secondes suivantes, le combat  
fait rage et les coups pleuvent de toutes parts. Deux soldats ont  
mordu la poussière quand la lâcheté vient à bout de votre

résistance. Votre aventure se termine par un coup d'épée dans le dos.

### 478

Vous puisez au plus profond de vos ressources pour jeter un autre sortilège, mais vos ennemis ne vous laissent pas le temps de l'invoquer. Sous les regards satisfaits d'un Valérian souriant, les conseillers du chef des Austrasiens vous passent au fil de l'épée. C'en est fini de votre quête. Votre aventure se termine dans le quartier général des destructeurs de la forêt d'Arden.

### 479

Vous êtes loin de la tour et du chemin bordé de violettes quand, recru de fatigue, les jambes raides et douloureuses, les reins brisés, vous décidez de vous accorder quelques heures de repos. Rendez-vous au [454](#).

### 480

Vous avez commis une erreur fatale en attaquant au centre ! Dès que vous engagez le combat, les soldats qui occupaient les flancs de la première rangée vont se placer derrière vous et referment le cercle. En vous battant avec l'énergie du désespoir, vous réussissez à éliminer deux adversaires. Mais vous succombez sous le nombre et le coup d'épée que vous recevez dans le dos vous fait perdre tout espoir dement, votre quête à bien. Votre aventure se termine ici.

### 481

En terrain découvert, à un contre huit, vous ne donnez pas cher de votre peau. Mais vous pouvez encore tenter de convaincre les gardes de vous suivre dans la forêt. Comment ? Dans les rues de Godorno, vous avez appris que la plupart des hommes sont prêts à tout quand il s'agit de s'enrichir.

- Sur moi, dites-vous à l'intention des soldats, vous ne trouverez rien qui vaille la peine de risquer votre vie. Mais si vous m'accompagnez dans la forêt, je vous révélerai l'emplacement d'un trésor fabuleux. Vous avez des bras solides et vous pourriez devenir riches, immensément riches !

Pendant un instant, les regards des gardes se croisent et vous espérez...

- Nous sommes d'accord, déclare un des soldats. Nous allons te suivre.

« Un bâton a toujours deux bouts », pensez-vous en observant les gardes qui s'approchent lentement de vous. A l'évidence, ils n'ont pas cru un seul mot de votre histoire et ils répondent à votre stratagème par la ruse dans l'espoir de vous arrêter sans avoir à livrer bataille. Si vous pratiquez l'Escrime, rendez-vous au [461](#). Si vous avez une Protection et votre Amulette, rendez-vous au [471](#). Si vous possédez des Sortilèges, rendez-vous au [442](#). Si vous n'avez aucune de ces compétences, rendez-vous au [491](#).

## 482

Le maître des hommes de l'Ouest succombe à votre sortilège. Il tombe sous votre domination mentale et vous contrôlez son esprit. Mais Valérian a les yeux braqués sur vous et vous comprenez que le druide lunaire aura bientôt fini de formuler une invocation d'autant plus dangereuse qu'elle semble durer une éternité. Si vous ordonnez au chef des Austrasiens qu'il vous fournisse une escorte pour vous rendre dans la forêt, rendez-vous au [447](#). Si vous préférez lui commander de tuer Valérian, rendez-vous au [457](#).

## 483

- Les siècles vous ont ramollis, dites-vous. Est-ce cela l'immortalité, une longue fuite vers l'indifférence ? Regardez les beautés qui vous entourent ! Êtes-vous devenus aveugles ou bien n'y attachez-vous plus d'importance ?

- Tu n'apprécieras plus ces beautés, mortel ! tranche l'elfe d'une voix glaciale.

Soudain, vos yeux vous font atrocement souffrir. Vous battez des paupières... Vous êtes aveugle ! La susceptibilité des elfes vous a condamné à une mort certaine : plongé dans les ténèbres de la cécité, vous n'avez plus la moindre chance de survivre aux périls de la forêt d'Arden. Votre aventure se termine ici.

#### **484**

Vous voulez frapper le garde avant de prendre la fuite, mais vous n'avez pas le temps d'exécuter votre projet. Le cercle de vos assaillants se referme autour de vous. Vous avez assommé deux soldats quand un Austrasien met un terme à votre quête d'un coup d'épée dans le dos. Votre aventure se termine ici.

#### **485**

Vous pensez un instant descendre l'escalier que vous avez remarqué au fond de la chambre, mais vous savez que la tour ne compte qu'une seule porte d'entrée et que cet accès est fermé à clef. Vous n'avez donc pas d'autre choix que de quitter la bâtisse comme vous y êtes entré. Vous vous trouvez sur le balcon quand un hurlement s'élève soudain derrière vous. Terrifié, vous comprenez que la dormeuse vient de se réveiller. Au moment où vous enjambez la balustrade, vous croisez le regard noir, mécontent et furieux de la jeune femme, debout sous une pluie de pétales, qui tend les bras vers vous dans le but évident d'exercer un charme. Vous avez descendu la moitié de la distance qui sépare le balcon de la terre ferme quand vous éprouvez soudain des picotements sur la peau. Dans l'instant suivant, vous poussez un cri horrifié : des plaques grisâtres apparaissent sur le dos de vos mains ! - Fuis, mortel ! déclare l'enchanteresse du haut de son balcon. La prochaine fois, ton corps servira de pâture aux champignons.

La sorcière se rit de vous pendant que vous vous hâtez d'atteindre le pied de la tour, affaibli par le sortilège de rouille

toxique dont vous êtes la victime. Vous perdez 4 POINTS DE VIE OU, si vous possédez la compétence de Protection magique et une Amulette, 1 POINT DE VIE seulement. Prenez note de cette perte sur la *Feuille d'Aventure*. Ensuite, traversez la clairière au pas de course et rendez-vous au [479](#).

## 486

Comme vous l'aviez espéré, Valérien subit l'influence de votre magie. Il pousse un cri avant de tomber dans un état d'hébétude d'autant plus profond qu'il concentrait toute son énergie pour jeter un sortilège. Le maître des hommes de l'Ouest et ses conseillers, intrigués par l'éclat de voix, tournent leurs regards vers le druide lunaire. Vous profitez de l'occasion pour invoquer un sortilège d'invisibilité et vous sortez de la tente, passant entre les deux gardes postés à l'entrée avant de vous précipiter vers la forêt. Vous êtes en sécurité dans le sous-bois lorsque vous redevenez visible. Vous décidez alors de vous éloigner au plus vite du camp des Austrasiens, mais vous hésitez sur la direction à prendre. Si vous décidez de poursuivre votre quête vers :

L'ouest	Rendez-vous au <a href="#">43</a>
L'est	Rendez-vous au <a href="#">427</a>
Le sud-ouest	Rendez-vous au <a href="#">70</a>
Le sud	Rendez-vous au <a href="#">78</a>

## 487

Vous reculez sans quitter vos adversaires des yeux quand les événements prennent soudain mauvaise tournure : vous trébuchez sur une pierre ! Rendez-vous au [396](#) si vous possédez la compétence d'Agilité. Sinon, vous tombez à la renverse... pour ne plus jamais vous relever ! Votre déveine donne le signal de la curée et rien ne peut arrêter l'élan des soldats qui se ruent sur vous. Votre aventure prend fin sous les coups répétés des ennemis de la forêt d'Arden.

## 488

L'amitié, la compassion... Les soldats austrasiens ne connaissent pas le sens de ces mots. Cruels et sanguinaires, ils sont insensibles au charme du retour du fils prodigue. Ces hommes ne voient, en vous, qu'un nouvel esclave. Tous vous regardent d'un œil noir alors qu'ils s'approchent, l'épée à la main. Si vous possédez des Sortilèges, rendez-vous au [442](#). Si vous pratiquez l'Escrime, rendez-vous au [461](#). Si vous pratiquez le Combat à mains nues, rendez-vous au [491](#). Si vous n'avez aucune de ces compétences, capitulez et rendez-vous au [151](#).

## 489

Vous sortez de votre botte le long crochet de métal dont vous ne vous séparez jamais. Ensuite, agenouillé devant la porte, vous sondez la serrure avec les gestes précis d'un horloger. En dépit de son apparente ancienneté, le mécanisme n'est pas rouillé et, quelques minutes plus tard, un cliquetis métallique récompense vos efforts. Dans l'instant suivant, précédé par la lumière argentée de la lune, vous pénétrez dans une salle pavée de marbre noir et vous apercevez dans la pénombre les premiers degrés d'un escalier de bois qui mène à l'étage. Vous montez, adossé au mur pour ne pas faire craquer les marches. La volée d'escaliers débouche dans une chambre ouverte sur l'extérieur par une baie à balcon. Vous voyez, dans un coin de la pièce, posée sur un haut bougeoir de fer forgé, une chandelle verte dont la flamme se reflète dans un miroir de métal accroché au mur. Comme vous fouillez la chambre du regard, vous distinguez peu à peu les objets situés dans le coin opposé à celui où se trouvent la bougie et le miroir. Vous apercevez un lit à baldaquin puis, dans ce lit, derrière les rideaux de dentelle, la silhouette d'une femme allongée, vraisemblablement plongée dans un profond sommeil. Si vous poursuivez votre inspection de la pièce, rendez-vous au [470](#). Si vous vous intéressez au miroir, rendez-vous au [460](#). Si vous préférez vous approcher du lit à baldaquin, rendez-vous au [449](#).

## 490

Au moment où vous tournez les talons, vous entendez un sifflement... et vous recevez une flèche en pleine poitrine ! Effaré, vous regardez d'abord le trait, puis vous relevez la tête. Votre bourreau se trouve droit devant vous, à une quinzaine de pas, entre deux arbres. Comme vous tombez à genoux, il s'approche lentement, l'arc à la main et le sourire aux lèvres.

- J'aurais préféré te voir mourir dans les flammes, déclare votre meurtrier un instant avant que vous n'exhaliez votre dernier souffle. Qui que tu sois et d'où que tu viennes, ton aventure se termine ici.

## 491

Les huit soldats se déploient pour vous encercler et vous devez à tout prix les en empêcher. Si vous reculez, rendez-vous au [474](#). Si vous vous ruez sur le garde le plus proche, rendez-vous au [484](#).

## 492

Vous échouez ! Des années de lutte pour survivre dans la forêt d'Arden et un exercice quotidien de la magie ont terriblement endurci l'esprit de Valérian. Vous comprenez que votre sortilège n'affecte pas le druide lunaire quand le chef des Austrasiens appelle du renfort. Rendez-vous au [17](#).

## 493

Tout en maudissant votre bévue, vous décidez de poursuivre votre marche. Les elfes ne vous aideront pas, mais vous pouvez toujours essayer de trouver l'Arbre de la Connaissance. Hélas, quelques jours plus tard, vous faites une découverte macabre : des centaines de cadavres d'elfes gisent dans le sous-bois. Un terrible fléau s'est abattu sur ces êtres qui, contrairement à ce qu'affirment les légendes, n'étaient pas immortels. Vous

n'obtiendrez pas le savoir des âges. La forêt est perdue et votre quête se termine ici.

### 494

Vous reculez sans quitter vos adversaires des yeux quand les événements prennent soudain mauvaise tournure : vous trébuchez sur une pierre ! Rendez-vous au 396 si vous possédez la compétence d'Agilité. Sinon, vous tombez à la renverse... pour ne plus jamais vous relever ! Votre déveine donne le signal de la curée et rien ne peut arrêter l'élan des soldats qui se ruent sur vous. Votre aventure prend fin sous les coups répétés des ennemis de la forêt d'Arden.

### 495

Vous avalez une bouffée d'air pur un instant avant que votre sortilège n'agisse sur Valérian, le chef des Austrasiens et ses douze conseillers : tous sont pris d'un accès de toux très douloureux. Vous retenez votre souffle quand, intrigués par le bruit, les gardes de faction à l'extérieur entrent dans la tente pour subir à leur tour les effets de votre magie. Ainsi débarrassé de vos ennemis, vous quittez le vélarium et vous vous précipitez vers la forêt. Une fois dans le sous-bois, vous vous éloignez de la clairière en toute hâte, jusqu'à ne plus entendre le bruit des forges austrasiennes. Si vous décidez de poursuivre votre quête vers :

L'ouest

Rendez-vous au [43](#)

L'est

Rendez-vous au [427](#)

Le sud-ouest

Rendez-vous au [70](#)

Le sud

Rendez-vous au [78](#)

## 496

L'homme tombe sous le joug de votre sortilège. Il entre dans un état de stupeur dû à un engourdissement du corps et de l'esprit. « Bougre d'âne ! » pensez-vous en vous reprochant d'avoir lancé votre sortilège sur un des conseillers du maître des hommes de l'Ouest. Il en reste onze, sans compter leur chef et Valérien qui, les yeux braqués sur vous, aura bientôt fini de formuler une invocation d'autant plus dangereuse qu'elle semble durer une éternité. Vous voulez fuir, mais vous voyez que Valérien se prépare à jeter un sort ; ses mains dessinent d'étranges circonvolutions tout en vous désignant. Vous devez agir vite. Si vous voulez employer à nouveau la magie, allez-vous employer un bouclier défensif (rendez-vous au [458](#)) ou bien l'explosion des viscères (rendez-vous au [468](#)) ?

## 497

Vous êtes résolu à prendre l'initiative du combat, mais vous hésitez sur la manœuvre à adopter. Vous pouvez attaquer le premier rang des soldats :

De front                      Rendez-vous au [480](#)

Sur le flanc droit        Rendez-vous au [280](#)

Sur le flanc gauche    Rendez-vous au [426](#)

## 498

A peine avez-vous lancé votre charme que l'attitude des gardes se modifie. Ils deviennent perplexes, puis anxieux.

- C'est un elfe ! dit l'un d'eux.

- Tu en es sûr ? demande un autre soldat.

- Je ne me sens pas bien... Il cherche à nous ensorceler ! Fuyons !

Et, comme s'ils avaient le diable à leurs trousses, les soldats tournent les talons et prennent la fuite.

Manifestement, ils n'ont jamais rencontré d'elfes, mais leur réaction à votre charme en dit long sur la frayeur que les immortels de la forêt d'Arden peuvent engendrer. Dans l'instant suivant, vous tournez les talons et vous filez vers la forêt. Une fois entré dans le sous-bois, vous longez la limite des terres déboisées. Peu après, vous découvrez ce qui doit certainement être le quartier général des Austrasiens. Vous êtes maintenant tout près de grandes forges et vous apercevez, un peu plus loin, un immense vélarium rouge et noir, de forme carrée, installé au milieu de tentes plus petites. A en juger par ce que vous voyez, il y a quatre entrées, une à chaque angle, gardées par deux soldats armés de hallebardes qui portent une impressionnante armure d'acier. Si vous voulez attendre la tombée de la nuit pour vous glisser dans le camp des Austrasiens, rendez-vous au [217](#).

## 499

Perturbée par le bruit, la dormeuse se retourne sur sa couche. Elle peut se réveiller à n'importe quel moment et, qui sait par quels moyens surnaturels elle manifestera sa surprise de vous trouver dans sa chambre ! Si vous possédez la compétence de Roublardise et si vous en avez fait usage pour entrer dans la tour, descendez l'escalier, franchissez le seuil de la porte que vous avez crocheté, traversez la clairière au pas de course et rendez-vous au [479](#). Sinon, rendez-vous au [485](#).

Un vent de panique s'est emparé des Austrasiens qui s'enfuient à la hâte, harcelés par les tirs renouvelés des archers elfes. Les troupes austrasiennes sont défaites. Elles ont affronté un dragon, des elfes et un héros ; c'est plus qu'elles n'en peuvent supporter. L'armée en déroute s'enfuit dans les bois, poursuivie sans pitié par les Elfes. Dans leur panique, les troupes se dispersent en petits groupes et ne peuvent échapper au massacre. Les rares survivants qui ont pu quitter la forêt ne reviendront jamais et l'effroyable récit qu'ils en feront ôtera à leurs concitoyens toute envie d'y retourner un jour. L'Arbre de Vie a survécu. Elanor et les elfes vont se charger de panser ses blessures. Sans vous, la forêt ne serait plus et l'équilibre du monde aurait été mis en péril. Elanor vous considère comme le sauveur de l'humanité ; elle n'avait d'ailleurs jamais douté de vous. Vous ne comptez que des amis dans la forêt d'Arden. Quand vous retournerez parmi les vôtres, dans le monde des humains, personne ne saura que vous êtes un héros, personne n'aura connaissance des prouesses que vous avez accomplies, personne à part vous, mais n'est-ce pas là le principal ?